JOGOS ELETRÔNICOS E CIBERCULTURA NAS EXPERIÊNCIAS DE CORPOREIDADE EM JOVENS NA CONTEMPORANEIDADE*

Rafael Gasparetto Klöppel**

Resumo: No contemporâneo os jovens se encontram imersos numa realidade repleta por tecnologias, as quais alteram suas dinâmicas subjetivas e objetivas, acarretando no desenvolvimento de uma corporeidade específica dos ambientes virtualizados. Dentre as inúmeras possibilidades interativas, os jogos eletrônicos constituem um importante promovedor do envolvimento entre jovens e o ciberespaço. É com o objetivo de esclarecer a relação da corporeidade juvenil contemporânea com os jogos eletrônicos que o presente estudo se desenvolveu, sendo constituído da análise integrativa de 22 artigos científicos que versavam sobre o assunto. A partir dos materiais encontrados, foram discutidos quatro temáticas centrais: Corpo e Corporeidade; Jogos Eletrônicos; Ambiente Virtual dos Jogos Eletrônicos; Sociabilização no Ambiente Virtual dos Jogos Eletrônicos. Percebeu-se que ainda há escassez de material científico para o debate da presente temática, no entanto, a bibliografia atual sustenta discussões e traz indícios que suportam a hipótese da existência de uma corporeidade virtual, debatendo sobre alguns de seus possíveis desdobramentos à realidade clássica e virtual, como o processo de subjetivação na contemporaneidade, a relação entre jovens e as novas possibilidades existenciais suportadas pela tecnologia.

Palavras-chave**: Corporeidade. Jogos Eletrônicos. Juventude. Contemporâneo.**

1 INTRODUÇÃO

Ao olharmos ao nosso redor, e também ao nosso próprio corpo, podemos perceber a abundância de tecnologias digitais desenvolvidas na contemporaneidade, as quais se misturam não só ao ambiente em que vivemos, mas passam a ser anexados a nossa ferramenta orgânica primordial, o corpo. Com tamanha invasão de nossas realidades por tais tecnologias, não é difícil perceber que os tempos mudaram e que ao invés de lidarmos constantemente com utensílios manuais, mecânicos e analógicos, adentramos cada vez mais no universo de possibilidades promovido pelas tecnologias digitais.

Sendo o ser humano ao mesmo tempo produto e produtor de sua realidade (SILVA, TEIXEIRA e FREITAS, 2015), remete-se que no processo de subjetivação humana o sujeito

---

* Artigo apresentado como trabalho de conclusão de curso de graduação da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel. Orientadora: Professora Zuleica Pretto, Dra. Palhoça, 2018.

** Acadêmico do curso de Psicologia da Universidade do Sul de Santa Catarina. www.unisul.br

incorpora o seu ambiente de forma a constituir-se e, simultaneamente, o próprio sujeito é incorporado em um contexto maior, onde afetará além de sua realidade circundante os demais sujeitos que partilham desse mesmo espaço em comum. Então, cabe-nos a reflexão acerca dos sujeitos jovens e da sociedade contemporânea que, no presente trabalho, serão abordados em suas interfaces com as tecnologias digitais e o contexto cibercultural.

Esse contexto não surge deslocado de uma temporalidade específica, portanto, cabe-se aqui levantar um pouco das características apontadas pela literatura que buscam definir tal temporalidade, que dentre os diversos nomes possíveis para se adotar, aqui será contemplada como Contemporâneo.

Segundo Pereira e Stengel (2015), no contemporâneo o sujeito não se relaciona mais ao passado de sua história e a tradição de seu povo, superados pelo pensamento moderno, e também não se vincula mais a idéia de um futuro garantido, como era no período precedente, restando apenas o presente e seus desdobramentos mais próximos.

> A Pós-Modernidade tem em sua origem o questionamento do Período Moderno, que colocou a ciência como salvação para todos os problemas da humanidade, mas, diante dos cenários tão devastadores, como as duas guerras do início do século XX, a ideia do Período Moderno entrou em declínio (PEREIRA e STENGEL, 2015, p. 592)

O sujeito se depara com uma nova realidade, encontra-se imerso na globalização, nas comunicações eletrônicas, e na flexibilidade e facilidade presentes na mobilidade (PEREIRIA e STENGEL, 2015). Por conta da relação fortalecida entre o sujeito e o seu presente, emergem duas características típicas dessa relação: imprevisibilidade e imediatismo (NICOLAI-DA-COSTA, 2004, apud PEREIRA E STENGEL, 2015).

> De acordo com Melucci (1997), o grupo social mais exposto a essas mudanças é a juventude devido às condições culturais e biológicas que vivenciam. A incerteza própria da idade é multiplicada pelos outros tipos de incerteza derivados da nova realidade. (PEREIRA e STENGEL, 2015, p. 593)

Dentre os grupos etários que mais se relacionam constantemente com tecnologias digitais, encontram-se os adolescentes, grupo etário compreendido aqui no presente trabalho como integrante da categoria jovem. Segundo o censo realizado em 2010 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e também pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.Br) cerca de 81% dos adolescentes, mantém contato diário com a Internet (SILVA e SILVA, 2017). Com tamanha interação entre o público jovem e as tecnologias digitais, cabem-se os questionamentos quanto às formas de subjetivação associadas a tal vinculação. Embora o contato entre jovens e tecnologia seja brando, contemplando 81% da

população, vale ressaltar que os 19% que não possuem contato com as tecnologias constituem um grupo em exclusão digital, que embora seja um fenômeno importante, não será contemplado no presente trabalho pois não caracteriza uma questão essencial para se discutir a corporeidade juvenil, fenômeno o qual a presente pesquisa se atém.

A juventude, grupo de análise do presente trabalho, pode ser caracterizada como um grupo etário, e como tal, não permanente, tratando-se de um atravessamento que será inevitavelmente ultrapassado pelos sujeitos. (SOUSA e LEÃO, 2016). A juventude contempla múltiplas realidades que modificam de maneiras diversas os devires juvenis, portanto, caracterizando pluralidade, juventudes (SOUSA e LEÃO, 2016)

A faixa etária correspondente a juventude é variável, contribuindo para sua pluralidade, e pode ser compreendida diferentemente dependendo da informação utilizada. Para o presente trabalho será utilizado o que define a Lei 12.852, de 5 agosto de 2013[1], em seu primeiro artigo e primeiro parágrafo que afirma serem considerados jovens os sujeitos entre 15 e 29 anos de idade.

A mediação das relações sociais pelas tecnologias, nos direciona o olhar a existência de um novo local onde os sujeitos desenvolvem e utilizam suas habilidades sociais, este local pode ser definido como Ciberespaço, ou Espaço Cibernético. Segundo Lévy (2010), o ciberespaço consiste em um local que surge na interconexão, a nível mundial, dos computadores e das memórias dos computadores. Portanto, concorda-se com Cruz Junior e Silva (2010) quando pontuam que as tecnologias digitais, em especial as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) , além de mediar a relação do sujeito com o mundo e sua materialidade, inauguram a dimensão do ciberespaço, consolidada por entidades puramente digitais.

É então no ciberespaço que "múltiplas formas de socialização de indivíduos online se concretizam e se desdobram" (CRUZ JUNIOR e SILVA, 2010, p. 90) entre os sujeitos usuários das tecnologias digitais. Este espaço carrega consigo características peculiares de sua essência não material, como a ausência de tempo, de espaço e do corpo orgânico (SILVA, TEIXEIRA e FREITAS, 2015). Essas peculiaridades transformam nossa realidade, a partir das modificações na relação espaço-temporal e também nas práticas comunicacionais, onde as relações sociais se vem cada vez mais permeadas, e até mesmo viabilizadas, pelas tecnologias digitais. (LEMOS, 2003, apud RABELLO, 2015)

---

[1] 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. (BRASIL, 2017)

Nessa nova dimensão, insurge uma nova realidade cultural, a cibercultura: um "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (LÉVY, 2010, p.17). Com o advento da cibercultura e da mediação da experiência humana pelas tecnologias digitais, o corpo

> Representa uma das portas de entrada pela qual, a corporeidade, tem condições de adentrar o ciberespaço, e consequentemente, originar novos modos de "ser", significados, experiências e relações, fruto do embricamento do corpo com a cibercultura/tecnologia.(CRUZ JUNIOR e SILVA, 2010,p. 91)

Ressalta-se que a conceituação referente à corporeidade para o presente trabalho será baseada numa visão predominantemente fenomenológica e orientada pelo pensamento do filósofo e fenomenólogo Maurice Merleau-Ponty. Este compreende a corporeidade como a totalidade que surge entre o fisiológico e o psíquico, e a intencionalidade de ambos para com o mundo (MERLEAU-PONTY, 1999). Em Fenomenologia da Percepção, Merleau-Ponty utiliza-se do pensamento proveniente de Koffka a respeito da relação entre o corpo, a mente e o mundo, como forma de reforçar e demonstrar o que ele próprio sugere em sua obra:

> Psíquico e físico estão tão interiormente ligados que não se pode mais pensar em complementar um dos domínios funcionais pelo outro e que ambos devam ser assumidos por um terceiro (...) É preciso (...) Passar de um conhecimento dos fatos psicológicos e fisiológicos a um reconhecimento do acontecimento anímico como processo vital inerente à nossa existência. (KOFFKA, 1925, apud MERLEAU-PONTY, 1999, p. 131)

Para Cruz Junior e Silva (2010), se o corpo está constantemente em relação com o seu ambiente, cabe-nos a reflexão quanto às possíveis afetações provocadas pela presença constante de tecnologias digitais e do próprio ciberespaço, que marcam novas possibilidades de relação, até então inexistentes, do corpo com o espaço cibernético. Partimos então da concepção do corpo delimitado em sua estruturação biofisiológica para uma nova modalidade compreensiva da existência corporal, onde ações e reações são modificadas pela influência dos mecanismos cibernéticos, admitindo assim o nascimento do *ciborgue*, ou organismo cibernético. Quanto às funções psicológicas dos sujeitos, associados a essa vinculação entre humano e máquina, temos na percepção um eixo central de significação e ressignificação de nossa condição existencial, uma vez que as tecnologias digitais, como celulares, computadores, videogames e outros, são capazes de enviar informações sensoriais ao corpo interferindo diretamente na subjetividade.

Ainda conforme Cruz Junior e Silva (2010), um dos elementos frequentemente associados às tecnologias digitais são os jogos eletrônicos que, por vezes, são subvalorizados

como sendo algo associado exclusivamente ao lazer e ao entretenimento. Entretanto, esses espaços devem ser concebidos também na sua importância e capacidade em produzir significados para o corpo virtual a partir da relação deste com o ciberespaço.

Sendo assim, o processo de subjetivação humana é reordenado a partir das modificações na percepção dos sujeitos influenciados pelas tecnologias, uma vez que, "qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do nosso corpo." (WULFHORST, 2004, p. 81).

Surgem então, frente às modificações das possibilidades de interações humanas, novas concepções e analogias que visam compreender nossa realidade, como por exemplo a analogia de Cândido (2000, apud WULFHORST, 2004) onde a antiga área pública da cidade utilizada para os encontros presenciais, passa a ser, no contemporâneo, possibilitado pela tecnologia digital, uma área virtual planetária, circunstância que gera profundas modificações subjetivas na relação do sujeito, com o mundo e a sociedade. A modificação da relação do sujeito com a realidade é tão profunda que é considerado por Wulfhorst (2004) como uma modificação comparável a da Revolução Industrial.

Frente a todas as informações levantadas até aqui e tendo também a noção apontada por Guatarri (1992, apud WULFHORST, 2004), onde a finalidade aceitável para a ação humana é a elaboração de subjetividades que contribuam de maneira significativa para a relação do sujeito com seu mundo, cabe-nos a reflexão acerca das afetações proporcionadas pelas tecnologias de jogos digitais e pela cibercultura na experiência da corporeidade no processo de subjetivação humano. O presente estudo se voltará à realidade associada à vida dos jovens, buscando esclarecer, por meio da literatura especializada, "quais as influências dos jogos digitais e da cibercultura, sobre a experiência da corporeidade, em jovens no contemporâneo?".

Sabe-se que vivemos em uma realidade que é marcada pela alta tecnologia, na qual se tem como efeito mais sensível aos sujeitos, a aniquilação das distâncias estabelecidas pela dimensão espaço-temporal (VIEIRA, 2006). Para Viera (2006, p. 4) "O tempo-espaço no processo evolutivo das civilizações consagra formas sociais e nelas as manifestações cognitivas do sujeito."), Portanto, é relevante que se entenda mais sobre essa dimensão e seus impactos na dinâmica da sociedade e dos sujeitos que as compõem.

