

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde
Curso de Psicologia

CAROLINA GARCIA SILVA

As redes sociais e o aspecto lúdico na leitura winnicottiana

SÃO PAULO - SP

2017

CAROLINA GARCIA SILVA

As redes sociais e o aspecto lúdico na leitura winnicottiana

Trabalho de Conclusão de Curso como exigência parcial para a graduação no curso de Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Orientadora: Prof^a Dr^a Talitha Ferraz de Souza

SÃO PAULO - SP

2017

“ É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*). ”

D. D. Winnicott

AGRADECIMENTOS

Ao longo dessa jornada convivi com uma mistura de sentimentos e emoções desde alegria, angústia, amizade, ansiedade, compaixão, coragem, criatividade, curiosidade, desabafo, decepção, desejo, dúvida, empatia, euforia, frustração, gratidão, humor, lealdade, inspiração, interesse, medo, paixão dentre muitos outros.

E cada uma das experiências se tornaram um marco de crescimento e aprendizagem.

Por isso, agradeço à minha família, de forma especial, aos meus pais e a minha irmã, por não medirem esforços para que eu pudesse levar meus estudos adiante e na sua capacidade de acreditarem em mim

Aos meus amigos, por confiarem em mim e estarem do meu lado em todos os momentos da vida. E pelas alegrias, tristezas e dores compartilhadas.

Agradeço a PUC-SP e todo seu corpo docente, além da direção e a administração, que realizam seu trabalho com tanto amor e dedicação, trabalhando incansavelmente para que nós, alunos, possamos contar com um ensino de extrema qualidade.

À professora Talitha por toda sua atenção, dedicação, ensinamento e esforço para que eu pudesse ter confiança e segurança na realização deste trabalho e que possibilitasse a sua finalização.

E a todos aqueles que de alguma forma estiveram e estão próximos a mim:
OS MEUS SINCEROS AGRADECIMENTOS.

RESUMO

O advento das novas tecnologias e o surgimento das redes sociais foi constituindo novas formas de envolvimento interpessoal, possibilitando conhecer sobre o outro a partir de fotos, músicas, vídeos e atualizações de informações relevantes. O presente trabalho tem por objetivo investigar quais os elementos da *internet*, mais especificamente as redes sociais, propiciam o interesse dos jovens em estarem conectadas com o outro, buscando identificar os aspectos que caracterizam esse brincar contemporâneo, a partir da leitura winnicottiana, ao que se refere aos conceitos de espaço potencial, transicionalidade, *self* e brincar. Será realizado uma análise bibliográfica, sendo ilustrado por algumas cenas dos filmes *Bullying Virtual* e *D.U.F.F.* É através do brincar, segundo Winnicott, que se manifesta a criatividade, ao postar fotos, vídeos ou publicar um texto, os adolescentes estão exercendo o que chamamos hoje de brincar contemporâneo. A adolescência consiste em um período de transição entre a infância e a vida adulta, corresponde uma passagem marcada por inúmeros lutos, no qual são retomados diversos aspectos dos estágios primitivos de desenvolvimento. E com a globalização as redes sociais, por sua vez, vêm buscando a cada ano a inovação, visando atrair cada vez mais os usuários e pretendendo manter aqueles que já possuem a sua conta de perfil. Isso é o que alguns estudos vêm chamando de gameificação. Por fim, é discutida a hipótese de que o acesso as redes sociais, é vivenciado como uma nova forma do brincar, porque ao postarem algo, os jovens visam sempre os “likes”, as visualizações e os comentários dos amigos e seguidores da rede. Estar conectado, se tornou hoje em dia uma forma de se relacionar com outro e de se expressar.

Palavras-Chaves: Brincar contemporâneo, redes sociais, Winnicott.

ABSTRACT

The advent of technology and the emergence of online social networks created new ways of interpersonal involvement, allowing people to know each other by means of photos, songs, videos, and update relevant information. The present study aimed investigate which elements of the Internet, more precisely the online social media, which promotes the interest of the youths in being connected each other, trying to identify the aspects that characterize this contemporary way of play, as per reading of the Winnicott's books, with relates to the concepts of potential space, transitional, self and play. A bibliography analysis will be illustrated with some scenes from the movies *Bullying Virtual* and *D.U.F.F.* According with Winnicott, the creativity manifests through the act to play, posting photos, videos or publishing a text, the teenagers are exercising what we currently call a contemporary way of play. The adolescence is a period of a transitional phase between the childhood and adult life, it's a passage with numerous grief, in which brings back various aspects of the primitive stage of development. And with globalization, the social media, in its turn, each year it's seeking innovation, in order to attract more the users and while keeping current ones that already has a profile account. Some studies entitled that as gamification. Ultimately, it is discussed the hypothesis that the access to the social media is experienced as a new way to play, because when they post something, the teenagers always aim to the likes, the views and friend's comments, and followers in the social media. Nowadays, to be connected became a new way to engage with people and self-expression.

Key words: Contemporary way of play, social media, Winnicott.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
MÉTODO	13
I. Transicionalidade, self e o brincar	15
II. Os adolescentes na atualidade	22
III. Internet e as redes sociais online	29
IV. O Brincar e as Redes Sociais	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
ANEXO A	52
ANEXO B	53
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	54
REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS:	60

INTRODUÇÃO

Ao escolher como temática o fenômeno do brincar, surgiram diversas associações como diversão, alegria, harmonia, criatividade e relações. Buscava um tema que me inspirasse a escrever que ao mesmo tempo tivesse a ver com a minha experiencial pessoal. E definitivamente sou usuária das mais diversas redes sociais desde da minha adolescência, sendo que parte do que escrevi na análise e sobre o funcionamento dessas redes se baseou na minha vivência.

No decorrer do tempo, essa pesquisa sofreu algumas modificações, no entanto, desde o início buscava compreender o sucesso desse fenômeno que todos nós conhecemos “rede social”, olhando sempre para um aspecto positivo, como na teoria winnicottiana, procurando trazer o lúdico no dia-a-dia desse mundo virtual.

Esse enfoque é em certos casos negligenciado, havendo poucas pesquisas, filmes e documentários que abordam essa perspectiva. Portanto, as mídias de uma forma geral destacam, preferencialmente, os pontos negativos de se utilizar as redes sociais e os problemas que podemos encontrar.

Claro que precisamos ensinar os adolescentes, inclusive as crianças e até mesmo os próprios adultos a utilizarem esse meio de comunicação de uma forma consciente, respeitando o outro e a si mesmo.

Com relação às mudanças, no primeiro momento pensava em abordar a utilização do *Facebook* pelas crianças, contudo, notei que por mais que a cada ano vem aumentando o número de crianças sendo usuárias das redes sociais, os adolescentes são considerados um dos principais públicos alvos, assim decidi mudar o enfoque dos participantes dessa pesquisa.

E também foi ampliado a temática, porque ao invés de falar apenas do *Facebook*, discorreremos sobre a *internet*, sites de busca e as redes sociais de modo geral. Isso porque as pesquisas de modo geral focam no *Facebook*, mas em contrapartida nos filmes e documentários enfatizam outras redes sociais, para além do *Facebook* e sites de busca.

Assim, os adolescentes utilizam a *internet* e as redes sociais a partir das tecnologias atuais possibilitando uma nova forma do brincar, pois vivemos imersos em um mundo midiático, tanto que, as crianças, segundo Menezes e Couto (2010)

começam a vida teclando e vivenciando um mundo rápido, convivendo com um grande volume de informações.

Segundo Winnicott (1975), o brincar remete à saúde, dessa forma, não está ligado apenas ao mundo infantil, pois segundo Brandão, Bittencourt e Vilhena (2010, p.7) “o brincar iniciado pelo bebê [...] manifesta-se na infância e, permanece durante a vida adulta [...]”, através das escolhas das palavras, como o senso de humor.

O fenômeno do brincar é retratado por Winnicott (1975), como algo essencial para o desenvolvimento da criança, pois possibilita o crescimento, a comunicação, a expansão no viver criativo e na vida cultural da humanidade. E é sendo criativo que o sujeito descobre o eu (*self*), dando um sentido à existência.

Quando os jovens utilizam a *internet*, visando acessar uma rede social para jogar e/ou postar fotos, isto passa a ter uma importância subjetiva, já que segundo a teoria winnicottiana (1975), o ato de brincar ou jogar não é apenas manifestação interna do sujeito, mas ao mesmo tempo não se relaciona somente com o mundo externo, ao que se refere o objeto e o meio-ambiente, mas sim como algo que ocorre em um outro espaço, que ele chamou de espaço potencial.

Esse terceiro espaço, o espaço potencial, possibilita a separação do eu e o não-eu de forma gradual. E para que isto ocorra, a criança parte das experiências de satisfação obtidas nas primeiras relações com a mãe, criando-se uma relação especial com um determinado objeto, como o cobertor, o brinquedo e o bicho de pelúcia. (Winnicott, 1975).

Essa área intermediária, sendo simultaneamente externa e carregada de uma criação subjetiva, desencadeia um paradoxo inerente ao processo de criação, que segundo Winnicott (1975), consiste em que vivemos a ilusão de que o objeto externo (não-eu) pertence e é criado por ela. Partindo dessa experiência da transicionalidade abre-se espaço para as relações com fenômenos transicionais, como imagens e músicas.

Para esse autor (Winnicott, 1975) aquilo que é transicional não é o objeto em si, no entanto, ele representa a transição do bebê de um estado em que está fundido com a mãe, para um estado em que é capaz de reconhecê-la como algo externo e separado de si. Além disso, afirma que esse objeto é destinado a proteger a criança da angústia do processo de separação do eu e o não-eu.

E à medida que o mundo interno e a realidade compartilhada chamam atenção do sujeito, na fase infantil, os fenômenos transicionais evoluem para o brincar prazeroso e espontâneo (Winnicott, 1975), pois correspondem, segundo Dias e Costas (2012), às atividades de lazer, a música, a dança, as brincadeiras sociais, os jogos e atualmente as redes sociais.

Assim, a experiência cultural, a arte, a religião e a literatura são, para o Winnicott (1975), uma ampliação dos fenômenos transicionais e das brincadeiras localizadas no espaço potencial existente entre o sujeito, a sua realidade psíquica, e o meio ambiente, a qual corresponde ao mundo real em que vive.

Brandão, Bittencourt e Vilhena (2010 p. 10) afirmam que “tanto a busca por um espaço para o jogo, como a necessidade de jogar e brincar são inatos ao ser humano, ambos se manifestam na cultura”. Assim, as brincadeiras vão mudando ao longo do tempo, que se inicia com o cobertor, passando para o urso de pelúcia, e é o que sugere esta pesquisa, a *internet*, o jogo eletrônico e as redes sociais. E a oportunidade de brincar é importante, não apenas por ser divertido, para criança, jovem ou adulto, mas também pelo fato de incentivar a criatividade, a curiosidade e auxiliando na construção de uma individualidade saudável.

Em contrapartida, Brougère (1998) diz que o jogo pressupõe um aprendizado social, não é algo inato e sim, resultado da inter-relação do sujeito com o seu meio imediato e, portanto, da cultura. Dessa forma, segundo esse autor (1998), o jogar não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento adquire uma significação, pois a depender do contexto regional, a cultura lúdica é influenciada por diferentes valores socioculturais.

Além disso, o jogo e o brincar permitem se apropriar das atividades culturalmente elaboradas, sendo uma forma específica de se relacionar com o mundo (Nascimento, Araujo e Minguéis, 2009).

E ao relacionarmos a teoria winnicottiana e as redes sociais a partir de uma analogia entre o espaço potencial e o virtual, Dias e Costas (2012) afirmam que a rede é regida por leis próprias, não havendo referências concretas de quem está do outro lado da tela, assim, essa falta de referência gera uma liberdade de ação, possibilitando a criatividade e a fantasia. E como o espaço potencial, a *internet* se situa entre a “realidade externa” e o “mundo interno”, e não sendo uma coisa ou

outra, está livre das tensões das exigências da realidade, mas ao mesmo tempo não está sob o controle do mundo interno do sujeito.

Que de acordo com Brandão, Bittencourt e Vilhena:

As gerações contemporâneas gostam de entrar no mundo da fantasia, participam de brincadeiras e jogos “*tradicionais*”, como jogar futebol, brincar com as bonecas, mas elas também brincam e jogam de novas maneiras, através das mídias sociais, como as redes sociais e o jogo eletrônico. (2010, p.2).

Assim, conforme afirma Menezes e Couto (2010), as redes sociais tornaram-se uma ferramenta importante na sociedade contemporânea, possibilitando a troca de informações e opiniões, facilitando a comunicação, a disponibilização de fotos, além de oferecerem suportes aos diversos tipos de relacionamentos, com intensa e diversificada participação de todos. Com apenas um clique, obtemos informações instantâneas do mundo todo, desde fatos, eventos, conquistas, tragédias e mudanças, contribuindo com a sensação de diminuição do tempo e do espaço.

Segundo a pesquisa realizada em outubro/2014 a fevereiro/2015, sobre o Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil (TIC Kids Online Brasil 2014), desenvolvido anualmente pelo Centro de Estudos sobre Tecnologias da Informação e Comunicação (CETIC), desde 2009, visando mapear as atividades *online* e os possíveis riscos que possam ser encontrados no mundo virtual, gerando indicadores de uso que crianças e adolescentes de 9 a 17 anos fazem da *internet*. Foi constatado que 73% das crianças e adolescentes têm entrado/acessado uma rede social, nesse grupo 43% são crianças de 9 a 10 anos e 68% são crianças e adolescentes de 11 e 12 anos que têm o seu próprio perfil em uma rede social.

