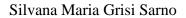


## Universidade Federal da Bahia – UFBA Instituto de Psicologia – IPS Programa de Pós-Graduação em Psicologia

Processos de produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades

Silvana Maria Grisi Sarno



Processos de produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades

Tese apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de Federal da Bahia como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Psicologia.

Área de Concentração: Psicologia do Desenvolvimento Humano.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Maria Virgínia Machado Dazzani.

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA), com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Sarno, Silvana Maria Grisi

S246 Processos de produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades/ Silvana Maria Grisi Sarno. – 2022. 287 f.: il.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Virgínia Machado Dazzani Tese (doutorado) - Universidade Federal da Bahia. Instituto de Psicologia, Salvador, 2022.

 Infância. 2. Os sentidos. 3. Mídia digital. 4. Celebridades da internet.
 I. Dazzani, Maria Virginia Machado. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de

Psicologia. III. Título.

CDD: 302



### UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA Instituto de Psicologia – IPS Programa de Pós-Graduação em Psicologia – PPGPSI DOUTORADO EM PSICOLOGIA



TERMO DE APROVAÇÃO

# PROCESSOS DE PRODUÇÃO DE SENTIDO DE SI E DO MUNDO A PARTIR DA INTERAÇÃO DE CRIANÇAS COM WEBCELEBRIDADES

Silvana Maria Grisi Sarno

### **BANCA EXAMINADORA:**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Virgínia Machado Dazzani (Orientadora) Universidade Federal da Bahia - UFBA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elsa de Mattos Universidade Católica do Salvador - UCSal

> Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Giuseppina Marsico Universidade de Salerno - UNISA

Prof. Dr. José Carlos Santos Ribeiro Universidade Federal da Bahia - UFBA

Prof.ª Dr.ª Lia da Rocha Lordelo Universidade Federal do Recôncavo da Bahia -UFRB

Salvador, 18 de fevereiro de 2022.

Dou fé.

Pair Vigina Pedelo Dezzami

A meu mestre professor Jayme Costa Barros (in memoriam) que sempre
me perguntava pela tese e eu respondia que quando terminasse ele seria o primeiro a ler.

### **Agradecimentos**

Digo por vezes: aquela peça azul de roupa. Meu amigo a teria colocado em lugar melhor. (Bertold Brecht)

O meu desejo e a minha curiosidade não seriam suficientes se não fosse pela presença, muitas vezes somente da voz, ou do olhar cúmplice daqueles que fazem laço. Agradeço, reconhecendo o quanto foi importante vocês estarem comigo:

Às crianças e seus pais, pela confiança e pelo apoio imprescindível para a realização da pesquisa.

A meus filhos Ciro e Luca, que deram o caminho para esta tese quando me perguntaram por que eu não estudava as interações das crianças com os *youtubers* e eu ainda não tinha clareza de quem eles eram!

A meu marido Marcelo, quando vibrava com as conquistas durante o processo de construção da tese e não media esforço em ajudar.

A minha nora Clara Vidal, pelo apoio técnico e pela energia positiva das pequenas celebrações. A minha orientadora, Dra. Virgínia Dazzani, que corrigia vírgulas, encorajava a cada reflexão e, com competência, me ajudou a construir, a quatro mãos, esse estudo. Sem você, esse trabalho, com certeza, não seria o mesmo.

Aos professores da pós-graduação de Psicologia da UFBA, especialmente, Adriano Peixoto, Elsa Mattos, Guiseppina Marsico, Lia Lordelo, Marcos Emanuel, Marilena Ristum e Vivian Volkmer, com quem tanto aprendi.

Ao CULT, grupo de pesquisa da nossa linha de estudos, que tanto me fez pensar e aprender com as discussões das quintas. Principalmente, a Mariana Leonesy, Larissa Cruz, Pablo Jacinto e Eliseu Cunha, por tornarem o processo de doutorado menos solitário.

A meus colegas Rogério, Carina e Zelma, pelo apoio fundamental nas "disciplinas quanti". À direção da escola, que abriu suas portas para que eu pudesse encontrar as crianças.

A meus amigos que, de longe ou de perto, estavam, como Glória Antunes e Tania Abreu, sempre na torcida, incentivando.

A Vanda Bastos, que leu e releu dando mais coerência ao texto com sua primorosa revisão.

#### Resumo

As mídias digitais têm sido consideradas como promotoras de novas propriedades e dinâmicas de pertencimento social. Levando em conta as características de ubiquidade, rapidez de conexão, interatividade e cultura participativa, elas imprimem valores comportamentais, constituindo, portanto, uma importante influência no desenvolvimento infantil na sociedade contemporânea. No contexto das redes sociais digitais, com a dinâmica própria dos espaços virtuais, surgem as webcelebridades, pessoas que se tornam conhecidas a partir da Internet e que se tornam alvos de interesse e de apreço por inúmeros seguidores, cujas narrativas estão inseridas em um contexto histórico-cultural e socioeconômico. Na análise webcelebridades, seu poder de "afetação" não deve ser entendido como um dom singular, mas, como traços e valores construídos em sintonia com o que uma determinada sociedade, em um determinado momento, valoriza. A pesquisa consiste em um estudo qualitativo de casos múltiplos, assumindo uma perspectiva desenvolvimental, com quatro crianças, de idades entre 9 e 12 anos, as quais têm acesso ao conteúdo das mídias digitais, interagem com webcelebridades e se mostraram disponíveis para participar voluntariamente da pesquisa. Está fundamentada em alguns pressupostos teóricos-conceituais da Psicologia Cultural Semiótica. Para o entendimento da especificidade da cultura infantil, serviram de embasamento os estudos da Sociologia da Infância. Tem como objetivo geral descrever e analisar as produções de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades nos diários virtuais. Como estratégia de investigação, optou-se pela observação participante e por entrevistas semiestruturadas dialogadas para esclarecimentos de aspectos que não emergiram ou não foram compreendidos na observação. Os dados produzidos foram transcritos na íntegra e organizados e analisados à luz de pressupostos teóricos da psicologia cultural semiótica. Do ponto de vista acadêmico, esta pesquisa se justifica na medida em que tem potencial para contribuir com o preenchimento de algumas lacunas verificadas na literatura em Psicologia sobre a relação das crianças com as mídias digitais e, em particular, com as webcelebridades.

Quanto ao seu caráter social, esta pesquisa pretende analisar os processos implicados na

construção da subjetividade durante um período desenvolvimental infantil, podendo propiciar

subsídios para a compreensão de reguladores promotores do desenvolvimento humano em

situações de interação social digital. Foi possível demonstrar que, através da mídia digital, dos

videogames e/ou das suas produções escritas, as webcelebridades operam com uma voz

significativa na participação do processo de canalização cultural na coconstrução de crenças e

valores. Sendo assim, desvelam seu papel fundamental na organização progressiva do sistema

motivacional das crianças participantes, configurando hierarquias dinâmicas entre os campos

afetivo-semióticos internalizados ao longo da ontogênese

Palavras-chave: Infância. Produções de sentido. Mídias digitais. Webcelebridades.

### **Abstract**

Digital media have been considered as promoters of news properties and dynamics of social belonging. Considering their characteristics of ubiquity, speed of connection, interactivity and participatory culture, they print behavioral values, thus constituting an important influence on child development in contemporary society. In the context of digital social networks, with the dynamics of virtual spaces, webcelebrities appear, people who become known from the Internet and who become targets of interest and appreciation by countless followers, whose narratives are inserted in a context cultural and socioeconomic background. In the analysis of webcelebrities, their power of "affectation" should not be understood as one singular gift, but as traits and values built in line with what a given society, at a given moment, values. The research consists in a qualitative study of multiple cases, assuming a developmental perspective, with four children between the ages of 9 and 12, who have access to the content of digital media, interact with webcelebrities and were available to participate voluntarily in there search. It is based on some theoretical-conceptual assumptions of Semiotic Cultural Psychology. For the understanding of the specificity of children's culture, the studies of the Sociology of Childhood were the basis. Its general objective is to describe and analyze the meanings productions of themselves and the world from the interaction of children with webcelebrities in virtual diaries. As aninvestigation strategy, we opted for participant observation and semi-structured dialogued interviews to clarify aspects that did not emerge or were not understood in the observation. The data produced were transcribed in full, and were organized and analyzed in the light of theoretical assumptions of semiotic cultural psychology. From an academic point of view, this research is justified in so far as it has the potential to contribute to filling some gaps found in the literature in Psychology about the relationship of children with digital media and, in particular, with webcelebrities. As for its social character,

this research intends to analyze the processes involved in the construction of subjectivity during

a child developmental period, which may provide subsidies for the understanding of regulators

that promote human development in situations of digital social interaction. It was possible to

demonstratae that, through digital media, vídeo games and/or their written productions,

webcelebrities operate with a significant voice in the participation of the cultural channeling

process in the co-constructions of beliefs and values. Therefore, They reveal their fundamental

role in the progressive organization of the motivational system of the participating children,

configuting dynamic hierrchies between the affective-semiotic Fields internalized throughout

ontogeny.

Keywords: Childhood. Productions of meanings. Digital media. Webcelebrities.

# Lista de Ilustrações

Figura 1	Mapa dos Referenciais Teóricos	28
Figura 2	Limites conceituais e lócus do fenômeno scaffolding	43
Figura 3	Adding predictes to the I – AM cycle	44
Figura 4	Stem concepts of human cultural self-organization	45
Figura 5	Concepção do signo triádico por C. S. Peirce	48
Figura 6	Como sugestões sociais coletivo-culturais são processadas pela	
	hipergeneralização pessoal-cultural dos campos afetivos	51
Figura 7	Modelo em lâminas do processo de internalização/externalização	52
Figura 8	Processos de generalização e hipergeneralização na regulação afetiva do	
	fluxo da experiência	58
Figura 9	Web 2.0, a primeira evolução da Internet	97
Figura 10	Um minuto na Internet (2018, 2019 e 2020)	100
Figura 11	Evolução das mídias sociais	101
Figura 12	Crescimento de usuários no YouTube	109
Figura 13	Agentes que mais influenciam a opinião das pessoas	113
Figura 14	Webcelebridades citadas na pesquisa	114
Figura 15	Fórmula de sucesso dos youtubers	120
Figura 16	Modo pelo qual é adicionado valor a uma distinção	152
Figura 17	Modelo em lâminas do processo de internalização	156
Figura 18	A estrutura geral do signo (A <> não-A)	165
Figura 19	Autógrafo de Felipe Neto no livro exemplar de Indefinido	167
Figura 20	Processos de generalização e hipergeneralização na regulação afetiva do	
	fluxo da experiência de Indefinido	168

Figura 21	Fotos do show "Luccas Neto e a Escola de Aventureiros" em Salvador/BA			
	(Concha Acústica)	171		
Figura 22	50 experimentos para fazer em casa (Manual do Mundo)	180		
Figura 23	Livro "Minha vida invento na hora" de Lucas Lira	193		
Figura 24	Felipe Neto Livrão	197		
Figura 25	Dois Mundos – Um herói (livro Rezende)	201		
Figura 26	Minecraft	211		
Figura 27	<u>S</u> tickmanfighter – guerra espacial	214		
Figura 28	Nuvem de palavras próprias do mundo gamer	218		

# Lista de Tabelas e Quadros

Tabela 1	Ranking escores inscritos e visualizações no youtube (2021)	112
Tabela 2	Nomes escolhidos, sexo e idade (inicial) das crianças participantes	142
Quadro 1	Perguntas Esclarecedoras	143

### Lista de Abreviaturas e Siglas

CAPES Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CAS Campo Afetivo Semiótico

CDS Concepções dinâmicas de si

CEAQ Centro de Estudos do Atual e do Quotidiano

CFP Conselho Federal de Psicologia,

CNS Conselho Nacional de Saúde

DARPA Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América

ECA Estatuto da Criança e do Adolescente

HTML Hypertext Markup Language

HTTP Hyper Text Transfer Protocol

KCA Nickelodeon Kids Choice Awards

MIT Massachusetts Institute of Technology

MOBA Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Batalha Multijogador Online)

NERD Northern Electric Research and Development

ONU Organização das Nações Unidas

TCLE Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TSD Teoria do Self Dialógico

UNCTAD United Nations Conference on rade and Development

UIT União Internacional de Telecomunicações

UNIDUB Universidade de Dublagem

WWW World Wide Web

YPP YouTube Partner Program

# Sumário

1	Intro	odução	19
2	Refe	rencial Teórico	26
	2.1	Contextualização e Justificativa	29
3	Proc	essos de Significação de Si: dando um sentido ao self	31
	3.1	O self construído a partir das interações humanas	32
	3.2	O desenvolvimento humano mediado por signos culturais	46
	3.3	Os humanos como produtores de sentido	48
	3.4	A construção de crenças e valores no processo desenvolvimental	60
4	A co	municação como um processo social: o modelo praxiológico de Quéré	70
5	A pl	ıralidade da infância: da modernidade a era das mídias digitais	77
	5.1	A infância como categoria social e transição desenvolvimental	80
	5.2	A infância na era da mídia eletrônica	86
	5.3	A infância na era das mídias digitais	95
	5.4	A Plataforma YouTube: novos tempos, novos ídolos	108
6	Os la	iços no mundo dos nós: as interações de crianças com webcelebridades	116
7	Deli	neamento metodológico	132
	7.1	Caracterização da pesquisa	132
	7.2	Delimitação do problema	133
	7.3	Objetivos	134
	7.3.1	Objetivo geral	134
		Objetivos específicos	134
	7.4	Participantes	134
	7.5	Considerações Éticas	136

	7.6	Estratégias de construção de dados	137
	7.7	Construção de dados	141
8	Aná	lise e discussão dos dados: o que falam as crianças	144
	8.1	Indefinido	147
	8.2	Leinad	174
	8.3	Guilherme	189
	8.4	Tobirama	208
		Considerações finais	227
		Referências	238
		Glossário	278
		Apêndice A – Carta aos pais	281
		Apendice B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	282
		Apêndice C – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido	285

### 1 Introdução

As mídias digitais, compreendidas aqui como toda comunicação realizada através da *Internet*, têm sido consideradas portadoras de novas propriedades e dinâmicas de pertencimento social, tais como a intertextualidade, a conectividade e o agenciamento. Como refere McLuhan (1975), a partir das mídias digitais, a leitura perde espaço para a imagem e os signos escritos para os audiovisuais.

Diferentemente das mídias analógicas, que necessitam de uma base material, os dados nas mídias digitais são convertidos em uma sequência de números ou de dígitos interpretados por um computador. A possibilidade de compartilhamento dos dados em redes de alta velocidade estabelece as condições, ao longo do século XX, para o desenvolvimento de uma teia de conexões, uma rede mundial de computadores que constitui a *Internet*. As tecnologias digitais permitem vivenciar uma experiência no tempo real, *online*, sem o amparo do espaço físico-geográfico.

Cada pessoa que tem acesso à *Internet* passa a fazer parte do ciberespaço, um espaço existente entre os computadores que permite a conexão entre os usuários (Martino, 2015). O mundo virtual longe de ser um oposto ao mundo real, das coisas desconectadas, como se não tivesse existência, na verdade, permite não apenas a duplicação de situações do mundo real, mas também sua transformação. Para Lévy (2003), o contrário de virtual não seria real, pois não se opõe a ele, mas sim atual, referindo-se a algo que está acontecendo em determinado momento.

É preciso atentar que não se pode generalizar a possibilidade desse acesso para todos, pois, se, por um lado, as mídias digitais permitem inúmeras formas de interferência e interação entre os usuários, por outro, as diferenças de acesso às tecnologias e às mídias digitais mantêm ainda uma barreira digital vinculada a problemas sociais e econômicos entre conectados e

desconectados. Mesmo assim saímos no final do século 20, de 1% de pessoas conectadas para 60% da população mundial conectada (Lévy, 2019).

No Brasil, a *Internet* começou a ganhar espaço no cotidiano das pessoas a partir dos anos de 1995 (Martino, 2015), e cada vez mais se tem observado um aumento e uma redefinição de práticas interacionais através das redes digitais, eliminando fronteiras e interferindo na maneira como as pessoas percebem a realidade ao seu redor. Como indicado no relatório sobre economia digital divulgado pela Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD, na sigla em inglês)<sup>1</sup>, atualmente o Brasil é o quarto país mais conectado à *Internet*. Ainda segundo o relatório, o percentual de lares conectados é de 59%, nos centros urbanos, contra 26%, nas áreas rurais. No recorte regional, o índice aponta 40%, no Nordeste, e 64%, no Sudeste<sup>2</sup>.

Segundo Recuero (2009), uma das mais significativas mudanças advindas com a *Internet* é que os atores<sup>3</sup> que compõem a rede de computadores, ao interagirem com outros atores, deixam na rede rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros. Esses rastros deixados na *Internet* permitiram, a partir dos anos 1990, a emergência do estudo das interações e conversações estabelecidas nas redes sociais digitais. Ainda segundo a autora, o fenômeno dessas redes impõe pensar sobre como a conversação *online* tem transformado o que dizemos, o que fazemos e o que pensamos.

Para Turkle (1997), o uso das redes sociais digitais convida a uma construção da própria identidade *online*, desde a seleção da imagem, construção do perfil, as decisões sobre o que é possível de ser mostrado e o que será silenciado, impondo-se cada vez mais como um espaço

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> https://exame.abril.com.br/tecnologia/brasil-e-o-4o-pais-em-numero-de-usuarios-de-internet

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> https://unctad.org/en/pages/PressRelease.aspx?OriginalVersionID=43

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Pessoas, instituições ou grupos.

de encenação. Há, portanto, um processo permanente de construção e expressão de identidade por parte dos atores no ciberespaço.

Santaella (2013) afirma que, ao criarem um perfil nas redes sociais digitais, as pessoas passam a responder e atuar como se fossem esse perfil criando, desta forma, novas experiências de subjetivação e cada usuário desenvolve uma maneira de uso e de apropriação das redes que lhe é próprio. Segundo a autora, as mídias sociais digitais abrem espaço para a criação de ambientes de convivência instantânea entre as pessoas, de forma que o que é postado importa e produz determinado grau de conexão social com o outro, o que faz com que o que os demais pensam sobre o que cada um produz tenha extrema importância.

Nesse entendimento, a plataforma *YouTube*, lançada em 2005, embora tenha sido desenvolvida com foco no conteúdo gerado por usuários, constitui uma plataforma com recursos de *sites* de rede social. Mais do que um lugar de entretenimento, o *YouTube* se configura como espaço de diálogo, formando coletivos de usuários que são, ao mesmo tempo, audiência e produtores de conteúdo que interagem e se articulam formando uma comunidade. É também na plataforma *YouTube* que surgem os *weblogs*, ou diários virtuais, que, diferentemente dos *blogs*, onde era possível um ambiente de invisibilidade, pois somente o texto estava postado, há a presença de um sujeito – *youtuber* – com postagens narrando sua vida ou relatos do cotidiano ou, ainda, opiniões sobre algum tema que deseja compartilhar e formar sua base de inscritos notificada por meio de *feeds* automáticos. A prática remonta às *camgirls*, mulheres que usavam *webcams* e jornais *online* ligados nos cômodos de casa, registrando sua intimidade com propósitos autobiográficos (Senft, 2008). As exibições das *camgirls* atingiram milhões de acessos no *site* de compartilhamento onde exibiam suas intimidades. A partir de então, "*do it yourself celebrity*<sup>4</sup>" através dos *weblogs* se tornou uma forma importante de expressão dentro no *YouTube*.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Tradução livre: celebridade feita por si mesmo. Conceito estabelecido por Turner (2004).

Quando esse weblog (diário virtual) gera um engajamento de muitos outros usuários transforma o youtuber em celebridade ou, por surgir no espaço da Web, webcelebridade. As celebridades já existiam no imaginário social, mas o que destacamos são as novas formas de "celebrificação" advindas das mídias sociais digitais, em função da visibilidade proporcionada pelos avanços tecnológicos. As webcelebridades são pessoas comuns, aqui entendidas como não tendo destaque no mundo das mídias digitais, que se tornam conhecidas a partir da exposição de sua existência cotidiana através da Internet que se tornam alvos de interesse e de identificação por inúmeros seguidores e que compõem, cada vez mais, a cena pública. Diferentemente das poucas pessoas famosas e célebres que existiram em todos os momentos de nossa história, que se mostravam distantes e inatingíveis, as pessoas que se tornam webcelebridades na contemporaneidade, na interação com seus seguidores, se mostram aparentemente íntimas e accessíveis. Seu enorme poder de "afetação" (Simões, 2013) não deve ser entendido como um dom singular da pessoa, mas, sim, como decorrente da aproximação com traços e valores construídos em sintonia com o que uma determinada sociedade, em um determinado momento, valoriza (França, 2014).

Para Buckingham (2012), a produção de sentido a partir das mídias digitais é compreendida como um processo complexo de negociação social, logo, para entender as nuances desta interação, é preciso considerar os processos de construção pessoal e cultural que ocorrem simultaneamente, tanto no âmbito pessoal quanto no social. Nesse sentido, a análise das culturas da infância e de como os modos de produção de sentido de si e do mundo se estruturam, além de considerar as dimensões cognitivas, não se pode prescindir das dimensões relacionais seja entre pares ou entre as crianças e os adultos (Sarmento & Barra, 2006). Segundo Benjamin (1994), perceber as crianças inseridas na cultura significa entender o quanto

\_

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Processo pelo qual pessoas comuns e figuras públicas são transformadas em celebridades (Driessens, 2014).

seus processos de produção de sentido de si e do mundo são marcados pelo contexto histórico e pelas práticas e interações com seus pares e com os adultos.

Como refere Valsiner (2012), é pela mediação do outro que o sujeito se apropria dos objetos culturais e assume um plano de ações baseado em meios de produção historicamente transmitidos, socialmente criados e generalizados. Citando o autor: "A geração mais velha—incluindo aqui pais, professores, crianças mais velhas e meios de comunicação — reúne mensagens de uma determinada forma, própria a cada uma dessas instâncias, as quais pretendem canalizar o desenvolvimento das pessoas mais jovens." (Valsiner, 2016, p. 36, tradução nossa).

Considerando suas características de ubiquidade, rapidez de conexão de dados, virtualidade, interatividade e cultura participativa (Martino, 2015) além de operar como um espaço de encenação (Turkle, 1997), o conteúdo produzido pelas mídias digitais imprime valores comportamentais, de estilo, de saúde e de consumo, não sendo possível desconsiderar a sua capacidade de afetar os processos de produção de sentido de si e do mundo construídos pelas crianças na sociedade contemporânea.

Para Orozco-Gómez (1997), as pessoas estão ansiosas por encontrar, naquilo que é ofertado pelas mídias, o espetacular, o romance, o incomum, tudo o que excita, emociona e diverte e que possibilita sair da rotina da existência cotidiana. Como refere Debord, no livro *A sociedade do espetáculo*, publicado em 1967, a mídia serve como contemplação, justo porque os usuários viveriam por "procuração", já que seriam os outros, como as celebridades, que encarnariam seus sonhos.

Nesse caminho, Maffesoli (1998) apresenta o conceito de socialidade que consiste em um conjunto de práticas cotidianas regidas pelo hedonismo e pelo tribalismo que escapam ao controle social e constituem o substrato de toda vida em sociedade. Diferente da sociabilidade, a socialidade coloca ênfase no instante vivido além de projeções futuristas ou morais, nas

relações banais do cotidiano, nos momentos não institucionais, racionais ou finalistas da vida cotidiana. Ainda segundo Maffesoli (1998), por meio dos diversos tribalismos contemporâneos (religiosos, esportivos, hedonistas, musicais, tecnológicos etc.), surgem as "comunidades emocionais" nas quais o que importa é o "estar-junto" compartilhando emoções, tendo como única preocupação o presente vivido coletivamente.

Em uma sociedade líquida, como entende Bauman (2003), onde tudo parece ser transitório, fugaz, múltiplo e fragmentado, valoriza-se o aqui e agora: aquilo que a vida pode oferecer que seja logo, pois ninguém sabe o dia de amanhã. Ainda para o autor, as pessoas célebres que servem à indústria do entretenimento invocam uma "experiência de comunidade", uma comunidade que o autor nomeia de "comunidade estética", pois elas apresentam publicamente seus problemas e, assim, servem de exemplo para outros indivíduos, mas com laços transitórios e superficiais entre si. A comunidade estética incorpora a individualidade ao pertencimento a grupos ou a filiações a estilos de vida, mas, sempre um pertencimento temporário, revogável e precário e também incapaz de trazer a segurança trazida pela comunidade. Há um deslocamento da comunidade ética<sup>6</sup> para a comunidade estética na qual as autoridades não são mais os líderes morais, mas o exemplo das celebridades e a liberdade que representam.

Ao nos apropriarmos desses pontos de vista teóricos, podemos inferir que os membros da comunidade que se forma em torno das webcelebridades negociam, a todo momento, de maneira que as práticas e interações são (re)arranjadas a todo instante. Essa negociação opera processos de identificação e/ou de projeção do fã em sua webcelebridade que se vê representado por ela. Neste sentido, a webcelebridade assume a posição de quem se presta ao culto e admiração.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> As comunidades éticas são orientadas por normas, tradições e destinos partilhados. Ver conceito de Ferdinand Tonnies sobre comunidade ética.

O entendimento que conduz esta pesquisa se funda na natureza discursiva, no caráter semiótico da constituição humana e no fato de que, para a apreensão do desenvolvimento humano, só é possível considerar as relações às quais este se encontra submetido. Como referem Rosseti-Ferreira et al. (2004), "as relações sociais são consideradas como fundantes não só nos primeiros anos de vida, como também ao longo de toda a vida, mantendo-se continuamente como arena e motor do processo de desenvolvimento" (p. 26). Portanto, analisar as webcelebridades como produtoras de significação interessa à psicologia do desenvolvimento pelo fato de pôr em destaque a centralidade das interações nos processos de construção de sentidos na constituição e no desenvolvimento das pessoas.

### 2 Referencial teórico

Este estudo está fundamentado em alguns pressupostos teórico-conceituais da Psicologia Cultural Semiótica. Foram, assim, destacados alguns conceitos e contribuições de Valsiner (2007, 2009, 2011, 2012, 2014a, 2014b) e Branco (2012, 2016) tais como internalização e externalização, canalização cultural, campos afetivos semióticos, dimensão motivacional (objetivos, crenças e valores) e cultura. Esta última é definida por Valsiner (2014a) como o processo de mediação semiótica, isto é, a dinâmica mediadora entre o sujeito e o mundo social que se estabelece por meio da construção e da utilização de signos que regulam os processos psicológicos atuando como organizadores da experiência humana. Os conceitos de internalização e externalização fundamentaram a compreensão do movimento dialógico pelo qual as pessoas transformam os significados compartilhados, as normas sociais e as práticas da vida cotidiana da cultura coletiva em uma cultura pessoal com significações próprias para cada pessoa.