> Como bem assinalou Santos (2001, p.41), "Há um desassossego no ar. Temos a sensação de estar na orla do tempo, entre um presente quase a terminar e um futuro que ainda não nasceu (...) Não é o calendário que nos empurra para a orla do tempo, e sim a desorientação dos mapas cognitivos, interaccionais e societais em que até

> agora temos confiado (...) Vivemos, pois, numa sociedade intervalar, uma sociedade de transição paradigmática". (VIEIRA, 2006, p. 5)

Os resultados encontrados durante a revisão bibliográfica possibilitaram uma melhor compreensão do estado atual das produções associados à temática da tecnologia em interface com os aspectos subjetivos dos sujeitos, colaborando para a elaboração e definição da temática objetivada.

Entre as obras encontradas, cita-se como mais relevante a presente temática "*A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI*" de Cruz Junior e Silva (2010), que contempla questões similares à presente problemática, dando ênfase a aspectos associados a cibercultura e ciberespaço, experiência dos sujeitos nos espaços virtuais, e as modificações na relação do sujeito com o corpo por influência da virtualidade inerente a cibercultura. Alguns dos resultados apontados pela obra dissertam sobre a natureza do corpo virtual e as forças presentes na sua consolidação/significação, a compreensão diferenciada dos jogos eletrônicos que deixam de ser encarados como artifícios de entretenimento para serem contempladas em seu potencial viabilizador de experiências sociais, e o ciberespaço como local de invenção e ressignificação da vida e do corpo.

Em acordo com os autores supracitados, ressalta-se que:

> Existe a acentuada carência/urgência de maiores problematizações que contemplem as relações entre corpo, subjetividade e tecnologia, nas dimensões referentes aos limites e possibilidades do ciberespaço enquanto lugar de vivência/projeção/representação corporal não-encarnada, e que busquem nuançar os reais desdobramentos desse fenômeno na esfera sociocultural, tornando possível constituir um terreno sólido para o fomento dos debates e reflexões respeitantes a este âmbito.(CRUZ JUNIOR e SILVA, 2010, p. 101)

Sendo assim, em busca de maior compreensão acerca do fenômeno da corporeidade associada à cibercultura e as tecnologias digitais, reafirma-se a importância, à comunidade científica, que mais pesquisas referentes a presente temática sejam realizadas, com a finalidade de enriquecer as compreensões acerca de nossa contemporaneidade sociocultural, estabelecendo de maneira gradativa, bases teóricas mais amplas e sólidas que viabilizem discussões aprofundadas em relação à temática, hoje incipiente. Defende-se a relevância em executar a presente obra em caráter metodológico bibliográfico com a finalidade de viabilizar a organização e a condensação do conhecimento até então produzido, com o objetivo de mediar futuras abordagens e intervenções junto de sujeitos imersos no fenômeno em questão.

De acordo com o exposto por Kim (2004), a cibernética, como temática, não se consolidou firmemente no solo científico, no entanto, foi capaz de influenciar diferentes áreas

da sociedade que estabeleceram conexões entre o conceito pouco utilizado e os hábitos difundidos socialmente compreendidos pelas culturas dos povos. Sendo assim, demonstra-se a relevância da presente pesquisa, tanto no âmbito científico como social, uma vez que sua exploração indica benefícios ao enriquecimento da compreensão científica acerca do fenômeno proposto e também nos aspectos que modificam a dinâmica social.

Assim, o objetivo geral pretendido pelo presente trabalho é ou foi o de analisar as influências da cibercultura e do uso de tecnologias de jogos eletrônicos sobre a experiência da corporeidade em jovens no contemporâneo, conforme a literatura. Para isso, elencou-se outros quatro objetivos específicos, sendo estes os seguintes: Identificar a historicidade do conceito fenomenológico de corpo e corporeidade estabelecendo relações com a corporeidade da juventude contemporânea, conforme a literatura; Identificar as influências dos jogos eletrônicos na experiência da corporeidade em jovens no contemporâneo, conforme a literatura; Identificar as influências dos ambientes virtualizados dos jogos eletrônicos na experiência da corporeidade em jovens no contemporâneo, conforme a literatura; Identificar as influências das interações sociais associadas aos jogos eletrônicos na experiência da corporeidade em jovens no contemporâneo, conforme a literatura.

2 MÉTODO

Considerando que o presente trabalho se atém à temática das experiências das corporeidades em jovens do contemporâneo, a partir da influência da cibercultura e das tecnologias de jogos digitais, embasando-se na bibliografia disponível, fez-se necessário a definição de um método que possibilitasse a sistematização das informações bibliográficas encontradas. Buscou-se por estabelecer relações entre as fontes divergentes e dispersas, elaborando uma base teórica fundamentada cientificamente que viabilizou, por fim, uma compreensão mais elaborada e concisa sobre a referida temática.

A presente pesquisa, de corte transversal, consiste em uma análise descritiva que, para Gil (2002, p. 42), “tem como objetivo primordial a descrição das características de uma determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”. Essa definição vai ao encontro ao que foi objetivado no presente trabalho, uma vez que se buscou descrever e vincular informações divergentes e dispersas no campo científico, visando à elaboração compreensiva sobre o fenômeno proposto.

O delineamento do presente trabalho é bibliográfico e foram utilizados materiais disponíveis em periódicos científicos, uma vez que representam uma opção com vastidão de

publicações científicas e que contemplam a dimensão virtualizada de informações, a qual é abordada pelo presente trabalho.

Dentre as possibilidades de desenvolvimento de pesquisa do tipo bibliográfica, optou-se pela modalidade de revisão integrativa, que consiste na investigação de materiais científicos de naturezas metodológicas diversas buscando vincular informações dispersas, viabilizando a identificação e preenchimento de lacunas existentes entre as produções (BIBLIOTECA PROF. PAULO DE CARVALHO MATTOS, 2015)

As bibliografias analisadas para a presente pesquisa foram obtidos a partir da revisão das publicações de artigos científicos em bases de dados indexados, Scielo e Pepsic. A revisão foi orientada a partir da pretensão temática definida nos objetivos, a saber: corpo e corporeidade; jogos eletrônicos; ambientes virtuais; sociabilização virtual. Quanto aos critérios de inclusão e exclusão, além da pertinência quanto aos objetivos descritos, foram inclusos os artigos localizados e escritos nos idiomas português e inglês, não sendo excluída nenhuma obra por conta de sua natureza metodológica ou ano de publicação, uma vez que se buscou integrar os dados de origens diferenciadas.

Para a efetivação da coleta de material, utilizou-se buscas generalistas nas bases de dados indicadas, não recorrendo a mecanismos de filtragem rigorosos uma vez que pelo caráter escasso das publicações associadas a presente temática, a perda de possíveis materiais poderia inviabilizar um bom desenrolar para a presente pesquisa. Foram lidos todos os títulos disponibilizados pela busca orientada pelas seguintes palavras chave: Cibercultura; Cultura Digital; Jogos Eletrônicos; Virtual; Corpo; Corporeidade; Jovem; Juventude; Digital; Socialização.

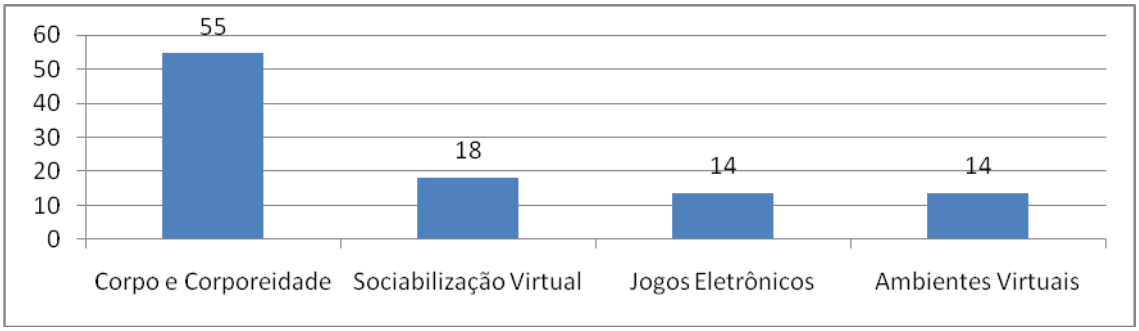
Para analisar os dados encontrados, as obras selecionadas foram lidas e destacadas, em seguida, foram analisadas e comparadas, buscando estabelecer comunicação entre trechos de obras distintas, elucidando possibilidades de complementaridade ou, em alguns casos, de lacunas existentes entre os conceitos. Como estratégia facilitadora do procedimento comparativo, foram utilizados como critérios de agrupamentos as temáticas centrais e periféricas contempladas pelos artigos, identificadas através da aplicação do instrumento de coleta de dados.

3 RESULTADOS

A partir da aplicação do método bibliográfico, através da etapa de revisão bibliográfica, foi possível identificar 22 artigos de diferentes temáticas e metodologias.

Desses 22 artigos, todos foram analisados e organizados com auxílio da ferramenta de coleta de dados. Em seguida, para uma melhor visualização, confeccionou-se um gráfico, demonstrando o percentual de representatividade de cada uma das temáticas centrais em relação aos artigos encontrados:

Gráfico 1 – Percentual de Representatividade (Temáticas Centrais)



Embora tenham sido localizadas 22 obras, ressalta-se que poucas são diretas quanto às necessidades da presente problemática, caracterizando-se (a maioria) como tangentes à temática objetivada. Isto é, as obras encontradas abordam apenas parte do problema visado pelo presente trabalho, sendo então, pertinentes à pesquisa como fontes de conhecimento, no entanto, carentes no fator compreensão multifatorial, não estabelecendo a relação entre as diferentes variáveis como, cibercultura, tecnologia digital, jogos eletrônicos, ambientes virtuais, sociabilização virtual, corporeidade juvenil e contemporaneidade.

É possível visualizar, a partir dos resultados ilustrados na figura 1, mais da metade dos estudos identificados se encontra vinculada a primeira categoria, Corpo e Corporeidade, sendo que as demais categorias possuem uma significância bastante aproximada, dado que pode ser interpretado como escassez de material científico produzido voltado para tais temáticas. Outra possibilidade interpretativa seria de que as buscas realizadas nas bases de dados, por conta das palavras chave selecionadas, levaram a resultados mais voltados para a categoria Corpo e Corporeidade, o que não caracteriza num erro uma vez que se trata de uma temática central para o presente trabalho e transversal as demais temáticas abordadas.

Além de analisar a disponibilidade de materiais quanto à temática central, buscou-se também averiguar a composição de temáticas periféricas dentro de cada categoria central. A categoria Corpo e Corporeidade é composta por 12 artigos dos 22 totais, nesta parcela de artigos são contempladas as seguintes temáticas periféricas (subjetivação, juventude, contemporaneidade, cultura, tecnologia, temporalidade, modernidade, mídia, internet, redes sociais virtuais, violência e vulnerabilidade, educação, sociedade). As temáticas periféricas

(subjetivação, juventude, contemporaneidade) são abordadas por 5 ou mais artigos dos 12 totais, sendo estas as temáticas mais relevantes dentro da categoria Corpo e Corporeidade; as temáticas periféricas (cultura, tecnologia, temporalidade, modernidade, mídia) são abordadas por 2 ou 3 artigos dos 12 totais; as demais temáticas periféricas são representadas por apenas 1 artigo dos 12 totais.

A segunda categoria, Sociabilização Virtual, é representada por quatro dos 22 artigos e as temáticas periféricas abordadas pela mesma são (contemporaneidade, subjetivação, cultura, internet, juventude, tecnologia, redes sociais virtuais, mídia, educação, capitalismo, amizade). A temática periférica (contemporaneidade) é abordada em 3 dos 4 artigos, sendo esta a mais relevante dentro da categoria Sociabilização Virtual; as temáticas (subjetivação, cultura, internet) são contempladas em 2 dos 4 artigos; as demais temáticas são abordadas apenas por 1 artigo.

Quanto a categoria Jogos Eletrônicos, representada por três artigos, apresenta em sua composição as seguintes temáticas periféricas (subjetivação, juventude, internet, corpo, violência e vulnerabilidade). Destas temáticas periféricas, subjetivação e juventude se destacam como as mais relevantes, sendo representadas por dois artigos cada; as demais temáticas são representadas apenas por um artigo.