Sendo que, 78% dessas crianças e adolescentes possuem perfis no *Facebook*, enquanto que no *Instagram* e no *Twitter* correspondem a 24% e 15% respectivamente. E os equipamentos mais utilizados para o acesso à *internet* são os celulares e *tablets*, sendo que de 2013 a 2014, houve um aumento percentual de 29% e 16% respectivamente.

Além do mais, Alcântara e Osório (2010) também realizaram um estudo qualitativo, com o objetivo de investigar o que as crianças realizavam na *internet*, mais especificamente no *Facebook*, tendo como referencial teórico a Ciências Sociais na Educação. Os métodos utilizados foram de observação participante e

entrevista, participaram da pesquisa quatro crianças, três meninos de 7, 8 e 11 anos e uma menina de 12 anos.

Esses autores (Alcântara e Osório, 2010) perceberam que as crianças mais velhas utilizavam o *Facebook* como uma forma de expressar, atualizando suas fotos, partilhando com os amigos suas descobertas, além de conteúdos que despertam seus interesses e muitas vezes produzem o seu próprio conteúdo. As crianças mais novas associam essa rede social à possibilidade de brincar com jogos *online*.

Assim, o interesse nos jogos e nas brincadeiras, é segundo Macedo (2005), pelo prazer de exercer certo domínio, de testar certas habilidades, de vencer desafios e ultrapassar as barreiras. Joga-se e brinca-se porque é divertido e desafiador.

Dessa forma, conhecer esse novo fenômeno é importante porque como psicólogo, a depender do contexto de atuação, nota-se o quanto as relações do ser humano perpassam pelas redes sociais e como as novas tecnologias estão presentes no dia-a-dia, já que o acesso a essa rede ocorre principalmente pelo celular, correspondendo a 82%, de acordo com a Tic Kids 2014. Outro fator de relevância é que poucos estudos foram encontrados na psicologia referente a esse novo fenômeno.

Para isso, o trabalho será dividido em quatro capítulos, o primeiro se refere aos conceitos winnicottianos, como espaço potencias, transicionalidade, *self* e brincar. Depois foi utilizado essa teoria para exemplificar e caracterizar quem são os adolescentes na contemporaneidade. No terceiro capítulo enfocamos sobre a *internet* e as redes socais. Por fim, há uma junção de tudo que foi falando anteriormente, acrescentando pequenas descrições de cenas dos filmes “*Bullying Virtual*” e “*D.U.F.F*”, no qual se inicia uma análise bibliográfica visando compreender como e onde ocorre esse brincar contemporâneo, além de verificar o que propicia os interesses desses jovens em estarem conectados a maior parte do seu dia.

O quinto capítulo será as Considerações Finais no qual busco fechar essa reflexão com uma ressalva, por ser um assunto novo, precisamos que outras pesquisas sejam realizadas para elucidar cada vez mais esta temática, que está se tornando tão importante na nossa sociedade, queiramos ou não.

Essas e outras informações serão mais detalhadas na próxima sessão.

MÉTODO

A pesquisa em questão se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, tendo como objetivo compreender a interação dos adolescentes com a *internet*, mais especificamente as redes sociais, a partir do referencial teórico de D.W. Winnicott sobre objetos e fenômenos transicionais, espaço potencial, o brincar e o *self*. Tentando identificar os aspectos que caracterizam o fenômeno do brincar contemporâneo, para os jovens, buscando compreender quais elementos das redes sociais propiciam o interesse deles em estarem conectados com o outro por meio do comentar, curtir e compartilhar conteúdo.

Após ter explanado alguns conceitos da teoria winnicottiana, caracterizei o que seria um adolescente, de acordo com essa abordagem. Pensando na contemporaneidade e partindo desses aspectos problematizei a *internet* e o surgimento das redes sociais, narrando um contexto histórico, transpondo essa realidade das mídias e redes sociais, para o que alguns autores chamam de brincar contemporâneo

E no último capítulo busco descrever e analisar os aspectos que propiciam o interesse dos adolescentes em estarem conectados com o outro por meio do comentar, curtir e compartilhar conteúdo, além de identificar o que é esse brincar contemporâneo e o significado/sentido que esses sujeitos atribuem ao participar dessa ferramenta de comunicação.

Nesse mesmo capítulo também foram analisadas e transcritas algumas cenas dos filmes “*Bullying Virtual*” e “*D.U.F.F.*” (em anexo), visando ilustrar os conceitos utilizados nos primeiros capítulos, além de identificar como esses adolescentes se relacionam com as redes sociais e para que as utilizam.

Vale destacar que esses filmes têm como trama principal o *bullying*, retratando a vida desses adolescentes dentro e fora da escola cercados pelos aparelhos eletrônicos e as redes sociais.

Outro ponto importante é que, a mídia e principalmente o mundo cinematográfico buscam demonstrar por meio do drama ou da comédia os problemas que os jovens vivem no mundo *virtual*. Assim, ao longo da pesquisa não

foi encontrado um filme que retratasse os adolescentes e a redes sociais dentro de um aspecto positivo, um ambiente que propicie a brincadeira e a criatividade.

Contudo devo salientar que em hipótese alguma estou descartando a importância de representar e alertar os jovens dos perigos do mundo *online*. No entanto, o intuito desse trabalho é colocar uma lupa para as coisas boas, alegres, divertidas e construtivas.

E por se tratar de uma pesquisa sobre a *internet*, o leitor notará que grande parte da bibliografia é de fato eletrônica, afinal, o local mais rico em produção sobre a *internet* é ela própria.

Outro aspecto relevante da bibliografia com relação a rede social e esse brincar contemporâneo é o fato de não ser tão abundante, particularmente na área da psicologia, assim, a maior parte do conteúdo disponível em sua maioria carece do rigor científico exigido para um trabalho acadêmico, de forma que se presta mais adequado como material de estudo do que como uma referência bibliográfica (textos publicados em blogs, fóruns e redes sociais virtuais, por exemplo). Não obstante, a grande via de acesso aos artigos sobre essa temática foi encontrada no *world wide web*.

Dessa forma, nesse trabalho foi acessado alguns sites como “TecMundo” e “Techtudo” no qual focam em assuntos e notícias relacionadas aos novos acontecimentos tecnológicos, fornecendo dicas aos usuários de como criar uma conta, postar fotos ou utilizar as diversas redes socais, além de informar as suas múltiplas inovações.

Também foram utilizadas pesquisas realizadas pela “Unicef” e a “TIC Domicílios”, que demostram como as redes sociais estão presentes no nosso dia-a-dia. Além de diversos autores como Bizotto, Carvalho, Oliveira, Assunção e Matos, que a partir de suas pesquisas, ajudaram a compor esse trabalho, buscando, ao menos, esclarecer a importância dos novos meios de comunicação na vida desses adolescentes. Assim, tendo introduzido ao leitor tais aspectos metodológicos, daremos agora continuidade à pesquisa.

I. Transicionalidade, *self* e o brincar

Esse capítulo busca explicitar essa primeira experiência que segundo Dias e Costa (2012, p.88), diz respeito à relação entre a mãe e o bebê já que é “dessa relação que Winnicott parte para apresentar muitos de seus conceitos” inclusive o espaço potencial.

As experiências iniciais da vida, para o Winnicott, assim como para os demais psicanalistas, são determinantes para a vida adulta, por ter uma ligação estreita com o desenvolvimento do sujeito.

Segundo Carvalho (2015), Winnicott destaca a importância do ambiente, desde os estágios iniciais do desenvolvimento psíquico do indivíduo, porque o homem é afetado por ele continuamente em todas as etapas da vida.

Contudo, realça sua força especialmente nos estágios mais precoces, onde um ambiente suficientemente bom pode promover uma experiência de ilusão positiva, resultando num traço fundamental e numa possibilidade criativa para interagir com o mundo externo (Carvalho, 2015, p. 94)

Assim, ao nascer, o bebê se encontra em um estado de indiferenciação em relação a mãe. Nesse momento, o bebê não tem a capacidade de se distinguir da mãe, ao mesmo tempo, não consegue se diferenciar do mundo. Sendo que nas primeiras fases do desenvolvimento, o bebê é dependente de um ambiente (mãe/substituto) suficientemente bom, que promova seu vir a ser – humano (Winnicott, 1975).

Com isso, não há ainda a constituição do que o Winnicott (1975) chamou de “mundo interno” e “mundo externo”, havendo uma espécie de fusão entre a mãe-bebê, isto é, eu-mundo.

Apesar deste primeiro momento de indiferenciação, sabemos que, em outro momento, haverá uma melhor diferenciação entre o eu e o mundo. Assim, diz Winnicott, chegará o tempo em que haverá um “mundo interno” e uma “realidade externa” (Dias e Costa, 2012, p.89).

Estamos lidando com um bebê em estado de dependência, que não tem consciência deste estado. Nessa fase, existe uma quase perfeita adaptação à

necessidade, permitindo ao bebê a ilusão de ter criado os objetos externos (Winnicott, 1987).

O bebê não pode continuar a viver num mundo que é feito apenas de suas projeções e a comunicação com objetos subjetivos, que foi extremamente necessária e sentida como real, torna-se, ao longo do tempo, um “beco sem saída”. Desse modo, há um momento do amadurecimento normal em que o bebê destrói o objeto, que, nessa ocasião, é subjetivo, não para livrar-se de algo mau que está dentro dele (ainda não há dentro e a questão não é bom ou mau) mas para, expulsando-o para fora do seu controle onipotente e experienciando a sobrevivência do objeto, poder reconhecê-lo como uma coisa em si, externa e separada do seu eu, como algo que vive por sua própria conta. (Dias, 2000, p.31)

Dessa forma, a questão da agressividade em Winnicott, esteve sempre ligada à constituição da realidade externa: “É o bebê que, expulsando o objeto para fora do âmbito da onipotência, concede a ele o seu caráter de externo. Essa operação de expulsão do objeto como não mais pertencendo ao mundo subjetivo é chamada por Winnicott de destruição do objeto.” (Dias, 2000, p.31)

Segundo Magalhães (2002), Winnicott enfatiza a importância de um ambiente facilitador que, estando em constante intercâmbio com o sujeito, permite que este se torne um indivíduo.

Sabemos que aquilo que o bebê criou não foi aquilo que a mãe forneceu, mas a mãe, por sua adaptação extremamente delicada às necessidades (emocionais) do bebê, está em condições de permitir que ele tenha esta ilusão. Se ela não for “boa” o bastante neste sentido, o bebê não terá qualquer esperança de tornar-se capaz de manter relacionamentos excitados com objetos ou pessoas naquilo que nós, como observadores, chamamos o mundo real, externo ou compartilhado, ou seja, o mundo não criado pelo bebê (Winnicott, 1987, p. 120).

Gradualmente, a mãe vai “desiludindo” essa criação, não atendendo a todas as necessidades emocionais, constituindo a falta, mas o bebê tem meios e modos de lidar com essa mudança, de modo que vai diminuindo a sua onipotência, concedendo uma individualidade e independência em relação a ela e os objetos.

Assim, a ausência da mãe é importante para o desenvolvimento da criança, pois pode vir a utilizar seus recursos elaborativos para essa falta, evocando a

imagem da mãe. Isso permite uma ação reflexiva, possibilitando a formação de um mundo imaginário mais extenso (Winnicott, 1987).

Dentro desse *continuun*, após esse processo desilusório, é que se instaura a área de transicionalidade, como um novo elemento introduzido nessa relação e que vai mediar a separação entre mãe e bebê, possibilitando que a criança passe a usar do recurso simbólico para prosseguir seu desenvolvimento. (Magalhães, 2002, p.20)

Surge um estado no qual o bebê sente confiança que o objeto do desejo pode ser encontrado, e isto significa que o bebê gradualmente passa a tolerar a ausência do objeto. Desta forma inicia-se no bebê a concepção da realidade externa, um lugar de onde os objetos aparecem e no qual eles desaparecem, desenvolvendo o verdadeiro *self*.

O verdadeiro *self* é o potencial, o núcleo da personalidade com o qual o ser humano vem ao mundo. No entanto, para que o verdadeiro *self* possa existir, são necessárias experiências de continuidade de existência, sendo estas, dependentes das possibilidades de transformar este potencial em algo que é sentido e vivido pelo indivíduo. (Oliveira, 2009, p.74)

Nesse momento, Winnicott (1975) postula que o bebê se encontra em um terceiro espaço, uma espécie de intersecção entre o mundo interno e a realidade externa chamado de espaço potencial, no qual, será constituído a partir do objeto e fenômenos transicionais. Isso ocorre, no momento em que o bebê começa a estabelecer uma relação com algo que não faz parte do corpo dele, ou seja, um não-eu.

É nesse espaço que a criança inicialmente se relaciona com o mundo a partir do brincar, possibilitando a separação do eu e o não-eu de forma gradual. “Os fenômenos transicionais são fundamentais para o amadurecimento humano e inauguram uma das etapas e conquistas de um novo sentido de realidade, instalando-se futuramente uma área específica de experiência. ” (Oliveira, 2009, p.63).

Essa área intermediária, sendo simultaneamente externa e carregada de uma criação subjetiva, desencadeia um paradoxo inerente ao processo de criação, no qual segundo Winnicott (1975), a criança vive a ilusão de que o objeto externo (não-eu) pertence e é criado por ela.

Na realidade, essa terceira área “é a jornada do bebê entre o subjetivo e a objetividade, o pensar e o fantasiar, uma relação compartilhada com o mundo e os objetos percebidos.” (Oliveira, 2009, p.64).