Quando nos referimos a um movimento dialógico, consideramos que toda existência humana é sempre uma forma relacional e comunicativa inscrita em um determinado contexto sociocultural. Assumir uma abordagem dialógica, portanto, implica assumir que os processos psicológicos humanos têm uma natureza relacional e comunicacional, ou seja, de endereçamento (Salgado, 2005). Segundo Salgado e Gonçalves (2007), quatro princípios básicos caracterizam o dialogismo: o relacional, que valoriza a primazia das relações sobre as entidades; a compreensão de que as relações humanas são relações dialógicas (dialogicidade); que essas são sempre relações com o Outro (alteridade); e que ocorrem em um determinado contexto (contextualidade).

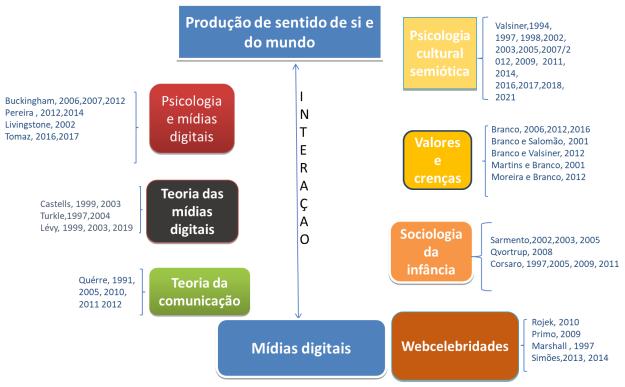
Considerando o estudo do desenvolvimento do *self*, o conceito dos Campos Afetivos Semióticos de Valsiner (2007, 2012, 2014a), que tem sua origem no modelo de regulação afetiva e está na base da criação de múltiplos significados e interpretações, foi de especial

interesse. Destaca-se o processo de canalização cultural (Valsiner, 2012) cujo propósito, nos contextos culturais, é, exatamente, o de estabelecer critérios de regulação e antecipação do futuro tendo em conta as sugestões do grupo a respeito de seus ideais bem como das condições afetivas, relacionais, representacionais e simbólicas construídas por seus componentes ao longo da história. Também será considerada a abordagem semiótico-cultural dos valores sociais, proposta por Branco (2012, 2016), concebidos como crenças impregnadas de afeto, de significação social e subjetiva com uma importante função de organização semiótica.

Para o entendimento da especificidade da cultura infantil, suas produções simbólicas e estratégias de realização serviram de embasamento aos estudos de autores como Corsaro (2005), Pinto (1997), Qvortrup (2010), Sarmento e Pinto (1997) e Sirota (2011), que têm como foco o desenvolvimento em grupos sociais e as relações das crianças com seus pares. Já para um melhor entendimento de como as relações sociais se definem a partir do uso das mídias digitais na perspectiva das teorias da comunicação, foram tomados como referência os estudos da comunicação praxiológica de Quéré (1991, 1997, 2005, 2010, 2011) e os estudos sobre redes sociais como mediadoras de relações pessoais de autores como Castells (1999) e Turkle (2004). Na Figura 1, pode ser visto o mapa teórico da construção desta pesquisa.

Figura 1

Mapa dos Referenciais Teóricos



Fonte: autoria da pesquisadora

Com o objetivo de gerar um panorama consistente sobre os estudos já realizados acerca da relação das crianças com as mídias digitais, mais especificadamente, com as webcebridades, este estudo envolveu uma busca sistemática nos seguintes indexadores: SciELO, Google Acadêmico e na Plataforma de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Os descritores utilizados foram: infância, mídias digitais e webcelebridade (celebridades da web).

A seleção visou traçar um retrato da produção contemporânea bem como apontar possíveis lacunas e aberturas para novos estudos. Foi feita, primeiramente, uma leitura dos resumos, sendo que aqueles trabalhos que se aproximavam do contexto desta pesquisa tiveram suas leituras feitas na íntegra. Não foram feitas restrições em relação ao tipo de delineamento metodológico. A seleção visou traçar um retrato da produção contemporânea bem como apontar possíveis lacunas e aberturas para novos estudos.

Após a organização e categorização dos estudos, realizamos uma análise crítica dos estudos selecionados. Foram incluídos, exclusivamente, trabalhos revisados por pares, publicados em português, inglês ou espanhol e indexados nos referidos bancos de dados, entre 2007 e 2019. Foram excluídos: trabalhos não pertinentes ao assunto, aqueles repetidos e artigos não indexados. Os trabalhos excluídos versavam principalmente sobre: publicidade e consumo; relação da criança com a TV; ludicidade; criança e *games*; e o uso das mídias digitais na educação formal. A grande totalidade dos artigos encontrados pertence ao campo da Psicologia, da Comunicação e da Educação.

### 2.1 Contextualização e Justificativa

O meu interesse pelos processos de construção da subjetividade infantil advém da minha dissertação de mestrado sobre a Leitura da literatura na escola como uma prática significativa para a construção do *self* (Sarno, 2000). Através da narrativa das crianças sobre suas histórias literárias preferidas, analisei como os significados dados pelo autor se transformam em significantes para seu leitor, ressignificando um saber de si-mesmo.

Após dezessete anos de conclusão do mestrado, no cotidiano exercício da docência, da clínica e da pesquisa sobre a publicidade e as representações da infância, inquieta com uma crença que se propaga na sociedade contemporânea de que a tecnologia está fazendo desaparecer a infância e que as crianças não vivem mais como crianças, tomo fôlego, decido aprofundar a questão e me candidato ao doutorado na linha da Psicologia do Desenvolvimento. Como ponto de partida, reconhecemos que a mediação cultural, a comunicação e a tecnologia formam uma tríade inseparável e indispensável para o entendimento da experiência humana contemporânea.

Na construção da tese, as discussões teóricas e as análises realizadas foram dispostas em nove seções, organizadas de forma que fosse possível desenvolver uma lógica de entendimento sobre os processos de produção de sentido de si e do mundo, respaldada na

Psicologia Cultural Semiótica. O encadeamento das seções segue uma lógica de desenvolvimento que apresenta, gradativamente, o processo de construção da tese.

Após a Introdução, na seção 2 e suas sub-seções, desenvolvemos a fundamentação teórica, destacando os conceitos principais que amparam as análises e interpretações realizadas. Na seção 3, fizemos um breve histórico dos estudos sobre o self na pespectiva do Construcionismo Social. Na seção 4, reconhecendo a importância do diálogo com a Teoria da Comunicação, demarcamos nossa compreensão do ato comunicativo na perspectiva praxiológica. Na 5ª seção e suas sub-seções, tomando a infância como categoria social e geracional, portanto, que se modifica e se atualiza em função das mudanças socioculturais, descrevemos os contextos a partir dos avanços tecnológicos, chegando à era das mídias digitais, das redes sociais digitais, especificamente a plataforma YouTube e a interação das crianças com as webcelebridades. Na seção 6, discorremos sobre os laços no mundo do nós, desenvolvendo a compreensão sobre as webcelebridades, mais especificamente na plataforma YouTube. Na seção 7, apresentamos o delineamento metodológico e, por fim, na seção 8, apresentamos o que falam as crianças sobre suas interações com suas webcelebridades e analisamos, a partir do referencial teórico da Psicologia Cultural Semiótica e da literatura consultada, os processos de produção de sentido de si e do mundo a partir desta interação. Na seção 9, fizemos as considerações finais. Decidimos realizar a análise e a discussão na mesma seção pois entendemos que, em razão das características da pesquisa qualitativa, é possível recorrer a uma estrutura mais flexível sem perder o caráter de comunicação científica. Sendo assim, realizamos a discussão a partir do diálogo entre a fala das crianças e o amparo teórico que orientou nossas análises.

A realização desta pesquisa tem relevância acadêmica e social. Do ponto de vista acadêmico, ela se justifica pelo grande potencial em contribuir com os estudos da infância, com o preenchimento de algumas lacunas verificadas na literatura em Psicologia do Desenvolvimento sobre a interação das crianças com as mídias digitais e, em particular, com outros significativos como as webcelebridades. De modo geral, os estudos privilegiam a perspectiva dos pais ou adultos acerca da relação com o universo digital. Quanto ao seu caráter social, esta pesquisa pretende desnudar os processos implicados na construção da subjetividade durante um período desenvolvimental infantil. Do mesmo modo, pretende propiciar subsídios para a compreensão de reguladores promotores do desenvolvimento humano em situações de interação social digital.

### 3 Processos de Produção de Sentido de Si: dando um sentido ao self

"O mundo é indubitavelmente um se você o olha de certo modo, mas sem dúvida é muito diferente se você o olha de outra maneira." (James, 2006, p. 30).

Self é uma palavra do idioma inglês que pode ser traduzida para o português como "a própria pessoa, individualidade – eu". É interessante notar que tampouco no idioma original a noção de self é consensual ou facilmente delimitável. Na literatura psicológica, encontramos uma multiplicidade de significados atribuídos ao termo self que têm sido utilizados indistintamente para se referir a ego, sujeito, eu (I) ou mim (me).

O que reconhecemos é que a definição de *self* tem evoluído, de um modo geral, de uma fundamentação mecanicista para uma interacionista, da ideia de personalidade para a de identidade, de estrutura para processo, de unicidade para pluralidade (Souza & Gomes, 2009) da delimitação das fronteiras entre mundo interno e externo para uma erosão destas fronteiras.

Até o século XVII, essa busca remetia ao coletivo e não a si: a arte e a literatura expressavam as narrativas do grupo social. Com o início da Era Moderna, apresentou-se uma perspectiva individualista para a compreensão da existência e para a noção de interioridade, localizando o pensamento e o sentimento dentro e, exclusivamente, na mente.

No início do século XX, com o grande aporte de conhecimento advindo de estudos anatômicos, fisiológicos e biológicos, passou-se a delinear o projeto de uma psicologia científica que implicava o afastamento da especulação filosófica em busca de uma ideia de homem para além dos dados biológicos e sociológicos (Macedo & Silveira, 2012).

O início da análise científica do *self* se dá, a partir de 1890, com a publicação de *The Principles of Psychology* de William James (Ashmore & Jussim, 1997). A maioria das teorias psicológicas da área clínica tinha o conceito de *self c*omo algo central e as pesquisas,

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Conforme o dicionário bilíngue Collins 2018.

especialmente em Psicologia do Desenvolvimento, se fundamentavam em diferentes concepções para compreender o ser humano e, de forma significativa, na maneira de descrever o *self*.

A psicologia pós-moderna se caracteriza, entre outros aspectos, exatamente por romper com tal ideia de permanência da subjetividade pessoal e se fundamenta, sobretudo, nas novas epistemologias representadas pelos movimentos do Construtivismo e do Construcionismo Social. Reconhecendo a dificuldade da construção de uma definição única amplamente aceita do que vem a ser o Construcionismo Social (Gergen, 1985, 1999; Harré, 1998; Shotter, 1993; Zuriff, 1998) e considerando as especificidades conceituais de algumas propostas, elegemos alguns autores que desenvolvem um entendimento sobre o *self* como "um discurso, uma construção social, produto das práticas discursivas nas quais as pessoas dão sentido ao mundo e às suas próprias ações" (Guanaes & Japur, 2003, p. 1),desconstruindo a ideia de um *self* como estrutura cognitiva privada e pessoal do sujeito, perspectiva que embasa esta tese.

### 3.1 O self construído a partir das interações humanas

O Construcionismo Social, como um movimento ou como consciência compartilhada, como preferem alguns (Gergen, 1985), de crítica ao fazer científico das Ciências Sociais e da Psicologia Social, na década de 1980, propõe uma nova<sup>8</sup> orientação tanto em relação ao conhecimento quanto ao caráter dos construtos psicológicos, ao situá-los no interior dos processos de intercâmbio social (Gergen, 1991). Suas pesquisas questionaram a hegemonia cognitivista até então prevalente, levando a uma desconstrução do *self* de uma perspectiva intra para uma perspectiva inter-relacionale definindo o *self* como uma organização psíquica e social ao mesmo tempo em que abrange a dimensão reflexiva do sujeito, nascida da comunicação significativa com os outros (Gergen, 1985).

<sup>8</sup> Embora as raízes do construcionismo possam ser encontradas nos debates das escolas de pensamento empirista e racionalista (Gergen, 2009).

Segundo Burr (1995), a história do construcionismo social está inserida no contexto do desenvolvimento da ciência referendada por três críticas a um fazer científico que tem como pressuposto o conhecimento como posse do indivíduo: a crítica social, a ideológica e a retórico-literária. A crítica social emergiu de autores tais como Marx, Weber, Scheler e Mannheim, preocupados em entender como o conhecimento é cultural e historicamente situado. A crítica ideológica possui uma forte identificação com a "teoria crítica" da Escola de Frankfurt — Horkheimer, Adorno, Marcuse, Benjamim e outros — e rejeita a ideia de neutralidade na ciência e sua possibilidade de descrição objetiva e acurada do mundo. A crítica retórico-literária busca demonstrar como as descrições e explicações científicas são determinadas pelas regras de apresentação literária que deslocam a investigação do objeto para os meios de sua apresentação tornando o texto científico aberto para análise de suas metáforas as quais não são derivadas da observação, mas "servem como estruturas retóricas através das quais o mundo observacional é construído" (Gergen, 1997, p. 41). Para o autor, estes três posicionamentos críticos constituem a história da gênese do Construcionismo Social (Rasera & Japur, 2005).

Pode-se reconhecer como base epistemológica do Construcionismo Social: a sociologia do conhecimento, evidenciando a obra *A construção social da realidade* de Berger e Luckmann (1985), para alguns autores, considerada a obra pioneira do movimento construcionista; as investigações filosóficas de Wittgeinstein (1999) sobre a relação entre o uso de predicados mentais e as convenções; o desconstrucionismo francês de Derrida (1971); a linguística (Lakoff & Johnson, 1980); a crítica literária (Calvino, 1993); a antropologia de Geertz (1989). Em que pesem as diferenças teóricas entre esses precursores do movimento construcionista, há algo que é comum a todos eles: a admissão do pressuposto de que o conhecimento é socialmente construído.

Uma das características principais do movimento é o exercício de uma postura crítica, de constante questionamento daquilo que é considerado como óbvio ou natural ou que se

estabilizou tornando-se uma verdade cristalizada (Íñiguez, 2003). É a partir dessa virada cognitiva, com base nas ideias do Construcionismo Social, que a Psicologia passou a explicar os fenômenos psicológicos apoiada nas narrativas e a compreender que o "locus explicativo da ação humana muda da região interior da mente para os processos e estruturas de interação humana" (Gergen, 2009, p. 313).

No artigo "Social Psychology as History", considerado o marco inicial desse movimento por Stroebe e Kruglanski (2008), Gergen (1973) ressaltava a especificidade cultural e histórica das formas de conhecimento sobre o mundo; a primazia dos relacionamentos humanos na produção e sustentação do conhecimento; a interligação entre conhecimento e ação; e a valorização de uma postura crítica e reflexiva. Seus trabalhos, fundamentados nas teses antirrealistas e anti-essencialistas, buscam investigar os processos linguísticos e relacionais que possibilitam a produção do conhecimento sobre o self, explorando o processo social de produção de sentidos e a função destes na construção das práticas sociais. Com o intuito de refletir sobre a constituição do self no discurso, o autor recorre à noção de self narrativo, produzido dentro das sequências conversacionais, estabelecendo uma relação de coconstrução coletiva (Gergen & Thatchenkery, 1996). A linguagem deixa de ser encarada como um simples meio de expressão do pensamento e passa a ser concebida como um instrumento para a própria constituição das ideias em si mesma, organizando o mundo.

Segundo Gergen (1991), o *self* não é uma estrutura cognitiva privada e pessoal do indivíduo, sendo definido através dos modos pelos quais as pessoas descrevem a si mesmas. Ainda segundo o autor, a participação das pessoas em um universo cultural as expõe a uma amplitude de formas de narrativas, contudo, elas não estão livres para construir qualquer história pessoal, poisas convenções sociais valorizam e incentivam certas descrições de *self* enquanto desencorajam outras através da utilização de determinadas descrições e explicações

decorrentes das condições sócio-históricas dos sistemas de significação. Então, a maneira que se entende, por exemplo, a infância, pode variar conforme o tempo e o lugar.

Desde cedo, as crianças começam a receber narrativas desse sistema de significação humana através, por exemplo, dos contos de fada, das lendas e das histórias de família. Ao longo do desenvolvimento, esses relatos chegam através de romances, biografias e histórias lidas nas diversas mídias, dentre as quais destacamos, no contexto contemporâneo, as postagens nas mídias digitais. Segundo Gergen (1996), é essa convivência íntima e prolongada com as histórias que serve como meio fundamental para a construção de uma concepção de si.

Rasera et al. (2004) citam Gergen (1991), em seu livro *The saturated self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life*, para situar o *self* como construção social e chamam a atenção para os diferentes discursos construídos sobre ele (discursos romântico, moderno e pósmoderno) e para as condições históricas que propiciaram e sustentaram suas construções. Quando se refere ao discurso pós-moderno, traz a ideia do *self* saturado, povoado por múltiplas e contraditórias possibilidades de ser e identificado ao processo de saturação social promovido pelo desenvolvimento tecnológico, especialmente dos meios de transporte, das telecomunicações e das variadas formas de mídia. Seu ponto principal consiste no fato de as tecnologias de saturação social possibilitarem que as pessoas se relacionem em uma variedade de diferentes e divergentes modos, como nunca antes.

No que se refere, especificamente, às mídias, elas permitem que as relações sociais sejam estabelecidas de forma rápida e com diferentes grupos sociais e modelos culturais, sendo difícil uma pessoa permanecer indiferente a tal exposição. Gergen (1991) destaca a variabilidade de representações e saberes e como essa variabilidade, oferecendo múltiplas vozes e pensamentos, promove um *self* saturado de imagens diversas como colagens, ao invés de um identificador coerente. O discurso pós-moderno, então, aponta para um intenso fluxo e contato de pessoas e tradições que levam ao questionamento reflexivo, a inúmeras

possibilidades de negociação e reconstrução e à ampliação das oportunidades de relacionamento com os outros. Nesse sentido, o autor chega a cunhar o termo "multifrênico" para se referir aos múltiplos *selves* que remetem a um sujeito frágil, reduzido a um mero atravessamento de elementos díspares, na forma de múltiplos discursos e representações sociais não coesas que caracterizam um estilo de vida contemporâneo (Oliveira, 2016).

Outro autor importante nesse cenário é Bruner (1986, 1997, 2001), defensor da ideia da mente social, cujo trabalho ficou bastante conhecido no campo da psicologia do desenvolvimento e que também participou, de forma significativa, da chamada "primeira revolução cognitiva da Psicologia" (Correia, 2003) que objetivava trazer a mente de volta às ciências humanas após um longo período de objetivismo científico. Em seus estudos, Bruner (1997, 2001) propôs uma psicologia interessada na ação e seu caráter situacional assim como nas formas como os seres humanos produzem significados nos contextos culturais. Para ele, uma das principais questões para a Psicologia é o entendimento da mente como criadora de significados, buscando compreender a interação pela qual a mente constitui e é constituída pela cultura e a construção de significado mediando esta interação, compartilhando a ideia de um self transacional, em negociação com os outros sociais e com a cultura, que interconecta passado, presente e futuro (Correia, 2003). Considerando que o modo da narrativa se esforça em colocar a condição humana dentro de experiências particulares para localizá-la no tempo, é também através das narrativas das pessoas sobre o que elas e os outros fazem que os estudos de Bruner enfatizam o lugar da cultura no processo de constituição do psiquismo.

### Citando Bruner (1997):

Parece-me que uma Psicologia Cultural impõe duas exigências intimamente relacionadas com o estudo do si-mesmo. Uma delas é que tais estudos devem focalizar os significados em cujos termos o si-mesmo é definido tanto pelo indivíduo como pela cultura na qual ele participa. ... A segunda exigência, então, está em sintonia com as

práticas nas quais os significados do si-mesmo são atingidos e colocados em uso. Esta, com efeito, nos oferece uma visão mais distribuída do si-mesmo. (p. 101).

Ainda para Bruner (1997), a narrativa lida com o material da ação e da intencionalidade humana, tendo, assim, uma relação com o significado dado às coisas pelo seu autor e envolvendo a negociação de significados entre os seres humanos. O fato de as narrativas manterem as mesmas características, sendo reais ou imaginárias, leva o autor a pensar se não haveria uma aptidão ou predisposição para a organização da experiência humana através delas. Ainda segundo o autor, é através da narrativa que é possível construir a realidade psicológica e cultural que permeia a história real das pessoas.

Harré (1998), em seu livro *The singular self*, propõe uma Psicologia Discursiva e compreende os fenômenos psicológicos como descrições socialmente contextualizadas que engendram determinadas práticas sociais e formas de relacionamento nas quais os fenômenos psicológicos, como o "posicionamento de si", são ativa e relacionalmente construídos. Para o autor, as pessoas estão sempre engajadas em atividades discursivas nas quais posicionam a si e aos outros assim como são, também, posicionadas. O modo como estes posicionamentos operam vai diferir de acordo com as situações específicas em que eles ocorrem, sendo as posições dos interlocutores passíveis de mudança constante, à medida que a interação se desenvolve.

Para Harré (1998), como uma produção essencialmente humana, histórica e culturalmente orientada por regras e convenções sociais, esta construção discursiva estará sempre sujeita a variações, em função de aspectos culturais e temporais (Rasera et al., 2004). Nesta perspectiva, o especificamente humano reside na sua capacidade de produzir sentido sobre si mesmo e sobre o mundo.

Harré (1998), em uma primeira perspectiva ontológica, se baseia, fundamentalmente, nas concepções de Vygotsky acerca do desenvolvimento humano e, em especial, dos processos

de aquisição da linguagem, considerando que o especificamente e universalmente humano reside na sua dotação biológica. O cérebro e o sistema nervoso funcionam, assim, como "ferramentas" necessárias para o desenvolvimento da linguagem e para a realização das mais diversas atividades que se desenvolverão por estarem dentro de um contexto social e cultural, permitindo o ingresso no universo discursivo no qual só os humanos são capazes de construir sentidos de si mesmo e do mundo. Então, mesmo considerando a importância da dotação biológica, o autor elege uma ontologia preferencial cujo interesse está em como os fenômenos psicológicos são ativa e relacionalmente produzidos discursivamente.

Advinda da psicologia social, a psicologia discursiva propõe o entendimento da pessoa como objeto de investigação e elege o estudo da gramática como metodologia preferencial. Essa produção discursiva do *self*, na Teoria do Posicionamento (Harré & Van Langenhove, 1999), aparece, nos artifícios retóricos construídos nas práticas discursivas, através das posições ocupadas pelas pessoas nas negociações interpessoais. Ter um *self* é ter um senso de localização como pessoa, um senso de ter um ponto de vista único a partir do qual a pessoa se fala, age e desenvolve um curso de vida contínuo e regular. Para os autores, estas são descrições que definem o que é ser uma pessoa em qualquer cultura e "isto porque a corporeidade humana demanda por estas formas discursivas específicas, isto é, pelo discurso do *self* singular" (Rasera et al., p. 165).

Como mais um modelo explicativo de superação da oposição intra e inter da existência de um *self* nuclear e de uma estratégia coerente com a teoria que pudesse acompanhar o movimento do *self* no tempo e no espaço, a Teoria do *Self* Dialógico (TSD), proposta por Hermans no início dos anos de 1990, é a conjunção dos conceitos de *self* e de narrativa (Hermans, 2001; Hermans & Hermans-Kanopka, 2010). Essa teoria está fundamentada na compreensão da linguagem interiorizada de Vygotsky, na semiótica clássica de James (1990) que constrói o eixo de seu pensamento partindo de três categorias – sociedade, eu e mente – e

foi responsável pela primeira distinção do conceito de *self* na psicologia: o Eu-mesmo-sujeito ativo do conhecimento e o Mim, que diz respeito à internalização das expectativas sociais. Ancorado nos estudos de Mead (1934), Hermans entende que o *self* envolve tudo aquilo que o homem pode chamar de "seu", incluindo seu corpo, seu psiquismo, sua família, seus amigos etc.

A TSD recorre, também, ao conceito de novela polifônica de Bakhtin (1998), proveniente dos estudos da obra literária de Dostoyevsky (1821-1881) cujos personagens representam visões sociais de mundo de diferentes grupos da sociedade. Não é apenas a voz do escritor que aparece, mas uma pluralidade de vozes que emanam da sociedade e que são ideologicamente posicionadas. Bakhtin (1995) é crítico a uma perspectiva que vê os estados interiores e as suas expressões como momentos distintos e considera que não existe atividade mental (estado interior) sem expressão semiótica. Sua concepção dialógica propõe que as expressões dos sujeitos são produto da sua relação com o outro e refletem uma dimensão histórica e social. Insiste, ainda, que não há um território interno soberano, mas sempre na fronteira com os outros, e que toda atividade simbólica é fundada no diálogo que expressa múltiplos significados.

A partir dessas bases teóricas, Hermans (2001) põe em questão a ilusão de um *self* uno e coerente e propõe que o sentido de si, do outro e do mundo é constituído por uma diversidade de posições dinâmicas que podem ser ocupadas pela mesma pessoa, que assume uma determinada necessidade narrativa e que se constitui nas relações sociais dando visibilidade às questões relacionais. Tal diversidade de posições se constitui nas relações sociais que produzem o *self* e que são transformadas pelo próprio *self*.

Com base na epistemologia construcionista, a perspectiva dialógica caracteriza o *self* como narrador (Hermans et al., 1992), espacial e temporalmente em uma composição dinâmica de *I-positions* (posições do Eu) resultante do diálogo do sujeito com os outros sociais,

compondo um *self* multivocalizado. Tornar-se um *self*, portanto, é internalizar o diálogo corrente ao redor através da mediação semiótica, pois, segundo Hermans (2003) e Hermans e Hermans-Jansen (1995), a linguagem social modela o que as vozes individuais podem dizer. Para Valsiner (2012), a teoria do *self* dialógico supera os limites da separação exclusiva que sustenta algumas teorias da psicologia, correspondendo com a noção de separação inclusiva: "a pessoa é distinta do contexto ao mesmo tempo que é parte dele" (p. 185).

Segundo Freire e Branco (2016), é importante destacar o caráter social do *self* dialógico, ou melhor, a possibilidade de definir perspectivas alternativas de posicionamento em função de um "outro social", real ou fictício, não no sentido de que uma pessoa apenas se engaje em interações sociais com esses outros, mas no sentido de que outras pessoas ocupam posições no seu *self* multivocal. Segundo as autoras:

Na narrativa de uma pessoa, cada voz pode ser identificada por meio das palavras ditas — sobre tópicos, atitudes, objetos, relacionamentos —, mas é na forma em que são expressas que podemos identificar significados, sentimentos e emoções, que, por sua vez, informam sobre a experiência ou conjunto de experiências do *self*. (Freire & Branco, 2016, p. 27).

Os relevantes e inspiradores estudos de Branco (2006, 2012, 2016), Freire (2008), Mattos (2013) e Moreno (2015), dentre outros pesquisadores da TSD, são fundamentais para a compreensão da dinâmica das significações sobre si e sobre o mundo.