A ultima categoria, Ambiente Virtuais, também é representada por três artigos, e nestes foram observadas as seguintes temáticas periféricas (corpo, subjetivação, contemporaneidade, cultura, tecnologia, educação, processos psicológicos, estética). Apenas a temática corpo foi contemplada em mais do que um artigo, sendo representada por 2 dos 3 totais, sendo então a temática mais relevante dentro dessa categoria.

4 DISCUSSÃO

4.1. CORPO E CORPOREIDADE

Ao se deparar com a dualidade, sujeito e mundo, podemos direcionar nossos olhares ao elemento que viabiliza a interação que se estabelece entre os dois, o corpo humano. Assim como as experiências humanas são modificadas pela temporalidade, as compreensões e conceituações também o são, levando a diferentes maneiras de se conceber um mesmo elemento a partir da variação do tempo. Portanto, espera-se que a conceituação do corpo

modifique-se no decorrer cronológico a partir das alterações ocorridas nas sociedades e nas relações dos sujeitos com seus ambientes.

A partir de Pires Ferreira (2010), entende-se que no século XX, no campo da filosofia, surgem concepções acerca da realidade do corpo, buscando garantir-lhe um local de importância que até outrora era apenas atribuída à mente. Um desses filósofos é Merleau-Ponty, o qual expandiu o pensamento em relação ao objeto, corpo, para a compreensão deste como fenômeno, corporeidade, sendo a relação totalizadora que surge do embricamento entre o corpo, a mente e a intencionalidade de ambos para como o mundo (MERLEAU-PONTY, 1999)

Para aprofundarmos a questão da historicidade das compreensões acerca do corpo, cabe o estudo acerca das diferentes concepções sobre o objeto ao longo das épocas. Na Grécia Antiga, a concepção socrática do corpo trazia a noção de uma essência material, e também de uma essência intelectual, onde ambas mantinham relação harmoniosa, no entanto, Platão introduz uma nova informação a este conceito, onde o corpo passa a ser concebido como um obstáculo à mente (PIRES FERREIRA, 2010). Ainda segundo o autor, com a continuidade do pensamento platônico, surge outra conceituação propulsionada pelo Cristianismo da Idade Média, onde a essência do corpo passa a ser separada da essência mental.

Durante o Renascimento, de acordo com o autor supracitado, o trabalho humano passa a ser mais valorizado, fazendo ressurgir o interesse pelas atividades físicas e pelo corpo, no entanto, esse interesse estabelece certa tensão no pensamento europeu uma vez que a associação entre corpo e pecado, derivado do pensamento católico, ainda ocorria popularmente. Nos séculos XVII e XVIII, continua-se o processo de valorização do trabalho, e com o advento da Revolução Industrial, cria-se a associação entre corpo e mercadoria. Já no século XIX, segundo o mesmo autor, juntamente com a expansão do capitalismo surgem novas concepções sobre o corpo, uma vez que o modelo de produção industrial tornou essencial a instrumentalização e a associação do corpo às tecnologias. No século XX, com o progresso contínuo das descobertas científicas e das invenções tecnológicas, especialmente das áreas da biologia, genética e medicina, permitiu-se o surgimento do corpo pós-orgânico, que superava alguns dos limites do organismo (CAVALCANTI, 2005, apud, PIRES FERREIRA, 2010).

Além de buscar compreender a historicidade por trás da concepção de corpo, para que se compreenda a corporeidade juvenil existente no contemporâneo, faz-se necessário algumas explanações sobre as questões das temporalidades que circulam e modificam o fenômeno. Quando se fala em temporalidade, não devemos cometer o equívoco de reduzi-la a mera

questão do tempo cronológico, pois, além de ser pautada em uma determinada época, é responsável por demarcar características, ontologias, valorações e definições ético-estético-epistêmicas (COSTA e FONSECA, 2007).

Anteriormente ao período contemporâneo, a modernidade possuía suas próprias peculiaridades, tendo seu início no fim do século XVII, impulsionado pela renascença, denotava uma nova relação dos sujeitos com a temporalidade na qual houve o resgate da confiança dos europeus de superar seus antigos em suas tradições, levando a grande mudanças nos sujeitos na sociedade, o homem passa ser visto como capaz de modificar seu futuro a partir de suas ações no presente (PEREIRA e STENGEL, 2015)

> O sujeito, durante o Período Moderno, movia-se na perspectiva de controlar seu plano de vida pessoal e profissional, suas ações diante da vida diziam de métodos para alcançar seus objetivos e metas predeterminados [...] a ação do planejamento exercia papel central (PEREIRA e STENGEL, 2015, p. 598)

A partir das modificações e críticas provindas do modernismo à sociedade e suas organizações, inicia-se o fim dessa temporalidade, a qual tem seu ultimato na Segunda Guerra Mundial, levando ao questionamento sobre o tempo mais almejado pelos sujeitos modernos, o futuro, que deixa de ser visto como algo certeiro para ser encarado com sentimento de incerteza (PEREIRA e STENGEL, 2015). Ainda de acordo com os autores, nesse momento de transição de temporalidades, os sujeitos encontram-se envoltos em um novo mal-estar da época, onde não há mais a segurança de um passado sólido, pautado nas tradições e costumes, tampouco de um futuro assegurado por ações no presente.

Com o declínio do período moderno, dá-se início ao processo de consolidação de uma nova temporalidade, que será tratada aqui como contemporaneidade e como tal, apresentando suas próprias peculiaridades. Nessa época a globalização e as novas tecnologias, em especial as de comunicação e informação, destacam-se, juntamente da imprevisibilidade do futuro e o sentimento de imediatismo, "A Pós-Modernidade traz consigo o estranhamento do futuro e o eminente risco, resultado da perda da relação entre o propósito e a finalidade" (PEREIRA e STENGEL, 2015).

A partir de Schwertner e Fischer (2012), reforça-se o peso que recai sobre as corporeidades, especialmente as juvenis, de nosso contexto: globalizado, individualizado, consumista, segregante, exclusivista, acelerado e encurtado. Para as autoras, os jovens desse contexto, são os jovens com maior nível educacional de todos os tempos, sendo considerados pioneiros na nova relação com a tecnologia e com o tempo confuso na sua delimitação em passado, presente e futuro. Tendo isso em vista, as autoras dissertam sobre a temporalidade

em que se encontra a juventude da atualidade, e estando eles regidos por inúmeras incertezas, sendo submetidos ao elevado dinamismo e imediatismo, não lhes sobra muito além de adequação a um novo espaço temporal, o presente-estendido, tempo que bordeja os limites do presente sem que adentre ao mar de incertezas do futuro mais próximo.

Em meio a essa realidade e contexto, denotados pela temporalidade do contemporâneo, encontram-se os jovens e suas corporeidades, submetidos as pressões sociais que neles recaem para a elaboração dum projeto de vida, sendo levados a elaborarem novas estratégias de desenvolvimento subjetivo e de manejo da realidade. É então que no ambiente virtualizado das tecnologias, do computador e da internet, que encontram "um espaço ao qual eles sintam que pertencem (...) capacitando-os a sentirem conectados uns aos outros, mesmo que estejam fisicamente separados" (BORDEAU, 2007, p. 77, apud SCHWERTNER e FISCHER, 2012, pp. 412 e 413)

> Dizíamos que a internet é entendida por eles [jovens] como uma efetiva e legítima rede de encontros (...) a famosa "www" (world wide web ou rede de alcance mundial) é vista como um lugar quase que fisicamente demarcado: as expressões que utilizam, como "entrar no computador" ou "mexer no computador", dão conta de um espaço que é possível acessar concretamente, um lugar onde de fato se realizam ações (...) "ver televisão/ usar o computador/ sair e conversar com amigos" não são, de forma alguma, excludentes entre si (...) se complementam e que existem para os jovens como simultaneidade – sem que haja uma classificação de ordem valorativa, como fazem crer algumas interpretações, como a do próprio Bauman. Ao contrário, são formas absolutamente compatíveis com os tempos do relógio digital. (SCHWERTERN e FISCHER, 2012, p.414)

Pode-se dizer então, que para o jovem do contemporâneo, a técnica e a tecnologia constituem um meio viabilizador de suas existências e promovedor de seus projetos de vida, em uma realidade em que as delimitações do tempo são dificultosas, a separação daquilo que é natural e artificial também o é (FONSECA, 2012). Frente a esse apontamento da autora, a mesma questiona, "será que sabemos o que é o corpo natural? (...) podemos simplesmente falar do corpo sem considerar junto com ele todo o aparato das máquinas e tecnologias?" (FONSECA, 2012, p. 54)

Para a autora supracitada, só poderíamos referir o corpo com um único termo quando este deixa de estar vivo, caso contrário o que se mostra são suas diversas potências, não simplificáveis ao caráter do único.

> Enquanto o corpo é sempre a reunião de diferentes forças e instintos, ele está sempre fadado a renovar-se, a não ser mais o mesmo. Aquilo que permite a fixação do corpo é sua capacidade de criar uma consciência que formula uma manutenção das forças que preponderam estabelecendo uma imagem de si, uma identidade (FONSECA, 2012, pp. 62 e 63)

Fonseca (2012) indica que se a tecnologia serve ao Humano como um elemento que concede visibilidade, sendo capaz de modificar o próprio humano, intervindo sobre ele e levando-o para fora de si e de sua imagem, "é como se a técnica pudesse ocupar o lugar da própria experiência" (FONSECA, 2012, p. 67). Portanto, segundo a autora, as possibilidades do corpo, inclusive as viabilizadas pela técnica, não fazem parte do registro do próprio corpo, mas de uma subjetividade, ou uma técnica, que afirma o que pode o corpo, contribuindo assim para a definição de uma corporeidade específica. Ainda para a autora, que se embasa no pensamento nietzscheano, o corpo, e corporeidade, seriam acontecimentos indomáveis, algo em continua progressão e desenvolvimento.

Em meio a essa contemporaneidade tecnológica, junto de todas as suas modificações temporais e na relação entre sujeitos e mundo, os jovens encontram novas oportunidades viabilizadas pelo cenário virtual, novas possibilidades de criatividade, aprendizagem, empreendimento e inovação, possibilidades das quais são necessárias habilidades específicas e que muitas vezes não são estranhas aos jovens do contemporâneo (OLIVEIRA, CINTRA, BEDOIAN, NASCIMENTO, FERRÉ e SILVA, 2017). De certa forma, essas viabilizações virtuais, permitem aos jovens resgatar algo que o contemporâneo parece ter tirado da maioria dos sujeitos, a capacidade de viver o mundo e modificá-lo, descobrindo-se na corporeidade virtual e experimentando novas modalidades interativas, e também de encontrar um cenário que permita um vislumbre mais otimista do horizonte do que aquele de um futuro incerto, não que este seja certeiro, mas que resiste às limitações e restrições comuns a materialidade contemporânea.

Como dito anteriormente, para que os jovens possam aproveitar as novas possibilidades virtuais, algumas habilidades são necessárias, as quais geralmente surgem da própria experiência interativa do sujeito com os computadores, dispositivos eletrônicos, internet e seus ambientes virtualizados. Uma possibilidade, que será mais amplamente abordada pelo presente trabalho, é a de se desenvolver tais habilidade a partir da prática com jogos eletrônicos, que segundo Oliveira et al. (2017), contribuem para o desenvolvimento de diversas habilidades úteis às experiências virtualizadas, habilidades como raciocínio rápido, tomada de decisão e coordenação motora.

Em relação a aprendizagem de novas habilidades, vale-se ressaltar novamente a questão do pioneirismo juvenil, que é explicitado por Oliveira et al. (2017), ao trazerem o dado de que mais da metade dos jovens abordados em sua pesquisa, aprenderam a utilizar a internet sozinhos, denotando certa falta dos adultos e outros grupos etários, que ao invés de ensinar os mais novos, aprendem com eles, muitas vezes com maior dificuldade.

Uma possível perspectiva que visa compreender o corpo, é concebê-lo como a dimensão mais externa do sujeito, em maior exposição daquilo que provém da exterioridade, e que por vez exigem adequações sociais e culturais (SANTOS, 2011). O autor citado utiliza-se da obra de Le Breton para contribuir com a compreensão de que o corpo não é mera estrutura fisiológica, um amontoado de órgãos, mas que em primeiro lugar, seria uma estrutura simbólica, refletindo as diversas pressões sociais e culturais que o consolidam.

Contemporaneamente, nosso contexto é repleto de tecnologias que modificam nossa relação com o corpo a partir de diferentes instrumentos que podem ser anexados a nossa estrutura ou estética com determinada finalidade (TASSEL, 2009). Nessa realidade compartilhada pelos sujeitos, a linha entre natural e artificial atenua-se, aumentando as possibilidades de hibridização, e até mesmo simbioses, entre o corpo orgânico e as máquinas artificiais (TASSEL, 2009).