E para que ocorra essa interseção, a criança parte das experiências de satisfação obtidas nas primeiras relações com a mãe, criando-se uma relação especial com um determinado objeto, como o cobertor, o brinquedo e o bicho de pelúcia (Winnicott, 1975).

Esse objeto corresponde a algo que o bebê tem, que não é propriamente ele e que é dotado de realidade externa; é a primeira possessão “não-eu”. Não se trata do primeiro objeto, dado que os objetos transicionais não podem ser caracterizados propriamente como um objeto externo, mas sim do primeiro modo de relação com algo não-eu e, paradoxalmente, ainda eu (Fulgêncio, 2011, p. 397).

O objeto, por sua vez, é uma das pontes que tornam possível o contato entre a psique individual e a realidade externa. Este processo demonstra o quanto o estágio da desilusão é importante para que a criança preencha este vazio com a simbologia.

O desenvolvimento emocional primitivo capacita a criança a desenvolver uma habilidade de lidar com a perda. Essa capacidade origina-se do modo como a criança elabora a separação da mãe, no início da vida, e desenvolve um sentido de vitalidade e autenticidade com seu próprio *self*, além de estabelecer uma ancoragem saudável na realidade. Winnicott percebe que o que está em jogo, do ponto de vista do bebê, é uma tentativa de lidar com perda e luto, trazidos por um maior grau de separação da mãe.

Segundo Oliveira (2009), para o Winnicott quando uma criança não passa por este processo ou perde o objeto externo, deixa de ter, ao mesmo tempo, a criatividade e a percepção objetiva.

Além do mais, falhas ambientais ocorridas durante este período precoce do desenvolvimento não levarão à frustração, mas sim a rupturas na continuidade de existência do *self*, no qual o luto entraria como “aniquilamento”. Isso porque, segundo Winnicott, no início da vida, não se trata de satisfazer os impulsos do bebê, mas sim atender às suas necessidades.

E a transicionalidade é uma parte da realidade que o indivíduo transforma em um elemento significativo para ele, isto é, através da criatividade, o indivíduo toma um pedaço da realidade transformando-o em um objeto de significado particular e individual. “Como exemplo, pode ser levar a ponta de um cobertor à sua boca e este tecido é segurado, mordido; movimentos bucais, acompanhados de sons que representem algo para o bebê ou até mesmo uma melodia. ” (Oliveira, 2009, p.64).

Esta materialidade não precisa ser algo sólido que se segura, mas é algo que representa a primeira possessão não-eu, o que diferencia fato e fantasia, mundo subjetivo e realidade objetivamente percebida, criatividade primária e percepção. O bebê percebe que há algo fora dele e que não é criação dele. (Oliveira, 2009, p.64)

Ao brincar, segundo Schneider (2008), a criança reúne objetos da realidade e utiliza-os de acordo com suas necessidades internas, se permitindo criar e recriar a sua própria história.

Nas brincadeiras espontâneas, a criança estabelece um jogo simbólico ao manipular objetos, tais como bonecas e bichos de pelúcia, utilizados na tarefa de incorporação de aspectos de sua personalidade, por vezes muito complexos, inaceitáveis ou mesmo contraditórios para serem enfrentados sem essa proteção do faz-de-conta oferecido pelo brincar. (Schneider, 2008, p.120)

Dessa forma, segundo Oliveira (2009):

A criança faz com o objeto transicional o mesmo que gostaria de fazer com sua mãe, e é isso que dá vida ao objeto. Winnicott refere-se a este movimento como o início da simbologia: o símbolo sem a presença do seu referente, o valor deste símbolo vem da própria mãe.

O fenômeno do brincar, é retratado como algo essencial para o desenvolvimento da criança, pois remete à saúde e possibilita o crescimento, a comunicação, a expansão no viver criativo e na vida cultural da humanidade. E é sendo criativo que o sujeito descobre o eu (*self*), dando um sentido de existência (Winnicott, 1975).

Apenas no brincar, segundo Magalhães, que, não só a criança, mas também o adolescente poderá desenvolver sua capacidade de criação. E é somente “no

viver criativo que o indivíduo poderá usar sua personalidade integral e descobrir seu *self*. ” (Magalhães, 2002, p.42)

E partindo dessa experiência da transicionalidade abre-se espaço para as relações com fenômenos transicionais, como a leitura, a música, a dança e atividades de lazer (Winnicott, 1975).

E com relação ao desenvolvimento do brincar, a criança passa por três fases:

Num primeiro momento, a criança brinca sozinha, utilizando-se da representação (imagem) dos outros (e da mãe) que foi permitido (como já explicado anteriormente em relação à permanência da imagem suficientemente boa) que guardasse em sua mente. Num segundo estágio, a criança brinca com a mãe que, já tendo estabelecido uma relação de confiança com a criança, através de sua capacidade de atendê-la dentro de suas necessidades e do tempo suportável para esta, se ajusta às atividades lúdicas da criança. A partir daí se constituirá o terceiro e último momento: aquele que será possível o cruzamento de duas áreas de brincadeira, primeiramente a da mãe e da criança, e dará origem ao brincar em conjunto num relacionamento. (Magalhães, 2002, p.41)

Sendo que, a experiência cultural, a arte, a religião e a literatura são, para Winnicott (1975), uma ampliação dos objetos transicionais e das brincadeiras localizadas no espaço potencial existente entre o sujeito, a sua realidade psíquica, e o meio ambiente, a qual corresponde ao mundo real em que vive.

Essa árdua tarefa de relacionar o mundo interno e externo, segundo o Winnicott (1975), acompanha a vida inteira do homem. Assim, o ser humano se relaciona com o mundo se apropriando das atividades culturalmente elaboradas, segundo Nascimento, Araujo e Minguéis (2009), através do jogo e do brincar.

Dessa forma, o brincar não só é essencial para o crescimento de todos, “é também propulsor da nossa possibilidade de viver criativo e, mais adiante, da capacidade de se relacionar com as pessoas e com o mundo, de forma a vir a criar, transformar e trocar com estes”. (Magalhães, 2002, p. 42)

Em outros termos, é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (Winnicott, 1975, p.70)

Por tanto, o brincar está diretamente ligado a toda nossa capacidade de troca, de relacionamento, conhecimento de si e do outro, criar, viver, estar no mundo, dando origem ao desenvolvimento das mesmas.

Estes fenômenos transicionais apontam características essenciais que determinam uma relação, elo, ponte, ir e vir, continuidade. Fundamental esclarecer que a descoberta em si do objeto transicional não foi esplêndida, mas sim a descoberta do seu uso. Os objetos transicionais e, posteriormente o brincar, indicam o início da capacidade do adulto de adentrar no campo da cultura, da religião, da arte para separar os fatos da fantasia. (Oliveira, 2009, p.75)

No próximo capítulo vamos compreender quem são esses adolescentes contemporâneos, buscando entender quais são os dilemas, conflitos e lutos vivenciados por eles, com intuito de buscarem o seu verdadeiro-*self* e de se inserirem na sociedade.

II. Os adolescentes na atualidade

Adolescência é o período de transição entre a infância e a vida adulta, caracterizado pelos impulsos do desenvolvimento físico, mental, emocional, sexual e social e pelos esforços do indivíduo em alcançar os objetivos relacionados às expectativas culturais da sociedade em que vive (Elsenstein, 2005).

A adolescência se inicia com as mudanças corporais da puberdade e termina quando o indivíduo consolida seu crescimento e sua personalidade, obtendo progressivamente sua independência econômica, além da integração em seu grupo social. (Elsenstein, 2005, p.6)

Corresponde uma passagem marcada por inúmeros lutos, como o corpo infantil e o corpo em transformação do adolescente; dos pais idealizados, na infância; da identidade infantil e da irresponsabilidade própria da infância; e da bissexualidade.

Além do mais, Carvalho (2015) afirma que a adolescência, nos remete à “bagunça” psíquica, porque corresponde a um momento de muitas contradições e transformações, pelo fato desse não se constituir como uma criança ou um adulto, o que causa uma certa estranheza.

Haveria também muito a dizer sobre a agressividade que é própria à adolescência, quando há um retorno natural a dificuldades básicas e angústias primitivas. Tal como o bebê, o adolescente empreende a luta para sentir-se real, para não trair o si-mesmo com falsas soluções ao mesmo tempo que precisa enfrentar o fato terrível de que já não é uma criança pequena e sua capacidade de destruição efetiva é real. (Dias, 2000, p.43)

Dias complementa dizendo que:

É apenas a passagem do tempo e a experiência do viver que tornam possível a um indivíduo, já rapaz ou moça, aceitar gradativamente a responsabilidade por tudo o que ocorre no mundo de sua fantasia pessoal,

além de toda a tensão que está associada à identidade de gênero e à escolha sexual do objeto. (Dias, 2000, p.44)

Dessa forma, a agressividade torna-se essencial para o seu desenvolvimento, porque isso desencadeia um empoderamento e, ao mesmo tempo é, um indicador de que o indivíduo descobriu ou se encontrou com a exterioridade.

Winnicott acrescenta que nessa fase, são retomados, diversos aspectos dos estágios primitivos de desenvolvimento, além de serem acrescidos de um poder instintual (força física e sexual), que não existiam anteriormente, juntamente com a astúcia, arrogância, hostilidade, mentira, ironias e a necessidade de confronto com a sociedade. (Oliveira, 2009)

No qual, surgem, novamente, questões relativas “à integração entre a psique e soma, as relações com os diversos tipos de realidade (subjetiva, transicional, objetivamente percebida), as relações identitárias e existenciais, bem como a administração dos instintos, nas relações interpessoais”. (Oliveira, 2009, p.135)

No decorrer do desenvolvimento emocional o indivíduo transita da dependência para a independência. Com isso, a adolescência se caracteriza pela “rápida alternância entre independência rebelde e dependência regressiva, e mesmo a coexistência dos dois extremos num mesmo momento.” (Winnicott, 2011, p. 117)

Na rebeldia, o indivíduo rompe o círculo imediato que o envolve e dá segurança. Mas duas coisas são necessárias para que esse rompimento seja vantajoso. O indivíduo precisa inserir-se num círculo mais amplo que esteja pronto para aceitá-lo, o que equivale a dizer que ele tem necessidade de retornar à situação rompida. (Winnicott, 2011, p.132)

E ainda segundo o autor:

Trata-se, em outra palavra, de um tema que inclui a questão do cuidado materno, o qual muda de acordo com crescimento da criança e vem ao encontro tanto da dependência do bebê quanto dos primeiros movimentos do mesmo em direção à independência. [...] O cuidado materno transforma-se num cuidado oferecido por ambos os pais, que juntos assumem a responsabilidade por seu bebê e sua relação entre todos os filhos. (Winnicott, 2011, p. 130)

Além disso, os cuidados proporcionados pelos pais, evoluem para a família, passando a incluir os avós, padrinhos, tios e primos, porque há no ser humano, uma necessidade de ampliar a sua rede de relação, proporcionando cuidado a esse indivíduo e, ao mesmo tempo, tem a necessidade de inserir-se em um contexto ao qual aceitam as suas contribuições. (Winnicott, 2011)

Assim, nesse processo de crescimento, é importante que as suas necessidades sejam atendidas em qualquer momento da sua vida, para isso, as condições ambientais, precisam se adaptar às novas oportunidades de existência (Winnicott, 2011). “Cabe salientar que, confiança na teoria winnicottiana, refere-se à previsibilidade de ser cuidado, visto, compreendido através das necessidades atendidas e oferecidas no momento propício.” (Oliveira, 2009, p.71)

Sendo mais provável “que a família do jovem seja a estrutura mais apta a suportar essa dupla exigência: a exigência de tolerar face à rebeldia, e a exigência dos cuidados, do tempo e do dinheiro dos pais.” (Winnicott, 2011, p. 131). Para isso, precisam que os pais “se sintam responsáveis e apreciem essa responsabilidade com que são investidos.” (Winnicott, 2011, p. 132).

Portanto, é um momento em que os adolescentes precisam fazer uma nova adaptação à realidade, gerando a vulnerabilidade do eu, ocasionando uma nova dependência em relação aos cuidados, amparo e sustentação do ambiente, pois o adolescente padece do sentimento de irrealidade (Oliveira, 2009).

Essa irrealidade, segundo Oliveira, consiste na necessidade de ser alguém em algum lugar, tendência a se constituir em um eu dentro de um grupo, porque ainda não sabe quem ele é, o que deseja fazer e ser. “Sentir-se real é mais do que existir, é descobrir um modo de existir sendo um si mesmo, e de se relacionar com objetos sendo quem se é.” (2009, p.73)

O ser e o fazer se dão em razão do espaço cultural, grupos de encontros e ideias compartilhadas. Assim, podemos sugerir, que na atualidade, os adolescentes se ligam aos amigos e às redes sociais com intuito de substituir a figura materna e se individualizar.

Assim, o verdadeiro-*self* pode ser comparado a um estado que os seres humanos têm de real, autêntico, uma essência conhecida. Este estado pode ser descoberto por cada indivíduo e reúne os detalhes da experiência do estar vivo, o nada de onde viemos, ou seja, o lugar em

última instância em que o ser humano pode ir. Também chamado de recuo ou solidão essencial. (Oliveira, 2009, p.73)

Por isso, os jovens tendem a viver isolados do mundo e do outro e segundo Winnicott essa experiência é de extrema importância, porque possibilita, a construção de uma nova identidade. (Winnicott, 1987).

A partir de uma posição de isolamento que ele se lança no que pode resultar em relações. São as relações individuais, uma por uma, que levam finalmente à socialização. O adolescente está repetindo uma fase essencial da infância, pois o bebê também é um isolado. (Winnicott, 1987, p.153).