Com esse objetivo, Freire e Branco (2016) desenvolvem a categoria "concepções dinâmicas de si" (CDS) como parte de uma metodologia desenvolvida para a realização da pesquisa sobre a compreensão da dinâmica desenvolvimental de crianças em processo de transição entre contextos educativos. A categoria das CDS pode ser definida como um campo afetivo semiótico no sistema de *self* dialógico (Valsiner, 2012). Segundo as pesquisadoras, as qualificações referentes a si apresentadas pelas crianças participantes da pesquisa advêm da

interação com outros sociais significativos que, dialogicamente, se relacionam a tais posicionamentos. Afirmam, ainda, que as CDS podem ser construídas a partir da análise da movimentação nos posicionamentos pessoais emergentes nas autonarrativas e nas interações comunicativas e metacomunicativas. As CDS podem ser relacionais, dinâmicas e plurais, podendo tanto levar à integração como à fragmentação do sistema de *self*. Do mesmo modo, elas podem ser antagônicas e ambivalentes e, ainda, assumir tanto um papel dominante como estar escondidas por causa de estratégias de autoproteção.

Ainda no campo da TSD, Moreno e Branco (2014) desenvolvem a categoria "dinâmicas das significações de si" para a análise de como uma criança na idade de cinco a seis anos constrói significações de si (avaliações de si mesma) e do mundo a partir das transições experienciadas no dia a dia da escola, no período de transição da educação infantil para o ensino fundamental.

Segundo Macedo e Silveira (2012), o *self* dialógico recebeu críticas na literatura (Michel & Wortham, 2002; Richardson et al., 1998; Souza & Gomes, 2009) por apresentar dificuldades em descrever a influência do tempo e do espaço na interação dialógica, adquirindo o aspecto de uma conjunção de discursos fragmentados sem responsabilidade por parte do sujeito. Herrera (2014) afirma que, em função da busca pela previsão e controle dos fenômenos psicológicos, o tempo tem sido desconsiderado por parte da psicologia e ressalta que o tempo está relacionado com a maneira de emergir dos processos psicológicos, ao longo do desenvolvimento, e, portanto, precisa ser analisado como um fato co-construído.

Com ênfase na mediação cultural e na dimensão temporal, a perspectiva da Psicologia Cultural Semiótica do desenvolvimento, referencial teórico desta tese, surge da interseção da psicologia do desenvolvimento e da psicologia social e tem em Jaan Valsiner seu maior expoente. Respaldado nas ideias de Charles Sanders Peirce, importante filósofo do século XIX,

Valsiner (2007, 2010, 2012, 2014) desenvolve uma abordagem semiótica dos fenômenos psicológicos.

Partindo da ideia de que o desenvolvimento implica em movimento e transformação, Valsiner (2012) refere a impossibilidade e a inadequação de proposições deterministas para abordar os fenômenos desenvolvimentais, ressaltando o papel dos processos de mediação semiótica, intra ou inter-pessoal, através dos quais a pessoa e a cultura se constituem ao longo do tempo.

Para Valsiner (2007), a cultura integra o sistema de funções psicológicas desenvolvidas pelo indivíduo na organização histórica de seu grupo social, através dos processos de interação social, canalização cultural e fazendo uso dos recursos das representações coletivas para construir seu próprio sistema de significados durante o seu desenvolvimento. O autor propõe um modelo teórico para explicar o desenvolvimento do *self* em uma perspectiva dialógica e dinâmica a partir das interações interpessoais (reais ou imaginárias). A concepção dialógica aponta para a ideia da relatividade da autoria individual e, por conseguinte, destaca o caráter coletivo e social da produção de discursos.

Valsiner (2007) considera que o sistema de *self* se configura em função das relações sociais específicas do indivíduo que ocorrem nos contextos culturais dos quais participa, em uma linha do tempo irreversível. A questão do tempo irreversível é fundamental para se compreender como o sujeito se desenvolve historicamente, pois o fato de o organismo não poder retornar a um estado anterior aponta a singularidade de suas experiências. É devido à irreversibilidade do tempo que um mesmo pensamento e sentimento experienciado em um contexto singular não ocorre novamente.

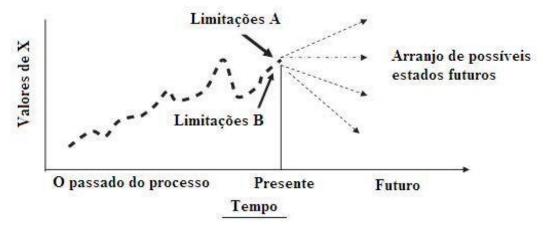
A Figura 2 representa o momento no espaço-tempo em que os processos de autorregulação semiótica do *self*, em meio ao *scaffolding*<sup>9</sup> dialógico entre diferentes esferas da

 $<sup>^9</sup>$   $\it Scaffolding$  é um termo da língua inglesa cuja tradução literal é "andaime".

experiência, modifica sua posição diante das possibilidades futuras de decisões, como também transforma os valores.

Figura 2

Limites conceituais e lócus do fenômeno scaffolding



Fonte: Valsiner, J. *New Ideas in Psychology*, 2005, p. 198. "Scaffolding within the structure of Dialogical Self: Hierarchical dynamics of semiotic mediation"

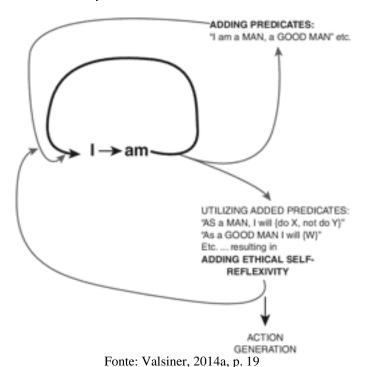
Diante das limitações do contexto, com as normas, sugestões sociais (limitações A e B) inserindo ou proibindo uma ação e, definindo, assim, o campo de significações possíveis, a pessoa pode tomar diferentes decisões direcionando eventos futuros a partir de sua reelaboração e apropriação própria no presente, criando possíveis estados futuros, de modo que vivenciamos as experiências no presente, mas orientadas para um futuro imediato.

Valsiner (2012, p. 331) entende o processo cultural semiótico como uma construção de "sentido do mundo e de si mesmo" constituído como efeito da dinâmica ininterrupta dos processos de internalização criativa e única dos sistemas simbólicos da cultura, mediado pelas crenças e afetos. Valsiner (2014a) sugere que os mecanismos de mediação semiótica operam através de ciclos intransitivos de construção de novos sentidos, possibilitando que a pessoa reelabore seu sentido de si e do mundo como também seus modos de agir e sentir. Nesta pesquisa, interessou-nos analisar as produções de sentido de si e do mundo no contexto catalítico da cultura coletiva, no recorte das interações de crianças com o outro significativo contemporâneo – a webcelebridade.

Segundo Valsiner (2014a), para chegar a qualquer significação de si, é necessário um núcleo de manutenção de existência do *self* ao longo de algum tempo – I AM –, que se reconhece como um EU, diferente de qualquer outro, invertendo o cogito cartesiano do "eu penso, logo existo" para "eu existo, logo posso pensar" (Valsiner, 2014a, p. 25, tradução nossa).

Figura 3

Adding predictes to the I – AM cycle



O *self* tem a capacidade de produzir a si mesmo, de se predicar nas dimensões que existem entre o Ser, o Querer, o Precisar e o, efetivamente, Fazer. Assim, o *self* transforma a sua cultura pessoal. É na relação desses conceitos-tronco que as normas sociais operam interferindo na ação (Valsiner, 2014a, p. 28).

Como apresentado na Figura 4, no processo desenvolvimental, o tronco I AM precisa de complementação com outros predicados semioticamente disponíveis; o I NEED estabelece um movimento em direção ao futuro, mas ainda sem produzir ações; o tronco I WANT também é orientado para o futuro, mas sem necessariamente anexar novos predicados; o I WILL, como última parte de construção de significado, é regulado pelas normas, valores e crenças internalizados pela pessoa e que compõem a sua cultura pessoal.

Figura 4

Stem concepts of human cultural self-organization



Fonte: Valsiner, 2014a, p. 21

Para Valsiner (2014a), como operamos na fronteira entre o passado e o futuro, o I AM não seria suficiente para a existência do UM, então, os quatro conceitos podem ser combinados de inúmeras formas o que operará diferentes significados em torno da ligação de predicados.

O *self* é, portanto, construído interpessoalmente como produto da internalização de signos culturais. O signo torna presente as experiências, as emoções e o conhecimento sobre o objeto que ele representa. Nessa perspectiva, a singularidade da pessoa pode emergir e se desenvolver em meio ao emaranhado das relações socioculturais, que implica sempre o "outro" como interlocutor não apenas de um processo de comunicação, mas da produção de sentidos. Não é apenas uma influência, mas uma construção de ciclos de relação – *loops*– entre a pessoa e o outro, definindo uma interdependência do outro social (Valsiner, 2014a).

# 3.2 O desenvolvimento humano mediado por signos culturais

A abordagem de Valsiner emerge da psicologia europeia, principalmente dos estudos de Vygotsky (1998, 2004) sobre o desenvolvimento e a aprendizagem, que demarcaram uma revolução epistemológica, teórica e metodológica no campo da Psicologia. Vygotsky (1998) estudou, inicialmente, a constituição do sujeito inserido em determinada cultura, sensibilizado com os problemas sociais, políticos e educacionais. Suas contribuições teóricas sobre os processos de desenvolvimento humano e o reconhecimento dos signos como elementos mediacionais foram determinantes para compreender os processos de humanização; assim, toda

função psicológica é, sobretudo, uma relação entre duas pessoas<sup>10</sup>. O autor introduziu a dimensão semiótica na análise psicológica e foi a partir da ênfase dada ao papel central da história e da cultura no desenvolvimento humano que a Psicologia Cultural Semiótica desenvolveu seu modelo teórico a partir dos anos 1980.

Os estudos de Vygotsky (1998, 2004) abordam o desenvolvimento humano com base na ideia de um sujeito ativo na sua interação com o outro social, um sujeito que constrói suas formas de ação, cria sua cultura pessoal, única e singular, por meio da qual interpreta, negocia, modifica e altera as posições e papéis possíveis de serem ocupados. Vygotsky (1998) defende a ideia de que a superação da dicotomia social/individual se dá através da mediação semiótica, isto é, mediação que se estabelece por meio de signos. Para o autor, é pela mediação do outro que o sujeito se apropria dos objetos culturais e assume um plano de ações baseado em meios de produção historicamente transmitidos, socialmente criados e generalizados. Assim, a pessoa e a cultura se constituem mutuamente ao longo do tempo.

Não desconsiderando outros signos semióticos, um dos grandes méritos da obra de Vygotsky é a análise detalhada do signo linguístico, desmontando-o nos seus elementos — o sentido, o referente e o significado que podem ser diferentemente combinados de maneira a possibilitar o "jogo de sentidos", — pois, na verdade, as coisas em si não seriam totalmente conhecidas se não fossem reconhecidas pelo pensar humano através da palavra (Branco, 2012). A distinção que Vygotsky faz entre sentido e significado<sup>11</sup> provoca a questão da existência de um duplo referencial semântico nos processos de significação. O sentido (fala interior) dado a uma palavra é a soma de todos os fatos psicológicos que ela desperta na consciência, internalizados em função dos referenciais semânticos dos sujeitos e evocados em cada ato discursivo — o sentido pessoal da palavra para cada um. As palavras como signos mediadores

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Lei genética geral do desenvolvimento cultural (Vygotsky, 1989, p. 58).

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Em trabalhos mais contemporâneos, os processos de significação são compreendidos considerando a natureza dinâmica e transformadora, constituindo-se mediante a comunicação humana, superando a tradicional dicotomia entre sentido e significado (Branco, 2006).

são generalizações, pois cada palavra se refere a uma classe de objetos, consistindo em um signo, em uma forma de representação dessa categoria de objetos socialmente compartilhados. O significado (fala exterior), por sua vez, seria uma das zonas do sentido que a palavra adquire no contexto de algum discurso socialmente inserido. Graças aos sistemas de signos, particularmente o linguístico, o homem pode nomear as coisas, compartilhar experiências transformar-se e desenvolver diferentes níveis de compreensão da realidade social, cultural e de si mesmo. Então, o "povoamento da palavra", como nomeia Valsiner (2012), se dá criando significações fundamentais para a pessoa: "pessoas criam signos, utilizando sua história de construção de signos, sob a orientação de outros seres humanos que estão coletivamente orientados, por diferentes instituições sociais em seu empreendimento de fabricar sentidos" (p. 83).

Pino (1995) defende que os sistemas de signos constituem uma das mais importantes produções humanas. Através de processos de substituição ou representação, eles permitem ao homem conferir ao real das coisas outra forma de existência, agora simbólica, tornando-o assim cognoscível e comunicável. Isso significa dizer que "o que pensamos, falamos, sentimos, lembramos etc. não é algo que já está pronto, à nossa disposição, enquanto objetos semióticos, as ideias, as palavras, os sentimentos ou as lembranças têm de ser produzidos" (p. 26).

## 3.3 Os humanos como produtores de sentido

Ao enfatizar o lugar central da natureza e da modelagem cultural da produção do significado, Bruner (1997) reconhece que o significado não depende apenas de um referente, mas, também, de um interpretante. Citando Adélia Prado, "um trem de ferro é uma coisa mecânica, mas atravessa a noite, a madrugada, o dia, atravessou minha vida, virou só sentimento"<sup>12</sup>.

Prodo A (1001) Possis neurida Si

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Prado, A. (1991). Poesia reunida. Siciliano, p. 48.

Como aponta Valsiner (2014a), cabe às ciências do desenvolvimento estudar o processo de trocas nas relações entre a pessoa e seu meio cultural, em um modelo multidirecional onde todos os participantes estão transformando ativamente as mensagens em tempo real e o signo, cada vez que é retomado, aparece em um novo ato de semiose, ou seja, uma nova geração de efeito de sentido.

Peirce (1995), interessado no estudo da semiose, processo de criação de novos signos, enfatiza a natureza dinâmica dos signos e a sua constituição apoiada em um sistema triádico composto pelo *representamen*; objeto e interpretante (Figura 5). O significado não se dá na relação entre o signo e o objeto apenas: existe um terceiro correlato que é o interpretante, o efeito produzido na mente pelo signo, que fecha a representação.

Figura 5

Concepção do signo triádico por C.S. Peirce



Fonte: http://www.abq.org.br/cbq/2013/trabalhos/6/3522-13009.html Segundo Peirce (1995):

Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do *representamen*. (p. 12)

Peirce (1995) desenvolveu uma fenomenologia de três categorias universais que, traduzidas para o português, resultaram em Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. A Primeiridade é a categoria do sentimento imediato e presente das coisas, sem nenhuma relação com outros fenômenos do mundo. A Secundidade começa quando um fenômeno primeiro é relacionado a um segundo fenômeno qualquer. A Terceiridade, por fim, é a categoria que relaciona um fenômeno segundo a um terceiro, sendo a categoria da mediação, do hábito, da memória, da continuidade, da síntese, da comunicação, da representação, da semiose e dos signos.

Apropriando-se da concepção triádica de Peirce, de que os signos não podem ser tomados como entidades fixas, mas como resultados de funções relacionais, Valsiner (2007) propõe que a experiência psicológica humana é organizada a partir de dispositivos semióticos dentro de uma extensão temporal irreversível. As pessoas criam signos utilizando sua história ou sob a orientação de outras pessoas e agem de acordo com suas interpretações sobre eles, em um processo contínuo de significações.

De acordo com Peirce, os signos se organizam em três classes – ícone, índice e símbolo –, cada uma com características particulares (Valsiner, 2012). Os ícones servem para representar objetos apenas na medida em que estes são imagens desses objetos e seu poder está justamente nesta similaridade, como uma imagem que remete a um lugar – como o Elevador Lacerda remete a Salvador. Os índices representam seus objetos, apesar de não terem nenhuma semelhança com eles e, sim, conexões reais de contiguidade. Os símbolos, por sua vez, representam o objeto por conexões arbitrárias geradas por convenção cultural, como a linguagem. Como exemplifica Valsiner (2012):

Assim, uma pegada é um signo do tipo índice, indicador, para o animal que deixou essas marcas, e um signo icônico da pata ou pé daquela espécie animal em particular.

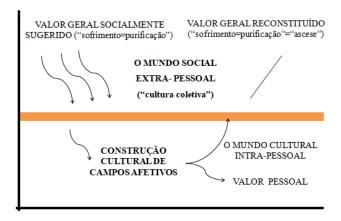
O nome da espécie, detectado pela unidade entres as descrições icônica e indicadora, é um símbolo. (p. 46).

Quanto à complexidade estrutural, os signos podem ser do tipo signo-ponto, que apresenta o objeto de referência e é útil para a comunicação interpessoal cotidiana; e do tipo signo-campo (tudo o que não é signo-ponto sem, necessariamente, ser seu oposto) que resulta das ações humanas que permeiam o pensar e agir como os valores e os sentimentos. O uso da noção de signos tipo campo possibilita considerar a complexidade dos signos nas experiências da vida, a partir de um movimento constante de generalização simbólica dentro de um dado campo de múltiplos significados. A sobredeterminação desses significados assume a forma de marcador semiótico da experiência o que representa certo poder de regulação sobre os processos de significação (Valsiner, 2012).

Por meio do movimento dialógico de internalização e externalização, os sujeitos, ativamente, transformam os significados compartilhados, valores, crenças, hábitos, informações, normas sociais e as práticas da vida cotidiana da cultura coletiva em uma cultura pessoal, com significações próprias para cada um. Ao mesmo tempo, ao externalizarem vão introduzindo, na cultura coletiva, novos elementos. Então, sujeito e contexto são considerados como "inclusivamente separados" e fazendo parte de um processo de mútua constituição no qual sujeito e cultura se constituem mutuamente ao longo do desenvolvimento (Valsiner, 2012). A Figura 6 demonstra um exemplo de um processo de internalização de um valor socialmente sugerido e sua reconstrução ativa externalizada.

Figura 6

Como sugestões sociais coletivo-culturais são processadas pela hipergeneralização pessoalcultural dos campos afetivos



Fonte: Valsiner, J. (2012). Fundamentos de psicologia cultural: mundos da mente, mundos da vida. p. 386

O processo de internalização é ativo e diferente para cada um, transformando-se permanentemente. A internalização é antecedida e orientada por elementos motivacionais específicos (crenças, valores e metas) que elegem e priorizam objetivos e conteúdos culturais atribuindo um significado particular, entre muitas possibilidades, ao mesmo tempo em que a cultura coletiva orienta em certa direção (Martins & Branco, 2001, p. 4). O agenciamento do processo ocorre em função, justamente, dos aspectos motivacionais particulares e permite ao sujeito se opor às sugestões sociais e, assim, construir sua singularidade subjetiva. Os sujeitos decompõem as mensagens comunicadas por meio de signos e as recompõem em novos padrões intrapsíquicos (Valsiner, 2012).

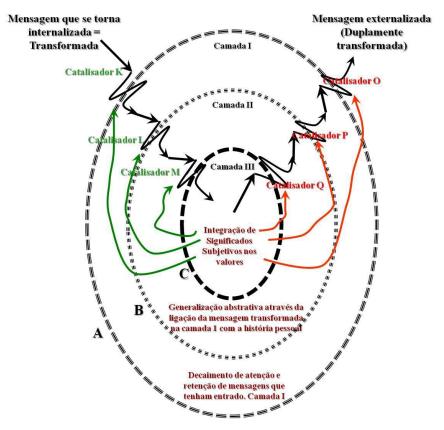
Ao ser internalizado, um signo pode operar como um signo promotor de desenvolvimento quando, reiteradamente, age como orientador da atividade humana criando novas alternativas possíveis de futuro ou operar inibindo ou dificultando a emergência de sentidos alternativos dificultando, assim, a orientação das pessoas em direção ao futuro (Valsiner, 2012). A imediata externalização, ou seja, a sua transposição do domínio interno para o domínio externo e a subsequente modificação deste tornam a cultura pessoal

publicamente visível, proporcionando um movimento de troca. Assim sendo, não existe apenas uma transmissão da cultura: o sujeito transforma e medeia os significados que nela circulam, considerando todos os processos de construção de significados gerados a partir da internalização/externalização.

Valsiner (2012) adverte que, para qualquer sistema psicológico, o problema está em como filtrar o fluxo das experiências que, em determinado momento, não se adéquam às motivações pessoais. O autor construiu um modelo em camadas (Figura 7) para facilitar a compreensão dos processos de internalização/externalização, contribuindo para a investigação da ontogênese dos valores.

Figura 7

Modelo em lâminas do processo de internalização/externalização



Fonte: Valsiner, J. (2012). Fundamentos de psicologia cultural: mundos da mente, mundos da vida, p. 420

No processo de internalização, as mensagens são transformadas em vários níveis, passando pelas três camadas propostas por Valsiner (Figura 7) até atingir o nível mais interior

referente aos significados subjetivos do tipo valores. As passagens de um nível para outro envolvem mudanças, filtros e reconstruções que resultam na transformação das mensagens.

Na camada I, estão as mensagens cuja importância ainda não foi priorizada, mas são potencialmente internalizáveis e ali se encontram e permanecem até que o catalizador decida se será dirigida para a camada II. Na segunda camada, a mensagem sofre algumas transformações, mas os significados generalizados ainda não fazem parte do *self*, havendo uma preocupação com problemas abstratos, mas ainda distantes do eu central e a participação do sujeito na cultural coletiva permanece no nível de discurso não comprometido (Valsiner, 2012, p. 422). Os reguladores sociais, funcionando como catalisadores, poderão, então, facilitar ou provocar transformações semióticas sobre a mensagem, conduzindo-a para a camada seguinte.

Segundo Valsiner (2012), os catalisadores, ao entrarem em cena, modificam os processos de semiose presentes na mensagem. Dessa forma, adaptam os conteúdos para aspectos afetiva e cognitivamente importantes para o sujeito. É na terceira camada que conexões afetivas envolvem a mensagem e estas, por sua vez, vão se constituindo em valores pessoais. Como refere o autor, a mensagem na camada III adquire profundas conexões afetivas e, assim, orienta a interação do sujeito com o ambiente e consigo mesmo.

Interessante considerar o que Valsiner (2013) chama de "silêncio afetivo", o silêncio entendido como um bloqueio afetivo advindo de uma impossibilidade de expressão em código verbal. Alguém que não consegue dizer nada sobre uma experiência estaria externalizando o âmago da psique sem palavras: "os silêncios costumam dizer mais do que as palavras podem expressar." (p. 82)<sup>13</sup>

O processo da externalização, que ocorre em complementaridade com o processo de internalização, consiste na passagem de mensagens do interior para as camadas exteriores,

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Tradução livre da pesquisadora.

seguindo o mesmo percurso. Refere-se ao mecanismo pelo qual o sujeito participa das transformações que acontecem no contexto sociocultural.

Para Valsiner (2013), os signos coconstruídos que permanecem (nem todos os signos criados pela pessoa permanecem por muito tempo; dependem do seu poder regulador sobre o sistema e, também, de fatores como as experiências que a pessoa tem no contexto) ao longo da história de vida da pessoa se constituem como hierarquicamente superiores tais como os valores e a crenças e, por serem profundamente internalizados em forma de sentimento, podem operar como signos promotores capazes de orientar o processo de desenvolvimento. Valsiner (2012) afirma, então, que "um signo se torna promotor quando canaliza ações futuras e, sobretudo, quando se torna internalizado sob a forma de sentimentos" (p. 66).

O conceito de canalização cultural é fundamental para a análise das experiências e para o entendimento de como se desenvolvem as orientações relacionadas a crenças e valores, que são transformados ou coconstruídos pelo indivíduo mediante os processos de internalização/externalização. Para Valsiner (2012), a canalização cultural consiste em um mecanismo geral de desenvolvimento que possibilita que as estruturas que orientam as interações criança-ambiente conduzam o desenvolvimento em determinada direção. Portanto, as interações que as crianças mantêm com os outros significativos podem operar significações específicas que atuam como catalisadores que legitimam a emergência de signos promotores do desenvolvimento.

Ressaltando a não relação de causalidade, Madureira e Branco (2005), em consonância com Valsiner (2012), denominam canalização cultural como:

o processo, segundo o qual, a cultura promove o desenvolvimento em determinadas direções por meio de sugestões sociais implícitas (indiretas) ou explicitas (diretas). No entanto, não podemos falar de determinação ou precisão, pois o desenvolvimento

humano é o resultado de um sistema de causalidade múltipla, que também inclui a participação construtiva do sujeito (p. 96).

Pires e Branco (2008), mesmo reconhecendo a participação construtiva do sujeito, consideram necessário atentar para a força de afetação dos referenciais simbólicos amplamente disponibilizados pela cultura coletiva através de uma significativa canalização cultural com diferentes suportes ideológicos. Segundo as autoras, não é possível separar o desenvolvimento moral das demais dimensões do desenvolvimento humano e dos contextos histórico-culturais.

Segundo Abbey (2012), o campo da experiência é constituído por ambivalências entre diferentes perspectivas e alguns signos podem ser considerados como fortes ou fracos a depender de como operam com as tensões emergentes entre as diferentes alternativas, de como superam essas ambivalências. A autora propõe que é a partir da tentativa das pessoas de superar as ambivalências dos signos que os sentidos emergem. É possível sugerir, então, que o significado cresce por meio da ambivalência entre o que é e o que poderia ser (Abbey & Valsiner, 2005). A ambivalência, neste sentido, não precisa ser apenas pensada como parte da relação entre os opostos, mas como parte de todo o significado da atividade construtiva.

A compreensão do conceito de Campo Afetivo Semiótico (CAS) também é fundamental no nosso trabalho. Concebido por Valsiner (2007, 2012), a partir das ideias de Boesch (2005), representa a relação entre afetividade e cultura a partir de quatro níveis de desenvolvimento do signo no sistema de *self*. Muitas espécies vivenciam processos semióticos, mas só a espécie humana tem essa diferenciação que é a hierarquização dos signos (Valsiner, 2012). Mesmo trazendo uma perspectiva de organização por categorias hierarquizadas, o que o autor pretende é evidenciar a complexidade dos signos, a diversidade de possibilidades e a relevância da dinâmica das hierarquias na regulação semiótica para o desenvolvimento.

Os CAS são de natureza cultural e operam por meio de signos que assumem o papel de mediadores e alguns de reguladores. Para adquirir um caráter regulador, o signo precisa de um

movimento constante e generalizante que permita a sua transformação em um marcador semiótico pelo sujeito de forma a poderem operar como inibidores ou promotores. Os processos de generalização e hipergeneralização são a base da teoria dos CAS e favorecem a organização de formas de significação sobre a realidade, criando diversas maneiras de expressar as emoções e experiências durante o processo de desenvolvimento.

Os signos promotores, por estarem na base da construção do sistema de regulação afetiva das pessoas em desenvolvimento, são suficientemente abstratos e hipergeneralizados e, por isso, orientam de forma importante as significações que elas desenvolvem na participação em contextos culturais (Branco, 2012). Os signos inibidores, por sua vez, atuam de forma a bloquear ou inibir a emergência de sentidos alternativos dificultando a orientação da pessoa em direção ao futuro (Mattos, 2013).