Nesse momento cabe a associação da corporeidade junto a um valor caracteristicamente cibercultural, a busca pelo aumento da performance, ou seja, a busca por melhor desempenho nas tarefas executadas (KIM, 2004). De acordo com Kim (2004) o culto a performance, ou como descrito pelo autor "estética da performance", é uma marca nítida da cibercultura e é propulsionada pelos adventos tecnológicos que nos permitem desempenhos superiores às situações não suportadas tecnologicamente.

> No discurso da mídia e da propaganda, onde exibem ostensivamente o seu corpo híbrido, os para-atletas corredores materializam hoje as aspirações do futuro do corpo pós-humano, o homem redesenhado para uma "melhor performance". [...] Com efeito, as próteses de alta performance assumem o design dinamizado, matematizado e geometrizado da máquina: elas não pretendem mais reproduzir as formas do corpo humano, mas são desenhados apenas em função do desempenho. (KIM, 2004, p. 211)

Para Tassel (2009) a nova intimidade entre o humano e a máquina se demonstra essencial quanto às modificações psíquicas em jovens, onde há a formulação subjetiva da imagem corporal. A questão da busca pela melhor performance se torna observável na dimensão social das vidas juvenis, onde o conceito da corporeidade somado à estética da performance é ressaltado na busca incansável por um corpo adequado às normas sociais de padrões rígidos de beleza. Explicando melhor, concorda-se com Lopes e Mendonça (2016), em que a cultura é um elemento capaz de modificar a relação do sujeito com seu corpo levando a implicações psicológicas e emocionais e, portanto, deve-se levar em consideração a estética da performance, uma das marcas ciberculturais, como força impactante na compreensão do corpo e da corporeidade.

Pode-se afirmar que, na contemporaneidade, ocorre a “responsabilização do sujeito sobre seu corpo que anteriormente poderia culpar a natureza, mas, no contemporâneo, dispõe de recursos de aperfeiçoamento, sendo a ausência de cuidados corporais visto como negligência do sujeito” (LOPES e MENDONÇA, 2016, p. 22). Essa responsabilização recai sobre todos os grupos etários, no entanto, compreende-se que é nos jovens que ela atinge o máximo de exigências, uma vez que a associação do corpo jovem à beleza é mais frequentemente partilhada pela sociedade do que a mesma associação em relação a outros grupos etários (LOPES e MENDONÇA, 2016).

Nessas experimentações juvenis que exploram a infinidade de possibilidades do ambiente virtual, podemos perceber alguns indícios que levam a perceber e compreender um pouco melhor a realidade e as qualidades de uma corporeidade virtual, afinal, essas experimentações e explorações indicam a existência de um sujeito, que possui um corpo amparado de anexos tecnológicos e que intencionam a um mundo, o virtual, e assim indicam a existência de uma corporeidade específica, entendida a partir da obra de Merleau-Ponty, que entende a corporeidade como a união de um fisiológico e um psicológico que intencionam ao mundo.

3.2. JOGOS ELETRÔNICOS

Como dito até então, a existência concomitante entre Humanos e as Tecnologias Digitais no mundo não é inócua, pelo contrário, é dotada de poder de modificação das realidades subjetivas e objetivas às quais os sujeitos são submetidos ao longo de suas experiências de vida. Dentre as modificações ocorridas na realidade dos sujeitos vinculados às novas tecnologias, estão os jogos eletrônicos e também as variadas mídias digitais, que contribuem no processo de modificação e atualização da realidade humana em relação à vida em sociedade, dispondo recursos de entretenimento, desenvolvimento e socialização diferenciados de qualquer outra época humana antecedente.

A partir da consideração feita por Palfrey e Gasser (2011, apud OLIVEIRA et al., 2017) que compreendem o mundo digital como um promovedor e demandador de novas habilidades, podemos nos perguntar sobre a natureza das explorações realizadas pela juventude contemporânea em meios virtuais. Uma dessas possibilidades exploratórias, cara para o presente trabalho, é a interação entre jovens e jogos eletrônicos, que embora seja apenas uma possibilidade, retrata o dinamismo contemporâneo que submete o sujeito a novas

dimensões multideterminadas e atravessadas por diversas tecnologias provenientes do que hoje se considera como a maior indústria, a nível mundial, de entretenimento (CROCETTA, OLIVEIRA, LIZ e ANDRADE, 2015).

No caso dos jogos eletrônicos temos os computadores, seus anexos físicos, os jogos, os programas virtualizados e a internet que conecta os jovens, os computadores e os jogos uns aos outros e por fim, mas não menos importante, a cibercultura que se estabelece a partir e entre estes sujeitos embricados na tecnologia virtualizada e globalizada. Tal fenômeno parece contribuir para a delimitação de uma nova corporeidade juvenil contemporânea.

Segundo Cruz Junior e Silva (2010), por vezes os jogos eletrônicos são encarados superficialmente, levando a uma compreensão simplista que o entende meramente como distração. No entanto, além do caráter de entretenimento, compreende-se que esses jogos e as experiências proporcionadas nesse ambiente virtual possibilitam o processo de significação do corpo virtual. Um dos processos de significação possibilitado por essa relação, é a percepção de rendimento ou performance em relação ao jogo, que atribui valores simbólicos ao corpo virtual do jogador como sendo apto ou capaz de determinada façanha, colocando-o em posição mais elevada em relação aos demais jogadores que não alcançam determinada conquista (CRUZ JUNIOR e SILVA, 2010).

As possibilidades de interação com o mundo dos jogos eletrônicos é vasta, caracterizando um equivoco não contemplar as dimensões desses novos espaços de existências humanas. Se considerarmos os diferentes gêneros de jogos existentes hoje, percebemos sem dificuldades que há muito mais que apenas um jogo, uma forma de jogar, um estilo de jogador, na verdade o que temos são pluralidades que tendem a um infinito comparável ao da imaginação e criatividade humana.

As variedades de gêneros de jogos são tantas, que seria difícil ou até mesmo impossível discriminá-las aqui. Como exemplo de alguns cito as quantificações classificatórias da obra de Oliveira et al. (2017): esporte; celular; corrida; luta; estratégia e guerra; multiplayer online; raciocínio e lógica; RPG; simuladores; humor; árcade; cartas. Mesmo citando 12 gêneros de jogos, estamos longe de esgotar as possibilidades, uma vez que elas podem se desdobrar, como por exemplo, considerar que existem jogos de guerra e jogos de estratégia e que ambos podem, mas nem sempre são, relativos a um mesmo gênero. Inclusive gêneros consideravelmente novos vem surgindo nos mercados dos jogos eletrônicos, como por exemplo o gênero "*sandbox*", "*horror survival*", música e dança, MOBA (*massive oline battle arena* – arena de batalha online multijogador), etc.

As discriminações dos diferentes gêneros e a atribuição de nomenclaturas específicas para cada um não caracteriza necessariamente algo imprescíndivel para o contexto dos jogos eletrônicos, contudo, é interessante identificá-los e caracterizá-los para que se viabilize uma possibilidade interpretativa, visando compreender um pouco mais dos jogadores a partir dos seus gêneros de preferência, as habilidades que normalmente se utilizam e as circunstâncias interativas as quais os sujeitos se deparam. As possibilidades de gêneros de jogos e habilidades utilizadas e desenvolvidas são muitas, pois "apresentam uma grande diversidade, desde jogos que requerem atividade eminentemente sensório-motora, até aqueles que exigem do jogador grande capacidade estratégica e de entendimento de regras" (SUZUKI, MATIAS, SILVA e OLIVEIRA, 2009, p. 163)

Para exemplificar, um jovem que gosta de jogos de cartas e de RPG, provavelmente utiliza habilidades diferenciadas do jovem que prefere os gêneros "*horror survival*" e "*sandbox*", inclusive podemos pensar se as plataformas de jogo, independentemente de seu gênero, suportam a modalidade "*multiplayer"* (múltiplos jogadores), "*singleplayer*" (jogador solo), ou ambas.

As modalidades de jogos também vão além da questão do número de jogadores possíveis, encontramos jogos das modalidades "*online*" (conectado a internet) "*offline*" (desconectado da internet), em tempo real, em tempo ocioso, gratuito ou pago, por partidas, por aventuras, sagas, episódios, etc. Novamente, o importante quanto as diferentes modalidades, não é em si discriminá-las, mas buscar compreende-las no sentido de suas implicações interativas, ou seja, de como os jovens jogadores interagem, exploram e constituem sua corporeidade e identidade em meio a tais realidades virtualizadas.

Essas diferentes possibilidades de interação quanto ao gênero e modalidade de jogo, nos permitem sondar possibilidades interpretativas que são muitas vezes apontadas pelos jogadores e absorvidas em algumas pesquisas, como uma das reflexões anteriormente citada por Oliveira et al. (2017). Embora o uso excessivo do ambiente virtual possa ser limitador ou sucateador das relações presenciais, o contrário também é verdadeiro, e apontado pelos autores citado como um possível facilitador das relações familiares e amigáveis. Tal benefício pode ser mais facilmente vinculado a realidade dos jogos de modalidade *multiplayer online*, pois possibilita as interações por promover um espaço com mais de um jogador e que podem interagir a partir da rede, ou seja, mesmo que distantes geograficamente.

Ao mesmo tempo que exploramos as possibilidades interativas dentro do ambiente dos jogos eletrônicos, buscando compreender um pouco de sua natureza e suas implicações para a existência humana, devemos tomar cuidado para não fazer interpretações valorativas,

caracterizando algo como melhor ou pior, real ou irreal, bom ou ruim. Esse cuidado é de especial utilidade para que não corramos o risco de disfarçar a realidade a partir de nossos pressupostos.

Para Retondar, Bonnet e Harris (2016, p. 8), os jogos na realidade clássica diferenciam-se dos da realidade virtual, pois "O argumento de diferenciação entre o jogo eletrônico e aquele jogado no mundo da vida é que, no computador, não há suor nem cansaço". A meu entender este é um argumento centrado num aspecto valorativo, uma vez que não caracteriza um elemento de diferenciação contundente. O jogo não deixaria de ser melhor ou mais adequado por conta do cansaço ou suor que causa ao sujeito, tampouco deixaria de ser jogo, afinal nem todos os jogos buscam cansaço ou suor de seus praticantes, sejam eles virtuais ou não. Inclusive há jogos virtuais conhecido como e-sports que colocam o jogador em movimentações continuas e que levam ao cansaço e ao suor, enquanto uma partida de xadrez, embora não seja virtualizada, pode ser que não canse nem faça suar, de qualquer forma nenhum nem outro jogo deveria ser questionado por tal aspecto.

Ao mesmo tempo que pontuo essa discordância entre a diferenciação do jogo virtual e do não virtual, Retondar, Bonnet e Harris (2016, p. 8), expressam uma compreensão mais condizente com a diversidade de materiais encontrados em meio as bibliografias: "O avatar das projeções psíquicas diante da tela produz sensações e prazeres tão poderosos e mobilizadores quanto aquilo que se pode vivenciar sensivelmente". Seguindo a mesma lógica interpretativa, baseada nas informações coletadas a partir de entrevistas com jovens jogadores afirmam:

> Se por um lado o jogo eletrônico pode ser visto como uma maneira de isolamento social e de controle absoluto da realidade por parte daquele que joga em face de um sentimento de insegurança e de intolerância com o imprevisível da vida que lhe é inerente, por outro lado o acesso virtual pode ser percebido como um lugar de aproximação, de conexão, visando à interação no mundo da vida (RETONDAR, BONNET e HARRIS, 2016, p. 9)

Além dos impactos quanto a modalidade, temos também algumas sondagens importantes quanto ao gênero a que pertencem os jogos. Uma questão freqüente, entre as bibliografias utilizadas para a confecção do presente trabalho, é o questionamento sobre as implicações do uso de jogos sobre a violência e a vulnerabilidade juvenil. Essa questão é geralmente associada ao uso de jogos de gêneros mais violentos, como no exemplo citado anteriormente, os jogos de estratégia de guerra, onde normalmente possuem conteúdo violento, com animações sanguinárias, que colocam o sujeito no papel de um soldado, um

assassino, um sobrevivente, etc. em que o objetivo de conclusão envolve geralmente o matar de outros jogadores ou de NPC's (*non playable characters* – personagens não jogáveis).