É nesse momento em que o jovem repete a sua solidão essencial quando bebê, partindo de um estado de isolamento (Winnicott,1987) até que seja capaz de estabelecer relacionamentos, procurando reconhecer e integrar objetos.

Segundo a linha do amadurecimento e com intuito de afirmar a sua identidade, os adolescentes se constituem em grupos, “como coleções de jovens isolados que anseiam formar um agregado de indivíduos, através da adoção de ideias, ideais, modos de viver e de vestir comuns. ” (Winnicott,1987, p.153).

Este período, segundo Oliveira, trata de uma transitoriedade no qual o jovem é:

Um vir a ser adulto e aparece associado a um desejo de liberdade, de prazer, expressão de comportamentos exóticos. Associa-se a um tempo para ensaio e erro, isto é, um período marcado por descompromissos e irresponsabilidades, pois o jovem terá de fazer experiências, errar, perceber o erro para não repeti-lo, “quebrar a cara”, em uma linguagem mais informal, levantar do tombo e recomeçar a sua busca pelo que deseja ser, sentir. (Oliveira, 2009, p.100)

E essa imaturidade é uma parte preciosa da adolescência, pois nela estão presentes os aspectos mais interessantes, excitantes do processo criativo, como atitudes e pensamentos novos (Winnicott,1975).

Dessa forma, Winnicott afirma que “o menino ou a menina adolescentes não querem ser entendidos” (Winnicott, 2011, p. 115), porque “... esse período de vida tem que ser vivido. É essencialmente um período de descoberta pessoal. Cada indivíduo está empenhado numa experiência vital, um problema de existência, e de estabelecimento de uma identidade” (Winnicott,1987, p.151).

Nota-se, então, que o verdadeiro *self* é o potencial, o núcleo da personalidade com o qual o ser humano vem ao mundo. No entanto, para que o verdadeiro *self* possa existir, são necessárias experiências de continuidade de existência, sendo estas, dependentes das possibilidades de transformar este potencial em algo que é sentido e vivido pelo indivíduo. Sendo assim, o *self* verdadeiro sobrevive a processos invasivos e destrutivos, preservando seu núcleo. (Oliveira, 2009, p.74)

Portanto, ser imaturo é um aspecto saudável na vida de um jovem, de acordo com teoria winnicottiana (1975), portanto, esse autor alerta que alguns adolescentes constituem o que denomina de “maturidade falsa”, o que na verdade são jovens adaptados à sociedade, os chamados “certinhos”, “responsáveis além da conta, tolerantes, que cuidam de si mesmos e até da família, com perda da vivacidade e espontaneidade, com o desenvolvimento do falso *self* e abafamento do verdadeiro si mesmo”. (Winnicott, 1975, p. 231)

Todo esse processo de crescimento e amadurecimento demora um tempo para se concretizar, o que chamamos de maturidade, portanto, esses adolescentes precisam testar seus limites, descobrir e desvendar o mundo a sua volta.

Com isso, não aceitam falsas soluções, conselhos, lições de moral, pois veem nelas a falsidade, querendo buscar e encontrar respostas próprias, pois elas são parte da criação de si mesmos (Winnicott, 1987). Querem criar suas respostas ao seu modo, modificar a sociedade, movimentar e alterar o que, para eles, não é autêntico. Buscando, se empenhar “em descobrir o próprio eu para que possa ser fiel.” (Winnicott, 1987, p. 157).

Faz-se evidente que o ambiente (Winnicott, 1987) desempenha, neste estágio de desenvolvimento, um papel importantíssimo para a continuidade da existência, através dos interesses dos pais pelos filhos. Sendo que, muitas das dificuldades dos adolescentes derivam de más condições ambientais.

A adolescência implica crescimento, e esse crescimento leva tempo. E, enquanto o crescimento se encontra em progresso, a responsabilidade tem de ser assumida pelas figuras parentais. Se essas figuras abdicam, então os adolescentes têm de passar para uma falsa maturidade e perder sua maior vantagem: a liberdade de ter ideias e de agir segundo o impulso. (Winnicott, 1975, p. 237)

Assim, na presença dos pais, o adolescente luta por ser alguém e constituir-se em um “eu” dentro de um grupo, por meio de um ambiente firme, seguro, que o sustente no que ele é ou procura ser.

Essa rebeldia, o confronto, a contestação, o movimento e a imaturidade são formas de experiências de si mesmo (Winnicott, 1975) e também, são indicativos de saúde, compreendendo todos os aspectos mais ricos do processo criativo, ideias de um novo viver, rompimentos com tradições e novas ideologias (Winnicott, 1987).

Dessa forma, as gerações contemporâneas, segundo Brandão, Bittencourt e Vilhena (2010), participam de jogos e brincadeiras tradicionais como jogar futebol e brincar com bonecas, mas também brincam e jogam através das redes sociais.

Estes fenômenos transicionais apontam características essenciais que determinam uma relação, elo, ponte, ir e vir, continuidade. Fundamental esclarecer que a descoberta em si do objeto transicional não foi esplêndida, mas sim a descoberta do seu uso. Os objetos transicionais e, posteriormente o brincar, indicam o início da capacidade do adulto de adentrar no campo da cultura, da religião, da arte para separar os fatos da fantasia. (Oliveira, 2009, p.75)

Assim, “os objetos transicionais são fabricados em números cada vez maior” (Oliveira, 2009, p.76) na nossa sociedade, como por exemplo, bolsas, carteiras e peças dos nossos vestiários.

Atualmente, talvez possamos considerar essas novas tecnologias, como por exemplo, os celulares e os tablets, de acordo com a teoria winnicottiana, de objetos transicionais.

Além disso, essas novas ferramentas proporcionam uma nova forma do brincar, porque vivemos imersos em um mundo midiático, no qual as redes sociais se constituem um ambiente importante na sociedade contemporânea, porque segundo Carvalho (2015), com esse espaço virtual, produzimos novas formas de comunicação.

E por que não, um dispositivo facilitador, que caberá a cada sujeito um modo de uso, singular, modo que encontra como condição prévia uma experiência de ilusão, experiência viva, forjada num espaço potencial – espaço do vir a ser um sujeito, quem sabe, criativo (Carvalho, 2015, p. 99).

Assim como ouvir música e a dança se constitui, para Winnicott (1975) um fenômeno transicional, as redes sociais, podem vir a ser considerada, parte desse processo, porque é através delas que os jovens atualmente, entram em contato com o outro e o mundo.

Este espaço transicional, em que a criança brinca e o adulto conversa, constitui uma área de experimentação, em que tanto a realidade interna quanto a externa contribuem, compartilham ilusões. Este é o único meio para a autorrealização, a experiência da cultura. Esta é a raiz para a reunião e formação de grupos baseados nas afinidades. (Oliveira, 2009, p.78)

Viver diversos conflitos, acarretam no adolescente a possibilidade de mudanças significativas na constituição da sua subjetividade, assim, as redes sociais podem ser utilizadas como uma forma de se expressar: atualizando suas fotos, partilhando com os amigos suas descobertas, além de conteúdos que despertam seus interesses e muitas vezes produzem o seu próprio conteúdo (Alcântara e Osório, 2010).

Por vezes, os adolescentes parecem utilizar a rede social com intuito de descobrir o eu (*self*), porque é somente no brincar que o indivíduo pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral. É essa interação que será enfatizada nos próximos capítulos.

Importante destacar que, toda essa capacidade de ser espontâneo emerge, segundo Oliveira “a partir de uma experiência inicial de confiabilidade e fidedignidade”. Assim, tendo “boas experiências iniciais, podem fazer uso do ambiente, ao invés de serem usadas por ele”. (2009, p.71)

III. *Internet e as redes sociais online*

O crescente uso da *internet*, observado nos últimos anos, revela “a emergência de todo um campo de relações cibernéticas entre pessoas com os mesmos interesses, mas geograficamente dispersos”. (Assunção e Matos, 2014, p.540).

O desenvolvimento dessa nova tecnologia de informação teve seu início no período da Guerra Fria, em meados de 1969, em que nasceu o princípio básico do que se transformaria numa das grandes invenções do homem, como um empreendimento militar estadunidense, com a intenção de ajudar a proteger o país de possíveis ataques nucleares que tivessem como alvo os centros de comando. (Bizotto, 2012)

A popularização da *internet* se deu em meados dos anos 90, com abertura da rede para interesses comerciais, isso foi possível graças ao grande interesse mundial em torno dessa nova ferramenta, quando as pessoas começaram a ter PCs e acesso, ainda discado, à grande rede. (Bizotto, 2012)

A oferta de conteúdo era enorme e aumentava a cada ano a partir de 1992. Foi na década de 90 que começaram a surgir grandes portais, como AOL e Yahoo, salas de bate-papo, os serviços de e-mail gratuitos, como o Hotmail, e, claro, sites de busca, como Google e Cadê. E, nos anos 2000, este “boom” iria se consolidar e ganhar ainda mais revoluções. (Techtudo, 2013)

E essa tarefa não foi muito difícil “dada às facilidades impostas para aquisição de computadores e também às grandes novidades que a *web* recebeu nos anos 2000. A tecnologia evoluiu muito e, assim, permitiu avanços significativos.” (Techtudo, 2013)

A *internet* discada deu lugar à Banda Larga e até à conexão no seu próprio celular, com a rede 3G (e agora 4G). Ao invés de uma ferramenta de difícil acesso e ainda crescendo, a *internet* virou praticamente uma necessidade diária, seja no dia a dia das empresas ou na casa de um usuário que busca entretenimento ou faz pesquisas para o dever de casa. (Techtudo, 2013)

Cresceu o número de provedores, o comércio *online* se estabeleceu e podemos afirmar que hoje, a *internet* se constitui como uma “rede planetária”, um mundo de grandes possibilidades.

O estudo sobre o uso da *internet* por adolescentes surgiu da necessidade de conhecer esse universo que vem fazendo parte do cotidiano da maioria desses jovens, estabelecendo “ao mesmo tempo, em um espaço de interação e aprendizagem e em um local onde também acontece a discriminação, o uso de falsas informações e o risco de violação de direitos. ” (Unicef, 2013, p. 4)

Pesquisa realizada pela Unicef em 2013, há aproximadamente 15 milhões de adolescentes com acesso a *internet*, o que corresponde a 70% dessa população.

Desse modo, a adolescência, é a mais suscetível à interferência da *internet* no seu cotidiano, porque vive em um período de transição, no qual os jovens buscam encontrar a sua identidade, além de lidar com diversas transformações físicas, emocionais e cognitivas. “Este é um período de separação, ganham autonomia em relação às figuras parentais ao que diz respeito às suas escolhas pessoais e a tomada de decisões”. (Assunção e Matos, 2014, p.540)

Segundo a pesquisa realizada pela “TIC Domicílios” em 2015, constatou que apenas no Brasil temos 33,2 milhões (50%) de domicílios com acesso ao computador, sendo que 64% corresponde ao computador portátil (*laptop* e *notebook*), 51% computador de mesa (Desktop e PC) e 38% tablete. Em 2014 esses valores eram 60%, 56% e 33% respectivamente.

Essa mesma pesquisa constatou que 34,1 milhões (51%) de domicílios com acesso à *internet*, deste percentual 79% acessa pelo Wi-Fi em 2015, no ano anterior correspondia a 66%. Além disso, a *internet* tem 102 milhões de usuários em 2015, equivalente a 58%.

Destes usuários 89% acessa a *internet* pelo telefone celular, 65% pelo computador, desses 65%, 40% corresponde ao computador de mesa e 39% computador portátil e 19% pelo tablete.

De 2014 para 2015 o único dispositivo que a proporção de usuários aumentou em relação ao uso da *internet* foi o aparelho celular que anteriormente o percentual era de 76%.

Aos poucos foram atraindo milhões de usuários, que as utilizam no seu dia-a-dia e como consequência, “diferentes formas de subjetivação, ser e coexistir emergem na pós-modernidade, mediante as possibilidades disponibilizadas pela conexão à rede” (Bizzotto, 2012, p.1). O mundo *online* nos proporciona inúmeras chances de reinventar-se, na qual o sujeito enquanto ator pode apresentar-se de forma que desejar.

Com a popularização da *internet*, nos anos 2000, as pessoas começaram a gastar cada vez mais tempo do seu dia interagindo através das redes sociais. Essa nova tecnologia visava reunir amigos, além de estabelecer novos contatos a partir do *Orkut*, *MySpace*, *Twitter* e *Facebook*. (Techtudo, 2013)

Tornando uma das principais atividades dos adolescentes estão relacionadas ao entretenimento, às redes sociais e a busca de informação. (Unicef, 2013)

O ano de 2004 as redes sociais como o *Flickr*, o *Orkut* e o *Facebook* passaram a fazer parte do dia-a-dia dos internautas. “Apesar de ter sido criado em 2004, dentro do campus da Universidade de *Harvard*, o *Facebook* só chegou à grande massa de usuários no ano de 2006.” (Tecnemundo, 2012)

Tornando-se sinônimo de sucesso e crescimento, superando a incrível marca de 1 bilhão de pessoas cadastradas em 2012. Em 2016, chegou a 1,7 bilhões. (Estadão, 2016)

No *Facebook* os usuários colocam dados pessoais, compartilham fotos, links, comentam as fotos e os vídeos com os seus amigos que fazem parte da sua rede. Que por sua vez os amigos podem realizar comentários no material postado, assim como publicar algo no perfil dos amigos.

Além disso, essa rede proporciona diversos aplicativos, como por exemplo os jogos. Nesse mundo, os usuários são estimulados, pelo número de curtidas, comentários, compartilhamentos e o bom desempenho nos jogos.