A Psicologia Cultural Semiótica considera que, ao longo do tempo irreversível, alguns CAS adquirem progressivo poder psicológico à medida que se tornam mais impregnados de sentimentos. Os afetos experienciados são organizados ao longo de diferentes níveis interrelacionados de generalização que fornecem elementos para explicar a formação e a organização do sistema afetivo.

O nível 0 é a antecipação fisiológica universal do próximo evento no futuro imediato e não requer mediação semiótica; são generalizações pré-verbais de excitação e inibição neuronal que permitem ao organismo manter experiências prévias para uso posterior, mas não requerem a sua codificação através de signos. A organização semioticamente mediada do CAS começa no movimento do nível 1, caracterizado por uma mínima diferenciação afetiva. No nível 2, ocorre a nomeação específica das emoções experimentadas pela pessoa categorizada, semioticamente, através de termos específicos (alegre, triste etc.). No nível 3, generalizado, a experiência afetiva retorna a um estado não diferenciado através de signos precisos, mas cuja qualidade geral pode ser codificada através do uso de termos amplos tais como horrível,

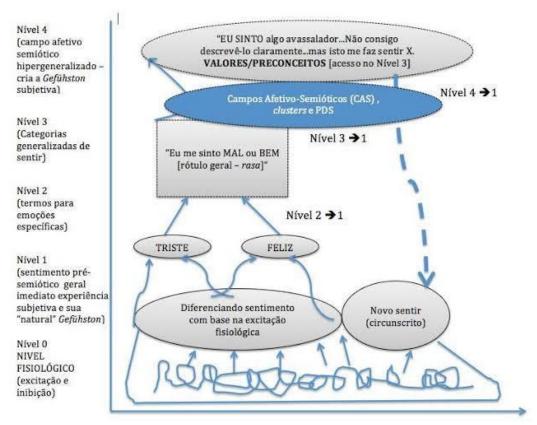
péssimo, excelente etc. O nível 4, último da hierarquia, é composto pelos signos hipergeneralizados, caracterizados por estados afetivos nebulosos e intraduzíveis verbalmente (pós-verbal), que sustentam o funcionamento social de uma comunidade, por serem capazes de exercer regulação sobre outros níveis de orientação da experiência e da conduta humana (Valsiner, 2007). Eles estão presentes na cultura coletiva e funcionam como guias do processo semiótico de internalização/externalização dos significados em um dado contexto social e histórico, em um tempo irreversível, constituindo um movimento central para a compreensão do desenvolvimento humano. Internalização e externalização podem, assim, ser compreendidas como os principais processos pelos quais significados podem ser produzidos, individualmente e coletivamente (Zittoun & Perret-Clermont, 2009).

É no nível 4, dos campos afetivos semióticos, no qual operam os signos hipergeneralizados, que localizamos um dos construtos psicológicos significativos que pode operar como signo regulador promotor ou inibidor — os valores e crenças (Valsiner, 2012). Segundo Branco (2012), um sistema de valores é formado por um conjunto de crenças culturais com forte enraizamento afetivo e são eles que dão um sentido de continuidade à permanente dinâmica de mudanças no sistema de *self* em desenvolvimento, como categorias antecipatórias da realidade (futuro). Os campos afetivos do nível 4 são, constantemente, um alvo privilegiado dos esforços de canalização social, os "outros sociais" da pessoa em desenvolvimento sugerem como a situação presente pode, ou deve, em geral, relacionar-se aos modos de ser (Valsiner, 2012).

A Figura 8 apresenta como os campos de afeto ligados aos sentimentos "triste" e "feliz" cresceram, tornaram-se mais amplos e passaram a abranger campos hipergeneralizados.

Figura 8

Processos de generalização e hipergeneralização na regulação afetiva do fluxo da experiência



Fonte: Valsiner, J, 2012. Fundamentos de psicologia cultural: mundos da mente, mundos da vida, p. 378

Na medida em que os valores alcançam a condição de hipergeneralização, eles não podem mais ser facilmente verbalizados, mas, apesar disto, regulam o agir das pessoas, de modo decisivo, e a construção de significados das ações, ao longo do tempo, nos cenários sociais. Para Moreno e Branco (2014), é justamente a dificuldade de usar a linguagem para denotar algo que é sentido, mas que não é imediatamente codificado no código linguístico que tem sido um problema para os estudos da afetividade.

Nessa perspectiva, esta pesquisa se apropria dos conceitos acima apresentados — internalização e externalização, canalização cultural e campos afetivos semióticos — para a análise dos dados produzidos, considerando a ontogênese de valores e crenças a partir das interações com outras pessoas e com os dispositivos de canalização cultural cujo acesso pode se dar a partir da observação da conduta do sujeito em situações específicas do cotidiano.

Segundo Valsiner (2012), no mundo social, toda pessoa encontra algum tipo genérico de sugestão que afeta o modo de produção de significados. Por não poder ignorar o efeito destas sugestões, o valor sugerido se torna relevante para o seu desenvolvimento. Como ele mesmo diz:

Isto leva a dois tipos de "efeitos colaterais" para a ontogenia: em um primeiro tipo, a pessoa externaliza um modelo pessoalmente modificado daquele valor (valor geral reconstruído) para o domínio social, onde ele se torna parte do *input* disponível para alguns outros. (por exemplo, os valores reconstituídos pelos pais se tornam parte do sistema de sugestão social para os filhos). O segundo "efeito colateral" do processo envolve o desenvolvimento e a consolidação da própria filosofia pessoal de vida. Ao longo de seu curso de vida, os seres humanos se tornam analistas contemplativos de sua própria sabedoria de vida (p. 386).

É importante ressaltar que o ato de internalização e a consequente construção de uma cultura pessoal é ativamente realizado pelo sujeito tornando, assim, cada indivíduo uma pessoa única ainda que ancorado em uma mesma cultura coletiva. O que é externalizado para a cultura coletiva é, portanto, transformado e reconstruído pelo indivíduo. Os signos são promotores de uma variedade de significados e aqueles que são internalizados sob a forma de sentimentos se tornam signos promotores, canalizando ações futuras (Valsiner, 2007; 2012).

## 3.4 A construção de crenças e valores no processo desenvolvimental

A origem etimológica da palavra "valor" pode ser encontrada na cultura clássica, especificamente na Grécia (Herrera, 2014). Mesmo não fazendo parte dos conteúdos importantes das reflexões filosóficas e ontológicas da época, os gregos usavam o substantivo áxia para se referir ao valor ou preço de uma coisa e o adjetivo áxio, mais valorizado, para se referir a alguém digno de estima que era comumente usado para se referir aos guerreiros,

estadistas e artistas de destaque (Reale, 1991). Autores como Platão e Aristóteles, por sua vez, empregavam a palavra *ágathon* para se referir ao Bem, como valor supremo.

Freitag (1992), ao promover um percurso através dos diferentes modelos filosóficos que explicam as concepções de ética e moral, apresenta seu entendimento sobre o desenvolvimento de valores no ocidente. No séc. V a.C., com o surgimento da democracia grega, houve um grande interesse dos tragediógrafos, filósofos e sofistas pelos problemas de ética e política bem como pela questão do homem enquanto cidadão da *polis*. Neste percurso, destaca-se a análise feita pela autora do mito de Antígona presente na tragédia grega de Sófocles (496-406 a.C.)<sup>14</sup> onde a questão da moralidade é posta. Nessa obra, Sófocles coloca questões fundamentais para discussão e reflexão, principalmente a do limite da autoridade do Estado sobre a consciência individual e o conflito entre a lei não escrita e a lei escrita. Para Sófocles, não há relevância na relação indivíduo-sociedade (cidadão-polis) porque, para ele, os seres humanos são compreendidos como membros integrantes de uma comunidade (*oikos-polis*) e não como sujeitos singularizados fora de um contexto social. A ação moral, por isso mesmo, torna-se indissociável da ação política.

Esse ensinamento de Sófocles é retomado por Platão na alegoria da caverna que abre o Livro VII de *A República* (514a-517c) explicando como deve ser a educação dos filósofos: os homens acorrentados, prisioneiros na caverna, só podem olhar para a parede e são incapazes de se voltar para a luz do fogo que ilumina a entrada, percebendo somente sombras de pessoas que andam do lado de fora carregando estátuas projetadas por essa luz na parede da caverna. Os prisioneiros da caverna acreditam que o que eles vêm é realidade. Com esta alegoria, o autor remete ao fato de que o que é dado pelo mundo da realidade é mera sombra. A luz do sol que os ilumina é, para Platão, a ideia do Bem, causa da ciência e da existência, e a teoria da moral

.

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> As tragédias gregas descrevem os dilemas e as contradições que envolvem os homens e os impelem para a ação. A tragédia de Antígona, filha de Édipo, é uma sequência da peça "Édipo Rei" e nela é evidenciado o conflito entre as tradições religiosas e o poder humano.

coincide com a busca pelo Bem, a ideia suprema que, como a luz, ilumina as demais ideias. Essa ideia do Bem muda totalmente o indivíduo que se volta para a luz e reconhece que conhecer a realidade envolve uma educação existencial.

Platão (427-347 a.C.) introduz uma distinção entre moralidade e ética. A moralidade se ocupa das virtudes da alma que toma como base a ação do indivíduo respondendo à pergunta sobre como agir de forma moralmente correta em busca do bem pessoal. A ética se ocupa das virtudes da *polis*, do todo social e responde à pergunta dos governantes sobre como agir de forma política correta na busca do bem coletivo (Platão, 2014).

Aristóteles (384-322 a.C.) escreveu uma série de trabalhos em forma de diálogos, como Platão, e as notas para o ensinamento no Liceu. Abandonando definitivamente o plano dramatúrgico, movimenta-se exclusivamente no plano filosófico com a crítica à teoria das ideias. É a partir das anotações de seu filho Nicômaco que Aristóteles levanta e discute as ideias centrais para a filosofia ocidental, principalmente as debatidas em *A República*, de Platão. Para isso, procura sistematizar a reflexão filosófica grega distinguindo a teoria e a práxis. De acordo com os ensinamentos inseridos em *Ética a Nicômaco*, ética não é um conceito abstrato e distante, mas definido como algo prático e palpável, um exercício que permite o florescer da felicidade humana, algo perene e tranquilo, objetivo maior do homem. Segundo o filósofo, o homem consegue a felicidade mediante a virtude, uma conduta moral moderada baseada nem no excesso nem na falta e que deve ser criada através do hábito. O hábito pressupõe o exercício do intelecto que, no campo da moral, aspira ao que é razoável.

De acordo com Freitag (1992), a teoria moral entre os gregos encontra sua expressão máxima na tragédia, nos diálogos platônicos e no sistema filosófico de Aristóteles que possuem três funções básicas: a expressão artística, a educação pública e a função catártica. Para a autora, os gregos não polarizam a relação cidadão-*polis* porque concebem os homens como membros integrantes de uma comunidade e não como sujeitos singularizados, fora de um

contexto social. Agir moralmente, portanto, significa agir de acordo com uma lei fixada por cada um para si mesmo, mas agir corretamente, eticamente, isto é, de forma politicamente justa, significa seguir a lei da *polis* fixada pelos filósofos e políticos empenhados na verdade e no bem coletivo, adequando-a ao caso particular.

Freitag (1992), ao propor uma distinção entre as noções de ética e moralidade, considera que a ética é uma dimensão de natureza social e coletiva que envolve aspectos políticos das relações entre os homens; a moralidade é uma dimensão baseada em princípios subjetivos nas relações com os outros. Os processos de desenvolvimento da ética e da moralidade, na relação sujeito-coletivo, são submetidos a mudanças, transformações e reestruturações constantes de significados culturais e sentidos individuais.

Reale (1991) considera que, embora o vocábulo valor tenha sido utilizado, o seu desenvolvimento como conceito axiológico e filosófico surgiu apenas nos séculos XIX e XX. No contexto do século XX, a dicotomia entre estado metafísico e estado subjetivista demarca a concepção do termo. No sentido metafísico, o termo valor é diferenciado do bem cujo significado remete à filosofia da época clássica e seria o dever-ser de uma norma capaz de conferir verdade, bondade e beleza às coisas. O estado subjetivista, por sua vez, reconhece uma estreita relação do homem com suas ações.

Os estudos sobre o desenvolvimento moral na psicologia contemporânea têm se debruçado sobre a construção de modelos teóricos empenhados em encontrar uma explicação adequada dos processos que orientam e definem a adoção de valores individuais nas diversas esferas da atividade humana. Dessa forma, no estudo dos variados fatores que, de maneira dinâmica, operam no desenvolvimento das crenças e valores e dão origem a ações e interações, a psicologia pode contribuir para o entendimento do cotidiano das relações humanas (Branco & Valsiner, 1997).

Ainda no campo da psicologia, mais especificamente da psicanálise, Freud (1969a), particularmente na obra *Três ensaios sobre a sexualidade*, apresenta contribuições sobre os aspectos afetivos da subjetividade na relevância que dá à passagem pelo Édipo, na fase fálica do desenvolvimento libidinal, para a constituição da consciência moral. Enfatiza, como elementos centrais neste processo, a importância da renúncia do sujeito à realização dos desejos infantis e a internalização das restrições sociais através da instância do Superego herdada das figuras parentais.

Nos estudos desenvolvidos por Bandura e Walters (1959), cuja ênfase recai sobre o caráter adaptativo que a vida em comunidade impõe ao indivíduo no processo de sua progressiva inserção em diversos grupos e instituições sociais, a análise do estabelecimento de padrões de conduta moral é investigada a partir das experiências infantis nas quais as crianças, com base em procedimentos imitativos e de identificação tomados do mundo adulto que a rodeia, desenvolvem padrões típicos de moralidade.

A abordagem piagetiana, exposta principalmente no livro *O jutzo moral na criança* (Piaget, 1994), tem como foco os aspectos cognitivos presentes no desenvolvimento moral. Segundo Piaget (1994), o desenvolvimento da inteligência e da moral é entendido a partir dos princípios da psicogênese do desenvolvimento, da mudança dos esquemas mentais por adaptação e pelo entendimento de que há tendências funcionais que servem de motor ao desenvolvimento. Portanto, tanto a inteligência quanto a moral não são inatas, mas se desenvolvem, isto é, mudam de estrutura ao longo da ontogênese, uma paralelamente à outra, por adaptação, em função de suas próprias tendências funcionais. Os experimentos sobre jogos e regras originalmente desenvolvidos por Piaget com crianças pequenas apontam para uma relação de dependência entre o desenvolvimento moral e a capacidade cognitiva.

O desenvolvimento do juízo moral se organiza através de estágios, sendo que o primeiro

– a anomia – consiste em uma ausência de regras e valores que medeiam a conduta da criança

que é predominantemente dominada pelo sentir e pelo agir em busca do sentir-se bem. No segundo estágio, o da heteronomia, já aparece uma noção de verdade, de certo e errado e o pensamento deixa de afirmar, simplesmente, o que lhe agrada, para se conformar com a opinião do outro. A base que sustenta a incorporação ou evitação dessas regras, noções e valores é o respeito e o vínculo afetivo que a criança tem com os adultos. Na terceira fase do desenvolvimento moral, a da autonomia, a criança atinge o conteúdo essencial da regra e aprende a julgar esse conteúdo como certo ou errado. Assim, apenas quando a criança é capaz de refletir as regras e o próprio julgamento delas é que age de forma autenticamente moral.

As ideias de Piaget sobre o desenvolvimento do juízo moral tanto quanto do desenvolvimento da inteligência, uma paralelamente à outra, se ancoram no processo de equilibração progressiva de novas estruturas adaptativas na relação das crianças com o ambiente. A cada estágio do desenvolvimento, ocorrem saltos de qualidade e, também, a formação de novos esquemas mentais que possibilitam que a inteligência vá se tornando mais complexa, socializada e lógico-finalista e que o pensamento moral, cada vez mais, se aproxime de uma condição de autonomia.

As perspectivas teóricas elencadas acima, apesar de sua diversidade, apresentam alguns aspectos em comum, caso analisemos seus pressupostos mais amplos os quais consideram o processo de desenvolvimento como etapas de mudança que se orientam a um padrão determinado como ideal a ser alcançado. Ao situarem dessa maneira o desenvolvimento humano, tais perspectivas desconsideram a diversidade cultural.

Na perspectiva da diversidade cultural, estudiosos como Wilhelm Wundt, Pierre Janet, Gabriel Tarde, Lev Vygotsky, James Mark Baldwin e George Herbert Mead trouxeram contribuições expressivas para a consolidação das ideias e princípios básicos da abordagem sociocultural (Valsiner, 1994).

Com a tarefa de estabelecer um modelo científico de estudo dos fenômenos psíquicos, Vygotsky (1984, 1994), apoiado nos conceitos filosóficos, principalmente no materialismo histórico-dialético proposto por Karl Marx, centralizou sua atenção sobre a natureza dialética e dialógica do processo de desenvolvimento humano. Assim, considera que o processo de interação entre o indivíduo e o ambiente supera o dualismo clássico encontrado na filosofia entre as noções de sujeito e objeto, enfatizando, dessa forma, a dinâmica de tais interações. Sujeito e ambiente, neste sentido, são instâncias de um mesmo fenômeno psicológico em constante desenvolvimento a se constituírem mutuamente, sendo o ambiente, antes de tudo, cultural. Ele se constitui pela ação dos indivíduos, o que torna imprevisível a determinação de um estágio final para o desenvolvimento do indivíduo que nela se insere.

No processo desenvolvimental, a inter-relação da criança com o outro ocorre em um processo de reconstrução ativa, ou seja, um processo de internalização dos valores e crenças morais que geram uma série de transformações de natureza qualitativa nas funções psicológicas e devem ser compreendidas a partir da experiência emocional dos indivíduos. Para Vygotsky (1994), é a experiência emocional que define o tipo de afetação de determinada situação sobre o desenvolvimento humano.

Segundo Scheler (2003), o conhecimento dos valores não é atribuído apenas ao indivíduo, tampouco se limita a uma criação do coletivo. Para o autor, a realização material dos valores apresenta uma relação mútua com as formações sociais. Portanto, as relações entre o eu e os outros são fundamentais na configuração tanto da individualidade como da coletividade. Nessa perspectiva, suas ideias sobre a relação eu-outro e a tensão entre *polis* e *oikós* descrita por Freitag (1992) se aproximam da compreensão que a Psicologia Cultural Semiótica tem em relação aos processos de co-construção da cultura pessoal e coletiva (Valsiner, 1998, 2012), além de contribuirem para a análise da relação entre sujeito e contexto cultural na compreensão sobre a construção de valores na sociedade contemporânea. Como

refere Bruner (1997), os valores são compartilhados, se incorporam à auto-identidade da pessoa e a situam em uma cultura.

Martins e Branco (2001) entendem o desenvolvimento moral a partir de um enfoque em que os aspectos cognitivos, afetivos e socioculturais são considerados de forma integrada e sistêmica. Durante o seu processo de desenvolvimento moral, o sujeito reconstrói a rede de significados que compõem o seu universo motivacional, ou seja, suas crenças e valores (Rossetti-Ferreira et al., 2004). Esta rede é construída amparada na realidade sociocultural de que se originam, sendo resultado dos processos de transmissão cultural que são ressignificados pelo sujeito. A moralidade, portanto, não apenas aponta para as relações sociais, mas se origina nos relacionamentos interpessoais. Sendo assim, as crianças respondem de acordo com as referências de crenças e valores da cultura coletiva na qual se desenvolvem não de forma passiva, mas ativamente interpretados por ela (Nunes & Branco, 2007).

Branco (2006) ressalta a importância da investigação na perspectiva sócio-histórico-cultural das dimensões motivacional e afetiva do desenvolvimento psicológico para o entendimento sobre a contribuição das dinâmicas interativas para a canalização cultural de crenças e valores que passam a orientar as pessoas em suas ações e interações. A autora define motivação social como "um sistema aberto de orientações para crenças, valores e objetivos que levam às ações da pessoa em determinados contextos sócio-histrórico-culturais". (p. 144).

As crenças e os valores constituem categorias construídas em camadas semióticas que vão desde as formas de organização do estado às camadas advindas das inter-relações com os outros familiares e outros sociais emocionalmente significativos dentre os quais, na contemporaneidade, podemos incluir as webcelebridades. As crenças e valores podem, então, orientar o comportamento do sujeito oferecendo um sentido para suas ações ou omissões, dentro das fronteiras e limites (*constraints*) de sua cultura (Branco & Valsiner, 1997).

Valsiner et al. (1997) definem as crenças como reflexões, ideias ou pensamentos sobre o mundo e as relações que o cercam e os valores como um caso especial de crenças, contudo, em um nível mais estável (mas, não imutável) e com um senso de continuidade, em função de sua carga afetiva e do papel que desempenha nos processos de formação da identidade.

Nesse sentido, Branco (2006) alerta que, justamente por ser um construto psicológico que apresenta um nível mais estável, estudos sobre valores exigiriam o uso de metodologias mais longitudinais. Porém, pelo fato de serem constituídos a partir de orientações para crenças, a autora defende a possibilidade do uso de "metodologias qualitativas, interpretativas, bastante eficientes em apontar para processos de significação que emergem da co-construção em situação de entrevista e nas interações sociais observadas em contextos específicos" (p. 146).

Partimos do pressuposto de que as crianças estão no processo de construção de campos afetivo-semióticos que são expressos através de narrativas, ações e gestos, possíveis indicadores sobre a ontogênese de processos específicos na construção de valores. Em virtude disto, essas narrativas, ações e gestos se tornam, quase sempre, indicadores para a compreensão dos processos de generalização e hipergeneralização desses campos afetivos bem como dos processos de canalização cultural e disponibilizam significados e sugestões culturais que estão na base dos valores sociais com os quais as crianças irão se inserir para enfrentar o futuro (Valsiner, 2012).

Sendo assim, o nível mais alto da hierarquia de mediação semiótica, mesmo não podendo ser facilmente traduzidos em categorias verbais, orientam as ações e interações da pessoa com o mundo. Portanto, as relações com os outros, os posicionamentos em relação aos outros e a si mesmo e a relação com os acontecimentos do mundo não são apenas racionais e linguísticos, mas incorporados afetivamente (Valsiner, 2012). A partir deste entendimento, a tese central da perspectiva semiótica na psicologia cultural é a de que "a vida psicológica humana, em sua forma mediada por signos, é afetiva em sua natureza" (Valsiner, 2012, p. 251).

Na presente pesquisa, aprofundaremos no tópico de crenças e valores, pois entendemos que eles estão na base da contrução do sistema de regulação afetiva vinculado aos processos de internalização e externalização do sujeito em desenvolvimento.

Nas interações entre o sujeito e as instâncias socializadoras família/escola/mídia, são canalizados significados e orientações para crenças, valores e objetivos que operam como mobilizadores do comportamento (conceito de *oikós*). Da mesma forma, a ação e o impacto da sociedade e, principalmente, dos sistemas de lei (o conceito de *polis*) canalizam e criam regulamentações e restrições sobre quais devem ser os valores, a ética e a moral do grupo social. Assim, segundo Valsiner (2012):

Campos afetivos são constantemente colocados como um alvo principal dos esforços de canalização social. Contextos específicos de atividade são utilizados na promoção da generalização do afeto, para além do aqui e agora. Os "outros sociais" da pessoa em desenvolvimento sugerem como a situação presente pode ou deve se relacionar aos modos de ser (p. 405).

Vale ressaltar que a canalização cultural é um importante processo na sociogênese de crenças e valores, porém, ela não é um fator determinante, pois tanto opera com fortes sugestões culturais quanto com indeterminismos, o que colabora para a construção de inúmeros processos de subjetivação no curso do desenvolvimento humano (Fogel et al., 1997).

Nesta perspectiva interacional entre sujeito e as instâncias canalizadoras, torna-se necessário buscar um diálogo com uma perspectiva da comunicação que ampare a ideia de que comunicar não é apenas um ato informacional, mas de dimensão constitutiva. A partir da leitura de Simões (2014), chegamos aos estudos de Quéré (1991), professor e sociólogo francês que entende a comunicação como uma "ação" por meio da qual os indivíduos criam um mundo em comum. Para o autor, o sujeito se constitui na sua relação com o "outro" reverberando, em seus dizeres, discursos que revelam uma dimensão histórica e social, ponto fundamental para

entender a comunicação nesta pesquisa que tem como objetivo geral analisar e compreender as produções de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades, consideradas como um desses "outros significativos" por ostentarem, através das mídia digitais, aquilo que a sociedade naquele tempo e espaço valoriza.

Tomaremos, neste trabalho, o conceito de interação como a influência de um sujeito sobre o outro, em um dado momento do percurso de vida desses dois sujeitos. Trata-se de um encontro do qual cada um dos membros pode sair diferente de quando entrou, em algum aspecto e/ou em algum grau. Nesse sentido, a interação é a condição de construção do indivíduo. Portanto, longe de estar restrita aos estudos a Psicologia Social, a interação se integra o universo de preocupações prioritárias, especialmente sob a perspectiva do estudo do desenvolvimento.

## 4 A comunicação como um processo social: o modelo praxiológico de Quéré

"A linguagem é necessariamente parte integrante da construção social da realidade" (Quéré, 1991, p. 11)

Partindo da necessidade de amparar a compreensão de comunicação que sustenta esta pesquisa, buscamos os estudos de Quéré (1991, 1997, 2005, 2011), sociólogo, professor e pesquisador do *Centre d'Études des Mouvements Sociaux* e da *École des Hautes Études en Sciences Sociales* de Paris.

Discordando do modelo epistemológico representacional que entende a comunicação como um processo de transmissão de conhecimento, como uma troca de dados que tem sua unidade elementar na informação, Quéré (1991) propõe o modelo praxiológico com ênfase na dimensão constitutiva da comunicação e da subjetividade dos sujeitos. Nesta perspectiva, a comunicação é, antes de tudo, uma "ação" através da qual os indivíduos criam um mundo em comum. Para além de uma atividade de cognição, na perspectiva praxiológica, o ato comunicativo é uma atividade social, um processo de interação realizado através da linguagem que aponta para um contexto situacional e historicamente marcado. Na atividade social, o sujeito se constitui na sua relação com o "outro" e reverbera, em seus dizeres, discursos que revelam uma dimensão histórica e social (Souza, 2013). Segundo Quéré (2014, p. 1), "as novas tecnologias favorecem o ajuntamento das pessoas com base em afinidades. Esse processo não chega a caracterizar segregação social, mas limita as possibilidades de interação, na medida em que se formam clubes homogêneos de pessoas.".

Quéré sustenta a sua compreensão na matriz teórica do pragmatismo, filosofia que surgiu com Charles Peirce, no final do século XIX, seguido de outros pensadores como William

James, John Dewey e George Mead, este considerado um dos expoentes do pragmatismo e um dos fundadores do Interacionismo Simbólico<sup>15</sup>, tendo recebido influência de James e Dewey<sup>16</sup>.