As discussões quanto à violência e a vulnerabilidade vão ao encontro às preocupações sobre a realidade juvenil, que já enfrenta em meio à realidade clássica, a situação de vulnerabilidade e de exposição a cenas violentas. Ou seja, é preocupante que esses conteúdos interfiram negativamente na elaboração da corporeidade juvenil, que leve a um processo de subjetivação mais violento, a um corpo mais agressivo e, por fim, a uma corporeidade mais "comprometida" pela violência.

Embora seja uma questão de extrema importância e que é abordada por mais de um artigo, os resultados ou as sondagens teóricas não são conclusivas quanto ao impacto resultante da exposição dos jovens aos jogos violentos. Oliveira et al. (2017), assim como Retondar, Bonnet e Harris (2016) e Suzuki et al. (2009) trazem duas ponderações condizentes com as diversidades interpretativas encontradas em meio científico, a primeira seria a de que a exposição dos jovens a tal conteúdo é negativa, prejudicial no sentido de estimular no jovem comportamentos similares, promovendo até certa anestesia quanto as implicações de suas atitudes uma vez que em meio virtual elas não são/seriam punidas e, por vezes, são recompensadas.

Outra possibilidade interpretativa seria contrária a esta ultima, considerando que a existência desse espaço para o jovem é benéfica, pois permite uma "válvula de escape", dando vazão a violência interiorizada pelo jovem a partir de suas vivências na realidade clássica, diminuindo os riscos de que esse extravasamento violento ocorra no ambiente não virtualizado e acarrete em prejuízos aos sujeitos e a sociedade.

Suzuki et al. (2009) traz como resultado de sua pesquisa, a partir do questionamento dos jovens participantes sobre sua percepção quanto a exposição a violência dos jogos, que 60,5% dos participantes não percebem diferença após o jogo violento, 8,6% sentem-se mais relaxados, 7,4% sentem-se mais violentos.

Além da temática da violência, outra preocupação constante nas obras utilizadas diz respeito as questões de socialização que são atravessadas pela realidade dos jogos eletrônicos, onde tem sido frequentemente associados a dificuldades ou a diminuição das relações sociais (SUZUKI et al., 2009). No entanto, assim como a questão da violência é controversa, a da socialização também é.

> O termo "amizade eletrônica" foi cunhado para designar esse tipo de relação que alguns jogadores estabelecem, ao envolver-se no jogo em detrimento de manter relações com outras pessoas. Seriam indivíduos que apresentam dificuldades sociais ou emocionais, que utilizam os jogos para escapar, muitas vezes substituindo

> interações sociais da vida real pela vida virtual, que provocaria menos ansiedade. No entanto, esse tema é controverso, uma vez que outros estudos relatam relação positiva entre indicadores de saúde psicossocial e grupos de jogadores, em comparação a grupos de não jogadores. Há quem afirme que os jogos representam na verdade uma forma alternativa de socialização e colaboração para a maioria das pessoas (SUZUKI et al., 2009, p. 164).

A partir do levantamento realizado pelos autores citados, obteve-se o seguinte resultado, dos 83 participantes, 74,4% afirmaram que jogar jogos eletrônicos não compromete suas relações sociais, seja com amigos reais ou virtuais. Com a possibilidade de adentrar e interagir no ciberespaço, os sujeitos possibilitam inter-relações cada vez mais próximas, possibilitando contatos mais contundentes e afetivos em relação à alteridade. Sendo assim, ao se encontrar com o outro no ambiente virtual do jogo, perde-se a noção de um ambiente etéreo e distante, pois o contato é cada vez mais aproximado por intermédio das tecnologias.

A partir dessa interação, estabelecida de maneira cada vez mais plena em "realidade", aqui entre aspas, pois não se compreende o virtual como irreal, possibilita-se a significação do corpo e do próprio sujeito, a qual sem a presença de outro semelhante seria impossível (SILVA e SILVA, 2017).

Um dos dados apontados por Suzuki et al. (2009) consiste nos motivos apontados pelos sujeitos de pesquisa para se interessarem pelos jogos eletrônicos, os resultados indicados a seguir seguem a lógica do aspecto mais atrativo para o menos atrativo, (possibilidade de relaxar; prazer no desafio de superar etapas; poder jogar com amigos; observar a arte do jogo; assumir novos papéis; prazer no controle do mundo simulado; jogar com amigos virtuais; extravasar a raiva)

Uma terceira temática importante sobre a relação dos jovens com os jogos eletrônicos é o do aparecimento de comportamentos que denotem certa dependência ou quanto ao potencial adictivo dos jogos eletrônicos. Sobre isso, foi observado por Suzuki et al. (2009) uma relação considerável entre o uso abusivo de jogos e um gênero e modalidade específico de jogo, a saber o RPG "*Role Playing Game*" (jogo de papéis) e sua modalidade online MMORPG "*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*" (jogo de papéis online com múltiplos jogadores). Os motivos apontados pelos autores que sustentam tal hipótese são as seguintes características dos jogos: contingência de condicionamento operante intermitente; reforço social, por estabelecerem laços sociais entre jogadores; propriedades imersivas; componente de avanço, progredir e superar etapas"

Concorda-se, por fim, que os jogos eletrônicos excedem a perspectiva simplista que os enxerga como meras ferramentas de lazer e entretenimento, sendo possível apontar a partir da literatura que o envolvimento com tais tecnologias possibilita ao jovem dar continuidade em

seu processo de subjetivação, estabelecendo redes de significações mais amplas em relação ao seu ambiente e sua corporeidade, tornando-o mais desenvolto em relação a demandas sociais que são amplamente partilhadas e direcionadas, especialmente, aos jovens.

3.3 AMBIENTES VIRTUAIS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Neste novo universo em vias de exploração e expansão, o mundo virtual, que surge através das tecnologias humanas e insere seus criadores em novos ambientes virtualizados, estabelece novas possibilidades interativas entre sujeitos e seus meios. A internet, sua distribuição mundial e os aparelhos que permitem nela navegar, contribuem para o surgimento dos ambientes virtualizados, onde os sujeitos podem então formular novas redes de relacionamentos, comunicar e informar-se, explorar e desenvolver habilidades, jogar e se divertir (CROCETTA et al., 2015).

Quanto a corporeidade do sujeito em meio virtual, especialmente nos diversos jogos eletrônicos, traz-se a seguinte reflexão de Cruz Junior e Silva (2010), “Nas realidades virtualmente simuladas, assim como na imaginação, é possível saciar a ânsia de ser”. O autor indica a possibilidade do sujeito encarnar diferentes perfis, funções, histórias e até mesmo realidades, que perpassam a experiência vivenciada no ambiente virtual por meio dos jogos eletrônicos, possibilitando ao sujeito a experimentação de uma realidade que por inúmeros motivos não se concretiza na realidade clássica, mas é possibilitada pela e na realidade virtual.

Embora essas e outras possibilidades sejam existentes dentro da imensidão dos ambientes virtuais, devemos nos atentar as peculiaridades desse envolvimento entre humanos e tais virtualidades, que embora eterificadas e distanciadas da robustez do corpo orgânico, ainda dependem deste para que a navegação em meio aos dígitos dos computadores seja possível. As interações humanas nos ambientes virtuais dos jogos como andar para frente, correr, pular, nadar, martelar, conjurar magias ou consertar um motor de avião, não poderiam, hoje, ser realizadas apenas com a força do pensamento, estas ações dependem do intermédio promovido pelos anexos tecnológicos, que de certa forma possibilitam o transportar do corpo clássico ao ambiente virtualizado.

Ferreira e Caminha (2016) apontam para a compreensão do ciberespaço como um ambiente de ressignificações, indicando os avatares, ou perfis digitais que representam a identidade e a corporeidade do sujeito no espaço virtual, como sendo um exemplo de como o corpo dos usuários dos ambientes virtuais ganham novas delimitações e expressões. Kim

(2004) é outro autor a compartilhar da compreensão de que o ciberespaço é um ambiente de elaboração de significados, trazendo como adição aos demais autores citados, o entendimento de que o espaço virtual é um local de experiências genuínas.

> Ciberespaço é o "lugar" onde a conversação telefônica parece ocorrer. Não dentro do seu telefone real, o dispositivo de plástico sobre sua mesa. […] [Mas] O espaço entre os telefones. O lugar indefinido fora daqui, onde dois de vocês, dois seres humanos, realmente se encontram e se comunicam. (STERLING, 1992, apud KIM, 2004, p. 213)

Portanto, compreende-se que o ambiente virtual de encontro entre sujeitos, seja por contato telefônico ou por participação num jogo virtual, leva os humanos a encontrarem-se na realidade, e que, embora virtual, os impactos de tal encontro superam as barreiras entre a realidade clássica e a virtual promovendo modificações nas vidas desses sujeitos, entre elas, na percepção da corporeidade.

A possibilidade de afetação dos sujeitos frente à dimensão ciberespacial está intimamente associada à maneira pela qual nosso corpo orgânico interage com a tecnologia e produz respostas que são processadas na virtualidade. Explicando melhor, é a partir dos recursos tecnológicos que medeiam a relação humano-máquina que se ampliam as possibilidades de modificações dos sujeitos e suas realidades, seja no âmbito virtual ou material. Isso é possível pois a unidade informacional, o bit, perpassa ambos sistemas, orgânico e inorgânico, e convencionalmente é a ela atribuída dois valores, "um" e "zero" (KIM, 2004).

No entanto, a interação entre humanos, máquinas com tecnologia digital e ambientes virtualizados não seria tão eficiente se dependesse exclusivamente da linguagem composta apenas por bits ou bytes, que seriam agrupamentos de 8 bits. Embora esta seja a unidade básica e comum a ambos os sistemas, a codificação da máquina não é facilmente compreendida pelos sujeitos, mesmo em sua conversão linguística na forma de um comando, "moveC:/dir_1/dir_N/meu_arquivo.DOC C:/dir_2/dir_N" (KIM, 2004,p. 215), fica difícil sua compreensão; mas no lugar do comando escrito, a tecnologia digital nos permite a aproximação da máquina sem o distanciamento de nossa linguagem humana, utilizando recursos como o mouse.

> Como se dá sentido imagético àquilo que essencialmente não possui expressão visual? É a imagem, ou melhor, são os sistemas de imagens articulados por modelos de simulação que possibilitaram realidades nas quais "clicar" e "arrastar" documentos com um mouse faz mais sentido do que digitar "moveC:/dir_1/dir_N/meu_arquivo.DOC C:/dir_2/dir_N" (KIM, 2004, p. 215)

Além do mouse, outros acessórios são acoplados à interface humano-máquina com a finalidade de aproximar ambas realidades e seus respectivos ambientes e linguagens, possibilitando maior interação que, além de quantitativamente, amplia-se qualitativamente, tornando a relação muito mais eficiente. Quanto aos ambientes nos jogos eletrônicos, percebe-se que o mouse, o teclado, os alto-falantes, o monitor, e outros acessórios, são grandes responsáveis pela expansão do corpo orgânico ao ambiente virtual, possibilitando o início de uma corporeidade mais etérea e possível de ser explorada, experimentada e significada. "A interação promovida pelo homem com esse novo território (ciberespaço) o impulsionou a imaginar e criar os elementos como a linguagem a ser utilizada nesse espaço" (FERREIRA, 2007, apud SILVA, TEIXEIRA e FREITAS, 2015, p. 182)

> Produtos computadorizados, que apareceram como vídeo games nos anos 80 e eram controlados por *joysticks*, mouse, *gamepads* ou teclas do computador, ganharam novas formas: agora são controlados pelo movimento do jogador, e fazem uso de periféricos inovadores, como tapetes eletrônicos de dança, plataformas de movimento, bicicletas de exercício, dispositivos hápticos e câmeras detectoras de movimento (PAPASTERIGOU, 2009, apud CORCETTA et al., 2015, p. 825) [2] (tradução do autor)

Além da inovação das tecnologias anexas ao corpo que possibilitam a interação no virtual, a forma como se entende o ambiente virtual e seus desdobramentos também foram modificados. Hoje podemos apontar para dois tipos de ambientes virtualizados, possibilitados por duas tecnologias distintas, a Realidade Aumentada e a Realidade Virtual, descritas geralmente pelas siglas AR (*augmented reality*) e VR (*virtual reality*) que derivam de seus respectivos nomes em inglês.