Ao longo de 2012 a 2016, segundo sites de busca, o *Facebook* anunciou a compra de três redes sociais que são muito utilizadas pelo público em geral, incluindo os adolescentes, que são o *Instagram* (2012), *WhatsApp* (2014) e o *Snapchat* (2016).

A rede social *Facebook* anunciou que o *WhatsApp*, chegou em 2016, a marca de 1 bilhão de usuários (Estadão, 2016), com esse aplicativo é possível

enviar mensagens, áudio, vídeo e fotos, além de ter a possibilidade de formar grupos de conversas.

E o *Messenger*, o aplicativo desenvolvido pelo próprio *Facebook*, se tornou a terceira ferramenta em 2016 a obter 1 bilhão de usuários. (Estadão, 2016)

Já o *Instagram* tem 600 milhões de pessoas usando o aplicativo (Estadão, 2016), que permite ao usuário postar vídeos, tirar fotos e usar filtros para produzir os mais diversos efeitos nas mesmas. Essas fotos poderão ser postadas em diversas redes sociais, como no *Twitter*, *Facebook* e inclusive no próprio *Instagram*.

E o *Snapchat* registra a marca de 150 milhões de usuários ativos por dia. “Com a proposta de permitir o compartilhamento de vídeos e fotos que desaparecem em algumas horas, o *Snapchat* se popularizou entre estudantes do ensino médio e universitários” (Estadão, 2016). Na realidade essas postagens permanecem disponíveis para visualização por período entre 1 a 10 segundos.

Outra rede social de sucesso é o *Twitter* que conta com atualmente 319 milhões de usuários no mundo (Estadão, 2017), foi criado em 2006 e é um fenômeno crescente. É uma espécie de mini blog que permite aos usuários postarem textos, *links* de imagens, vídeos e outros de até 140 caracteres que serão vistos por todos os seus “seguidores”. Devido aos seus aplicativos e funções, permite que se acompanhe em tempo quase real os principais eventos do mundo (Tecmundo, 2010).

Assim, uma rede social é um serviço cibernético que permite aos indivíduos compartilharem informações, fotos e vídeos, articulando com outros usuários do mesmo sistema, assim, os serviços ofertados na *internet* caminham no sentido de manter os usuários conectados, sendo possível anunciar sua localização no *Foursquare*, narrar suas ações no *Twitter*, conversar com os amigos no *Facebook*. (Bizzotto, 2012)

A rede social se configura a partir de uma página pessoal, onde os usuários se conectam uns aos outros, formando um espaço de intercâmbio social, no qual os atores ou usuários “ao relacionar-se criam laços que vão se cruzando, até que se forme uma estrutura sustentada por estes relacionamentos”. (Bizzotto, 2012, p. 13)

Com essas novas tecnologias torna-se relevante compreender em que medida “estas formas de comunicação influencia o estabelecimento de relações

sociais entre os adolescentes e o mundo que os rodeia”. (Assunção e Matos, 2014, p. 545)

Parece estar nascendo uma geração em que o consumo de conteúdo via *internet* vem aumentando constantemente. As redes sociais seguem se reinventando e os aplicativos móveis seguem nascendo a cada dia.

Assim, ao abordar essa temática “mesmo com suas contradições e riscos, trata-se de um campo social de interação (...) constitui-se em mais uma oportunidade de desenvolvimento para a sociedade e, em especial, para os adolescentes.” (Unicef, 2013, p.4)

Além do mais, poder acessar a *internet* corresponde ao direito do homem de se comunicar, que de acordo com a Convenção sobre o Direito das Crianças (1989), especialmente o artigo 13º, que destaca:

O direito à liberdade de expressão. Este direito compreende a liberdade de procurar, receber e expandir informações e ideias de toda a espécie, sem considerações de fronteiras, sob forma oral, escrita, impressa ou artística ou por qualquer outro meio à escolha da criança. (Convenção sobre o direito da criança, 1990)

O artigo 17º enfatiza uma das funções importantes que o meio de comunicação desempenha na vida das crianças, e porque não, dos adolescentes, sendo a possibilidade do “acesso a informações e materiais procedentes de diversas fontes nacionais e internacionais, especialmente informações e materiais que visem a promover seu bem-estar social, espiritual e moral e sua saúde física e mental” (Convenção sobre o direito da criança, 1990). Além disso devemos incentivar:

Os meios de comunicação a difundir informações e materiais de interesse social e cultural para a criança. Promover a cooperação internacional na produção, no intercâmbio e na divulgação dessas informações e desses materiais procedentes de diversas fontes culturais, nacionais e internacionais; incentivar a produção e difusão de livros para crianças e os meios de comunicação no sentido de, particularmente, considerar as necessidades linguísticas da criança que pertença a um grupo minoritário ou que seja indígena. (Convenção sobre o direito da criança, 1990)

Ao pensar nessa perspectiva, podemos construir certas condições em que “cada criança e cada adolescente tenha todos os direitos assegurados, inclusive o direito de se apropriar das novas tecnologias” tendo a possibilidade de conhecer os

seus direitos, além de “usufruir dos direitos e produzir novos direitos por sua participação, criatividade e capacidade de inovação. ” (Unicef, 2013, p.5)

A seguir as implicações deste contexto das redes sociais serão discutidas no próximo capítulo, enfocando as vivências e as experiências dos jovens nesse mundo virtual.

IV. O Brincar e as Redes Sociais

Ao longo dos anos, diante dos diversos avanços da tecnologia, há uma grande preocupação com relação à segurança de todos.

Sendo parte da dinâmica social, a *Internet* contém em si as contradições e vulnerabilidades da sociedade. Como evolução tecnológica representa um importante instrumento de acesso a serviços, informações, relações interpessoais, lazer, entretenimento e aprendizagem. (Unicef 2013, p.4)

No entanto, além de representar um importante instrumento de acesso, é um “espaço ainda em construção representa riscos e desafios pelo baixo conhecimento sobre o seu funcionamento para o público em geral e certo anonimato de seus usuários” (Unicef, 2013, p. 4)

Cercados pela tecnologia, conhecemos a vida de nossos amigos, conhecidos e familiares pelas redes sociais. Sendo que, a maior parte do tempo os adolescentes estão conectados, postando, curtindo e compartilhando diversos momentos alegres, tristes, além de injustiças e conquistas.

Estar *online* consiste em um brincar, o que auxilia os adolescentes na aquisição de habilidades “como julgamento, administração da agressão e da destrutividade, sendo também um convite para uma viagem rumo à imaginação” (Schneider, 2008, p.27)

Além de nos proporcionar diversão e entretenimento, não podemos negar que nesse meio há desvantagens, e com elas, alguns perigos.

Um dos perigos mais citados pela mídia é o *cyberbullying*, os filmes norteamericanos “*Bullying Virtual*” e “*D.U.F.F.*” tratam dessa temática, mostra o quanto os adolescentes estão vulneráveis a essa situação. As personagens principais, Taylor e Bianca respectivamente, lidam e sofrem com o *bullying* e as humilhações realizado por colegas da escola, cada uma a sua maneira. Enquanto a primeira, se isola dos amigos e familiares, tomando atitudes radicais para resolver esse problema. Bianca, por sua vez, busca o apoio de amigos, não se importando o que outros postam ou falam no mundo virtual, preferindo seguir em frente e viver a sua vida.

Claro que além desse, há outros perigos evidenciado pela mídia como roubo de informações, crimes virtuais, uso indiscriminado de informações errôneas e entre outros.

E como tudo na vida, qualquer exagero e ou excesso trazem prejuízos para a saúde física, emocional e social. Dessa forma o uso demasiado das tecnologias e da *internet* pode acarretar, enfatizando que é apenas uma das possibilidades, os vícios e o isolamento social, o mesmo equivale a dizer quando uma pessoa se alimenta ou faz exercício exageradamente, também trazem prejuízo, seja elas crianças, adolescentes ou adultos.

Diferente do que muitos pensam a tecnologia e a *internet* podem ser grandes aliadas no ensino das crianças, adolescentes e adultos, tanto nas escolas, no trabalho e em casa. Mas esse uso deve ser ponderado e fiscalizado para que evite influências negativas.

Por ventura, devemos sempre buscar que esse mundo virtual forneça aos nossos jovens um ambiente suficientemente bom, como diz Winnicott, Carvalho (2015) reforça a ideia sobre a influência do ambiente nessa fase de desenvolvimento, assim tanto no mundo real, quanto no mundo virtual:

Imprescindível apoio familiar requerido nessa etapa, sob outras roupagens, podemos pensar o ambiente, como suporte à constituição do espaço potencial, também como as cidades, a sociedade, as escolas, entre outros representantes que influenciam na promoção de uma vida mais criativa ou, ao contrário, empobrecida. (Carvalho, 2015, p.93)

Diante desses fatos, precisamos criar um espaço seguro para todos. As futuras gerações, as crianças e os adolescentes convivem desde cedo com as mídias e as redes sociais sendo importante os pais e a escola ensinarem a utilizar todos esses recursos e potencialidades.

Um ambiente suficientemente bom “pode promover uma experiência de ilusão positiva, resultando num traço fundamental e numa possibilidade criativa para interagir com o mundo externo.” (Carvalho, 2015, p.94)

E visando as potencialidades que esse mundo virtual pode vir a trazer na vida dos adolescentes, pretendo mostrar com esse estudo que a *internet*, mas especificamente as redes sociais, é um espaço de entretenimento, brincadeira e diversão.

Nesse sentido, o brincar, na teoria winnicottiana, é uma atividade alegre, que proporciona espontaneidade, criatividade e liberdade. Também consiste em um fenômeno universal, além de ser uma forma de linguagem e de comunicação consigo e com outros.

Segundo a Unicef (2013), os adolescentes utilizam a *internet* com a finalidade de se comunicar, informar e se entreter, ou seja, mantem contato com os amigos pelas redes sociais, realizam pesquisas para trabalhos escolares e participam de jogos *online*.

A vida *online* dos adolescentes brasileiros é, portanto muito variada. Percebe-se pelos resultados da pesquisa que a *internet* é fonte de muitas alternativas na vida dos adolescentes que possuem acesso. Esta constatação reforça ainda mais a necessidade de assegurar a inclusão dos adolescentes neste universo como forma de ampliar seu repertório de aprendizagens e vivências, com o cuidado de fazê-lo de forma segura e protegida. (Unicef, 2013, p.19)

E é através do brincar, segundo Winnicott (1975), que se manifesta a criatividade, ao postar fotos, vídeos ou publicar um texto os adolescentes estão exercendo uma nova forma de brincar.

Constataram que entre os adolescentes brasileiros que afirmaram ter acesso a *internet* declaram que na maior parte do tempo a utilizam “em busca de diversão (75%), para se comunicar com os amigos (66%), fazer trabalhos escolares (61%) e utilizar serviço de busca de informações (40%). ” (Unicef, 2013, p.19)

Taylor, a personagem principal do filme “*Bullying Virtual*” antes de ir à escola conversava com a sua melhor amiga pela rede social. Falam sobre uma garota popular da escola que vive criticando suas roupas, além de humilha-la, difamar e xingar, assim, aproveitou esse espaço com a sua amiga para desabafar e também criticar a menina. E por fim marcam de irem juntas para escola:

Taylor	“Você ouviu o que a Lindsay disse sobre o meu casaco, ela disse horrível. ”
Samantha	“A Lindsay não saberia soletrar horrível. ”
Taylor	“Ela está estranha comigo desde daquele dia na aula de Saúde. ”
Samantha	“Sapatos por favor. ”
Taylor	“Meus sapatos vermelhos. ”
Samantha	“Eca, horríveis! ”
Taylor	“Vem me buscar logo pirralha. ”

Ao ter acesso ultrapassamos as fronteiras, o que nos permite estar conectado a todo instante, assim, os jovens podem conversar com seus amigos mesmo estando em locais diferentes.

É o caso das amigas da Taylor que descobriram, por uma rede social chamada “*Clicksters*”, que uma amiga em comum, morando em outro estado, estava grávida. Nesse momento, a personagem principal não participava dessa rede, ficando excluída do convívio *online* e das informações compartilhadas.

Samantha	“Falando na Julie, está grávida!!”
Taylor	“Espera como você sabe? Ela mudou para Flórida! ”;
Cheyenne	“ <i>Clickster</i> , alooo!!”
Taylor	“Ah claro. ”

Segundo Figueiredo, “o viver criativo - desde a criatividade primária até os mais sofisticados processos de sublimação – requer a instalação do espaço potencial” (2007, p.78).

É no espaço potencial que passamos a nos relacionar com o mundo, a partir do brincar, possibilitando a separação do eu e do não-eu de forma gradual. Esse espaço segundo Winnicott (1975) é constituído a partir dos objetos e fenômenos transicionais.

A transicionalidade é uma parte da realidade, que o indivíduo transforma em um elemento significativo para ele. Ao brincar utilizamos objetos da realidade de acordo com nossas necessidades internas permitindo criar e recriar nossa própria história. (Schneider, 2008),

E é o desenvolvimento dessa área intermediária ou espaço potencial, que possibilita o indivíduo entrar em contato e se relacionar com o mundo.

Assim, os adolescentes visam construir nas redes sociais, o seu perfil de acordo com sua identidade, seus interesses e *hobbies*.

No seu aniversário, Taylor ganhou da mãe um *notebook*, essa permitiu que sua filha pudesse utiliza-lo livremente, com a condição de que usaria com responsabilidade e cautela.