Para James (2006), que introduziu, pela primeira vez em público, a palavra nomeando Peirce como fundador, o pragmatismo demarca a necessidade de precisar as consequências práticas resultantes da escolha de qualquer sistema de pensamento. Dewey (1950) considera que os homens vivem em um meio cultural interagindo através de símbolos e significados adquiridos na integração social. De acordo com Mead (1972), é preciso enfocar a dimensão relacional dos atos sociais, pois o ato social não é resultado de um sujeito sozinho e isolado, envolvendo, sempre, a relação com o outro e é por meio da atividade social que determinado self é produzido.

Associando pensamento e ação edificados na comunicação, a filosofia pragmática é norteada por três pressupostos (Pogrebinschi, 2005). De acordo com o pressuposto do antifundacionalismo, a verdade é processual, os sentidos são construídos na interação, recusando supostas verdades universais e dogmas. O pressuposto do consequencialismo evidencia as temporalidades que marcam os processos comunicativos com um olhar para a ação presente tendo em vista seus desdobramentos no futuro, sem desprezar o passado; e o contextualismo valoriza a experiência da ação e da prática humana, o papel do contexto no desenvolvimento das investigações filosóficas (Sousa, 2013).

A abordagem praxiológica sustentada no pragmatismo ajuda a pensar as webcelebridades como instauradoras de interlocuções na sociedade em que se inscrevem. A partir do pressuposto do antifundacionalismo, as webcelebridades não existiriam como entidades *a priori* advindas da mídia digital, mas emergiriam a partir das diferentes interações

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Segundo Herbert Blumer (1980), o interacionismo simbólico se baseia em três premissas: os seres humanos agem em relação ao mundo de acordo com significados que o mundo lhe oferece; os significados decorrem da interação social; os significados são construídos ou modificados por um processo interpretativo.

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> James, Mead e Dewey são responsáveis por incorporarem as reflexões do pragmatismo no campo da sociologia e das ciências humanas

que se estabelecem entre os *youtubers*, os usuários e a mídia inscrita em uma dimensão temporal que envolve, além da ação presente, as experiências passadas e os desdobramentos futuros. O pressuposto do contextualismo remete ao fato de que é no contexto social que emergem valores que levam à transformação de certas pessoas, em um dado momento, em webcelebridades.

Na perspectiva praxiológica, o que configura a comunicação é a existência da significação compartilhada pelas pessoas em determinados contextos sociais. Ao mesmo tempo em que constrói os atos sociais que envolvem a sociedade, as pessoas e a mente<sup>17</sup>, a comunicação se realiza. Para Quéré (1991), as ideias surgem da ação, na vivência de uma experiência social, na troca com o outro enfatizando, como Mead, a dimensão interativa que constrói a relação entre sujeito e ambiente.

Mead (1934, 1972) considera que essa dimensão interativa que marca a construção dos atos sociais funciona como uma "afetação mútua" onde os sentidos desencadeados na interação afetam os sujeitos e, ao mesmo tempo, são afetados por estes. O principal, portanto, é perceber que, em cada fase do ato social, os sujeitos se atravessam e a resultante disso é que o processo deriva não de cada um, individualmente, mas da relação estabelecida entre eles. Assim, quando o falante constrói o significado expressando sua subjetividade, o significado pertence aos parceiros da interação.

Quéré (1991) propõe que o sujeito se constitui na relação com o outro, de forma dialógica (como compreende Bakhtin), ratificando o conceito de comunicação como interação verbal e não-verbal, reverberando, em seus dizeres, discursos que revelam uma dimensão histórica e social, portanto, para além de uma mera transmissão da informação. De acordo com Marková (2003), "comunicar significa ser para um outro, e através desse outro, para nós mesmos" (p. 257, tradução nossa).

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Entendida pelo autor como consciência reflexiva: a capacidade de conversar consigo mesmo e com os outros.

Interessado em desvendar as lógicas de construção da enunciação próprias do campo jornalístico, Quéré (1997) desenvolve a ideia de que os acontecimentos que a mídia veicula não são imagens puras e simples do que ocorre no mundo, mas resultados de um processo socialmente organizado de dar sentidos às informações, isto é, de descrições de ocorrências ou de situações. Assim, do ponto de vista pragmático, fazer a pergunta "como este ponto de vista afeta a minha visão do mundo ou meus compromissos com ele?" provoca não uma resposta qualquer, mas uma explicação de pressupostos que ajudará a entender o processo de construção dos valores como inerente a compromissos assumidos com o estilo de vida (Bruner, 1997).

Considerando duas possibilidades de compreender os acontecimentos, Quéré (2005) afirma que uma primeira possibilidade é entender que as coisas são sentidas antes de serem colocadas em discurso, apropriando-se do que Peirce denomina de "força de percussão" de coisas que se impõem, que persistem. Quéré (2011), por sua vez, chama de "acontecimentos existenciais" aqueles acontecimentos nos quais o sujeito não pode intervir, como um terremoto, por exemplo, ou seja, coisas que se impõem ao sujeito. Quando discutidos, tentando torná-los inteligíveis, esses acontecimentos se transformam em um objeto do pensamento sendo-lhes atribuídos uma significação e um entendimento de suas consequências. Assim, é possível adotar um comportamento para evitar a reprodução do acontecimento ou reduzir o seu impacto não só no indivíduo, mas, também, no coletivo.

De acordo com Quéré (2010), uma segunda forma de entender a significação do acontecimento é o "acontecimento objeto". Essa forma passa por um processo de simbolização que introduz, na experiência, uma dimensão diferente daquela da simples existência. Construída através da comunicação, essa significação ganha uma dimensão discursiva, confere uma nova qualidade ao acontecimento objeto e passa a fazer parte da organização de nossa conduta. É importante destacar, contudo, que essas duas formas de acontecimento não são dicotômicas, ainda que apresentem dimensões distintas.

Cabe ressaltar que um acontecimento acontece a alguém; ele não é independente nem autoexplicativo e não são somente suas características intrínsecas que o caracterizam, mas o poder que tem de afetar um sujeito ou uma coletividade (França, 2012). Um fato que acontece no cotidiano das pessoas, ou uma postagem no *YouTube*, podem se tornar um acontecimento pois o que caracteriza o acontecimento é que "eles fazem pensar, suscitam sentidos, e fazem agir (têm uma dimensão pragmática). E tais ocorrências curto-circuitam o tempo linear; ocorrendo no nosso presente, eles convocam um passado e reposicionam o futuro" (p. 5).

Portanto, o pensamento praxiológico considera não somente a ordem do que ocorre, mas, também, a ordem do que acontece a alguém, afeta aquele sujeito, retomando o conceito de afetação de Mead. Não é possível considerar uma experiência sem que haja esse aspecto de afetação, de ser tocado por ela. Citando Quéré (2005):

O verdadeiro acontecimento não é unicamente da ordem do que ocorre, do que se passa ou se produz, mas também do que acontece a alguém. Se ele acontece a alguém, isso quer dizer que é suportado por alguém. Feliz ou infelizmente. Quer dizer que ele afeta alguém, de uma maneira ou de outra, e que suscita reações e respostas mais ou menos apropriadas (p. 61).

Um acontecimento que não afeta não se torna um acontecimento para aquele sujeito: consiste em um simples fato sobre algo. Esse aspecto permite uma conclusão importante: os acontecimentos se inserem na experiência humana, no âmbito de nossa vivência (França, 2012). Essa experiência não é individual, mas moldada pelo social, pelos valores que mobilizam os sujeitos e processam a produção de sentido de si e do mundo.

A construção de uma webcelebridade é amparada pela tríade sujeito-mídia-contexto onde o sujeito representa o que, naquele contexto tempo espaço, atende aos valores, crenças e metas daquele grupo social, provocando, consequentemente, a atenção da mídia. Nesses processos, normas e valores sociais são acionados, tematizados e atualizados pela plataforma

digital. A apreensão dessa narrativa pode nos revelar uma imagem pública da webcelebridade bem como evidenciar os valores que a edificam. Como sustenta Simões (2012):

Esse tipo de análise nos permite, ainda, apreender a imbricada relação entre mídia e sociedade, não como esferas separadas: os acontecimentos na mídia são também acontecimentos na sociedade, e a leitura daqueles nos permite perceber como as ocorrências emergem na vida social e ordenam nossa experiência (p. 17).

Ao relacionar o acontecimento às celebridades (da web ou não), Simões (2014) afirma que algumas delas assumem uma dimensão acontencimental, configurando-se como uma celebridade-acontecimento, convocando públicos e promovendo produção e circulação de sentidos. Na perspectiva tomada por Quéré, esta dimensão acontecimental ocorre no momento em que, na interação com o outro, provoca-se uma ruptura, uma descontinuidade entre um antes e um depois daquela interação, sendo, portanto, afetado por ela.

A partir desse referencial, entende-se que o modelo praxiológico sobre a complexidade dos processos comunicativos nos ajuda a compreender a dimensão do ato comunicativo realizado através das interações de crianças com webcelebridades na plataforma YouTube. Nesse contexto, ratificamos a nossa compreensão de que a infância não é um conceito abstrato ou estanque, é resultante das relações sociais em um tempo e em um espaço e se transforma na medida em que o ambiente sociocultural evolui (Venturella, 2003). Portanto, seguindo a lógica da tessitura do trabalho, discutiremos, na Seção 5, sobre a pluralidade da infância, tecendo um percurso histórico que se inicia na exploração das tecnologias a partir das interações de crianças com a mídia eletrônica, com as mídias digitais e, finalmente, a partir das interações de crianças com webcelebridades.

### 5 A pluralidade da Infância: da modernidade à era das mídias digitais

A infância brincava de boca de forno, chicotinho queimado, passar anel ou correr de cabra-cega. Nossos pais, nesta hora preguiçosa liam o destino do tempo escrito no movimento das estrelas, na cor das nuvens, no tamanho da lua, na direção dos ventos. O mundo não estava dividido em dois, um para as pessoas grandes, outro para os miúdos. As emoções eram de todos. 18

Com a ampliação dos referenciais disciplinares de estudo da infância, verifica-se um adensamento da produção de uma História da Infância, de uma Antropologia da Infância, de uma Filosofia da Infância e de uma Sociologia da Infância (Ariès, 1981; Cohn, 2013; Corsaro, 2005). Tais produções, ao mesmo tempo em que estão ancoradas nos seus respectivos referenciais epistêmicos, estabelecem interseções interessantes para a compreensão da infância como uma construção social.

Para um amplo e crítico entendimento da infância como uma construção social, é necessário analisar as condições sociais em que as crianças vivem além das práticas sociais e culturais que têm marcado a sociedade contemporânea. A mídia, entendida no sentido específico de "meios de comunicação", é considerada uma instância socializadora privilegiada e de extremo destaque, funcionando como uma central distribuidora de sentidos, constantemente produzindo e oferecendo modelos que servem de suporte para as identificações constitutivas do sujeito (Alcântara & Campos, 2006).

A premissa básica desta pesquisa é a de que a criança não é uma categoria natural ou universal determinada, simplesmente, pelas condições biológicas, mas que é afetada pelas complexas transformações do mundo ao mesmo tempo em que interfere e afeta a dinâmica social e cultural. Tanto a infância como as crianças se constituem como categorias históricas e

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> http://www.caleidoscopio.art.br/bartolomeuqueiros/release.htm

sociais, mas a criança revela o indivíduo e a infância revela o tempo social e histórico em que esse sujeito se constitui e constrói a sua história. Portanto, ela será sujeito, interlocutor principal e não objeto da pesquisa. Seu pensamento, suas ações e sua voz polifônica são relevantes nos processos de apreensão e produção de sentido de si e do mundo.

A compreensão da pluralidade da infância reside na ideia de pensar a criança inserida nos diferentes contextos em que vive, portanto, nas práticas sociais e culturais que têm marcado a sociedade (Pereira, 2012). Segundo Sarmento (2002):

A pluralização do conceito significa que as formas e o conteúdo das culturas infantis são produzidos numa relação de interdependência com culturas societais, atravessados por relações de classe, de gênero e de proveniência étnica, que impedem definitivamente a fixação num sistema coerente único dos modos de significação e ação infantil. Não obstante, a 'marca' da geração torna-se patente em todas as culturas infantis como denominador comum, traço distintivo que se inscreve nos elementos simbólicos e materiais para além de toda a heterogeneidade, assinalando o lugar da infância na produção cultural (p. 4).

Ariès (1981), pesquisador de referência no tema da infância a partir de uma leitura da iconografia, da era medieval à modernidade, observando as representações da infância na Europa Ocidental, especialmente na França, sinaliza a infância como produto da vida moderna resultante das modificações na estrutura social. Em sua obra *História social da criança e da família*, publicada em 1960, defende a ideia de que o mundo da infância não tinha existência autônoma, que a criança medieval era invisível já que era inserida na mesma esfera social dos adultos. Sua análise das pinturas do século XII aponta como as roupas, os traços e as atividades representadas nas obras de arte pertenciam, essencialmente, ao universo adulto. Na Idade Média, os adultos entendiam que se a criança tinha condições de dispensar os cuidados

constantes da mãe ou da ama (isto, em média, em torno dos sete anos), já tinha, então, algum discernimento que permitia que integrasse o mundo dos adultos.

Para Ariès, é somente a partir da modernidade, época em que é possível reconhecer traços exclusivos de crianças em cenas tipicamente infantis, que surge o "sentimento de infância", expressão usada pelo autor para designar o reconhecimento da particularidade infantil que distingue, essencialmente, a criança do adulto.

Vale indicar a existência de algumas críticas referentes aos estudos de Ariès, como aquela realizada por Gélis (1992) que aponta para os equívocos de uma interpretação calcada no pressuposto da existência de um processo histórico universal a partir das classes abastadas dos países centro-europeus estendida para outros contextos sociais. Ainda segundo Gélis (1992), o interesse ou a indiferença com relação à criança não é, realmente, característica deste ou daquele período da história, mas coexiste no seio de uma mesma sociedade, uma prevalecendo sobre a outra em determinado momento por motivos culturais e sociais que nem sempre é fácil distinguir.

Sennett (2014) também considera que é a partir da modernidade que os adultos começam a pensar a respeito de si mesmos como diferentes em comparação com as crianças e a infância "passa a ser concebida como um estágio especial e vulnerável; e a idade adulta em termos inversos" (p. 139). Segundo Andrade (2010), nesse período, a criança foi nascendo socialmente, sendo considerada como um ser dependente, frágil, ignorante e vazio que precisava ser treinado para ser um bom cidadão, cabendo à família a responsabilidade pela sua socialização.

O interesse pela infância propagado pela modernidade inaugura, então, uma preocupação com a criança e sua formação, sendo implementadas leis de proibição ao trabalho infantil, a escolarização obrigatória e um sistema judicial reservado à criminalidade juvenil. Esses elementos marcaram um novo olhar sobre as crianças e o modo como se distinguem dos

adultos e, mesmo que o objetivo maior não fosse a criança em si, mas uma normatização da infância para a construção do adulto de amanhã, as crianças passam a assumir um lugar e a serem tratadas de acordo com a sua condição infantil. Segundo Castro (1998), a compreensão da infância como um período de socialização, de preparação para a vida produtiva, significou a institucionalização da criança como menor incapaz que somente o processo de desenvolvimento estabelecido de forma ordenável, sequencial e universal possibilitaria a chegada à maturidade.

Na história brasileira, segundo Gouvêa e Rocha (2010), o pertencimento social, racial e de gênero foi um demarcador importante na relação estabelecida com as crianças. Como ressalta Del Priore (2013), diferenciadas pelo pertencimento racial, as crianças negras escravizadas eram inseridas, aos sete anos, no trabalho, o que não acontecia com as crianças brancas burguesas, sendo o período colonial no Brasil marcado por abusos sexuais e exploração de sua mão de obra. Ao longo do século XVI, o entendimento do período da infância como momento propício a novas aprendizagens, conversão e civilização dos modos levou à constituição de escolas criadas pelos jesuítas. Influenciados pelo pensamento empirista e as teorizações existentes sobre domesticação por meio de castigos e de prêmios, a educação jesuítica submeteu as crianças nativas a um rigoroso processo de aculturação cuja intenção de educação do comportamento tinha como objetivo domar e moldar as crianças e, assim, circunscrever um estado ideal para a infância a partir do ponto de vista do adulto.

## 5.1 A infância como categoria social e transição desenvolvimental

No final dos séculos XIX e XX, a propagação de conhecimentos construídos por várias áreas do saber promoveu o desenvolvimento de um conjunto de teorias e práticas destinadas ao reconhecimento e ao cuidado da infância enquanto etapa do desenvolvimento humano e à sua inserção no campo de compreensão das ciências.

Nessa perspectiva, autores da Sociologia da Infância, como Corsaro (2005), Pinto (1997), Qvortrup (2010), Sarmento e Sirota (2011), vêm tematizando a especificidade da cultura infantil, analisando suas produções simbólicas e estratégias de realização. Para Sarmento (2002), a cultura infantil não se reduz a elementos linguísticos, mas integra materiais, ritos, artefatos, normas e valores.

A crítica que tais estudos oferecem ao entendimento das crianças como protagonistas silenciosas leva a um novo paradigma da infância que considera as crianças como agentes e autores ativos do processo de socialização. Segundo Tomaz (2016), "a criança não precisa crescer para ser alguém. Ela está sendo, tornando-se, agindo no mundo, produzindo formas de estar e ser, produzindo cultura e sendo produto dela" (p. 281). Como refere Sarmento (2003), as crianças possuem um jeito próprio de perceber o mundo que não é marcado pela incapacidade ou por algum tipo de *deficit*, mas por uma especificidade geracional.

Sarmento e Pinto (1997) destacam o argumento de que as culturas infantis não são exclusivas do universo simbólico infantil, pois este universo não é fechado e sim extremamente permeável e atento à reflexividade social global. Assim, estabelece-se que "a interpretação das culturas infantis, em síntese, não pode ser realizada no vazio social e necessita de se sustentar na análise das condições sociais em que as crianças vivem, interagem e dão sentido ao que fazem" (p. 6).

De acordo com as ideias de Sarmento (2005), para a Sociologia da Infância, há uma diferença semântica e conceitual entre infância e criança. Ambas se constituem como categorias históricas e sociais, mas infância significa a categoria social do tipo geracional, o tempo social e histórico; e criança refere o sujeito concreto que integra essa categoria geracional e que, na sua existência, para além de pertencer a um grupo etário específico, é sempre um ator social que pertence a uma classe social, a um gênero etc. Para Sarmento e Pinto (1997):

Com efeito, crianças existiram desde sempre, desde o primeiro ser humano, e a infância como construção social — a propósito da qual se construiu um conjunto de representações sociais e de crenças e para qual se estruturaram dispositivos de socialização e controle que a instituíram como categoria social própria — existe desde os séculos XVII e XVIII. (p. 11).

Corsaro (1997) toma o conceito de "reprodução" da sua matriz originária cujo entendimento é o de que as crianças estariam envolvidas em um movimento de conservação e continuidade da estrutura social e o alarga para uma tese de "reprodução interpretativa" que exprime a ideia de que, na sua interação com os adultos, as crianças incorporam, ativamente, os estímulos vindos do adulto para a integração social sob a forma de crenças, valores, conhecimentos, disposições e pautas de conduta.

Ao mesmo tempo em que as culturas da infância exprimem a cultura societal em que se inserem, fazem-no de modo distinto das culturas adultas, veiculando formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização do mundo. (Sarmento, 2005). Nesse sentido, as falas das crianças expressas em suas produções de sentido de si e do mundo são vozes polifônicas constituídas pelo lugar que cada uma ocupa no mundo e em suas interações sociais.

Segundo Peralva (1997), na sociedade contemporânea, está ocorrendo um processo de despadronização do ciclo de vida, enfraquecendo as diferenças entre criança, adolescente, jovem e adulto e, embora os critérios cronológicos sejam ainda válidos, eles não podem ser mais entendidos como a dimensão básica para definir as idades da vida. Há uma desconexão nas diferentes dimensões que definem a entrada na vida adulta.

Como refere Tomaz (2014), no contexto contemporâneo das práticas sociais midiatizadas, meninos e meninas entre 10 e 14 anos são agora reconhecidos como *tweens*<sup>19</sup> ou

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Tween vem da preposição de língua inglesa between que indica a posição entre duas extremidades.

pré-adolescentes<sup>20</sup>, legitimando uma nova categoria de transição menos marcada pela dependência e cada vez mais atravessada pelo discurso da autonomia. Esses pré-adolescentes são convocados a aderir a um modo de estar no mundo vivenciando um lugar de fronteira entre ser criança e ser quase um adulto. Essa posição flutuante gera tensões específicas ligadas ao corpo, aos planos de futuro, à construção de valores e à maneira de se relacionar com o outro, demarcando uma infância diferente do imaginário da infância construído ao longo dos três últimos séculos.

A Psicologia se afirmou historicamente como espaço privilegiado de produção de conhecimento sobre o processo de desenvolvimento infantil. Os avanços nos estudos ocorridos nas últimas décadas e, mais especificamente, as contribuições da psicologia cultural semiótica propõem uma mudança na forma de pensar o estudo do desenvolvimento que, longe de ser um fenômeno linear, implica movimento e transformação contínua.

Os primeiros estudos sobre o desenvolvimento infantil no campo da psicologia datam do final do século XIX, nos Estados Unidos, com Stanley Hall e o seu *Child Study*, dando embasamento à pedagogia na teoria evolucionista. Segundo Castro (1998), o projeto da modernidade esteve apoiado sobre uma visão de progresso legitimado na crença no aperfeiçoamento do indivíduo ao longo do tempo. Por isso, os saberes científicos se dedicaram a descrever e explicar os desdobramentos filo e ontogenéticos como uma evolução. Com essa perspectiva, a psicologia do desenvolvimento considerava que a trajetória evolutiva de cada criança reproduziria os padrões evolucionários da espécie humana. Nesses estudos, "a criança é considerada basicamente, como um organismo biológico, abstraída do seu contexto matérial e social" (Castro, 1998, p. 28).

Foi o estudo sobre a Epistemologia Genética, desenvolvido por Piaget (1964) sob a influência intelectual de Baldwin (1915), que se firmou como um primeiro campo de

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> Segundo a Organização Pan-Americana de Saúde/Organização Mundial de Saúde – OPAS/OMS.

investigação e construção de referenciais teórico-metodológicos sobre o desenvolvimento infantil. Interessado na compreensão da gênese da construção do conhecimento, Piaget parte de uma visão evolucionista do desenvolvimento humano organizada em estágios cada vez mais complexos. Essa perspectiva de entendimento do processo do desenvolvimento em etapas evolutivas, ao mesmo tempo em que mantém a infância como uma preparação para a vida adulta contribui para o reconhecimento da criança como sujeito do conhecimento, ponto central para a compreensão de um sujeito que, longe de ser um adulto em miniatura, se organiza de forma distinta da do adulto e se expressa em suas produções simbólicas e particulares.

Com base no tripé que considera o processo de maturação do organismo, a experiência com objetos e a vivência social, Piaget estuda o desenvolvimento da inteligência organizada em estágios definidos por faixa etária representando os avanços na qualidade cognitiva das crianças que partem de um estágio prioritariamente sensório-motor para o último estágio das operações formais no qual as crianças conseguem raciocinar por hipótese já que é possível formar esquemas conceituais abstratos alcançando a forma final de equilíbrio, o padrão intelectual que persistirá durante a idade adulta. No campo de desenvolvimento do juízo moral, Piaget também propõe etapas evolutivas que partem da anomia para a autonomia, estágio final em que a criança discute os valores morais e constrói os seus próprios.

A partir dos avanços ocorridos nos estudos da ciência do desenvolvimento que propõem uma nova forma de entendimento do desenvolvimento humano agora não mais organizado em fases evolutivas, diversas perspectivas socioculturais emergiram, principalmente impulsionadas, de alguma forma, pela descoberta dos trabalhos de Vygotsky cujo cerne recaiu sobre os processos de interação social entre adultos e crianças.

Durante a década de 1920 e início de 1930, com o objetivo de criar uma psicologia amparada no socialismo científico desenvolvido por Marx e Engels e que superasse a cisão entre corpo e mente, Vygotsky e seus colaboradores constroem uma metodologia para analisar

o desenvolvimento histórico-cultural do psiquismo humano, pautada, principalmente, no método materialista dialético e não no método quantitativo, descritivo e naturalizante dos fenômenos psicológicos. Contrapondo-se às diferentes versões do biologismo e do naturalismo em psicologia, Vygotsky propõe a natureza social-cultural do homem cujo desenvolvimento implica a apropriação das características humanas e da produção cultural.

Para Vygotsky (2004), a teoria psicológica deveria procurar formas de explicar o desenvolvimento como um processo de mudança qualitativa mais do que meramente descrever seus estágios. O fundamental da orientação histórico-cultural do desenvolvimento é a origem social da mente e a compreensão de que as relações sociais não são externas às crianças, mas a fonte de seu desenvolvimento, pois elas não se relacionam diretamente com a situação, mas o fazem por meio de outras pessoas, instrumentos ou objetos. Para tanto, um dos pontos centrais da teoria é investigar como as ferramentas psicológicas (linguagem, arte, ícones) medeiam as relações humanas. Desse modo, a ênfase é dada ao que é coconstruído, reinterpretado a partir da linguagem em sua apropriação como signo em um determinado momento histórico-cultural.

Segundo Pino (1993), um ponto consensual entre Piaget e Vygotsky é a compreensão de que a passagem da atividade prática infantil para as formas adultas ocorre devido ao acesso das crianças ao universo dos signos culturais. De acordo com o autor:

A introdução da questão semiótica na análise psicológica, através dos estudos sobre a linguagem e suas relações com o mundo psíquico, outro dos grandes méritos da obra de Vygotsky e de seus colegas, nos leva ao âmago da questão com a qual vem se debatendo a psicologia sem, aparentemente, grande sucesso: a relação ao outro e o papel deste na constituição da subjetividade. (pp. 22-23).

Portanto, na perspectiva da psicologia histórico-cultural, a relação entre instrumento e signo é fundamental para compreender o desenvolvimento infantil, pois é a partir da fala e do uso dos signos que as crianças se desenvolvem para formas puramente humanas de operação

instrumental. A complexidade da utilização dos signos fez com que o homem abandonasse o campo da história natural da psique para entrar no domínio da formação de estruturas sociais do comportamento (Vygotsky & Luria, 2007).

Relevar a importância do contexto no qual as crianças interagem e se desenvolvem implica, hoje, em considerar que a vivência em uma sociedade tecnológica potencializa uma nova percepção de mundo e uma nova maneira de experienciar a infância. Além disso, entendemos que uma investigação sobre os processos de produção de sentido de si e do mundo que parte da escuta da voz das crianças contribui para uma desconstrução da criança moderna e dos modelos hegemônicos do saber, tomando uma perspectiva de que uma análise psicológica "culturalmente sensível é, e deve ser embasada não apenas no que as pessoas realmente fazem, mas no que elas dizem que fazem e no que elas dizem que as fez fazer o que elas fizeram" (Bruner, 1997, p. 25).