Corcetta et al, (2015), descreve em sua obra essas duas modalidades tecnológicas de interação com a virtualidade. Segundo o autor a VR simula o mundo clássico a partir das capacidades gráficas dos computadores, permitindo uma interação mais intuitiva pela utilização dos *Head Mounted Displays* (HMDs), dispositivos anexos à cabeça que transportam a visão e audição do usuário para o ambiente virtual, *Data Gloves*, que seriam luvas de dados que permitiriam ao jogador controlar as mãos no ambiente virtual pela ação das mãos no ambiente clássico, e em alguns casos o próprio corpo do jogador. Os ambientes gráficos construídos para a VR são predominantemente virtuais, e o sentimento do jogador é o de ser inserido ao contexto, transportado até um novo cenário, ambiente, realidade.

---

[2] Trecho original: "Computerized products, which appeared as video games in the 80s and were controlled by joysticks, mouse pads, gamepads or computer keys, have now gained new forms: They are controlled by playermovements and make use of innovative peripherals, such as electronic dance pads, motion platforms, exercise bikes, haptic devices and motion-tracking cameras"

Ainda segundo o autor citado, a AR diferencia-se na tentativa de construção do ambiente virtualizado, ao invés de utilizar somente recursos gráficos gerados pelos computadores, utiliza-se aqui o próprio cenário clássico, e a ele são adicionados novos elementos virtualizados e virtualizantes, nessa modalidade o mundo virtual e o mundo clássico coexistem, dando origem a uma realidade hibrida, a lógica por trás da AR é de manter o jogador em seu ambiente clássico, e ao invés de transportar o sujeito ao virtual, transporta-se o virtual até o sujeito.

Os estudos realizados por Corcetta et al. (2015), trazem algumas possibilidades de aplicação dessas novas modalidades interativas com a virtualidade como possíveis tecnologias para práticas corporais dentro do ciberespaço e para usos terapêuticos em caso de doenças geralmente associadas as capacidades motoras dos sujeitos. Para os autores o uso das tecnologias de AR e VR foram capazes de estimular a prática de atividades físicas e contribuíram para a melhora da saúde de alguns pacientes em tratamentos de reabilitação motora. "(...) a combinação da VR e AR e exercícios podem resultar em alguns benefícios psicológicos, assim como o aumento das sensações de energia e prazer, e a redução dos níveis de cansaço percebido." (CORCETTA et al., 2015, p. 832)[3]

Embora seja importante ter conhecimento do que se tem de novidade quanto a abrangência da virtualidade em nosso mundo, devemos nos ater um pouco mais para analisar alguns elementos associados a modalidade interativa atualmente mais clássica, a saber a VR. Para tanto, complementa-se a definição já fornecida quanto a VR, além de ser uma realidade baseada no processamento gráfico de informações computadorizadas, e de "transportar" o jogador para dentro do ambiente virtual, também é capaz de convencer a subjetividade do jogador de que este de fato encontra-se em tal ambiente tridimensionalizado (SEABRA e SANTOS, 2005, apud RIBEIRO e MONTEIRO, 2015).

> Riva et al. (2007) referiam que os ambientes virtuais estabelecem um meio de comunicação afetiva e eficaz na indução de respostas emocionais, comportamentais e fisiológicas coerentes com o conteúdo do ambiente recriado, constituindo-se, desse modo, como um bom método para avaliar as alterações dinâmicas dessas mesmas respostas em contexto experimental (RIBEIRO e MONTEIRO, 2015, p. 141)

Para entendermos melhor ao que os autores se referem quando dizem que a VR é capaz de convencer o jogador de que este se encontra no ambiente virtual, é necessário que se explique outro conceito, definido pela literatura atual como Presença Virtual, "estado de

[3] Trecho original: the combination of VR and AR and exercise may result in some psychological benefits, as well as in increased feelings of energy and pleasure, and reduced levels of perceived tiredness

consciência que permite ao indivíduo sentir a sensação subjetiva (Slater, 2003) de estar fisicamente presente no local projetado mais do que no local onde se encontra efetivamente (Freeman, Avons, Pearson, & IJsselsteijn, 1999)" (RIBEIRO e MONTEIRO, 2015, p. 141)

A discussão levantada pelos autores acima citados inicia-se com a afirmação de que os cenários de indução afetiva em 3D produzem uma sensação de presença maior do que os ambientes 2D, isso é um indicativo de que ao utilizar a VR e seus recursos de imersão dentro de seu espaço projetado em 3D, a interação entre o jogador e jogo se da de forma ainda mais intima, ainda mais imersiva que a modalidade clássica 2D. Para facilitar a visualização do leitor, imagine-se assistindo um filme de terror, a frieza plana da tela 2D já é o suficiente para promover sensações de medo e desconforto, agora, imagine-se dentro do filme, num cenário 3D capaz de convencer sua subjetividade de que você realmente encontra-se naquele ambiente, é essa sensação de realidade e de convencimento do sujeito quanto a presença que tornam a VR altamente imersiva.

Ribeiro e Monteiro (2015), trazem ainda outros dados, como por exemplo que ambientes simulados com estímulos negativos/aversivos, tendem a ser mais eficazes quanto ao convencimento da presença do que cenários agradáveis ou neutros, ou seja, além da forma de visualização, 2D ou 3D, o conteúdo afetivo exposto pela virtualidade também interfere na sensação de presença.Para eles também, as propriedades psicológicas envolvidas na sensação de presença, parecem estar intimamente ligados a alocação de recursos atencionais do sujeito, sendo que, quando estes recursos se voltam mais ao ambiente virtualizado, maior é a sensação de se estar presente naquele local.

A possibilidade de interagir com o mundo virtual e de sentir que se está lá é interessante a muitos sujeitos que adentram a prática dos jogos eletrônicos, inclusive como uma possibilidade de modificação de elementos que são relativamente fixos na realidade clássica e que são moldáveis no virtual. Juntamente a essa possibilidade de modificação da realidade, somada a estética da performance e também a sensação de presença, que muitos jogadores se aproveitam da virtualidade para modificar em si aspectos desagradáveis, como por exemplo a aparência física, a beleza.

Atendo-se a essa questão, dos corpos belos nos ambiente virtuais, tem-se a pesquisa de Zanetti, Moiolli, Schiavon, Rebustini e Machado (2012) que examinaram a estética dos corpos presente no ambiente virtualizado do jogo *Second Life*. Trata-se dum jogo de simulação onde o jogadores criam avatares de corpos humanos, que podem se editados para satisfazer as vontades do jogador, e então, simulam uma vida cotidiana no ambiente virtual, trabalham, vão a festas, encontram os amigos, conversam, namoram, etc.

Os autores citados discutem também o processo de criação e manutenção do corpo do avatar nos ambientes virtuais, e como elemento crucial a este processo, pontuam inicialmente as tecnologias de comunicação e como estas afetam a experiência do corpo.

> Sabe-se que as tecnologias de comunicação são modos de mediar tal experiência: a escrita, ao substituir o oral, torna presente alguém que pode nem sequer estar vivo; a secretária eletrônica torna desnecessário que duas pessoas estejam presentes em simultâneo para haver comunicação; a televisão e a internet tornam próximo o que está longínquo no espaço (...) ao investirem na maneira como o corpo apreende o mundo para tornar a simulação tão presente quanto o simulado, e ao permitirem que o próximo e o simultâneo se estruturem segundo a conexão, a velocidade e a prótese, essas tecnologias modificam o que é o mundo e o que significa estar nele corporalmente. Parece não haver mais barreiras entre o real e o virtual. (ZANETTI et al., 2012, p. 413)

Segundo Zanetti et al (2012), o que permite a conexão entre as realidade clássica e virtual é justamente o corpo, envolvendo tanto o corpo original daquele quem joga e seu corpo criado que surge no jogo. Ainda segundo os autores, os avatares, por carregarem a estrutura que simbolifica e presentifica o usuário, caracterizam um traço identitário e também uma condição para se estar no mundo virtual.

É enquanto os jogadores controlam seus avatares, assim como o fazem com o corpo na realidade clássica, que constantemente são levados a considerar sobre a veracidade do ambiente virtual, das experiências vividas e das relações estabelecidas com outros sujeitos/avatares (ZANETTI et al., 2012)

Os elementos escolhidos pelos jogadores no momento de elaboração de seu avatar são diversos. Podem ser criados avatares similares ao corpo original, com mesmo sexo, gênero, estatura e outros elementos, ou podem modificá-lo mais ou menos de acordo com as pretensões do jogador, e é neste momento que a cibercultura, a estética da performance e também o contexto contemporâneo contribuem para a elaboração desse corpo que pode ser mais ou menos ficcional.

> Na internet, deixamos de ser uns e outros para criar espectros e avatares que são máscaras idealizadas pelo tecido social (...) adolescentes “recriam-se” em formato digital, incorporando características performáticas que transpareçam uma identidade socialmente desejada. (GOMES e CANIATO, 2016)

A sociedade contemporânea projeta sobre os sujeitos alguns valores que definem a estética ideal para o corpo, baseando-se geralmente numa estrutura binária de sexo e gêneros respectivos. Às mulheres é direcionado como modelo o corpo rígido e bem dimensionado, aos homens o corpo forte e musculoso (ZANETTI et al, 2012), essas projeções sociais recaem sobre os sujeitos e levam-nos a procurarem tais elementos corporais seja na realidade clássica ou virtual, permitindo que comparem e compitam entre si através da estética do corpo.

Segundo Zanetti et al. (2012), é justamente esta a realidade encontrada dentro do jogo *Second Life*, onde os jogadores exibem avatares esbeltos, correspondentes a valores estéticos vigentes em nossa sociedade e que também contemplam elementos da virtualidade, como por exemplo as tendências entre os próprios jogadores daquele ambiente que delimitam mais ou menos uma cibercultura mais singularizada para tal grupo.

3.4 SOCIABILIZAÇÃO VIRTUAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Uma das questões frequentemente discutidas pela literatura acerca da utilização das novas tecnologias digitais, diz respeito a uma preocupação em compreender as implicações dessa associação entre humanos e tecnologias à sociabilização dos sujeitos. Essa preocupação não é originária exatamente da época dos computadores, na verdade alguns questionamentos já surgiam quanto ao uso excessivo dos aparelhos televisivos pelas famílias modernas, questão a ser discutida adiante.

Se antigamente os sujeitos socializavam apenas com recursos físicos, ou seja, a vocalização ou a escrita, hoje há disponibilidade de recursos diversos que possibilitam a interação digital, como por exemplo as ligações telefônicas, os e-mails, as mensagens de texto, os áudios, as fotos, os vídeos, etc. Com tamanha amplitude de possibilidades, encontramos no mundo compartilhado, muitas formas, de certa maneira inovadoras, de se comunicar com os outros.

Atendo-se à realidade juvenil, devemos nos perguntar como os jovens vêm se comunicando. Segundo Borghi, et al (2018), o uso de plataformas de socialização virtualizada possui elevada importância no cotidiano dos jovens, levando à compreensão de que o espaço virtual utilizado para a comunicação leva à possibilidade de elaboração de percepções e sentimentos.

As implicações dessas modificações para corporeidade dos jovens pode ser compreendida no sentido de modificar o cenário com o qual habitualmente se construía experiências, descobria-se no mundo, definindo assim sua essência e sua práxis. No cenário virtualizado, esses processos continuam a ocorrer e a contribuir para as delimitações das fronteiras e possibilidades do corpo e corporeidade virtual. A comunicação virtualizada entre os sujeitos possibilita então a continuidade do processo de subjetivação, a partir da significação da própria identidade.

O ciberespaço e a comunicação que nele ocorre, podem ser compreendidos de acordo com Le Breton (2009):

> Um mundo em que as fronteiras se misturam e em que o corpo se apaga, em que o outro existe na interface da comunicação, mas sem corpo, sem rosto, sem outro toque além do toque no teclado do computador, sem outro olhar além do olhar da tela (LE BRETON, 2009, p. 142)

Compreensão que também é utilizada na obra de Cruz Junior e Silva (2010) e que representa um pouco dos elementos envolvidos na facilitação da interação que ocorre entre os sujeitos no ambiente virtualizado. Embora estes sejam desprovidos de certos elementos corriqueiros das interações no espaço não-virtual possibilitam uma experiência de corporeidade através dos recursos que são anexos do corpo físico, servindo de intermédio para o ambiente não materializado e, com isso, definindo novas fronteiras corporais delimitadas pelas possibilidades e limitações interativas.

Embora ausente de corpo orgânico, compreende-se que no ciberespaço e a partir da comunicação que nele se estabelece, inicia-se o nascimento da corporeidade virtual, uma vez que a partir da comunicação, da exposição ao meio e ao olhar do outro, possibilita-se a delimitação das fronteiras de um corpo etéreo acompanhada de subjetividade, levando a experiências de nível subjetivo como um fenômeno e um constante vir-a-ser.