Na adolescência, o indivíduo transita da dependência a independência dos pais, sendo de extrema importância que esses jovens tenham um ambiente de apoio, no qual exista a capacidade de suportar suas rebeldias, constatações, confrontos e imaturidades, porque só assim poderá descobrir o seu eu (*self*).

Podemos interpretar que o primeiro passo da sua independência, foi criar uma conta no “*Clicksters*”. Em um *chat*, Taylor e outros estudantes de sua escola, conversam sobre seus gostos musicais:

Lindsay	“Quem vai ao show do Krash, nessa semana? ”
Estudante	“Está esgotado. ”
Samantha	“Taylor você está aqui? ”
JD	“Quem está com desejo agora? ”
Scott	“ <i>Krash</i> é bom. <i>Thanked Fish rocks</i> é melhor. ”
Taylor	“Eu amo essa música, <i>Scooby</i> , é muito legal. ”
Estudante	“JD quer falar bobagem. ”
Lindsay	“Se você gosta de <i>Scooby</i> você é lesada. ”
Scott	“ <i>Scooby</i> é legal. ”
Samantha	“É profundo demais para certas pessoas. ”
Lindsay	“Que se danem. ”

Ainda referente a pesquisa da Unicef (2013) foi constatado que as ferramentas mais utilizadas são as redes sociais (84%), jogos *online* (69%), e-mails (59%) e mensagens (57%).

Ao se conectar na rede, os jovens se relacionam com o que Winnicott (1975) chamou de fenômenos transicionais, entrando em contato com diversos aspectos culturais, como a leitura, a escrita e a arte, isso, possibilita o compartilhamento e o contato com outro.

Os fenômenos transicionais, estão espalhados “por todo território intermediário entre a realidade psíquica interna e o mundo externo, tal como percebido por duas pessoas em comum, isto é, por todo campo cultural” (Winnicott, 1975, p.17). Além do mais, “os fenômenos transicionais, formam a base para a experiência cultural e a vida em grupo. ” (Oliveira, 2009, p.80)

Esse espaço transicional, constitui uma área de experimentação, sendo um meio no qual proporciona a autorrealização e a experiência cultural. “Assim, o bebê, para ter este sentimento de existir, precisa de um seio que é, e não um seio que faz. Fica claro para Winnicott que, antes de o ser humano fazer, ele tem primeiramente que ser.” (Oliveira, 2009, p.80)

Na adolescência o ser e o fazer serão retomados, porque irão enfatizar a busca pelo si mesmo.

Em uma pesquisa qualitativa (Alcântara e Osório, 2013) identificou que crianças com onze e doze anos utilizam ferramentas de busca para ajudar nas

tarefas escolares, buscam informações e imagens, além disso, brincam com os jogos *online* e atualizam sua página do *Facebook*.

(Menino, 11 anos) eu estou sempre atualizando meu *Facebook*. Descobrindo coisas e postando na minha página. Eu acho isso muito divertido; (Menina, 12 anos) quando eu acho uma coisa legal e divertida, eu coloco logo no meu *Facebook*. (Alcântara e Osório, 2013, p.27)

Havendo um alto potencial de interação, 85% dos adolescentes possuem perfil nas redes sociais, a plataforma mais utilizada é o *Facebook* com 92%. (Unicef, 2013)

Alcântara e Osório também constataram que as crianças mais velhas utilizam essa rede social com intuito de partilharem o que gostam, seus interesses e suas descobertas, assim, “constroem seu perfil a partir de atividades que fazem, muitas vezes produzem seu próprio conteúdo tais como fotos, imagens e textos, outras vezes compartilhando conteúdos que consideram divertidos.” (Alcântara e Osório, 2013, p.27)

(Menino, 11 anos) todo mundo sabe que eu torço por esse time e que eu gosto de jogar futebol! É só olhar no meu *Facebook*. Tá lá! Eu vivo postando fotos da minha banda preferida. Quando tem alguma novidade, eu compartilho no meu *Facebook*. (Menina, 12 anos) quando eu vejo alguma coisa legal, assim... que traz uma mensagem para as pessoas, eu gosto de compartilhar. (Alcântara e Osório, 2013, p.27)

Para esses pré-adolescentes, a utilização do *Facebook* é uma forma de pertencer a um grupo. E apesar de ter uma rede extensa de amigos *online*, todos de alguma forma são conhecidos, são os amigos próximos, familiares, filhos de amigos dos seus pais, alunos da mesma escola e entre outros, dessa forma, os jovens, não aceitam pessoas que são completamente desconhecidas.

Além dessas pesquisas, Assunção e Matos (2014) em seu trabalho realizado em Portugal, visava “compreender os posicionamentos dos adolescentes quanto ao uso da rede social *Facebook*. Este estudo recorreu ao método de investigação qualitativo de grupos focalizados” (2014, p. 539). Participaram vinte adolescentes divididos em três grupos, separados por idades e por nível socioeconômico.

O *Facebook* foi considerado pelos participantes como uma grande invenção do homem e a sua adesão a esta rede para alguns jovens “se deu por se sentirem pressionados, porque os assuntos entre seus colegas giravam em torno dessa

temática, outros disseram que a adesão se dava sobretudo, à curiosidade em saber como era a rede social” (Assunção e Matos, 2014, p.543)

E utiliza-o com intuito de obter informações de possíveis eventos, conversar, saber o que se passa na vida de outras pessoas, comentar, curtir fotos e pensamentos, além disso, muitos utilizam para jogar *online*. Esses adolescentes apontaram que uma das vantagens dessa rede social é a possibilidade de manterem contato com familiares e amigos distantes ou com quem se perdeu o contato. (Assunção e Matos, 2014)

Estamos sempre em contato com as pessoas, sabemos coisas da vida delas mesmo que elas não estejam por perto” – e a obtenção de informação: “Hoje em dia também se tem acesso a muitos eventos, workshops, formações através do Facebook, nesse sentido acho que é vantajoso porque nos permite estarmos informados acerca de coisas que nos podem ser úteis. (Assunção e Matos, 2014, p.543)

Também existem outras redes sociais que os adolescentes utilizam como o *Instagram*, *Twitter*, *Snapchat* e *WhatsApp*. Ao criar a sua conta os jovens postam fotos, imagens, textos, links e áudio, no qual os amigos podem realizar comentários no material postado, assim como publicar algo no perfil dos amigos e compartilhar fatos, eventos e notícias.

Bianca, personagem principal do filme “*The D.U.F.F*” relembra diversos momentos vividos com suas amigas através de fotos e vídeos gravados, postados na rede social *Facebook*.

Em uma cena, a personagem discute com suas melhores amigas, mesmo sendo um episódio que envolve uma briga, revela o quanto as redes sociais estão no centro da vida desses jovens na atualidade.

Jess	“Você me excluiu dos seus amigos? ”
Bianca	“Pode apostar que sim! ”
Jess	“Tá bom, tá, então eu vou te excluir do <i>Instagram</i> . ”
Bianca	“Então aleluia, tá legal, eu não vou precisar ver as fotos dos seus cappuccinos artesanais todas as manhãs. ”
Jess	“Como se atreve você adora as carinhas da espuma são fantásticas!!”
Bibliotecária	“Shiiii! ”
Bianca	“A gente tá resolvendo um assunto aqui, adivinha o que mais deixei de seguir as duas no <i>Twitter</i> . ”
Casey	“Perfeito, acabaram os tuites quase irônicos do dia da Bianca. ”
Bianca	“Essa boa, vindo de quem me dá RT (“ <i>Re Tweet</i> ”) o dia todo. ”
Casey	“É por pena de você. ”

Bianca	"E quer saber vou bloquear você no <i>Tumblr</i> e você (para Jess) está fora do meu <i>Snapchat</i> . "
Jess	"Então tá. "
Casey	"Tá!!"
Bianca	"Táaa!!"

Ainda houve um momento em o que o diretor da escola resolve recolher os celulares de todos os estudantes por causa de um vídeo postado nas redes sociais com objetivo de humilhar Bianca, muitos não gostaram dessa situação culpando a personagem principal de o ter causado.

Não podemos negar que vivemos cercados pela tecnologia e pelo aparelho celular e, como foi mencionado acima, é de extrema importância os jovens aprenderem a "navegarem" pela *internet* de uma maneira segura e responsável, o que proporcionaria o seu crescimento e o desenvolvimento de novas habilidades.

Atualmente o acesso à rede na maior parte do tempo é pelo celular, essa constatação, reafirma a importância desse aparelho na vida desses jovens, então ao serem proibidos de usá-lo dentro da escola, os estudantes ficaram revoltados, é o que se mostra nas falas a seguir, retirada do filme "*The D.U.F.F*":

Uma estudante	"E ai tosca! "
Bianca	"Eu não era a <i>D.U.F.F</i> mais famosa da escola, agora eu era a pessoa mais odiada da escola. "
Segunda estudante	"Valeu por destruir a minha vida Bianca. "
Um estudante	"Pensei em uma coisa engraçada e ninguém vai saber, tá feliz agora. "

Ao criar um perfil nas diversas redes sociais, os jovens postam fotos, vídeos e textos expressando o que sentem, narrando como foi o seu dia, pelo menos parte dele, eternizando momentos importantes. A Unicef constatou que de fato os jovens postam mais fotos (66%) do que vídeos (23%) na *internet*. "Entre os que disponibilizam fotos, 91% incluem imagens de sua vida pessoal, em que aparecem familiares, sua casa ou o próprio adolescente. No caso dos vídeos 68% dos que postam incluem cenas da vida pessoal. " (Unicef, 2013, p. 61)

Para compreender este panorama, devemos lembrar que o Winnicott já dizia que o brincar é um fenômeno mais amplo do que costumamos considerar.

Como os fenômenos transicionais são o terreno sólido para uma forma de ser e viver no mundo, Winnicott, então, ampliou esta ideia e apresenta uma exposição positiva do que se identifica cultura. Retornando aos objetos transicionais, a primeira possessão não-eu da criança, presencia-se tanto no primeiro uso de um símbolo quanto à primeira experiência de brincadeira. O brincar não é um tipo de fenômeno restrito somente à infância. É um fenômeno da existência humana e é neste brincar que a vida tem sentido e vale a pena ser vivida. (Oliveira, 2009, p.80)

O brincar, consiste para o Winnicott (1975) em uma ação saudável, seja para crianças, adolescentes ou adultos porque através dessa experiência conhecemos a nós mesmos, o outro e o mundo que nos cerca, possibilitando que os jovens possam descobrir suas habilidades e limites, além de aprenderem a conviver em um ambiente compartilhado.

E, portanto, a constituição do objeto transicional torna-se,

A condição essencial para que se possa brincar [...]. É uma forma de se viver no mundo. Brincando, o ser humano se expressa como ele mesmo é, realiza algo que tem a ver com a sua necessidade de ser. [...] A brincadeira indica saúde, e esta, para Winnicott, nada mais é que o gesto espontâneo, um movimento interno em relação ao mundo exterior, necessidade de ser e de continuar sendo. (Oliveira, 2009, p.81)

Nesse sentido, os jovens contemporâneos têm a possibilidade de realizarem esse movimento interno em busca do mundo externo através da *internet*, obtendo diversas informações, além de referências e atualizações,

Segundo a Unicef, buscar informação se constituiu como um dos principais usos da *internet* e os adolescentes na sua “maioria absoluta (80%) dizem buscar informações para fazer os trabalhos escolares. O segundo tema mais pesquisado pelos adolescentes é o entretenimento (70%), seguido de serviços de tradução (47%) e produtos e serviços (40%).” (Unicef, 2013, p.34) Nessa pesquisa dividiram os temas pesquisados em seis categorias como “tradução de textos em língua estrangeira, informações para o trabalho escolar, enciclopédias virtuais, emprego/currículo, diversão/entretenimento e produtos/serviços” (Unicef, 2013, p.34)

Além do mais, a utilização da *internet* como meio de informação se torna mais frequente para os adolescentes mais velhos. Notou-se que há uma variação de interesse segundo a idade dos entrevistados com relação aos itens produtos/serviços e currículos “tendo em vista que os adolescentes mais velhos

estão mais preocupados com questões relacionadas a trabalho e emprego” (Unicef, 2013, p.36).

É importante salientar que cada vez mais as redes sociais aumentam a forma de relacionamento e o contato que as pessoas possuem tanto academicamente, quanto profissionalmente. Assim, os adolescentes podem receber informações de vagas para menor aprendiz ou estágio.

Fornecendo aos usuários notícias de acontecimentos atuais, as pessoas que compartilham esses interesses, ou que só querem ficar informadas, podem ler estas histórias e compartilhá-las também.

E os jovens passaram a ter acesso a diversos produtos e serviços oferecidos por diferentes empresas por realizar o marketing através das redes sociais.

Dessa forma, a experiência cultural é uma continuidade das primeiras experiências do bebê. Sendo que, “o brincar é a realização de uma comunicação profunda entre as pessoas. O conteúdo pouco importa, mas o mais importante é que um indivíduo vê o outro e vice-versa. Este brincar facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais.” (Oliveira, 2009, p.82)

Os adolescentes costumam fazer parte de grupos de interesses comuns no qual recebem informações, da sua banda, cantor (a), ator (atriz) preferidos, há também, páginas que fornecem dicas de moda, tanto maquiagem, quanto roupa. Existem grupos dos times de futebol, grupos de poesias e entre outros.

Pelos resultados da pesquisa realizada pela Unicef (2013), são poucos utilizados pelos jovens as ferramentas que dependem de uma atividade autoral mais intensa.