### 5.2 A infância na era da mídia eletrônica

Em seu livro *O desaparecimento da infância*, Postman (2012) discute o surgimento e o desenvolvimento histórico do conceito de infância, especificando como as condições recentes de comunicação vêm interferindo na sua concepção. Ainda segundo o autor, existem evidências de que apenas há quatro séculos se denomina criança aquelas pessoas que necessitam de uma forma especial de educação, criação e proteção, estando distantes dos segredos dos adultos.

Segundo Postman, é no século XVI, a partir da criação da prensa tipográfica e, consequentemente, dos livros, que se demarca uma separação entre crianças e adultos. Até o século XVII, o ensino da escrita e da aritmética era exclusivo para os nobres, que deviam estar preparados para exercer funções de poder, além de serem considerados conhecimentos contrários aos conceitos religioso e moral da época, portanto, saberes não destinados a todos, principalmente às crianças. Em um mundo letrado, as crianças precisariam aprender a ler para,

assim, poderem se transformar em adultos. O processo de letramento, portanto, significava uma etapa de demarcação da distinção entre crianças e adultos e as suas especificidades.

Postman (2012) vê como vantagem da imprensa a sua habilidade em preservar os "segredos" adultos daqueles que ainda não são alfabetizados. Nessa perspectiva, as crianças foram separadas dos adultos não porque tivessem outras necessidades, mas porque, culturalmente, se tornou indispensável que elas aprendessem a ler e escrever. Nessa perspectiva, considera, também, que, a partir do advento da mídia eletrônica televisiva, nos anos 1950, um novo ambiente comunicacional reelaborado por meio de imagens e sons, ao contrário, é um meio de exposição total. Com as imagens da televisão disponíveis para uma parcela da população, independentemente da idade, sem necessidade de treinamento para aprender sua forma, segundo o autor, as diferenças entre crianças e adultos desmoronaram. De acordo com Postman (2012):

O novo ambiente midiático que está surgindo fornece a todos, simultaneamente, a mesma informação. Dadas as condições que acabo de descrever, a mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como a infância (p. 94).

Seus argumentos apontam para a relevância da passagem do surgimento da prensa tipográfica para o desenvolvimento da mídia eletrônica como transformadora da concepção de infância enquanto estrutura social. Em sua perspectiva, os meios de comunicação afetam diretamente o processo de socialização. Assim, se, por um lado, a prensa tipográfica, por sua habilidade em preservar os "segredos" adultos daqueles que ainda não foram alfabetizados, cria a infância, por outro, a mídia eletrônica, pelo seu atingimento sem prescindir de habilidades especiais, tem-na feito desaparecer ou, pelo menos, a distinção entre adultos e crianças estaria desaparecendo.

Convergente com o pensamento de Postman, Meyrowitz (1985) entende que a TV ocupa um lugar de influência, para além da família, onde a criança tem acesso a conteúdos de toda ordem e não somente dirigido a crianças e que permitem que, ainda pequenas, estejam simbolicamente presentes nas interações dos adultos.

Castro (2002), ao refletir sobre a proposição de uma morte da infância no contemporâneo, contribui para a reflexão sobre novas possibilidades de narrativas sobre a infância ao apontar para a importância da localização de novas produções subjetivas dentro das mudanças histórico-culturais. Para tanto, propõe a circulação e o deslocamento na cidade como um facilitador de novas percepções, ações e sentidos. Esse permanente movimento necessário à vida na cidade define as múltiplas e diversas possibilidades de identificação para o sujeito contemporâneo. Segundo a autora, onde há grande circulação, há maiores possibilidades de acesso à informação e outros recursos sociais e culturais disponíveis, o que faz surgir uma outra lógica de socialidade e subjetivação — a da circulação. Traz, então, uma compreensão da infância contemporânea a partir da análise do processo de desinstalação das posições que sempre ocupou na modernidade — a família e a escola — para vir a ocupar outras posições como a ocupante da cidade, o que explica sua aparição no cenário social como a de quem também exercita sua aparência e sua presenca.

Segundo McLuhan (1975), cada nova mídia introduz uma mudança de escala, ritmo ou padrão na atividade humana e os meios de comunicação, com a possibilidade de modificação do espaço e do tempo, transformaram a ideia de comunidade. O progresso tecnológico transformou todo o planeta, introduzindo-o às proporções de uma aldeia global.

Hjarvard (2012), um dos primeiros a propor o entendimento das mídias como agente de mudança social e cultural, sugere o conceito de midiatização e refere que Ken Asp (1986) já usava esse conceito aplicado à influência da mídia na política e Valiverronem (2001) o usou para falar sobre a influência das mídias na produção e difusão do conhecimento. O conceito de

midiatização proposto por Hjarvard (2012) é usado "para caracterizar uma determinada fase ou situação do desenvolvimento global da sociedade e da cultura no qual os meios de comunicação exercem uma influência particularmente predominante em outras instituições sociais" (p. 61). Essa influência não é entendida em uma relação de causalidade, mas a partir de um ponto de vista relacional, de como as pessoas relacionam suas práticas com a presença constante das mídias no modo de viver contemporâneo.

De acordo com Levin (2007), após o surgimento da televisão, a família, até então o principal meio de transmissão geracional, se enfraquece neste papel e os meios de comunicação assumem lugar de destaque no processo de socialização das crianças. Segundo Elkind (1972), mesmo que as crianças não entendam aquilo que assistem na TV, cria-se um tipo de pseudo-sofisticação que leva os adultos a tratarem as crianças como sendo mais adultos do que realmente são, tornando a fronteira entre elas e os adultos menos visível.

Buckingham (2006) faz uma revisão de alguns estudos sobre a relação crianças e tecnologia. Considerando a relevância dessa revisão, optamos por referir alguns estudos como o de Marie Winn (1984) que apresenta sua preocupação com o fato de a mídia eletrônica, principalmente a televisão, privar as crianças da brincadeira e de outras formas de interação consideradas saudáveis. A autora aponta algum descaso dos pais em relação à responsabilidade de proteção de suas crianças ao utilizarem, muitas vezes, a televisão como "babá eletrônica", enfraquecendo, desta forma, a fronteira entre adultos e crianças. Meyrowitz (1985) propõe que a infância e a idade adulta estão se fundindo em consequência das mudanças nos meios de comunicação, principalmente a televisão, pelas formas simbólicas básicas – figuras, sons e texto (os grafismos e todas as potencialidades hipermídia das tecnologias digitais) – que são imediatamente acessíveis às crianças. Sanders (1994) considera que o ato de assistir televisão em vez de interagir destrói a habilidade das crianças de desenvolverem sua própria voz e seus poderes imaginativos.

Buckingham (2006) ainda cita Steinberg e Kincheloe (1977) que desenvolveram o que, segundo ele, parece ser uma versão politicamente mais radical do desaparecimento da infância devido ao acesso das crianças, através das mídias, à cultura popular. A preocupação central dos autores não está relacionada às consequências cognitivas das mídias, mas ao seu papel de portadoras de um discurso ideológico do capital empresarial que atingiria, especialmente, as crianças, mais vulneráveis à manipulação ideológica.

Com uma posição mais otimista diante dos efeitos operados, Buckingham (2006) traz autores como Tapscott (1998) e Papert (1980, 1993, 1996) que veem as mídias como agentes de uma forma de progresso social e as crianças como possuidoras de uma relação intuitiva e espontânea com a tecnologia digital. Nessa perspectiva, Rushkof (1996) caracteriza as mídias como a *Internet*, a TV a cabo e os videogames como inerentemente mais interativas e, assim, mais democráticas, permitindo que os jovens se tornem produtores culturais, escapando do lugar de receptores passivos do controle dos adultos. Os diferentes modos como as crianças usam a tecnologia, tais como "zapear" entre os canais da televisão ou "surfar" na *Internet*, são modos característicos da geração da tela que escapa da obediência passiva à programação linear.

Para Buckingham (2006), todos os autores por ele citados correm o risco de reproduzir um discurso sustentado em um determinismo tecnológico, mas, por outro lado, alertam para as mudanças ocorridas nas relações das crianças com as mídias e a importância desse tema nos debates contemporâneos sobre infância, cultura e comunicação.

Baseada na historicidade que envolve a construção da noção de infância como uma categoria sociológica, Menezes (2016) compreende que, entre os fatores de influência, a mídia, através de seus meios de transmissão, se caracteriza como um forte poder de influência social. A autora aponta para a possibilidade de que os meios de comunicação, com suas ofertas de consumo de produtos e ideias, estejam contribuindo para uma visão "adulta" da infância, o que

significaria a inserção de crianças em um ritmo de vida semelhante ao do adulto que é marcado, por exemplo, por inúmeros compromissos durante o dia, geralmente relacionados a atividades laborais.

Tomaz (2016), ao concluir uma revisão de literatura sobre a relação infância e mídia, identificou as principais perspectivas que embasam o conceito de infância enquanto construção social. A autora organizou os resultados em dois grupos: no primeiro, indicou aqueles que analisam como a mídia retrata as crianças, como constroem a realidade da infância e mensuram os efeitos da mídia sobre as crianças. Os resultados apontam que determinadas imagens da criança e da infância são construções midiáticas destinadas a representar uma verdade. No segundo grupo, com maior quantidade de trabalhos identificados, relata estudos que se preocupam em mensurar os efeitos da mídia sobre as crianças e avaliar a sua vulnerabilidade diante dos meios de comunicação, percebendo-as como passivas, inocentes e vulneráveis. A pesquisa inclui os trabalhos realizados nas últimas décadas sobre o que as crianças fazem com a mídia, o que produzem a partir do consumo dos produtos da indústria cultural e sobre as crianças como produtoras de cultura. Como resultado do estudo, concluiu que a relação entre infância e mídia tem sido percebida como uma relação articulada, de modo que a produção de sentidos é mediada e não unilateralmente dada pela mídia. Neste sentido, Tomaz considera que há uma intencionalidade de ambas as partes que se manifestam em sucessivos processos de negociação simbólica e sinalizam uma compreensão da ação das crianças no mundo como atores sociais.

Martins e Castro (2011), a partir dos dados produzidos na pesquisa realizada em uma escola no Rio de Janeiro, abordam a possível tensão entre a organização escolar e as demandas da sociedade tecnológica. Interessadas nos efeitos da tecnologia sobre a formação e o processo de subjetivação das crianças e em como a escola pode mediar esses efeitos, as autoras evidenciam o fato de que a tecnologia tem possibilitado aproximações entre os mais velhos e

os mais novos, entre culturas distantes, dando um lugar de saber e de participação para quem ainda não o tinha. Para as autoras, a vivência em uma sociedade tecnológica potencializa uma nova percepção de mundo criando a ilusão de um mundo imediato, sem tempo linear, evidenciado no presente, sem distâncias, de fácil acesso, facilitando, assim, a construção de habilidades cognitivas.

Fantin (2015) realizou diferentes investigações sobre crianças, cultura digital e tecnologias móveis. A autora realizou uma pesquisa com jovens na faixa etária entre 7 e 15 anos cujo foco central era crianças e *games* na escola. O objetivo foi entender as relações entre jogos, tecnologias e mediações educativas e suas diversas formas de aprendizagem e comunicação na cultura. A análise por faixa etária aponta que os menores preferiam jogos e os maiores, as redes sociais. Entre os participantes maiores, as escolhas relacionadas ao gênero evidenciam que a preferência das meninas era por assuntos ligados a certos programas televisivos e celebridades. Já os meninos demonstram preferir assuntos ligados aos jogos e seus personagens. Segundo Fantin (2015), "nos *games*, as crianças interagem com outras crianças mediadas pela tecnologia, e ao fazer isso, vão construindo suas competências midiáticas" (p. 206).

Na perspectiva da Psicologia Social, Livingstone (2016), em suas pesquisas sobre os riscos e a segurança da relação entre as crianças e a *Internet*, se interessa pelos efeitos da exposição na mídia sobre as atitudes, crenças e comportamentos das crianças. A autora discute criticamente as escolhas intelectuais e políticas que os pesquisadores fazem ao optarem por enquadrar seu trabalho em termos de efeitos (muitas vezes focados em riscos) ou de direitos (com base na Convenção da ONU sobre os Direitos da Criança) para o entendimento acerca da relação entre as crianças e a *Internet*, encaminhando, assim, para um debate sobre a objetividade enquanto objetivo principal da ciência.

Em seus estudos, Pereira (2014) aponta o reposicionamento da infância na cultura em virtude das novas relações que as crianças estabelecem com as tecnologias e discute, ainda, a importância do reconhecimento das crianças como atores sociais plenos e não mais como personagens passivas nesse processo. A autora provoca uma reflexão sobre o contraponto entre *expertise* e a desproteção das crianças contemporâneas destacando, justamente, a inegável relevância de uma concepção de infância que considere a pluralidade da experiência, mas que, ao mesmo tempo, não deixe de refletir sobre aquilo que a torna uma categoria social dotada de unidade. Ressalta, precisamente, que o modo como as crianças se relacionam com as produções culturais pode nos oferecer maneiras infantis de brincar, dialogar, escolher e se posicionar no mundo.

Francisco e Silva (2015), a partir da perspectiva vygotskiana, em especial, da concepção de cultura, desenvolveram um estudo de caso sobre uma criança de seis anos não alfabetizada, observando a sua interação com os recursos tecnológicos, mais especificamente, o computador e o *tablet*. Os resultados indicaram que a criança já havia se apropriado e internalizado um conhecimento prévio sobre esses equipamentos e que, ao longo da pesquisa, ela foi se apropriando cada vez mais de informações sobre a usabilidade desses recursos, mesmo estando em processo inicial de aquisição do código escrito, o que pode significar que a apropriação sobre o uso dos recursos do computador e do *tablet* independem do aprendizado do código escrito, podendo, portanto, ser desenvolvido por crianças bem pequenas.

Embora tratando da adolescência, optamos por incluir os estudos de Freitas e Silva (2014) e de Tílio (2014), por tratarem da construção de processos de subjetivação na interação com a tecnologia. Os primeiros, a partir de um referencial psicanalítico, discutem a adolescência enquanto uma etapa de construção da identidade e o papel que os diários virtuais vêm adquirindo nos processos de sua elaboração. O objetivo dos autores foi investigar essas vivências e descrever as funções que as escritas em *blogs* assumem na vida de quatro

adolescentes participantes. Após a análise dos *blogs* desses adolescentes, os pesquisadores argumentam que estes podem funcionar como espaço de elaboração para pensar e conhecer as experiências emocionais e sugerem que a função da escrita em *blogs* está ligada às tentativas dos adolescentes de elaborar as mudanças pelas quais passam bem como o processo de crescimento.

Tílio (2014), objetivando explorar e investigar as relações entre exposição midiática e suas influências na construção da autoestima de adolescentes do sexo feminino, realizou uma sessão de grupo focal com estudantes do 9° ano do ensino fundamental matriculadas em um colégio particular de uma grande cidade localizada no Triângulo Mineiro. Seus resultados indicam que as pressões midiáticas e as influências familiares são os elementos que mais interferem na constituição da autoimagem estética citados pelas adolescentes.

Ainda tratando das influências familiares na dinâmica do uso da *Internet*, os estudos de Almeida et al., (2013) apontam que as crianças revelam práticas muito distintas, dependendo da posição social da sua família, no caso, medida pelo grau de escolaridade dos pais. Em famílias cujos pais apresentam escolaridade inicial, a criança assume uma superioridade de competência sobre os pais; já nas famílias mais favorecidas intelectualmente, a *Internet* funciona como uma plataforma familiar, aproximando seus membros sob a liderança e o acompanhamento próximo dos mais velhos.

Buscando reconhecer as continuidades e descontinuidades nas formas discursivas pelas quais as pessoas reportam a si mesmas enquanto transitam entre cenários presenciais e virtuais, atuando como indivíduos ativos na co-construção de suas trajetórias de desenvolvimento, França (2008) destaca o papel da comunicação e das práticas sociais na constituição de um senso de *self* com ênfase no discurso. A pesquisadora propõe a ideia de uma construção do "eu" na *Internet*, um "*self* digital". Mesmo tomando como estudo as interações na plataforma do *Orkut*, já não em uso, as reflexões que a autora apresenta sobre o fato de as ações *online* 

operarem sobre a conduta presencial, caracterizando um processo contínuo e ininterrupto, contribuem na construção desta tese.

Segundo Malini (2017), ainda há uma dívida digital no uso pleno das tecnologias de produção de conteúdo, de construção de perfis, da oferta da banda larga de fibra ótica que, por exemplo, prioriza as regiões centrais, de consumo elevado, segregando as periferias. Mas, ainda segundo o autor, mesmo a população mais pobre economicamente desenvolve estratégias de práticas sociais, muitas vezes na clandestinidade, buscando o uso da *Internet*. Essas estratégias são denominadas pelo autor de "gatonet". Outro fator facilitador é a crescente popularização da telefonia móvel que permite o uso da Internet a partir do celular e o acesso a algumas redes, como o *Facebook*.

Considerando os estudos acima citados, mesmo que a tecnologia digital ainda não esteja disponível para o acesso de todos (2,9 bilhões de pessoas continuam excluídas da comunicação *online*), é evidente que seu uso está, cada vez mais, sendo buscado e sendo oferecido. Um estudo da União Internacional de Telecomunicações (UIT)<sup>21</sup>, de 2021, apontou que o equivalente a 73% da população mundial está ligado à rede. Portanto, não há como desconsiderar a afetação das mídias digitais no desenvolvimento das crianças e na concepção de infância no contexto da sociedade contemporânea.

### 5.3 A infância na era das mídias digitais

Na sociedade contemporânea, é muito difícil pensar o cotidiano sem as mídias digitais.

O termo "digital" faz referência a todos os dados sequenciados por números que são interpretados por um computador. Ele delimita, então, uma diferença significativa com relação aos meios tradicionais de comunicação de massa, ou mídias analógicas, as quais, em geral, possuem uma base material.

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> https://news.un.org/pt/story/2021/12/1772182

A possibilidade de compartilhar dados digitais propicia, assim, o desenvolvimento de uma teia de conexões que veio a culminar no advento da *Internet* (Martino, 2015). Originariamente, seu desenvolvimento é atribuído a um projeto militar da Agência de Projetos e Pesquisa Avançada de Defesa (DARPA) dos Estados Unidos da América com o objetivo de impedir a destruição do seu sistema de comunicação pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear durante o período da Guerra Fria, mas, com o passar do tempo, o sistema passou para o uso comum, de início, nas universidades.

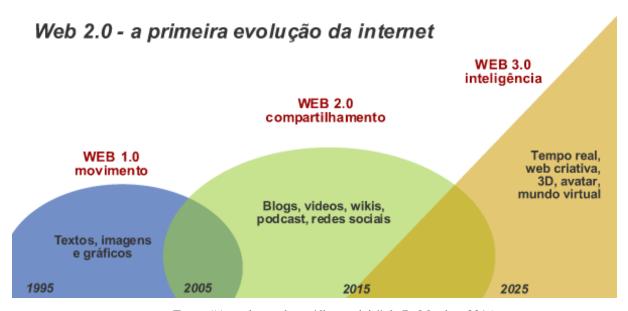
Em 1990, Tim Berners-Lee lançou a primeira página de *Internet* em um formato muito similar ao que temos atualmente, hospedada em um servidor de rede, também criado pelo cientista. Em 1991, desenvolveu as ferramentas dos sistemas baseados na *World Wide Web* [WWW] possibilitando a criação de páginas e *sites* e, dois anos depois, propõe a linguagem *HyperTextTransferProtocol* [HTTP], que permite a comunicação entre os *sites*, e o sistema *Hypertext Markup Language* [HTML], uma codificação que permite a criação de uma página na *Web* através do sistema de *tags*. Em abril de 1993, reconhecendo que a *Internet* só se tornaria popular se fosse acessível a quem quisesse experimentar e criar sua própria página na *Web*, a Internet foi tornada pública e isenta de taxas para o usuário usar e criar qualquer tipo de projeto *online*. Foi assim que as portas de acesso à rede foram abertas para usuários em geral os quais puderam se juntar a essa comunidade *online* inédita e começar a interagir com outras pessoas. Ainda na década de 90, com a chegada das redes sociais, a *Internet* alcança um novo patamar de interação entre milhões de usuários espalhados pelo globo.

A Figura 9 apresenta um quadro do processo de evolução das mídias sociais, retratando o aumento do número de possibilidades de interação. A partir do início do século XXI, com a *Web* 2.0<sup>22</sup>, as pessoas reinventaram o modo de interagir, compartilhar e se relacionar,

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Termo usado por Tim O'Reilly, em seu artigo "What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software" (2005), para definir o alto grau de interatividade.

desconsiderando as barreiras de tempo e espaço, distribuindo conteúdos gerados e mantidos pela conectividade social que têm na Wikipédia<sup>23</sup> e nas redes sociais os exemplos mais emblemáticos dessa transformação (Koo, 2011). A projeção para a *Web* 3.0, também conhecida como *Web* inteligente, tem como principal característica a capacidade de máquinas assumirem determinadas atividades, decifrando conteúdos e apontando soluções sem a intervenção humana<sup>24</sup>.

**Figura 9**Web 2.0, a primeira evolução da Internet



Fonte: "A evolução das mídias sociais" de D. Martins, 2016. https://minilua.com/evolucao-das-midias-sociais/

Com essa nova *Web*, o usuário deixou de ser apenas o receptor das informações préexistentes dentro da *Internet* e passa a atuar, também, como gerador de conteúdo. Dentre essas possibilidades, destaca-se a conexão em redes de relacionamentos. Além disso, a possibilidade de expressão e de sociabilização através das ferramentas de comunicação mediada pela mídia digital tem a característica de deixar rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> A Wikipedia tem por objetivo ser uma enciclopédia ou mesmo um dicionário produzido colaborativamente. Ver: www.wikipedia.com.br

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> https://www.internetinnovation.com.br/blog/entenda-o-conceito-da-web-3-0/

conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros. Um comentário em um *weblog*, por exemplo, permanece ali até que seja deletado ou o *weblog* saia do ar (Recuero, 2009).

Após a abertura comercial da *Internet*, aconteceram diversas mudanças para a sociedade, alterando ainda mais os fluxos de comunicação vigentes, possibilitando a criação de novos formatos e de novas formas de sociabilidade para o ambiente *online*. Para o filósofo francês Pierre Lévy (1999), um dos maiores expoentes no campo de estudos da mídia cibernética, juntamente com o desenvolvimento do ciberespaço cresce a cibercultura, compreendida como o "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores" (p. 17). Quando o autor fala de ciberespaço não remete apenas à infraestrutura material da comunicação digital, mas, também, ao universo de informação que ela abriga assim como aos seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Sherry Turkle (1997), importante pesquisadora das ciências sociais, tem problematizado a cibercultura como mediadora das relações sociais, apontando seus possíveis impactos na subjetividade humana. A partir de um trabalho de campo, a autora estudou como as pessoas têm se relacionado com os computadores e a tecnologia, e conclui que, enquanto microssistemas, as redes sociais digitais possibilitam uma constante construção de significados e exercem uma intensa influência, modificando radicalmente as formas de relacionamento na sociedade contemporânea. Afirma, ainda, que a vida em rede possibilita uma proximidade sem intimidade, alterando a noção de "estar junto" e redesenhando o acesso à intimidade, e que a *Internet* é uma poderosa ferramenta que leva as pessoas a repensarem a ideia que possuem de si mesmas com a criação de diversas "personas", imagens persuasivas que se quer mostrar aos outros.

Como salienta Sibília (2009), os relacionamentos vivenciados nas mídias digitais trazem o paradoxo de, ao mesmo tempo em que permitem o contato mais próximo, criando

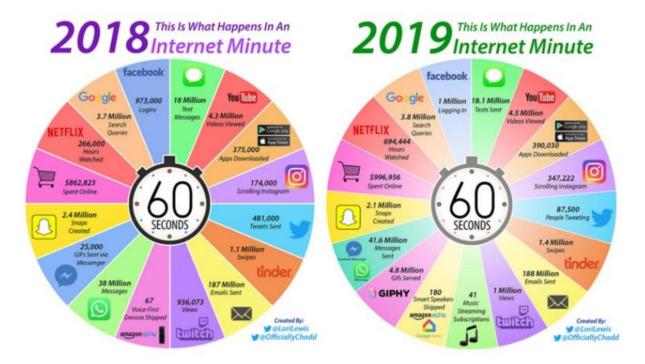
uma sensação de companhia, manter uma distância em rede. Nesse sentido, de acordo com Rojek (2018), podemos diferenciar a celebridade, que tem uma relação com a ausência de reciprocidade pessoal direta com os fãs, das webcelebridades que conquistam fama com sua intensa exposição online.

Jenkins (2008), um dos pensadores das mídias mais respeitados dos Estados Unidos, expõe as principais transformações culturais advindas com o avanço tecnológico e os novos letramentos digitais, para além dos efeitos discursivos que tais dispositivos semióticos podem propiciar à vida de sujeitos sociais, referindo que "entretenimento não é a única coisa que flui nas nossas vidas, relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais da mídia" (p. 43). Seu conceito de "cultura participativa" é atravessado pela criação e compartilhamento de conteúdos entre os usuários motivados pela crença de um espírito comunidade.

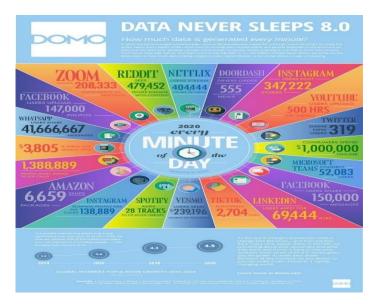
Na perspectiv de Van Djick (2013), partimos de uma cultura participativa, contudo, na atualidade, estamos vivendo em uma cultura da conectividade na qual o *online* é uma nova camada para a organização da vida. Ainda segundo a autora, as plataformas e as práticas sociais que se desenvolvem em cada uma delas são mutuamente constitutivas.

A Figura 10 apresenta o que acontece em um minuto na *Internet*. É possível ver, claramente, as mudanças do número de acessos às diferentes plataformas e, mais especificamente, o aumento no número de usuários da plataforma *YouTube*. Os dados se referem aos anos de 2018, 2019 e 2020.