Além dos anexos físicos como o mouse e o teclado, a corporeidade virtual pode utilizar-se de recursos tecnológicos que lhe servem de anexos linguísticos. Como exemplo temos as ações promovidas pelos corpos virtuais dos avatares nos ambientes virtuais dos jogos, buscando algum tipo de expressão, e também a utilização de caracteres especiais nos chats, conhecidos popularmente como *emoticons* ou *emojis*

> Considerados uma forma paralinguística de comunicação, estas pequenas sequências de caracteres, têm como intuito simular/imitar diferentes gestos, semblantes, fisionomias e expressões de caráter corporal, e que, por sua vez, traduzem diversos estados do sujeito. Assim sendo, admite-se que o corpo e suas múltiplas representações, revelam que este não se constitui apenas como ferramenta a serviço da linguagem, mas também é a própria linguagem. (CRUZ JUNIOR e SILVA, 2010, p. 98)

Voltando-se agora para algumas questões tratadas na literatura pesquisada sobre a utilização excessiva de certos recursos tecnológicos e suas implicações para com a socialização dos sujeitos. Segundo Barbosa (2013), alguns estudos relacionavam o consumo acentuado de horas frente a televisão com a diminuição da qualidade de vida e insatisfação com o campo social, no entanto, ao que parece, não seria exatamente o caso. A partir das idéias de Shirky (2010) o autor trás que a presença das televisões e o seu “consumo”

acentuado, mais do que negativamente agravante da insatisfação social, vinha como uma tentativa de suprir o excesso de tempo livre que as famílias vinham enfrentando desde a revolução industrial.

Ainda segundo Barbosa (2013), apoiado nas idéias de Shirky (2010), entende que o uso acentuado vinha por conta de um excesso de tempo, somado ao excesso de capacidade cognitiva e juntamente a escassez de interações sociais, ocasionadas pelo estilo de vida urbano, levando o sujeito a buscar novas possibilidades de se manter em contato com o social e, a partir dessa pretensão, os sujeitos mudam o seu papel de meros consumidores de informação para cocriadores dessas, o que vem a ser facilitado pelas tecnologias de comunicação e informação. “Vivemos, pela primeira vez na história, em um mundo no qual ser parte de um grupo globalmente interconectado é a situação normal da maioria dos cidadãos” (SHIRKY, 2010, p. 27, apud BARBOSA, 2013, p. 95).

Assim como a tecnologia, a forma de se relacionar com ela também é capaz de modificar a práxis humana, e é a partir dessas modificações humanas que Turkle (2012), utilizada na obra de Barbosa (2013), se dedica a compreender as modificações psíquicas ocasionadas pela conectividade integral. Para Turkle (2012, apud BARBOSA, 2013), em uma conversa não-virtual, é difícil se controlar o que, como e quando se diz, já a conversa virtualizada, especialmente a escrita, nos permite maior controle sobre o conteúdo informativo e isso possibilita um certo lapidar da relações. Barbosa (2013) aponta para uma peculiaridade psíquica ocasionada pelo consumo acentuado da modalidade de sociabilização virtualizada, seria o aparecimento de três “verdades” viabilizadas pelos dispositivos eletrônicos com conexão à internet, essas “verdades” são: podemos colocar nossa atenção no que quisermos; sempre seremos ouvidos; nunca estaremos sós.

> A ideia de que a conexão protege da solidão e do desamparo pode ser benéfica em um mundo contemporâneo no qual as configurações familiares e sociais providenciam cada vez menos companhia e apoio (...) a solidão passa a ser vista e sentida com pavor, como aterrorizante, como um estado de desligamento contra o qual tem de se lutar, um problema a ser resolvido, um estado que ameaça o sujeito em sua identidade e na percepção de si mesmo (TURKLE, 2012 apud BARBOSA, 2013, p.96)

Ainda segundo o autor supracitado, as manifestações sociais possibilitadas pelo ambiente virtualizado, são percebidas pelos sujeitos como companhias reais, ouvinte e fornecedores de apoio.Reforça-se, portanto, a valoração atribuída às facilidades da vida virtualizada, capaz de tornar suportável aquilo que a realidade clássica traz de desagradável, estimulando assim a continua virtualização de nosso mundo como uma alternativa de

enfrentamento da realidade, fazendo com que a realidade clássica passe a ser cada vez mais sentida como excessiva e desgastante, tendo que ser virtualizada para que possa ser suportada.

Gomes e Caniato (2016) , embasados na obra Freudiana "O mal-estar na civilização" falam sobre os ideais promovidos pela sociedade, os quais exercem basicamente duas funções: proteção contra o desamparo; auxílio na construção de laços sociais. "Nossa hipótese, no entanto, é de que os ideais da contemporaneidade não têm cumprido essa função, lançando os adolescentes a uma busca por amparo nas redes sociais virtuais" (GOMES e CANIATO, 2016, p. 134)

> "Tava pensando em fechar minha conta na vida e ficar só no Face... rsrs". Essa frase denuncia tal inversão de perspectiva na qual o Facebook e toda a vida que ali se desenvolve passam a ser sentidos como mais reais que a vida não virtual (BARBOSA, 2013, p. 99)

Além dessas questões mais generalistas, que servem a maioria das faixas etárias, devemos, pela pretensão do presente trabalho, buscar entender as implicações para com as juventudes. Prioste (2013 apud GOMES e CANIATO, 2016) aponta que os jovens encontram na internet um local adequado para conquistar o reconhecimento social, numa realidade em que podem criar seus mundos, viver seus desejos e negar as limitações.

Considero importante deixar claro o pensamento provindo de Rosa e Santos (2013 apud GOMES e CANIATO, 2016), que compreendem que embora as possibilidades de edição da realidade clássica através da criação de avatares e perfis virtualizados sejam muitas, não devemos considerar tudo como uma grande simulação, afinal para o usuário que cria tais identidades virtualizadas, as características escolhidas são aquelas que de certa forma os usuários acreditam possuir. "Esse cenário oferece aos adolescentes a possibilidade de "ser autor" de sua identidade, o que constitui uma forma inédita de protagonismo, que pode ser vista de maneira privilegiada na utilização que os adolescentes fazem das redes sociais na internet" (GOMES e CANIATO, 2016, p. 141)

Martins (2016), traz em sua obra algumas considerações sobre a amizade, suas origens mais clássicas e o que se encontra hoje na contemporaneidade, em que muitas relações sociais, inclusive as amizades, ocorrem em demasia nos ambientes virtualizado. Por tal característica, virtualizada, a autora traz um apontamento presente em diversas obras, especialmente de autores mais antigos, onde ocorrem afirmações que indicam que os relacionamentos contemporâneos são efêmeros, definidos pela virtualidade, aceleração do tempo e a busca pela satisfação instantânea, acredita-se enfim que o mundo vive um empobrecimento e distanciamento das relações afetivas

Martins (2016) finaliza sua crítica ao desmerecimento às amizades virtuais apresentando o argumento de que não seria coerente se pensar que por serem virtuais as amizades representariam um distanciamento relacional, fortalecendo seu argumento a partir do que traz Ionta (2007, apud MARTINS, 2006) "a amizade pode inventar lugares de encontros e de convivência, dando sentido à criação de novas formas de estar criativamente com o outro".

Embora a discussão quanto a sociabilização virtual se estabeleça prioritariamente voltada as temáticas que circulam o ambiente das redes sociais virtuais, como por exemplo o Facebook, entende-se que muito desse conhecimento produzido e disponibilizado pela literatura possa ser utilizado para se compreender a socialização que ocorre dentro dos ambientes virtualizados dos jogos. A maioria dos jogos eletrônicos que suportam as modalidades multijogador ou com conexão à internet contam com dispositivos virtuais que facilitam a interação social, dispositivos estes similares aos encontrados nas redes sociais virtuais.

Dentro dos jogos a interação entre jogadores pode ocorrer instantaneamente, através de uma janela de *chat*, onde os usuários escrevem mensagens e selecionam filtros que auxiliam o direcionamento da mensagem. Os filtros são diversos: individualizados, em que você conversa exclusivamente com o jogador "x" ou "y"; que direcionam as mensagens a um grupo de amigos, um clã ou uma guilda ("instituições" coletivas, similares a famílias ou organizações, que visam conquistas maiores através da ação coletiva dentro dos ambientes dos jogos); comerciais, permitem a comunicação para negociar itens, equipamentos, recursos, etc; regionais, para se comunicar com os jogadores que ou encontram-se no mesmo local no jogo ou no mesmo local fora dele.

Além da possibilidade de filtrar o destino das mensagens enviadas, pode-se também, em alguns jogos, enviar outros tipos de informação, como imagens e sons. Também é possível que as mensagens não sejam instantâneas como nos chats, caracterizando-se como uma mensagem similar ao do e-mail, onde um jogador pode enviar uma mensagem para outro e este não terá que ler no momento, será arquivada e poderá ser lida e respondida posteriormente.

Portanto, uma vez que os dispositivos interativos se assemelham entre os jogos e as redes sociais virtuais, acredita-se que os conhecimentos produzidos acerca das formas de socialização virtualizada nas redes como o Facebook, possam ser utilizados também para compreender a dinâmica social presente dentro do ambiente dos jogos. No entanto, deve-se compreender que embora essas conciliações sejam possíveis, ainda há necessidade de que

sejam elaborados conteúdos e conhecimentos que visem compreender a dinâmica social presente dentro dos jogos, como por exemplo, os motivos que levam os sujeitos a conversarem, a natureza do conteúdo nas conversas, as formas mais frequentemente utilizadas, as implicações desses relacionamentos para com a própria aventura dentro do jogo ou fora dele, etc.

5 CONCLUSÃO

A partir das bibliografias discutidas no presente texto, orientadas pelos objetivos do referido trabalho, é possível identificar indícios importantes que sustentam a hipótese da existência de uma corporeidade virtual, demonstrando alguns dos seus possíveis desdobramentos e impactos à realidade clássica.

Quanto ao percurso metodológico percorrido pelo presente trabalho, este se demonstrou eficaz quanto ao pretendido pelos objetivos, orientando o processo de coleta, análise e integração dos dados bibliográficos. A escolha pela modalidade de revisão integrativa foi assertiva, viabilizando a condensação do conhecimento disperso nas bases de dados.

Mesmo a metodologia utilizada sendo suficiente para o alcance dos objetivos propostos, algumas considerações podem resultar em benefícios para futuras pesquisas com metodologias e objetivos similares. A busca em outras fontes de dados além das bases Scielo e Pepsic, por exemplo a Lilacs, podem fornecer subsídios teóricos que suportem discussões mais brandas quanto as interfaces associados à saúde, que no presente trabalho é denotada na discussão sobre o potencial adictivo dos jogos eletrônicos.

Tendo a noção construída ao longo do trabalho, referente ao corpo e a corporeidade do jovem no contemporâneo, pode-se indicar que este é um fenômeno complexo, determinado por diversos fatores. Assim como outras condições humanas, a corporeidade tem na temporalidade um de seus determinantes e, portanto, sofre as afetações designadas pela contemporaneidade.

No contemporâneo que se encontra o jovem, as tecnologias modificam a realidade do mundo clássico, e surge no meio dos dígitos das aparelhagens cibernéticas, um espaço no qual sentem que pertencem, que reverbera num mesmo ritmo, numa mesma velocidade e dinamismo. Nesse local onde o jovem descobre suas asas digitais, o ciberespaço, encontram-se condições que possibilitam o desenvolver e o explorar da corporeidade virtual, que assim

como a corporeidade clássica, são elementos individualizadores dos sujeitos, conferem-lhes uma imagem, um símbolo, uma identidade.

Nesse contexto tecnológico, dos computadores e da internet, do ciberespaço e cibercultura, surgem os jogos eletrônicos e a partir deles, abrem-se portas de acesso para o mundo virtual, permitindo aos seus usuários a exploração desse novo mundo criado pelos humanos. Os jogos eletrônicos constituem uma ferramenta valiosa para as experiências a nível digital, onde os sujeitos podem descobrir e desenvolver habilidades, criar e manter relações de naturezas diversas, consumir e produzir, se divertir e trabalhar.

O próprio presente-estendido, tempo comum aos jovens no contemporâneo, parece ser mais manejável a partir dos intermédios das tecnologias e dos ambientes virtuais. As dificuldades da vida urbana e do ritmo acelerado do contemporâneo parecem não ser tão devastadores para as existências juvenis quando imersas na virtualidade, caracterizando um ambiente por vezes mais saudável e viável do que a própria realidade clássica.