De acordo com os adolescentes entrevistados não chega a ser expressivo o uso de ferramentas para produção de conteúdo como *blogs* (10%), *microblog* (19%), fóruns e listas de discussão (5%). Também é relativamente baixo (12%) o uso de *Skype*. (Unicef, 2013, p.21)

No entanto, existem jovens que criam essas páginas para compartilhar suas ideias, gostos, interesses, que com isso, têm a intenção de passar ao outro seus pensamentos e sentimentos.

Assim, a *internet*, mais especificamente as redes sociais podem se caracterizar como um meio, um espaço virtual.

Avaliado aqui como um artefato tecnológico inserido na cultura e produzindo novas formas de comunicação, e por que não, um dispositivo facilitador, que caberá a cada sujeito um modo de uso, singular, modo que encontra como condição prévia uma experiência de ilusão, experiência viva, forjada num espaço potencial – espaço do vir a ser um sujeito, quem sabe, criativo. (Carvalho, 2015, p.99)

De modo geral, os adolescentes na pesquisa realizada por Assunção e Matos (2014) compreendiam que a *internet*, mas especificamente as redes sociais, é um espaço importante, na atualidade, estando presentes nas diversas tarefas quotidianas. Citam que houve muitas mudanças com a introdução dessa nova tecnologia, como por exemplo, se aproximar de pessoas que estão distantes e, há um rápido acesso às informações, podendo auxiliar na realização de tarefas diárias.

Assim, os usuários participam de forma cada vez mais ativa nessas redes, porque há diversos atrativos disponibilizados como contatar pessoas, compartilhar documentos, sons, imagens ou vídeos e discutir sobre temáticas específicas.

Esses atrativos se devem as estratégias de gamificação presentes nas redes sociais, como diz Lopes, esses novos meios de comunicação:

Relaciona a gamificação a uma estratégia de interação entre pessoas ou empresas de forma mensurável, interativa e engajadora, usando elementos de jogos em situações não lúdicas para criar ou aprimorar a experiência de um usuário com um produto, despertar emoções positivas, explorar aptidões pessoais, atrelar recompensas ao cumprimento de tarefas e motivar pessoas. (Lopes, 2015, p.2)

Em uma estrutura de gamificação encontramos certas características chaves como a participação voluntária, sistema de *feedback*, além da construção de regras e objetivos. (Lopes, 2015)

Para entrar em qualquer rede social o usuário se cadastra preenchendo uma série de informações sobre si.

Como nome, idade, educação, trabalho, e status de relacionamento. Em seguida, é convidado a inserir uma foto pessoal no perfil e um plano de fundo que o represente. A partir de então, o usuário é livre para entrar em grupos, postar, comentar e compartilhar conteúdos, fazer conexões com outros indivíduos e editar suas informações a qualquer momento. (Lopes, 2015, p. 7)

E a partir desse momento podemos mostrar quem somos, através das fotos, vídeos e músicas. Ainda existe a possibilidade de atualizar informações relevantes

a respeito da vida, como mudança de emprego, cursos realizados e lugares onde morou.

Assim, concluímos que “a participação é voluntária, está implícita no livre arbítrio dos indivíduos de escolherem fazer parte ou não da rede social e serem responsáveis pela seleção do que desejam ou não compartilhar, postar ou comentar.” (Lopes, 2015, p. 7)

Outro ponto relevante, é o fato das redes sociais serem desenvolvidas em torno de certos objetivos. Atualmente buscam “dar as pessoas o poder de compartilhar informações e fazer do mundo um lugar mais aberto e conectado” (Lopes, 2015, p. 7). Podendo ser, tanto informações relacionada a vida pessoal, de um determinado usuário, ou, que diz respeito a acontecimentos mundiais.

Além do mais, essas redes são constituídas por um sistema de *feedback*, onde os usuários observam a sua performance, ou seja, passa a comparar o seu desempenho, com outros indivíduos de uma mesma rede, que se referem a quantidade de curtidas, compartilhamentos, comentários e o número de amigos ou seguidores.

Esse sistema, motiva os adolescentes a cada vez mais aperfeiçoar o seu desenvolvimento, buscando ser cada vez mais criativos para chamar atenção as suas fotos, vídeos, pensamentos e opiniões e assim obter o resultado desejado.

Em 2016, o *Facebook* criou um novo sistema que foi chamado por eles de *Reactions*, com essa novidade os usuários podem interagir nessa rede de maneira diferente. As cinco opções de reações além do “curti”, são: “amei”, “haha”, “uau”, “triste” e “Grr”. (Tecmundo, 2016)

Assim, os adolescentes podem expressar as reações como por exemplo, adorar, achar algo engraçado ou triste, se surpreender e estar inconformado e raivosos com alguma publicação.

No *Instagram*, os adolescentes podem postar fotos e vídeos, seguir e ser seguido por outros usuários, comentar e curtir as suas postagens e as dos amigos.

O *Instagram* lançou uma nova forma de interação: através do *Instagram Stories*, os usuários podem compartilhar seus momentos com fotos e vídeos personalizados com *emojis*, desenhos coloridos feitos a mão e textos. Entretanto, o *Stories* não é uma novidade para quem está acostumado as “Minhas Histórias” do *Snapchat*. Assim como na rede social rival, os posts ficam no ar por apenas 24 horas e, nesse período, são visualizadas e comentadas por seguidores do perfil. (Tectudo, 2016)

No *Twitter*, os adolescentes podem contar a sua vida, em no máximo 140 caracteres, respondendo a seguinte pergunta “*What are you doing now?*” (*Twitter Support*). A resposta é atualizada em seu perfil, na sequência que é escrita, e enviada a todos os seguidores.

O usuário tem a liberdade de escrever o que quiser, seja o que está fazendo, uma informação que ache interessante ou postar uma foto. Podem mencionar outro usuário, colocando o sinal de arroba (@) antes do nome do usuário, se quer publicar um “*tweet*” de outra pessoa sem lhe roubar o crédito, convencionou-se escrever as letras *RT*, que significam *Re Tweet* (reenviar), no início da mensagem, seguida pela menção ao usuário original (Exemplo: RT @usuário). Isso serve para que seus seguidores vejam a mensagem e saibam quem é seu autor. (*Twitter Support*)

Os adolescentes, como qualquer outro usuário, também podem postar fotos, vídeos e ainda tem a possibilidade de criar vários marcadores (“*hashtags*” ou #) que permitem aos usuários ver todos os “*tweets*” (postagem) sobre um tema específico em tempo real. (*Twitter Support*)

Esse universo, faz parte do dia-a-dia dos adolescentes, nesse espaço eles se divertem, brincam, conversam, expõem suas opiniões e pensamentos, narram e constroem a sua própria história. Além disso, o mundo virtual possibilita a criatividade, a individualidade, a liberdade e o ensino-aprendizagem.

Como mencionei acima, não podemos negar os perigos e os vícios que o uso contínuo pode vir a acarretar, tudo em exagero é prejudicial, mas aqui olhamos para um lado positivo, alegre e divertido, porque é através do brincar, segundo a teoria winnicottiana, que os adolescentes podem vir a se desenvolver, amadurecer e aprender a viver nesse mundo.

É importante salientar que o espaço potencial, que inicialmente constituía a mãe e o bebê, vai se ampliando com o passar do tempo, compondo-se a criança-família, o indivíduo-sociedade e o indivíduo-mundo, se tornou algo essencial para que o indivíduo possa experimentar o viver criativo.

Assim, o mundo virtual, mas especificamente as redes sociais, estão inseridos nessa área intermediária, porque é através desse meio de comunicação, os adolescentes se comunicam com outro, a sociedade e o mundo, contando a sua história.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início dessa pesquisa estava em busca dos aspectos lúdicos das redes sociais. No entanto, a maior parte dos filmes, documentários e artigos publicados enfocam a relação dos adolescentes com as redes sociais através de uma perspectiva negativa, de violência, crime, roubo e o *cyberbullying*. Reafirmo que esse trabalho em hipótese alguma está negando a importância de alertar os adolescentes desses perigos.

No entanto buscou-se na bibliografia autores que trabalham a perspectiva das redes sociais como algo lúdico, que vêm se constituindo como uma brincadeira cotidiana, utilizada diariamente por muitos jovens. E também vem aumentando o número de crianças, adultos e idosos que criam e acessam seus perfis *online*.

Estar conectado, se tornou hoje dia uma forma de se relacionar com outro, de se expressar e se constituir no mundo, através da música, da arte, da escrita, postando fotos e vídeos. Mostrando as pessoas quem somos, o que queremos e o que gostamos.

Dessa forma, criar uma conta e ter acesso às diversas redes sociais é o que muitos autores vêm chamando na literatura de brincar contemporâneo. Esse brincar, segundo a teoria winnicottiana, facilita o crescimento e conduz aos relacionamentos grupais.

Por sua vez, muitos dos adolescentes entram nesse mundo virtual para buscarem a sua liberdade, ter uma aceitação social e se conhecer, porque como todo indivíduo temos a necessidade de ser alguém em algum lugar, além de se constituir em um eu dentro de um grupo, porque ainda não sabe quem se é, o que se deseja fazer e ser.

Estar nesse espaço consiste em chamar outras pessoas para serem seus amigos ou seguidores, postar diversas coisas, desde fotos, vídeos, notícias, memes, com intuito de conquistar curtidas, comentários e promover o compartilhamento de informações.

Além disso, podemos entrar em diversos grupos com a temática do nosso interesse, os chamados comunidades virtuais e, ainda podemos seguir nossos

familiares, amigos, famosos, desde atores, músicos, cantores, autores e apresentadores.

Entrando nessa dinâmica, os jovens mostram para sua rede os seus interesses, suas opiniões, os *hobbies*, os lugares que visitaram, frequentaram, os passeios realizados, o show que assistiram, compartilhando com outras pessoas cada momento da vida.

Não apenas os adolescentes, utilizam o *cyberespaço* para o lazer, entretenimento e informações, mas também os adultos obtêm uma sensação de conforto e segurança capazes de criar um sentido na nossa existência cotidiana.

Graças à globalização, todos esses acontecimentos são compartilhados a partir das redes sociais, espaço no qual os adolescentes vão narrando a sua história. Atualmente a *internet*, é mais do que um meio de comunicação ou instrumento de trabalho, é um espaço de interação e organização essencial para sociedade contemporânea de rede.

Isso porque, com as redes sociais, vem diminuindo a sensação de distanciamento, pelo fato de conseguirmos acompanhar, de diferentes modos, aquele familiar e amigo que estão mais distantes no nosso dia-a-dia e ao mesmo tempo nos aproximamos dos nossos ídolos.

Além de serem um importante meio de atividades que possibilitam o desenvolvimento das identidades e subjetividades de cada indivíduo. Tornando-se onipresentes e constantes na sociedade moderna.

Podemos afirmar que ter um perfil em diversas redes sociais faz parte do cotidiano da sociedade contemporânea, contudo, estas redes buscam a cada ano, a inovação, visando atrair cada vez mais usuários e pretendendo manter aqueles que já possuem a sua conta de perfil. Isso é o que alguns estudos vêm chamando de gameficação.

O processo de gameficação ocorre quando a organização, a formatação e o modo de funcionamento dessas redes se assemelham a um jogo. O *Facebook* e o *Instagram*, por exemplo, têm na sua ferramenta a possibilidade de curtir e comentar as publicações dos amigos e seguidores, respectivamente. Dessa forma, quando um adolescente posta uma foto ou qualquer outro material espera uma quantidade de curtidas: se na postagem anterior conseguiu cinquenta curtidas, esperasse que alcance esse número, na esperança de sempre aumentar.

Além disso, aconteceram muitas inovações ao longo dos últimos dois anos, o *Facebook* desenvolveu os *Reaction Buttons*, trata-se de uma evolução do botão “Like”. Desta maneira, todos os usuários poderão expressar um sentimento mais apropriado para o post. No caso de publicações tristes, por exemplo, você pode usar o *emoticon* de “Sad”. No caso de alguma matéria impressionante, é interessante usar o *emoticon* “Wow”. E desenvolveu *Live Streamings* que são compartilhamentos de vídeos gravados ao vivo.

Observamos que o *Instagram*, o *WhatsApp* e o *Facebook* passaram a ter a mesma funcionalidade de “Sua História” e o “Direct” desenvolvidos primeiramente pelo *Snapchat*. A primeira consiste em compartilhar fotos e vídeos para os amigos que desaparecem por 24 horas. O outro permite que mande fotos ou vídeos para amigos específicos, escolhidos pelos usuários, através dessa função “Direto”.

O *Instagram*, mantém seu trabalho com fotos e, agora, também possui a função *Live Streaming*. A plataforma ainda é a líder de engajamento com as marcas e os “influenciadores”, como as blogueiras de moda que utilizam a plataforma para falar de produtos e aumentar a interação com marcas famosas.

O *Twitter*, vem na busca de ser considerado, a rede oficial dos acontecimentos recentes e dos assuntos polêmicos de escala e alcance mundial. A plataforma tem investido nas transmissões em tempo real de grandes premiações e esportes, com objetivo de alcançar os famosos *Trending Topics*, que são os assuntos mais comentados.

Todas essas inovações e funcionalidades, no ponto de vista desse trabalho, é uma forma de chamar atenção das pessoas, de se interessarem e participarem desse mundo virtual.

Essa estrutura, contribui para que os adolescentes se interesse pelas redes sociais, porque estar conectado gera prazer, possibilitam compartilhar e conversar com muitas pessoas ao mesmo tempo, conhecem pessoas novas, se aproximam de seus ídolos, sejam eles cantores ou atores e ao expressar sua opinião estes podem ser visualizadas por um número maior de pessoas.