Figura 10
Um minuto na Internet



Fonte: A evolução dasmídias sociais, <a href="https://minilua.com/evolucao-das-midias-sociais/">https://minilua.com/evolucao-das-midias-sociais/</a>



Fonte: Data never Sleeps. Foto: Divulgação/Domo

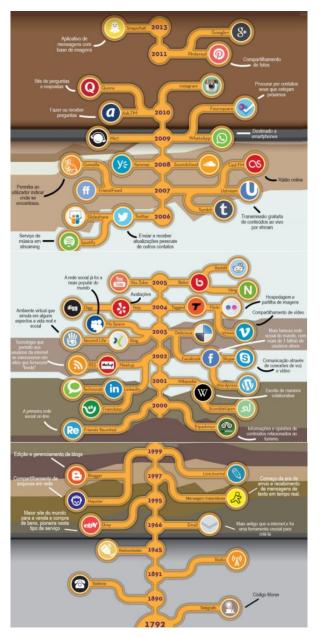
Na Figura 11, destaca-se um quadro do processo de evolução das mídias sociais até 2013, que permite constatar um aumento de ofertas de mídias sociais a partir, principalmente, de 2002. Um fato significativo nesse ano foi o surgimento do *Fotolog* e do *Friendster*. O

primeiro consistia em publicações baseadas em fotografias acompanhadas de ideias, sentimentos ou o que quisesse o internauta. Além disso, era possível seguir as publicações e comentá-las. O *Friendster* foi o primeiro serviço a receber o *status* de "rede social" e suas funções permitiam que as amizades do mundo atual fossem transportadas para o espaço virtual. Ao longo de 2003, foram lançados o *LinkedIn*, voltado para contatos profissionais, e o *MySpace*, considerado muito próximo ao *Friendster*<sup>25</sup>.

# Figura 11

Evolução das mídias sociais

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> https://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/33036-a-historia-das-redes-sociais-como-tudo-comecou.htm



Fonte: https://minilua.com/evolucao-das-midias-sociais/

Este modelo *online* de rede social que aparece na *Internet*, em 2003, funciona como uma estrutura que interliga atores e suas conexões (isto é, os seus laços sociais) ancorados em uma superfície digital denominada de "*sites* de redes sociais" por Recuero (2009, p. 104).

A partir de observações dos acontecimentos sociais contemporâneos, o cientista social Manuel Castells se aproxima das mídias digitais com o objetivo de entender as relações de trabalho, o capitalismo, a cultura, e os relacionamentos na atualidade. Castells (1999) compreende que as redes sociais digitais se configuram como a nova forma de organização social e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados

dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura. Segundo o autor, toda rede social digital é uma estrutura complexa de comunicação, inicialmente constituída pela unidade de objetivos de seus participantes e pela flexibilidade dessas relações.

Sibilia (2008) aponta para a importância dada à visibilidade como uma nova forma de existir nas sociedades ocidentais, o que nomeia de "imperativo da visibilidade". A autora considera que há uma invasão pública daquilo que antes era do privado, criando um contexto de espetacularização da intimidade cotidiana com o fim de se constituir um Eu, agora não mais íntimo, mas sim, visível (Sibilia, 2009). Nesse ponto, para Bruno e Pedro (2004), o que interessa ser mostrado não é apenas a vida banal e cotidiana, mas a exposição do que antes se mantinha no âmbito do privado e íntimo. Segundo as autoras, a mistura das várias e infinitas informações com a crescente interatividade engendra novos territórios de realidade que são, hoje, a cotidianidade, a banalidade, fazendo do espetáculo do comum uma modalidade diferenciada de exposição de si. De acordo com Bruno e Pedro (2004):

O decisivo aqui é compreender que não se trata da exteriorização de uma interioridade que, já tendo se constituído, decide se expor, mas antes de uma subjetividade que se constitui no ato mesmo de se fazer visível ao outro, portanto, como exterioridade. (p. 12).

Na Idade Média, com o feudalismo, os papéis sociais eram definidos pela hereditariedade e hierarquizados, não permitindo mobilidade, e as práticas culturais tinham como foco a coletividade, não havendo, portanto, a noção de privado. Segundo Perrot (1991), foi durante o século XVIII, na Europa, com a ascensão da sociedade de mercado, que foi definida a distinção entre público e privado, sendo o âmbito público objeto do Estado e o privado, o espaço para a realização das relações pessoais, passando a ser avaliado como sinônimo de felicidade.

De acordo com Sennett (2014), no século XIX, devido às mudanças urbanas, econômicas e políticas, a relação entre público e privado passa por uma transformação sendo a vida pública esvaziada de sentido na medida em que as interações com pessoas de fora do círculo familiar e afetivo, se tornam ameaçadoras. A privatização da personalidade, influenciada pelo discurso do capitalismo sobrepondo o individualismo em detrimento do coletivo, fez com que as pessoas se tornassem menos capazes de se expressar de forma singular. Para Sennett (2014), a busca pelo pessoal, valorizada pela cultura moderna, obscurece as relações sociais e provoca um desequilíbrio entre a vida pública e a vida privada, ou seja, entre um terreno impessoal e um pessoal.

Sibilia (2009) e Boyd (2011) apontam para um processo de reconfiguração da noção de privacidade a fim de atender às necessidades de novas estratégias de significação inerentes aos ambientes digitais. Com os weblogs e as webcams, subverte-se a tópica que colocava em oposição o público e o privado, aparência e essência (verdade), pois a verdade passa a ser produzida no ato mesmo de se fazer visível ao outro. Para Boyd (2011), essa reconfiguração dilui as fronteiras entre o público e o privado, o sentido de intimidade e a interioridade passando a compor um fator importante no desenvolvimento do *self*.

Mininni (2008) argumenta que, no longo percurso que começa na invenção da escrita até a *Internet*, registra-se um intenso debate acerca dos efeitos que a mídia opera sobre o sujeito. O autor, ao citar Cheli (1992), faz referência a três cenários de influência: determinante, limitada e modeladora. De acordo com o paradigma da influência determinante, as pessoas são consideradas passivas diante da ação da mídia, interpretação esta que, segundo o autor, se respalda no pensamento da psicologia comportamental, nas primeiras décadas do século XX, para a qual o comportamento humano é controlado por estímulos externos. Nessa perspectiva, a pessoa seria um mero receptor passivo diante de uma influência unilateral da mídia. Ainda hoje, é possível identificar essa perspectiva em alguns argumentos de demonização da mídia

que atribuem a ela a principal responsabilidade pelas mudanças sociais. Considerando o paradigma da influência limitada, as informações passam por um filtro pelo qual a sua eficácia de persuasão dependerá do reconhecimento de quem a recebe, colocando a mídia sob o controle das relações interpessoais. Nas últimas décadas do século XX, firmou-se o paradigma da influência modeladora, colocando o foco na mediação da comunicação social como responsável pela maior parte do conhecimento compartilhado sobre o mundo e sobre crenças e valores.

A partir dessa perspectiva, a análise sobre a influência da mídia, agora na era digital, não mais toma um sujeito passivo discutindo sobre o que a mídia faz às pessoas, mas, reformulando a questão, ressalta a relevância do contexto da mensagem e da sua significação. De acordo com Valsiner (2012), na transmissão cultural, todos os participantes são transformadores ativos das mensagens e cabe às ciências do desenvolvimento estudar os processos de significação das pessoas em seu ambiente cultural. O desenvolvimento surge, então, no espaço de tensões, de fricções entre as significações partilhadas das coisas e o sentido único e sempre por reinventar atribuído pelas pessoas. Nesse intuito, as pesquisas sobre as crianças e as mídias adotaram perspectivas disciplinares as mais diversificadas, produzindo importantes reflexões sobre a relação entre as crianças e as mídias sociais digitais. Mesmo assim, poucos são os estudos que mencionam as crianças como produtoras de novas formas culturais nas suas interações criativas e autorais com a tecnologia.

Kampf (2011), ao se debruçar sobre a "geração Z" e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento, apresenta as ideias propostas por Marc Prensky que considera as crianças como nativos digitais razão pela qual possuiriam um perfil cognitivo alterado com estruturas cerebrais mais rápidas, multitarefas e autorais, argumentando que estes têm um estilo de aprendizagem muito diferente, de modo que anseiam pela interatividade e estão insatisfeitos com estilos de instrução antigos. Esse entendimento ainda gera discussões no campo da ciência

como, por exemplo, a posição de Boncinelli (2011), considerado um dos mais importantes estudiosos da neurociência, na Europa, que considera a cultura digital muito recente para justificar que ela esteja provocando mudanças nas estruturas cerebrais e que, nem sempre, essa posição encontra ressonância na geração ou no perfil de crianças e adolescentes participantes de pesquisas sobre o tema. Por outro lado, a neurocientista cognitivista Wolf (2019) afirma que há um processo de mudança de paradigma em curso que pode estar reorganizando o cérebro das novas gerações a partir de novos parâmetros, mudando a maneira como lemos e adquirimos conhecimento.

Buckingham (2006, 2007, 2012), um dos principais especialistas nos estudos sobre criança e tecnologia, considera que, em tempo de globalização e de transmissão veloz da informação, as redes sociais digitais, reconhecidas como portadoras de novas propriedades e dinâmicas de pertencimento social, firmam seu espaço como uma importante ferramenta na construção das identidades pessoais. Pondera, ainda, que os psicólogos construtivistas têm realizado estudos sobre a compreensão das relações entre as crianças e a mídia eletrônica, mas tendem a se concentrar nas formas específicas de processamento mental mais do que nas questões relativas ao papel das mídias na formação de atitudes e crenças.

Para Buckingham (2012) e Rivoltella (2012, 2013), a produção de sentido a partir das mídias é compreendida como um processo complexo de negociação social e, portanto, para entender as nuances da interação com a mídia, é preciso considerar os processos de construção pessoal e cultural que ocorrem, simultaneamente, tanto no âmbito pessoal quanto no social. Portanto, não é possível isolar a tecnologia e sua capacidade de produzir efeitos sobre as crianças de outros elementos do contexto sociocultural que também interferem nessa relação. Nas palavras de Buckingham (2007):

Por diversas razões, as mídias eletrônicas têm um papel cada vez mais significativo na definição das experiências culturais da infância contemporânea. Não há mais como

excluir as crianças dessas mídias e das coisas que elas representam, nem como confinálas a materiais que os adultos julgam bons para elas. A tentativa de proteger as crianças restringindo o acesso às mídias está destinada ao fracasso. Ao contrário, precisamos agora prestar muita atenção em como preparar as crianças para lidar com essas experiências (p. 32).

Ramírez Cabanzo (2013), no desenvolvimento da sua pesquisa de doutorado sobre as relações das crianças com os dispositivos digitais a partir de uma revisão preliminar do estado da arte no campo de estudo, reflete sobre as subjetividades que estão se produzindo nos ecossistemas comunicativos tecnomediados. Interessada na tríade narratividade, temporalidade e formação, a autora concluiu que, neste contexto de interação, emergem outros modos de relação baseados em novas temporalidades e formas de percepção, raciocínio e aprendizagem, mantidos pelas linguagens audiovisuais. Compartilhando a ideia de autores como Martín-Barbero (2002), Orozco-Gómez (2011, 2012) e Rueda (2008, 2012), a autora considera que as crianças são incentivadas a se integrarem e se ressignificarem dentro de um meio coletivo mediado por redes de informação e comunicação caracterizadas pela interatividade, hipertextualidade e conectividade, que possibilita o surgimento de novas qualidades cognitivas, comunicativas, representativas, imaginativas e vinculantes.

Segundo Ramírez Cabanzo (2013):

Os resultados do estado da arte mostram que nessa nova ecologia midiática as narrativas representam modos ampliados de produção simbólica, de cidadania e de espetacularização da vida que afetam a constituição da identidade – às vezes de forma positiva, outras, não tanto<sup>26</sup> (p. 7, tradução nossa).

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> "Los hallazgos del estado del arte muestran que em esa nueva ecología mediática las narrativas representan modos ampliados de producción simbólica, de ciudadanía y de espectacularización de la vida, que inciden en la constitución identitaria a veces de manera positiva; otras, no tanto."

Os dados sobre infância e *Internet* divulgados pelo Relatório da Pesquisa *TIC Kids Online* Brasil, publicado em 2020<sup>27</sup>, revelam que, em 2019, 94% de crianças e adolescentes, com idades entre 9 e 17 anos, utilizaram a *Internet*. 55% das crianças pesquisadas relataram assistir vídeos de influenciadores digitais, 44% videoaulas e 41% relatam assistir pessoas jogando jogos. Ainda de acordo com o mesmo relatório, 99% das crianças residentes na área urbana afirmaram utilizar a *Internet* quase todos os dias pelo telefone móvel, e 97% pela TV<sup>28</sup>. A investigação também apontou que mais da metade das crianças pesquisadas costumam acessar a *Internet* em espaços privados, como o próprio quarto.

Como refere Lévy (1999):

O dilúvio informacional jamais cessará. A arca não repousará no topo do monte Ararat. O segundo dilúvio não terá fim. Não há nenhum fundo sólido sob o oceano das informações. Devemos aceitá-lo como nossa nova condição. Temos que ensinar nossos filhos a nadar, a flutuar, talvez a navegar. (p. 15).

Nesse sentido, o estudo sobre a "afetação" das webcelebridades pode proporcionar uma leitura da infância contemporânea. As figuras que assumem os holofotes trazem as marcas da cultura de cada tempo, condensando e expondo os valores presentes na coletividade por elas afetada.

O fenômeno das webcelebridades que surgem e ganham fama no *YouTube*, segundo endereço mais acessado da *Internet* mundial e uma das ferramentas mais utilizadas pela nova geração de webcelebridades, faz parte de um fenômeno global que está transformando o conceito antigo de celebridade que supunha que apenas algumas pessoas poderiam ser famosas.

<sup>28</sup> Conforme aponta o relatório da pesquisa, os resultados revelam a existência de desigualdades regionais e socioeconômicas quanto ao acesso e uso da *Internet*, sendo a proporção de 56% para os que residiam em áreas rurais.

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124200038/executive\_summary\_ict\_kids\_online\_2020.pdf

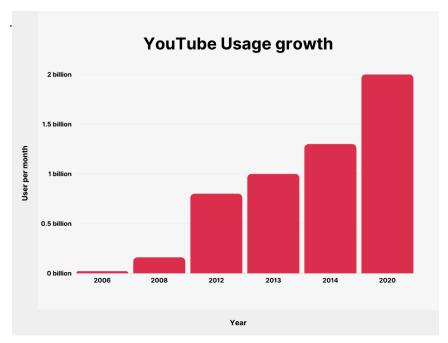
## 5 4 A Plataforma YouTube: novos tempos, novos ídolos

O nome *YouTube* significa "*youtelevision*", da junção da palavra *you*, você, em português, e *tube*, uma gíria inglesa utilizada para designar o aparelho televisivo. Em português, o significado do nome seria algo como: "Você na telinha".

A plataforma surgiu, em 2005, por iniciativa de jovens empreendedores americanos, no Vale do Silício, na Califórnia. Nos dois primeiros anos, todos os vídeos postados pela plataforma foram produções amadoras, caseiras, domésticas. Em 2006, foi comprada pela Google, passando a integrar os serviços oferecidos pela empresa que começou a utilizá-la para exibição de uma série de conteúdos profissionais. A injeção de conteúdo externo que a Google propiciou através de uma série de parcerias com emissoras e produtoras fez com que de 1 milhão de visitantes únicos por mês, em 2005, o *YouTube* passasse para 800 milhões, em 2012, e dois bilhões (quase um terço da *Internet*), em 2020 (Figura 12). De todos os usuários globais da *Internet*, 42,9% acessam, mensalmente, a palataforma, sendo sua receita trimestral de anúncios no valor de mais de US\$ 5 bilhões. O *YouTube* está localizado em mais de 100 países e pode ser usado em 80 idiomas diferentes.

Figura 12

Crescimento de usuários no YouTube



Fonte: https://www.affde.com/pt/youtube-users.html

As ferramentas de compartilhamento dos vídeos no *YouTube* permitiam compartilhar "práticas criativas, valores estéticos, argumentos políticos, produtos culturais", de modo que "as atividades dos usuários eram associadas com a cidadania cultural e a cultura participativa" (Van Dijck, 2013, p. 115). Dessa forma, além da manifestação individual das preferências e julgamentos de conteúdos expostos por comentários e inscrições em canais, a plataforma permitia a interação dos grupos.

Com o Programa de Parcerias do *YouTube* (*YouTube* Partner Program – YPP), os criadores de conteúdo com mais de mil inscritos têm acesso a mais recursos e funcionalidades da plataforma. Essa iniciativa permitiu que os canais fossem monetizados<sup>29</sup> e, assim, pudessem gerar receita para o *YouTube* e para o produtor de conteúdo, o que contribuiu para que alguns deles alçassem fama e riqueza. O *site* verifica, automaticamente, se tal canal está em conformidade com os termos do YPP e solicita que o usuário crie uma conta no *Google* 

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> A monetização do *YouTube* é a remuneração paga conforme a visualização e cliques nos anúncios veiculados nos vídeos mais relevantes.

AdSense e vincule seu canal de modo a receber seus pagamentos. Foi em 2015 que os novos milionários do YouTube começaram a ganhar visibilidade midiática, incentivando outros usuários a iniciarem a sua produção doméstica de vídeo.

Um mapeamento realizado pela ESPM Media Lab (2016)<sup>30</sup> revelou que, no Brasil, dos 100 canais mais visualizados no YouTube, 48 oferecem conteúdo direcionado ou consumido por crianças de 0 a 12 anos. As crianças têm ficado até 47 horas por mês nos canais da plataforma, inclusive, justamente considerando a necessidade de atender a demanda de acesso das crianças menores de 13 anos, o YouTube desenvolveu e recomenda mesmo para crianças pequenas o YouTube Kids, que oferece recurso para os responsáveis que querem ter mais controle sobre o que suas crianças assistem. O monitoramento também mostrou que, em 2016, os 230 canais brasileiros da plataforma voltados para o público infantil contabilizaram mais de 52 bilhões de visualizações.

As estatísticas do próprio site<sup>31</sup> do YouTube indicam que, em média, são enviadas 500 horas de conteúdo por minuto, mais de três bilhões de vídeos vistos por dia, com uma penetração de 64% em uma faixa entre 7 e 11 anos, o que o torna o maior repositório de vídeos na *Internet*. O número de usuários do *Youtube* excedeu 1 bilhão<sup>32</sup>, o que representa quase um terço de todos os usuários de Internet no mundo.

Sobre o equipamento utilizado pelas crianças entre 0 e 12 anos para acesso ao YouTube, o mapeamento realizado pela ESPM Media Lab (2016) aponta que 39,3% o fazem por tablet ou celular próprio e 85% usam o da família. Com relação à preferência de conteúdo, as novelinhas criadas pelos adultos a partir de brinquedos e o *unboxing*<sup>33</sup> são os mais acessados.

<sup>30</sup> https://criancaeconsumo.org.br/biblioteca/geracao-youtube-um-mapeamento-sobre-o-consumo-e-a-producaode-videos-por-criancas

<sup>31</sup> https://www.youtube.com/yt/press/pt-BR/statistics.html

<sup>32</sup> http://www.youtube.com

<sup>&</sup>lt;sup>33</sup> A prática de abrir brinquedos ou fazer avaliações de produtos.

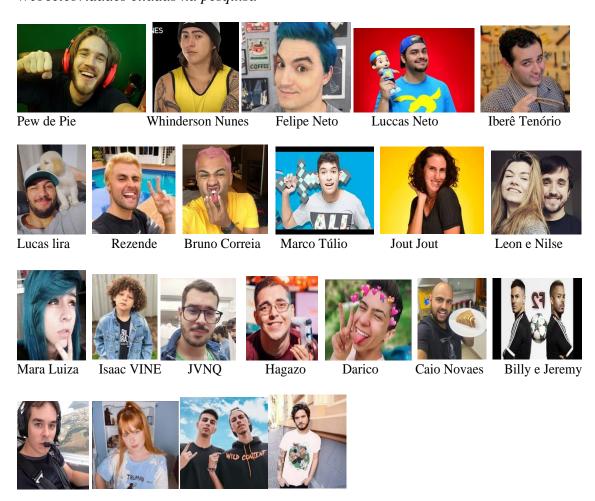
Com o objetivo de entender melhor o que pensam e fazem os jovens no acesso às redes, a pesquisa realizada, por Fernandes e Diniz (2016), com estudantes de uma escola pública participantes do Programa Mais Educação, em uma cidade do Ceará, problematiza o fato de que não são apenas as tecnologias que definem os usos sociais, mas o contexto cultural em que os sujeitos estão imersos também pode gerar e proporcionar reduções ou ampliações nos usos sociais feitos dessas mesmas tecnologias. Os autores ressaltam a relevância de entender quem são os adultos e jovens com os quais esse público convive e que tipo de experiências de comunicação é usual nas suas práticas sociais.

Muitos desses adultos e jovens que assumem um lugar significativo na vida das crianças são pessoas que vêm ganhando popularidade por meio de suas produções na *Internet*, nessa pesquisa, espcialmente na plataforma do *YouTube*, portanto alguns *youtubers*, por terem inúmeros seguidores e adquirirem *status* de celebridade no ciberespaço fazendo uso das ferramentas da *WEB 2.0*, se tornam webcelebridades para um nicho demográfico específico.

Na Figura 14, indicamos algumas das webcelebridades citadas<sup>34</sup> na pesquisa pelas crianças participantes, e que indicam quem, no momento da pesquisa, está ocupando o lugar de outro significativo para elas e que funcionam como canalizadores dos processos de produção de sentido de si e do mundo.

<sup>&</sup>lt;sup>34</sup> Algumas referências a determinadas webcelebridades foram apenas comentários breves, por isso não incluímos na análise.

**Figura 14**Webcelebridades citadas na pesquisa



Os *youtubers*<sup>35</sup> reconhecidos como webcelebridades ditam, através dos seus *vlogs*<sup>36</sup>, o que é tendência, instigam o mercado publicitário e têm, cada vez mais, jovens seguidores prontos não só para ouvi-los, mas, também, segui-los e venerá-los. Exemplos disso são: o Canal Whindersson Nunes<sup>37</sup>, com mais de 47 milhões de inscritos<sup>38</sup> e com o posto de segundo

<sup>35</sup> Grupos compostos principalmente de jovens nascidos entre a década de 1980 e 2000 que fazem vídeo para o *youtube*.

<sup>&</sup>lt;sup>36</sup>Em vez de publicar textos e imagens, o vlogger faz um vídeo sob o conceito de monólogo, diretamente para a câmera sobre o assunto que deseja.

<sup>&</sup>lt;sup>37</sup> https://www.youtube.com/user/whinderssonnunes

<sup>&</sup>lt;sup>38</sup> Em 2016, eram 14 milhões.

*youtuber* mais influente do mundo<sup>39</sup>; e o Canal Kondzilla, o maior canal de música do *YouTube*, com mais de 65 milhões de inscritos<sup>40</sup>.

O portal *SocialBlad*e indica os canais do *YouTube* no Brasil através de três *rankings*: escores, inscritos e visualizações. Conforme ilustra a Tabela 1.

**Tabela 1**Ranking escores inscritos e visualizações no youtube (2021)

Ranking	Canal	Categoria	Inscritos	Visualizações
1	Canal KondZilla	Música	65,2 M	35,5 B
2	Felipe Neto	Curiosidades	43,5 M	14,0 B
3	Whinderson Nunes	Comédia	43,4 M	3,9 B
4	Você Sabia?	Curiosidades	41,8 M	6,0 B
5	Luccas Neto	Entretenimento	37 M	18,3 B

Fonte: elaborada pela pesquisadora com base em https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/12/youtube-revelavideos-mais-assistidos-em-2021-veja-lista.ghtml

No ato de inscrição no canal, que representa uma identificação com o conteúdo e as visualizações, informa-se quantas vezes um vídeo foi assistido. A quantidade de visualizações é fundamental para o canal ser patrocinado, mesmo que as visualizações possam ser compradas em *sites* específicos. Quando um *youtuber* atinge a marca de 100 mil inscritos em seu canal, a plataforma lhe envia uma placa com uma carta de felicitação pela conquista: placa de opala, com mil inscritos; de bronze, para dez mil; de prata, para cem mil; de ouro, quando atinge acima de 500 mil; de diamante, para o *youtuber* que atinge 10 milhões de inscritos; e, finalmemte, a de rubi, para quem conquistar 50 milhões de inscritos e que somente o PewDiePie tem, até 2021.

 $<sup>^{39}</sup> http://adnews.com.br/internet/brasil-tem-2-youtuber-mais-influente-do-mundo-e-mais-3-na-lista-dos-top 10.html$ 

<sup>40</sup> https://www.youtube.com/user/CanalKondZilla

Segundo dados do relatório *Creators Connect: o poder dos YouTubers*<sup>41</sup>, produzido, em 2018, a partir de uma pesquisa do *Google*, os *youtubers* influenciam mais que o jornalismo, ficando depois apenas dos familiares (43,1%) e amigos (34,8%) no ranking de formadores de opinião. A pesquisa revela que 76% dos brasileiros conectados à *Internet* conhecem o termo *youtuber* e, dentre eles, 77% acompanham pelo menos um canal. "Além de populares, os *youtubers* influenciam bastante as decisões de quem está conectado", afirma o documento. A figura 13 aponta dados do relatório citado que, após o estudo do comportamento dos brasileiros com acesso à *Internet*, indica os agentes que mais influenciam a opinião das pessoas:

**Figura 13**Agentes que mais influenciam a opinião das pessoas



Fonte: Fonseca, A. A. (2019). "*Youtubers* já são mais influentes do que jornalistas no Brasil, diz estudo do Google". https://www.huffpostbrasil.com/entry/youtubers-ja-sao-mais-influentes-do-que-jornalistas\_br\_5cad0d3ae4b01160af599f2f?guccounter=1

...

 $<sup>^{41}</sup> https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/v\%C3\%AD deo/creators-connect-o-poder-dos-youtubers/$ 

O site *ChildLine*<sup>42</sup> divulgou que mais de 35 mil jovens declararam, no seu *site*, que estariam sofrendo por não conseguirem encontrar caminhos para se sentirem felizes. De acordo com o *site*, esses problemas teriam emergido em uma relação direta com "*cyber-bullying*, acesso às mídias sociais e o desejo de copiar celebridades". Neste último caso, também se incluem as "webcelebridade<sup>43</sup>", que são vistas pelos jovens como "pessoas perfeitas, que possuem vidas perfeitas" cuja falha nesta cópia estaria causando frustração e tristeza.

Com o objetivo de valorizar o prestígio de suas webcelebridades, reunindo uma grande quantidade de fãs, o *YouTube* organizou, pela primeira vez, em 2015, o *YouTube FanFest*. Desde então, o evento vem acontecendo anualmente, disponibilizando estandes para que os fãs possam ter um encontro rápido, apenas para uma foto – o chamado *meet and greet*– com alguns dos ídolos do *YouTube*.

Essa suposta perfeição apresentada pela fala e pelo cotidiano exposto pelas webcelebridades é internalizada pelo seu fã. Como discute Bakhtin (2003), toda fala está intimamente vinculada ao seu receptor, aos outros que também constituem o falante, na dialética dinâmica da vida humana. As palavras dos outros introduzem a sua própria expressividade, seu tom valorativo, que assimilamos, reestruturamos e modificamos (Scorsolini-Comin & Santos, 2010). Sobre isso, Bakhtin (2003) discorre:

Eu vivo em um mundo de palavras do outro. E toda a minha vida é uma orientação nesse mundo; é reação às palavras do outro ... A palavra do outro coloca diante do indivíduo a tarefa especial de compreendê-la ... o imenso e infinito mundo das palavras do outro são o fato primário da consciência humana e da vida humana... (p. 379).