A bibliografia analisada suporta a perspectiva de certa tendência continua da tecnologização das vidas e dos ambientes, desenvolvendo novas tecnologias que permitam um contanto cada vez mais intimo entre humanos e o virtual. Uma boa perspectiva é conceber que os jovens de hoje terão condições maiores para dar continuidade ao desenvolvimento da humanidade. Essa facilidade surge, pois este grupo já opera com facilidade e considerável naturalidade entre os ambientes virtuais associados as diversas tecnologias, tornando-os mais aptos para planejar ações que tornem a experiência virtual ainda mais benéfica aos sujeitos.

Os objetivos da presente pesquisa foram atingidos, sendo discutidas as temáticas elencadas para se viabilizar a discussão acerca do fenômeno da corporeidade juvenil no contemporâneo, e seus desdobramentos ocasionados pela cibercultura. Reforça-se aqui que o presente trabalho não teve a pretensão de se esgotar a temática discutida, mas de fomentá-la. A partir da revisão bibliográfica realizada, confirma-se a idéia de alguns autores, que indicam um atual estado de incipiência dos debates acerca da corporeidade virtual e seus desdobramentos, das implicações às subjetividades pelo uso de jogos eletrônicos, e das questões associadas a ciberculcultura e contemporaneidade em interface com as dinâmicas da sociedade.

Por fim, a presente pesquisa constitui o início de um trabalho exploratório que busca compreender e tornar compreensível a corporeidade virtualizada, e para tal fim se ateve a análise de materiais vinculados ao uso de jogos eletrônicos pela população jovem. No entanto, indica-se como possibilidades futuras de estudo, a expansão da discussão quanto a corporeidade virtual, a partir da exploração de outros campos de interação entre humanos e a

virtualidade, como por exemplo, as mídias e as redes sociais digitais. Outra possibilidade, para a continuação da elaboração cientifica, seria a de buscar compreender as implicações relativas à corporeidade virtual em outros grupos etários além das juventudes, explorando-se os desdobramentos em crianças, adultos e idosos. A partir do material elaborado neste trabalho, suporta-se também a possibilidade de partir para uma modalidade de investigação em campo junto aos sujeitos, visando comparar as informações bibliográficas e estudas teoricamente com as derivadas de processos empíricos.

ELETRONIC GAMES AND CIBERCULTURE ON EXPERIENCES OF CORPOREITY IN YOUNG PEOPLE IN CONTEMPORARY

Abstract: In the contemporary world, young people are immersed in a reality replete with technologies, which alter their subjective and objective dynamics, leading to the development of a specific corporeity of virtualized environments. Among the many interactive possibilities, electronic games are an important promoter of youth involvement and cyberspace. It is with the purpose of clarifying the relationship of the contemporary youthful body with the electronic games that the present study developed, being constituted of the integrative analysis of 22 scientific articles that dealt with the subject. From the materials found, four central themes were discussed: Body and Corporeity; Electronic games; Virtual Environment of Electronic Games; Sociabilization in the Virtual Environment of Electronic Games. It was noticed that there is still a shortage of scientific material for the debate of the present theme, however, the current bibliography sustains discussions and brings indications that support the hypothesis of the existence of a virtual corporeity, debating on some of its possible unfoldings to the classic reality and virtual, as the process of subjectivation in the contemporary world, the relationship between young people and the new existential possibilities supported by technology.

Keeywords: Corporeity. Youth. Contemporary. Electronic games

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Marielle Kellermann. **Viver conectado, subjetividade no mundo contemporâneo**. Ide (São Paulo), São Paulo , v. 35, n. 55, p. 89-101, jan. 2013 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31062013000100008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 ago. 2018

BIBLIOTECA PROF. PAULO DE CARVALHO MATTOS (São Paulo). **Tipos de Revisão de Literatura.** Botucatu: Unesp, 2015. Disponível em: <http://www.fca.unesp.br/Home/Biblioteca/tipos-de-evisao-de-literatura.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2018.

BORGHI, Camila Amaral et al . **O uso das redes sociais virtuais como um instrumento de cuidado para adolescentes hospitalizados**. Esc. Anna Nery,Rio de Janeiro , v. 22, n. 1, e20170159, 2018 . Disponível em

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452018000100208&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 08 dez. 2017. Epub 07-Dez-2017. http://dx.doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2017-0159.

BRASIL. Lei nº 12.852, de 5 de Agosto de 2013. **Dos direitos e das políticas públicas de juventude**, Brasília,DF, mar 2017.

COSTAA, Luis Artur; FONSECA, Tânia Mara Galli. **Do contemporâneo: o tempo na história do presente**. Arq. bras. psicol., Rio de Janeiro , v. 59, n. 2, p. 110-119, dez. 2007 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672007000200002&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 ago. 2018.

CROCETTA, Tânia Brusque et al . **Virtual and augmented reality technologies in Human Performance: a review**. Fisioter. mov., Curitiba , v. 28, n. 4, p. 823-835, dez. 2015 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-51502015000400823&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 12 jul. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/0103-5150.028.004.AR01.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da.**A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.),Porto Alegre , v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000200007&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 20 fev. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32892010000200007.

FERREIRA, Dina Maria Machado Andréa Martins; CAMINHA, Tibério. **UM CORPO TECNORGÂNICO PARA A ERA DA CIBERCULTURA: EFEITOS SOBRE O SEXO E O GÊNERO**. Trab. linguist. apl., Campinas , v. 55, n. 2, p. 483-502, ago. 2016 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132016000200483&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 20 fev. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/01031813.

FONSECA, Angela Couto Machado. **CORPO E IDENTIDADE: CORPO COMO SIGNO DA IDENTIDADE OU O "EU" QUE PENSA O CORPO?**. Revista da Faculdade de Direito Ufpr, [s.l.], v. 55, p.53-70, 30 jun. 2012. Universidade Federal do Parana. http://dx.doi.org/10.5380/rfdufpr.v55i0.31485.

GIL, Antônio, C, 1946 – **Como elaborar projetos de pesquisa** / Antônio Carlos Gil.- 4 ed. São Paulo: Atlas 2002. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP- Disponível em <http://portal.inep.gov.br/enade/perguntas-frequentes> Data de acesso: 15/06/2015.

GOMES, Vinicius Romagnolli Rodrigues; CANIATO, Ângela. **Adolescentes na contemporaneidade: desdobramentos subjetivos do (des)investimento no virtual**. Contextos Clínic, São Leopoldo , v. 9, n. 1, p. 133-146, jun. 2016 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-34822016000100013&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 10 ago. 2018. http://dx.doi.org/10.4013/ctc.2016.91.12.

KIM, Joon Ho. **Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural**. Horiz. antropol., Porto Alegre , v. 10, n. 21, p. 199-

219, jun. 2004 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 20 fev. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832004000100009.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade** . 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2009. 240 p. ISBN 8530807243.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2010.

LOPES, Amliz Ferreira; MENDONCA, Érika de Sousa. **Ser jovem, ser belo: a juventude sob holofotes na sociedade contemporânea**. Rev. Subj.,Fortaleza , v. 16, n. 2, p. 20-33, ago. 2016 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2359-07692016000200002&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 03 maio 2018. http://dx.doi.org/10.5020/23590777.16.2.20-33.

MARTINS, Janaína da Mota. **"Meu caro amigo": considerações sobre correspondência e amizade em tempos virtuais**. Estud. psicanal., Belo Horizonte , n. 45, p. 65-70, jul. 2016 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372016000100006&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 08 nov. 2018.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção** : Maurice Merleau-Ponty ; tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 662 p.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de et al . **Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social**. Trends Psychol., Ribeirão Preto , v. 25, n. 3, p. 1167-1183, set. 2017 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2358-18832017000301167&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 12 jul. 2018. http://dx.doi.org/10.9788/tp2017.3-13pt.

PEREIRA, Heloisa C.; STENGEL, Márcia. **Projetos de vida na Pós-Modernidade: possibilidades e limites aos jovens**. Psicol. rev. (Belo Horizonte), Belo Horizonte , v. 21, n. 3, p. 582-598, set. 2015 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682015000300011&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 03 ago. 2018. http://dx.doi.org/DOI-10.5752/P.1678-9523.2015v21n3p582.

PIRES FERREIRA, Maria Elisa Mattos. **O corpo segundo Merleau-Ponty e Piaget**. Ciênc. cogn., Rio de Janeiro , v. 15, n. 3, p. 47-61, dez. 2010 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212010000300006&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 16 mar. 2018.

RABELLO, Cíntia Regina Lacerda. **Interação e aprendizagem em Sites de Redes Sociais: uma análise a partir das concepções sócio-históricas de Vygotsky e Bakhtin**. Rev. bras. linguist. apl., Belo Horizonte , v. 15, n. 3, p. 735-760, set. 2015 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-63982015000300735&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 08 dez. 2017. http://dx.doi.org/10.1590/1984-639820156288.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. **Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade**. Rev. Bras.

Ciênc. Esporte, Porto Alegre , v. 38, n. 1, p. 3-10, mar. 2016 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892016000100003&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 12 jul. 2018. http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2015.12.006.

RIBEIRO, Ana; MONTEIRO, Luís**. A indução afetiva em cenários de realidade virtual: avaliação da sensação de presença**. Psicol. clin., Rio de Janeiro , v. 27, n. 1, p. 139-160, 2015 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652015000100008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 13 ago. 2018.

SANTOS, Lionês Araújo dos. "**O corpo na cultura e a cultura da 'reforma' do corpo**". RBSE – Revista Brasileira de Sociologia da Emoção, v. 10, n. 30: 406-414; ISSN 1676-8965, Dezembro de 2011.

SCHWERTNER, Suzana Feldens; FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Juventudes, conectividades múltiplas e novas temporalidades**. Educ. rev., Belo Horizonte , v. 28, n. 1, p. 395-420, Mar. 2012 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982012000100017&lng=en&nrm=iso>. access on 03 Aug. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/S0102-46982012000100017.

SILVA, Taziane Mara da; TEIXEIRA, Talita de Oliveirae FREITAS, Sylvia Mara Pires de. **Ciberespaço: uma nova configuração do ser no mundo**. Psicol. rev. (Belo Horizonte) [online]. 2015, vol.21, n.1 [citado2018-03-15], pp. 176-196 . Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682015000100012&lng=pt&nrm=iso>. ISSN 1677-1168. http://dx.doi.org/DOI-10.5752/P.1678-9523.2015V21N1P176.

SILVA, Thayse de Oliveira; SILVA, LebiamTamar Gomes. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. Rev. psicopedag., São Paulo , v. 34, n. 103, p. 87-97, 2017 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 15 mar. 2018.

SOUSA, Cirlene Cristina de; LEAO, Geraldo Magela Pereira. **Ser Jovem e Ser Aluno: entre a escola e o Facebook**. Educ. Real., Porto Alegre , v. 41, n. 1, p. 279-302, Mar. 2016 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362016000100279&lng=en&nrm=iso>. access on 03 Aug. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/2175-623655761.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati; MATIAS, Marcelo Vieira; SILVA, Maria Teresa Araujo e OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de. **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo**. J. bras. psiquiatr. [online]. 2009, vol.58, n.3 [citado 2018-07-12], pp.162-168. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lng=pt&nrm=iso>. ISSN 0047-2085. http://dx.doi.org/10.1590/S0047-20852009000300004.

TASSEL, Anne. **O corpo e a máquina: um terreno de experiência, a clínica do adolescente[1]**. Psicol. clin., Rio de Janeiro , v. 21, n. 1, p. 107-116, 2009 . Disponível em

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652009000100008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 03 maio 2018.

VIEIRA, Euripedes Falcão. **A sociedade cibernética**. Cad. EBAPE.BR, Rio de Janeiro , v. 4, n. 2, p. 01-10, jun. 2006 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-39512006000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 20 fev. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/S1679-39512006000200008.

WULFHORST, Cristina. **Transitando entre folhas e bytes a expressão da mídia impressa e da mídia digital na cultura e na produção de subjetividades**. Psicol. cienc. prof., Brasília , v. 24, n. 4, p. 78-87, dez. 2004 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932004000400010&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 20 fev. 2018. http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98932004000400010.

ZANETTI, Marcelo Callegari et al . **Corpos belos nos ambientes virtuais: estudo por meio da sociologia visual**. Rev. educ. fis. UEM, Maringá , v. 23, n. 3, p. 411-420, set. 2012 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-30832012000300009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 12 jul. 2018. http://dx.doi.org/10.4025/reveducfis.v23i3.16987.