Dessa forma, o brincar contemporâneo, para essa pesquisa, é um brincar que usa como intermédio os aparelhos eletrônicos e a *internet*. Sendo que, cada vez mais os jovens têm facilidade de embarcar nesse *cyberespaço*. E esse espaço

é um ambiente que propicia a inter-relação, criatividade, o desenvolvimento e a autonomia.

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (Winnicott, 1975, p.70)

Para encerrarmos o trabalho gostaria de deixar claro que análise dessa temática não se esgota por aqui: como vimos o tema ainda é pouco discutido tanto no meio acadêmico quanto no meio social. Dessa forma, procuramos oferecer um panorama teórico envolvido na relação dos jovens com as redes sociais, pensando em seus aspectos lúdicos.

Creio que futuras investigações acerca do impacto causado pelas redes sociais poderiam ser interessantes, para tanto uma pesquisa aplicada talvez fosse mais indicada. Novas pesquisas poderiam inclusive nos ajudar a esclarecer sobre esse novo fenômeno.

No entanto, finalizo a discussão com a convicção de que em questão de pouco tempo o cenário relacional entre os adolescentes e as redes sociais será ampliada e terá adquirido um novo colorido e com mais dúvidas do que respostas quanto às novas formas de subjetivação promovidas pelo constante avanço tecnológico, devido a rapidez com a qual esse objeto de estudo se modifica

ANEXO A

Resumo do Filme *D.U.F.F*

Data de lançamento: 30 de julho de 2015

Direção: Ari Sandel

Gênero: Comédia

Nacionalidade: EUA

Bianca Piper está no seu último ano do ensino médio com as suas melhores amigas (Casey e Jess) consideradas por todos as mais bonitas e populares. É vizinha e amiga de infância de Wesley Rush (Wes) e tem uma paixão pelo Toby. Em uma certa noite ela e as suas melhores amigas foram a uma festa onde Wes revelou que Bianca era uma *D.U.F.F.*, (*Designated, Ugly, Fat e Friend* em uma tradução livre para português seria desengonçada, feia, gorda e amiga) e explicou que ela não precisa ser propriamente feia e gorda, mas sim, a menos popular do grupo e a mais feia. Depois de ouvir Wes, acaba concordando com ele e descarrega a sua fúria nas suas melhores amigas e excluindo da sua lista de amigos nas redes sociais. Depois desse fato, Bianca quer mudar de posição social e faz um acordo com o Wes onde ela o ajuda com a matéria de ciências e por sua vez, ele fornece algumas dicas de ajudá-la a não ser mais uma *D.U.F.F.* Eles passam por bastantes momentos divertidos no *Shopping* até irem numa loja de roupa porque, eles não contavam que a melhor amiga da Madisson, ex-namorada de Wes, estaria na mesma loja, e muito menos que gravassem as cenas hilárias de Bianca e depois publicasse o vídeo nas redes sociais, com intuito de humilhar a Bianca. Wes aconselha-a para não deixar que o vídeo destruía a sua vida. Eles acabam se beijando, mas fingem que isso não aconteceu e brincam com a situação. No encontro com Toby ela acaba por descobrir que estava sendo usada por ele com a finalidade de se aproximar de Casey e Jess. Depois disto, ela só quer falar com Wes e ir para o seu local favorito onde acabou encontrado o Wes aos beijos com a Madisson. Irritada com Toby e com Wes ela acaba por fazer as pazes com as suas melhores amigas e conta-lhes o que se tem passado nos últimos dias. Por fim Wes e Bianca ficaram juntos.

ANEXO B

Resumo do Filme *Bullying Virtual*

Data de lançamento: 30 de fevereiro de 2015 (diretamente pela televisão)

Direção: Charles Binamé

Gênero: Drama

Nacionalidade: Canadá

Esse filme conta a história de Taylor, uma estudante comum que reside com a mãe e seu irmão mais novo. A mãe é super protetora e só deixa a filha ter um computador ao completar 17 anos. Logo Taylor cria uma rede social onde todos da sua escola são usuários. O caso de *bullying* começa quando o seu irmão entra na sua conta da rede social e posta sem a sua autorização vários comentários maldosos, desprestigiando-a, além de xingamentos. Os estudantes da sua escola veem e começam a rir dela. Ela chateada, entra na sua rede social e começa a conversar com um rapaz pela *internet* contando tudo sobre a sua vida. Ele *hackeia* sua conta e manda um monte de mensagens horríveis, insinuando que os dois tiveram um caso. Assim, na sua escola as pessoas começam a humilha-la, sendo que, até suas amigas se separam por vergonha dela. Taylor, desesperada com toda essa situação, pensa em se suicidar, ingerindo capsulas de um medicamento. Ao perceber o sofrimento da sua filha, Kris procura uma autoridade com intuito de incriminar aquele que realiza o *bullying* virtual. Ao final, elas ganham o processo e as autoridades resolvem fazer uma lei contra o *bullying* e, Taylor troca várias experiências com outros adolescentes que sofreram o mesmo tipo de humilhação que ela passou. O filme traz a lição de que devemos acreditar em nós mesmos e ter a consciência do que estamos fazendo, porque *bullying* é crime, podendo machucar uma pessoa profundamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALCÂNTARA, A.; OSÓRIO, A. J.; Os amigos do *Facebook*: Espaços lúdicos e relações sociais da infância. In PALHARES J. A.; AFONSO A. J. (Org.). **O Não-Formal e o Informal em Educação: Centralidades e Periferias**. Centro de Investigação em Educação, Universidade do Minho, Braga, Portugal, dez. 2013, p. 22 – 30.

ASSUNÇÃO, S. R.; MATOS, P. M.; Perspectiva dos adolescentes sobre o uso do *Facebook*: um estudo qualitativo. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v.19, n.3, jul. /set. 2014, p. 539 – 547.

BIZZOTTO, B. V.; Fumaça e espelhos: uma perspectiva psicológica sobre o fenômeno dos perfis fake. 60f. (TCC) – Programa de Graduação em Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-Barueri), 2012.

BRANDÃO, R. P.; BITTENCOURT, M. I. G. F.; VILHENA J. de. A mágica do jogo e o potencial do brincar. *Revista Mal-Estar Subjetivo*, Fortaleza, v.10, n.3, set. 2010. In Periódicos Eletrônicos em Psicologia.

BRASIL. Convenções sobre os Direitos da Criança. Brasília, 1990. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D99710.htm>. Acesso em: 02 fev. 2017.

BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre; Editora Artes Médicas Sul, 1998.

CARVALHO, A. G. de; Adolescente e *Facebook*: do espaço potencial e ambiente suficientemente bom à possibilidade de brincar na rede. Estudos de Psicanálise, Belo Horizonte, n 44, p. 91 – 100, dez. 2015. IN Periódicos Eletrônicos em Psicologia. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200010>. Acesso em: 16 out. 2016.

COMITÊ GESTOR DA *INTERNET* NO BRASIL. Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil de 2014 (TIC *Kids Online* Brasil). Disponível em: <<http://www.cetic.br/pesquisa/kids-online/>>. Acesso em: 12 mar. 2016.

COMITÊ GESTOR DA *INTERNET* NO BRASIL. Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil de 2015 (TIC Domicílios *Online* Brasil). Disponível em: <http://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2015_coletiva_de_imprensa.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2016.

DIAS, D. R.; COSTA, A.M.N. da. O brincar e a realidade virtual. Caderno Psicanálise – CPRJ, Rio de Janeiro, v.34, n.26, p. 85-101, jan. /jun. 2012. In Periódicos Eletrônicos em Psicologia. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952012000100007>. Acesso em: 18 mar. 2016.

DIAS, E. L.; Winnicott: agressividade e teoria do amadurecimento. Natureza Humana, São Paulo, v.2, n.1, p. 9-48, jun. 2000. In Periódicos Eletrônicos em Psicologia. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24302000000100001>. Acesso em: 4 jun. 2017.

ELSENSTEIN, E.; Adolescência: definições, conceitos e critérios. Revista Oficial do Núcleo de Estudos da Saúde do Adolescentes – UFRJ, Rio de Janeiro, v.2, n.2, p. 1-2, abr. / jun. 2005. Disponível em: <http://www.adolescenciaesaude.com/detalhe_artigo.asp?id=167>. Acesso em: 24 nov. 2016.

ESTADÃO JORNAL DIGITAL. *Facebook Messenger* atinge 1 bilhão de usuários, set.2016. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/empresas,facebook-messenger-atinge-1-bilhao-de-usuarios,10000063957>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

ESTADÃO JORNAL DIGITAL. *Facebook* supera 1,7 bilhão de usuários, set.2016. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/empresas,facebook-supera-1-7-bilhao-de-usuarios,10000065340>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

ESTADÃO JORNAL DIGITAL. *Instagram* chega a 600 milhões de usuários, dez.2016. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,instagram-chega-a-600-milhoes-de-usuarios,10000094752>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

ESTADÃO JORNAL DIGITAL. Mais de 50% dos usuários do *Snapchat* têm mais de 25 anos, set.2016. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,mais-de-50-dos-usuarios-do-snapchat-tem-entre-25-e-34-anos-diz-estudo,10000061146>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

ESTADÃO JORNAL DIGITAL. *Twitter* estuda criar assinatura após 11 anos com serviço gratuito, mar.2017. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,twitter-estuda-criar-assinatura-apos-11-anos-com-servico-gratuito,70001712622>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

ESTADÃO JORNAL DIGITAL. *WhatsApp supera 1 bilhão de usuários em todo mundo*, fev.2016. Disponível em: <
<http://link.estadao.com.br/noticias/empresas,whatsapp-supera-1-bilhao-de-usuarios-em-todo-o-mundo,10000028532>>. Acesso em: 27 mar. 2017

FIGUEIREDO, L. C; *Confiança: a experiência de confiar na clínica psicanalítica e no plano da cultura*. Revista Brasileira de Psicanálise, v. 41, n.3, p. 67 – 87, 2007.

FULGÊNCIO, L; *A constituição do símbolo e o processo analítico para Winnicott*. Paidéia, v. 21, n. 50, p.393-401, set. / dez. 2011.

LOPES, I. V; *O jogo da vida: a gameificação por trás do Facebook*. In ComuniCON2015, 2015, São Paulo, Artigo, ESPM - São Paulo, p.1-14, 5 – 7 out. 2015.

MACEDO, L; *O lúdico nos processos de desenvolvimento e aprendizagem escolar*. In MACEDO, L. e cols. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005, cap.1.

MAGALHÃES, C. M; *Criar para ser, ser para criar: a constituição do self através da obra literária* 128f. (TCC) – Programa de Graduação em Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2002.

MENEZES, J.A.S; COUTO, E. S. *Clicar e Brincar: o lúdico na cibercultura infantil*. VI Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Facom – UBa, Salvador, Bahia, 25 a 27 mai. 2010.

NASCIMENTO, C. P.; ARAUJO, E. S.; MINGUÉIS, M. R. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. *Revista de Psicologia Escolar e Educacional*, 2009, v. 13, n. 2, p.293-302.

OLIVEIRA, D. M. de; Contribuições para o Estudo da Adolescência sob a ótica de Winnicott para Educação. 162f. (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação Strictu Sensu em Psicologia do Centro de Ciências da Vida, Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), 2009.

SCHNEIDER, R. *Oficina de Contos de Fadas. Uma intervenção com crianças asmáticas, a partir do enfoque winnicottiano*. 167f. (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade do Vale do Rio dos Sinos UNISINOS, 2008.

SUPPORT TWITTER. Central de Ajuda. Disponível em: <<https://support.twitter.com/articles/364620>>. Acesso em: 15 mar. 2017.

TECHTUDO. A internet completa 44 anos – relembre a história da web, abr. 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/04/internet-completa-44-anos-relembre-historia-da-web.html>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

TECHTUDO. Como usar o Stories do Instagram, ago.2016. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2016/08/como-usar-o-stories-do-instagram.html>>. Acesso em: 15 mar. 2017.

TECMUNDO. A história das redes sociais: como tudo começou, nov.2012. Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/33036-a-historia-das-redes-sociais-como-tudo-comecou.htm> > Acesso em: 15 mar. 2017

TECMUNDO. A história do *Twitter*, fev.2010. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/rede-social/3667-a-historia-do-twitter.htm>>. Acesso em: 30 mar. 2017.

TECMUNDO. *Facebook Reactions*: quando usar cada reação da rede social, fev. 2016. Disponível em: < <https://www.tecmundo.com.br/facebook/101201-facebook-reactions-usar-cada-reacao-rede-social.htm> >. Acesso em: 15 mar. 2017.

UNICEF – Fundo das Nações Unidas. O uso da internet por adolescentes. Brasília, 2013. Disponível em: < https://www.unicef.org/brazil/pt/br_uso_internet_adolescentes.pdf >. Acesso em: 02 fev. 2017.

WINNICOTT, D. W. *A Família e o Desenvolvimento Individual*. São Paulo; Martins Fontes, 2011.

WINNICOTT, D. W. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro; Imago, 1975.

WINNICOTT, D. W. *Privação e Delinquência*. São Paulo; Martins Fontes, 1987.

REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS:

BINAMÉ, C.; PRUPAS, M.; *Bullying Virtual* [Filme]. Produção de Michael Prupas, direção de Charles Binamé. Canadá, 2011. *Online*, 120 min. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=tkDvyfSeziE> >. Acesso em: 20 nov. 2016.

CARTSONIS, S.; NICHOL, J. M.; SANDEL, A.; VIOLA, M.; *The D.U.F.F* [Filme]. Produção de Susan Cartsonis, Joseph McGinty Nichol e Mary Viola e direção de Ari Sandel. EUA, 2015. *Online*, 101 min. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ISoc4H0eKSI> >. Acesso em: 20 nov. 2016.