A primeira webcelebridade no Brasil, MariMoom<sup>44</sup>, refere sobre o quanto foi impactante reconhecer a responsabilidade que tem sobre a trajetória das vidas dos seus

<sup>42</sup> https://www.childline.ie

<sup>&</sup>lt;sup>43</sup> Pessoas que se tornaram conhecidas nas mídias digitais (Martino, 2015).

<sup>44</sup> http://gente.ig.com.br/celebridades/2017-04-10/celebridades-na-internet.html

seguidores: "Eu acho interessante essa coisa de tocar as pessoas, passar uma mensagem e é uma responsabilidade muito grande. Eu senti o peso disso ao receber uma mensagem de uma pessoa dizendo que eu mudei a vida dela" (M. S. A., Lima, comunicação pessoal, 21 de julho de 2020).

Rezende, cujo canal RezendeEvil tem quase 29 milhões de inscritos, grande parte composta por crianças, em entrevista ao jornal Folha de São Paulo<sup>45</sup>, relatou: "já aconteceu de em um evento ir um garotinho respirando por máquinas. Quando você vê isso, pensa: Meu Deus, como estou sendo importante para ele" (Folha de São Paulo, 2016).

Diante do exposto nesta seção, torna-se relevante descrever e analisar criticamente o processo de produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades – os deuses brasileiros.<sup>46</sup>

https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/05/1773593-nao-faco-ideia-de-quanto-ganho-diz-celebridadeda-web.shtml

<sup>&</sup>lt;sup>46</sup> Tomamos a ideia de deuses (god) brasileiros a partir da compreensão de Postman (2002) que assim nomeia as narrativas grandiosas dotadas de credibilidade e força simbólica, que permitem organizar a vida em torno delas.

## 6 Os laços no mundo dos nós: as interações de crianças com webcelebridades

There was some other interesting question here ... "learning from and not just of the world". I think this is also the fact one. I will say that we learn not only from, but with others, not about the world. (Valsiner, 2021)

Ao longo da história, foram desenvolvidos vários modelos de organização social cada um deles com um tipo particular de vínculo que forma a base da convivência: a organização familiar, os amigos, os irmãos de fé (Martino, 2015). Em oposição ao caráter fixo da Web 1.0, a Web 2.0 tem como forte característica o seu caráter relacional entre os usuários. Segundo Recuero (2009), os *sites* de redes sociais são espaços virtuais resultantes das apropriações realizadas pelos atores sociais de ferramentas comunicacionais mediadas pelo computador e os atores sociais que usam esses *sites* são aqueles que constituem as redes e, se assim não fosse, essas vias seriam apenas sistemas.

Nesse sentido, Recuero (2009) afirma que, nos *sites* de redes sociais, os indivíduos aumentam suas conexões sociais. O fato de estar mais conectado faz com que ocorra um aumento da visibilidade social dos nós<sup>47</sup>, já que o *site* de rede social pode ser utilizado para manter laços com quem está distante geograficamente. Ainda segundo a autora, a transformação da noção de localidade geográfica das relações sociais é uma característica importante da comunicação mediada pelas mídias digitais. Embora a mudança do sentido de lugar não tenha surgido com a *Internet*, começando com os meios de transporte e comunicação, é ampliada por ela.

Oldenburg (1989) teoriza sobre três tipos de lugares importantes na vida de uma pessoa: o lar, o trabalho e os espaços de lazer onde se constroem os laços sociais. Porém, o declínio desse terceiro lugar, seja pelo medo da violência ou pela necessidade de otimizar o tempo para outros lugares, teria contribuído para uma efemeridade das relações sociais. Segundo o autor,

<sup>&</sup>lt;sup>47</sup> Para Recuero (2012), os nós ou nodos se referem aos atores sociais.

o uso da comunicação mediada pelo computador poderia favorecer uma retomada desses laços, pois seria uma nova forma de estabelecer relações e formar comunidades, segundo Rheingold (1995), um dos primeiros a nomeá-las "comunidades virtuais".

De acordo com Wasserman e Faust (1994), a conexão apresentada entre dois atores em uma rede social, denominada laço social, estabelece uma ligação entre os atores. Para Garton er al., (1997), as relações sociais atuam na construção dos laços sociais. O laço é a efetiva conexão entre os atores que estão envolvidos nas interações, constituídos no tempo e através da interação social. Ele é resultado, deste modo, da sedimentação das relações estabelecidas entre agentes. Wellman (2001) os define do seguinte modo:

Laços consistem em uma ou mais relações específicas, tais como proximidade, contato frequente, fluxos de informação, conflito ou suporte emocional. A interconexão destes laços canaliza recursos para localizações específicas na estrutura dos sistemas sociais. Os padrões destas relações – a estrutura da rede social – organizam os sistemas de troca, controle, dependência, cooperação e conflito. (p. 7).

Porém, ainda para Wellman (2001), os laços que amparam uma comunidade virtual não são, necessariamente, laços fortes, mas quaisquer laços com base na interação social, na identificação e no interesse comum, creditando o formato de rede a uma ascensão do individualismo, centrada, assim, em indivíduos com interesses, desejos e motivações que operam ativamente na formação de suas conexões sociais. Castells (2003) e Lévy (1999) consideram a comunicação mediada por computador como uma forma de conexão entre as pessoas, um novo conceito de comunidade com menos ênfase no componente cultural e mais ênfase no seu papel de apoio social.

Para Lévy (2003):

Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos

pelos mesmos núcleos de interesse, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem coerção. Apesar de "não presente", essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem lugar de referência estável: em toda a parte onde se encontrem seus membros móveis ou em parte alguma. A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia (pp. 20-21).

Como refere Recuero (2005), o surgimento de comunidades virtuais depende da forma como as pessoas utilizam as ferramentas, da apropriação coletiva da tecnologia, mas, segundo a autora, a simples existência de uma rede social digital não garante a construção de laços fortes, mas sim, a intenção relacional de seus usuários.

O processo de construção dos vínculos nas redes digitais desencadeou uma proliferação de narrativas autobiográficas, através de *weblogs*<sup>48</sup>, espaço onde o *youtuber* coloca imagens e narra cenas da sua vida cotidiana e privada, reduzindo as fronteiras entre ele e o mundo e funcionando como espaço de interação. Trata-se, portanto, de uma rede social constituída através desses *blogs*, que atuam como uma representação do blogueiro que interage, através dele, com outras pessoas.

Diferentemente do diário tradicional, os diários virtuais ou *weblogs* não funcionam como um registro particular e secreto restrito a seu autor ou a um seleto grupo de leitores. Por apresentar como suporte a *Internet*, o *weblog*, organizado em torno do tempo com atualizações feitas em pequenas porções – *posts*– é um registro aberto, público no qual qualquer pessoa com acesso à *Internet* pode deixar comentários, o que denota um caráter de conversa, permitindo a troca de informações e a interação entre os participantes dessa comunidade. Segundo Pimentel

<sup>&</sup>lt;sup>48</sup> Como são chamados os diários virtuais - web

(2011), o *weblog* apresenta uma linguagem com um coloquialismo mais acentuado, a presença de gírias e palavrões; abreviações; economia vocabular; e emoção marcada por símbolos. Sibilia (2008) constata que essa trivialidade intrínseca às narrativas acaba por constituir "uma relação social entre pessoas mediadas por imagens" (p. 203). Para Wellman (2001), é justamente quando as mídias se mostram triviais, com uma importante articulação com o cotidiano, que elas se tornam, realmente, importantes, não pela mídia em si, mas pelas relações humanas ligadas a elas.

Como demonstram os dados da pesquisa realizada pela Google, ilustrados pela Figura 15, um dos fatores que explica a relação entre os seguidores e suas webcelebridades é o fato de elas se apresentarem mais accessíveis que as celebridades da televisão.

**Figura 15**Fórmula de sucesso dos youtubers



Fonte: Fonseca, A. A. (2019). "Youtubers já são mais influentes do que jornalistas no Brasil, diz estudo do Google". https://www.huffpostbrasil.com/entry/youtubers-ja-sao-mais-influentes-do-que-jornalistas\_br\_5cad0d3ae4b01160af599f2f?guccounter=1

Interessante ressaltar as observações trazidas por Tomaz (2017) sobre a palavra *youtuber*: Segundo a autora "existem muitos websites de compartilhamento de vídeos

diferentes, hoje em dia, mas a maioria deles não tem um título estabelecido para seus usuários ou um verbo conectado ao que eles estão fazendo" (Holmom citado por Tomaz, 2017, p. 13), o que aponta que, mais do que criatividade linguística, a palavra *youtuber* atesta o surgimento de uma figura dotada de sentidos que dialoga com sua época.

Donath (1998), membro do *Berkman Center* de *Harvard* e fundadora do *Sociable Media Group* no *MIT Media Lab.*, sustenta que a percepção do outro é essencial para a interação humana e mostra que, no ciberespaço, pela ausência das informações que geralmente permeiam a comunicação face a face, as pessoas são julgadas e percebidas por suas palavras. Essas palavras, constituídas como expressões de alguém, legitimadas pelos grupos sociais, constroem as percepções que os indivíduos têm dos atores sociais. É preciso, assim, colocar rostos e informações que gerem individualidade e empatia, na informação geralmente anônima do ciberespaço, requisito fundamental para que a comunicação possa ser estruturada. Essas questões são importantes porque trazem a necessidade de que o *blog* apresente o indivíduo que se expressa através dele, de modo a proporcionar pistas para a interação social.

Para Orozco-Gómez (2012), estudioso dos processos de recepção, o sentido da interação social é o destaque no processo comunicacional, processo este que não consiste somente em uma maneira de se comunicar, mas no ato de comunicar por redes sociais e que tem sido a forma preferida de entretenimento, fundamental para a sobrevivência humana. Para o autor, as audiências<sup>49</sup> se constituem por sujeitos capazes de se posicionarem de forma crítica, mas que também esperam encontrar, nesta interação, o espetacular, o que emociona, faz rir e diverte (Orozco-Gómez, 1997). Nesse entendimento, os usuários do *YouTube*, ao mesmo tempo, produtores e consumidores de conteúdo, são capazes de significar sua produção material e simbólica posicionando-se como comunidades interpretativas.

<sup>&</sup>lt;sup>49</sup> Para o autor, audiências são criadas fundamentalmente através dos processos de interação de recepção com os diversos meios e como resultado das mediações ali envolvidas.

A própria palavra  $f\tilde{a}$ , que deriva de fanático<sup>50</sup>, passou a ser utilizada em referência a uma audiência presente e participativa que estabelece uma relação afetiva com as webcelebridades as quais, por sua vez, funcionam como mais uma referência, como canalizadores dos processos de produção de sentido de si e do mundo. Nosso entendimento das webcelebridades como canalizadores se apoia no conceito de canalização cultural desenvolvido por Valsiner (2012). Para o autor, as interações que as crianças mantêm com o outro, nos diversos contextos sociais, operam significações específicas sobre formas de regulação das ações e favorecem o desenvolvimento de processos afetivos.

Para Rojek (2008), sociólogo estudioso da origem e do papel das celebridades, essas são fabricações culturais que partem de um mercado de sentimentos cujas narrativas estão inseridas em um contexto histórico, cultural e socioeconômico, sendo intertextualmente construídas. Citando o autor: "nenhuma celebridade adquire reconhecimento público sem a ajuda de intermediários culturais como diretores de cena da sua presença aos olhos do público" (pp. 12-13).

Ainda segundo Rojek (2008), o desejo de ser reconhecido como especial e único já faz parte da psicologia do cotidiano de culturas que se edificam em torno de uma ética individualista. As celebridades representam modos típicos de se comportar, sentir e pensar e são moduladas e modificadas pela mídia e pela assimilação produtiva do público. A interação entre a celebridade e o fã é denominada como parassocial pelo autor, por resultar das "relações de intimidade construídas através da mídia, e não pela experiência direta e encontros cara a cara" (p. 58). Por não existir contato direto entre as partes, os fãs lidam com a representação da celebridade e com a sensação de uma aproximação ilusória advinda da espontaneidade dos vídeos e da abertura à intimidade dos *youtubers*.

<sup>&</sup>lt;sup>50</sup> https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/origem-das-palavras-fanatico-e-fa/18898

Rojek (2008) organiza as celebridades em três *status*: conferida, adquirida e atribuída. Diferenciado do herói, que era reconhecido por suas conquistas e por seus atos de coragem, o *status* de celebridade pode ser conferido pela tradição, adquirido pelas realizações ou por talentos e atribuído como resultante da intermediação cultural.

De acordo com Primo (2009),

Enquanto o herói era reconhecido por seus bravos feitos, a celebridade é lembrada por sua imagem ou marca. O herói criou a si mesmo, a celebridade é uma criação da mídia. Enquanto o primeiro era um grande homem, o último é um grande nome. (p. 108).

Rojek (2008) ainda propõe o conceito de celetóide que constitui uma forma de celebridade atribuída, momentânea, que rapidamente desaparece da consciência pública e, neste sentido, possui a característica da efemeridade, sendo conhecida apenas porque todos sabem quem ela é. Atualmente, um termo bastante utilizado para designá-las é o de subcelebridade que está ligado à noção de celebridade passageira. Tomando uma frase icônica de Andy Warhol (1928-1987), importante artista da Pop Art: "In the future everyone will be famous for fifteen minutes."<sup>51</sup>

Ainda para Rojek (2008), a cultura da celebridade está, necessariamente, associada à cultura da mercadoria, mas ressalta que não simplesmente como consumidores de um produto, mas também como consumidores de um mercado de sentimentos. Discutindo a celebrificação, processo pelo qual uma pessoa se torna celebridade, Rojek (2008) afirma o seguinte: "A celebrificação propõe que a formação de identidade normal e formas gerais de interação social são moldadas e moduladas pelos estilos, atitudes incorporadas e fluência nas conversas desenvolvidas através da cultura da celebridade" (p. 19).

Para o entendimento de uma aproximação entre construção social e celebridade, Rojek (2008) apresenta três posições. Na perspectiva de uma abordagem subjetiva, uma pessoa se

<sup>&</sup>lt;sup>51</sup> A frase consta do catálogo de uma exposição de seus trabalhos artísticos em Estocolmo, 1968.

tornar uma celebridade é um talento inato e inexplicável. Na perspectiva de uma compreensão mais científica e menos naturalista, o estruturalismo — nome dado pelo autor à abordagem que situa a Escola de Frankfurt, além dos autores Guy Debord, Edgar Morin e Michel Foucault—, discute as relações entre a conduta humana e o contexto que a move, compreendendo as celebridades como "expressão de regras estruturais universais enraizadas na cultura" (pp. 36-37). Na terceira abordagem — o pós-estruturalismo — atenta para a relação entre a celebridade e os contextos históricos, culturais e socioeconômicos em que estão inscritas e reconhece como um expoente desta abordagem Richard Dyer que entende que "as estrelas representam modos típicos de se comportar, sentir e pensar na sociedade contemporânea" (Rojek, 2008, p. 49), sendo, portanto, intertextualmente construída. Concordamos com Simões (2012) ao dizer que essas abordagens propostas por Rojek (2008) são interessantes, mas difíceis de serem tomadas de forma isolada, aparecendo integradas em muitos estudos.

Driessens (2014), ao analisar a mudança em direção à proeminência cultural e social da celebridade, discute os conceitos de celebrificação e celebritização compreendendo a celebrificação como o processo pelo qual, pelos mais variados motivos, pessoas comuns e figuras públicas são transformadas em celebridades, envolvendo, portanto, mudanças no seu nível individual. A celebritização, por sua vez, é a forma de incorporação da lógica da celebridade em outras esferas sociais que não a midiática como é, por exemplo, o caso de padres e pastores que se tornam cantores, levando à celebritização da esfera religiosa, da política eleitoral ou do ativismo ambiental, por exemplo. Nesse sentido, na sociedade contemporânea, ser uma webcelebridade consiste em se tornar conhecido, nas mídias digitais, afetando, de diferentes maneiras e sendo, por isto, cultuada e admirada.

O trabalho de Vasconcellos e Zanetti (2017), a partir da relação entre webcelebridade e cotidianidade, localiza a webcelebridade como um elemento simbólico que transforma o cotidiano de seus personagens em assuntos passíveis de serem espetacularizados. Segundo os

autores, a webcelebridade se infiltrou nas subjetividades e a fama se tornou o espírito de nosso tempo na medida em que se traduz em um anseio coletivo que se cristaliza por meio das novas e mais acessíveis tecnologias massivas de comunicação.

A partir da análise dos comentários dos vídeos de dois *youtubers*, a pesquisa de Espinosa (2016) sobre o que está levando os jovens a consumir os *vlogs* aponta três fatores: a identificação com o conteúdo, com a linguagem e com o *youtuber*, ressaltando a forte influência emocional e social dos discursos dos *youtubers* na vida desse público jovem.

Conforme explicitado por Freud em "Psicologia de grupo e análise do ego" (1969b), a identificação compõe a forma mais primitiva de se expressar um vínculo emocional com outra pessoa. Não se trata de uma imitação, mas de um traço, como um processo que constitui e instaura o aparato psíquico e o eu, cuja nova ação psíquica necessita de um ideal que, por ser mítico, opera enquanto significante. Não é por acaso que as webcelebridades cuidam de expressar um estilo juvenil, despojado, de uma certa transgressão, seja na cor do cabelo, nas tatuagens, na maneira de se vestir ou nos bordões de abertura dos *posts*. Como refere Branco (1996), nos processos comunicativos, os indivíduos interpretam e negociam os significados específicos das ações dos outros através dos variados canais da expressividade humana que, muitas vezes, não são processados de maneira consciente.

Maffesoli (2001), sociólogo francês, diretor do Centro de Estudos do Atual e do Quotidiano (CEAQ), ressalta a importância do imaginário na construção da realidade e afirma que a *Internet* é uma tecnologia da interatividade que alimenta e é alimentada pelo imaginário. Em entrevista, afirma:

Quando faço uma palestra me acontece, às vezes, de perceber algo que ultrapassa o que estou dizendo. Numa conferência, há sempre uma construção, algo que é argumentado. Mas, muitas vezes, na relação com o público, surge uma forma de intensidade, de partilha, de sintonia, de vibração. Há, nisso, alguma coisa que encontra eco não somente

na razão, mas também nos sentimentos dos ouvintes. O imaginário, certamente, funciona pela interação. Por isso, a palavra interatividade faz tanto sentido na ordem imaginária. Há processos interacionais que criam aura. No caso, meu discurso é ultrapassado por uma vibração que supera o argumento e instaura uma sensibilidade comum. (p.4).

Ainda segundo o autor, o imaginário pós-moderno<sup>52</sup> reflete uma nova forma de estabelecimento de vínculos não mais definida racionalmente, mas como uma forma onde a emoção, a paixão e o prazer operam de modo mais prevalente. As novas tribos urbanas são, para Maffesoli (2006), similares às comunidades emocionais de Weber que eram encontradas nas religiões, independentemente de seu grau de institucionalização e racionalização. Para o autor, as características das novas tribos urbanas são o aspecto efêmero, a inscrição local, a ausência de uma organização formal e a estrutura cotidiana.

A proposta de Maffesoli (2006) é de que este novo paradigma baseado na necessidade de solidariedade e proteção substitua o paradigma do individualismo que caracterizava o conjunto social. Contrapondo o conceito de socialidade ao de sociabilidade, o autor entende que os agrupamentos urbanos colocam ênfase no instante vivido (presenteísmo), nas relações banais do cotidiano, nos momentos não institucionais representados pelas tribos. A socialidade, portanto, é composta por um conjunto de práticas cotidianas baseadas no hedonismo, no tribalismo e no presenteísmo, assim, o tempo não é vivido como processo histórico, mas, sim, como sucessão de presentes.

Na compreensão de Maffesoli (2006), as tribos urbanas são múltiplas e variadas, cada uma com um código ético e moral que orienta as identidades de seus membros. Ao se associar, o membro de uma tribo o faz com uma identidade partilhada e, desta forma, não se trata apenas

<sup>&</sup>lt;sup>52</sup> Para Maffesoli (1998), a pós-modernidade é entendida como uma reorganização de valores, ideias, visões de mundo que são provenientes da modernidade.

de uma identidade individual, mas de uma identidade comum à tribo a que pertence. O novo tribalismo permite a integração em diversas tribos e o hibridismo de diversas identidades de grupo que, juntas, compõem uma identidade individual.

A metáfora da tribo, que Maffesoli (2006) associa às "comunidades emocionais" de Weber<sup>53</sup> em oposição ao modelo de organização racional típico da sociedade moderna, remete a uma rede de amizades pontuais cuja adesão é sempre efêmera e em que o fundamento motivacional se apoia em um sentimento de pertencimento vivenciado pelos integrantes amparado por uma ligação afetiva ou emocional na qual o que importa é o compartilhamento de emoções em comum. Os laços estabelecidos adquirem, portanto, uma qualidade comunitária pelo fato de os usuários procurarem a companhia "daqueles que pensam e que sentem como nós" (p. 19). Sendo assim, entendemos que as webcelebridades, em seus *weblogs*, impulsionam esse movimento gregário contemporâneo, uma construção de comunidades em torno de interesses comuns, independente de fronteiras ou demarcações territoriais fixas.

Valsiner (2012) discute a formação das comunidades, amparado na concepção de Tonnies (1887), demarcando as particularidades que a diferenciam do conceito de sociedade. Segundo o autor, as relações comunitárias representam uma vida social em conjunto, íntima, interior e exclusiva. Sua formação advém tanto de laços de parentesco (laços de consaguinidade) como de vizinhança (coabitação territorial) e afinidade (amizade).

Sobre a noção de comunidade na modernidade líquida, Bauman (2003) compreende que:

Ela [a comunidade] sugere uma coisa boa: o que quer que "comunidade" signifique, é bom "ter uma comunidade", "estar em uma comunidade". Se alguém se afasta do caminho certo, frequentemente explicamos sua conduta reprovável dizendo que "anda

<sup>&</sup>lt;sup>53</sup> Para Weber (1987), a comunidade é resultado de uma relação cujo fundamento é um sentimento de pertencimento experimentado pelos participantes e cuja motivação tem como base qualquer espécie de ligação emocional ou afetiva. Os grupos motivados, dessa forma, estão geralmente à parte dos enrijecimentos institucionais, por isto, o uso do termo comunidades emocionais.

em má companhia". Se alguém se sente miserável, sofre muito e se vê persistentemente privado de uma vida digna, logo acusamos a sociedade – o modo como está organizada e como funciona. As companhias ou a sociedade podem ser más, mas não a comunidade. Comunidade, sentimos, é sempre uma coisa boa. (p. 7).

Nessa perspectiva, então, existe uma noção que circula no imaginário coletivo e que concebe a comunidade como "lugar" de conforto, aconchego e, principalmente, de entendimento mútuo e compartilhamento fraterno.

Na Sociologia contemporânea, em Bauman (2001, 2003, 2005) e Maffesoli (2006), o atual contexto de vida moderno-líquido ou pós-moderno leva ao deslocamento de uma vivência ética para uma experiência estética. Em Bauman (2003), isso aparece como "comunidades estéticas" e, em Maffesoli (2006), no "tribalismo". Podemos destacar como convergência entre eles o fato de ambos indicarem o crescimento de uma vivência efêmera nos tempos atuais. Porém, para Bauman (2003), a vivência efêmera é um caminho rumo à individualização radical e, para Maffesoli, a vivência efêmera do momento presente leva a uma nova forma de integração social.

Pensando nas comunidades que compõem as redes sociais digitais (como, por exemplo: a comunidade de "focas" e a de "corujas", como se reconhecem os seguidores de Felipe e Luccas Neto<sup>54</sup>, respectivamente; de "maninhos" e "maninhas", seguidores do Marco Túlio do *Authentic Games*; e dos "cientistas", fãs do Iberê Thenório do canal Manual do Mundo, podemos entender que o que une cada um em uma tribo representa um sentimento de pertencimento em um território simbólico expresso por uma afinidade subjetiva, pelo compartilhamento de emoções e a troca de experiências pessoais. O uso de bordões – frases ou

<sup>&</sup>lt;sup>54</sup>Webcelebridades: Felipe Neto, com 43 milhões de inscritos, Luccas Neto, com 33,1 milhões, Marco Túlio, com 19,4 milhões e Iberê Thenório, com 13,9 milhões (referências de 2021).

apenas uma palavra – repetidos incansavelmente pela webcelebridade, e que se torna senha para quem faz parte daquela comunidade, é outra maneira de expressar o pertencimento à tribo.

Diferentemente dos fãs de celebridades da mídia massiva, Senft (2008) aponta que a questão, para os internautas, não é somente saber detalhes sobre a vida pessoal das personalidades da *web*. Para eles, o que importa é estar conectado, é a conexão entre as pessoas. Essa característica demarca uma diferenciação da relação de separação entre o fã e sua celebridade, típica no contexto das celebridades tradicionais.

A comunidade se associa à ideia de pertencimento. O sentimento de pertencimento a essas comunidades pode ser compreendido considerando os processos de identificação ou não que as crianças estabelecem nesses contextos relacionais. Segundo Mattos (2013), a palavra pertencimento remete a um conjunto de sentidos referentes a um grupo ou a uma comunidade, estabelecendo, assim, conexões com determinadas esferas da experiência e com outros significativos – como aqui reconhecemos as webcelebridades – construindo identificações que geram sentimentos de acolhimento, reconhecimento e aceitação. Segundo a autora, os vínculos de pertencimento a uma comunidade emergem a partir de processos de regulação afetivo-semióticos.

De acordo com Julia Tolezano, vlogueira e escritora brasileira conhecida pelo apelido de JoutJout Prazer:

Mas eu falo da perspectiva de uma mocinha que tem desejos e vontades como todo mundo, e que tem medos horríveis que não fazem o menor sentido, e tem inseguranças sem cabimento nenhum. E aí, as pessoas veem aquilo, e a carapuça serve até o talo, e aí a pessoa vê aquilo como um clique na vida dela, e aí ela gera aquela mudança. E é engraçado, porque quando nossa mãe fala "olha só, esse menino não está te fazendo bem. Você devia terminar com esse garoto", a gente fala "mãe, não se mete na minha vida, tá? Você tem nada que ficar se metendo aqui". Aí vem uma completa

desconhecida e fala "esse menino tá errado nisso. Não sei se tá bom isso não. Você tinha que olhar isso aí" e aí a menina fala: "ela tá falando comigo. Esse vídeo é para mim. Foi para mim que ela fez. Estou representada aqui nesse vídeo". E eu acho que isso acontece porque a gente, essa nossa geração, a gente não tá muito querendo receber ordem de ninguém. (J. T. V., Faria, comunicação pessoal, 29 de maio de 2015). 55

Interessante pensar a partir do texto da JoutJout, a importância do processo de identificação que sustenta a interação entre os fãs e suas webcelebridades. Estabelecendo um diálogo possível com a psicanálise, para Freud (1969c), a identificação é definida como o primeiro laço afetivo com o outro. O autor propõe que as massas se identificam com o líder por um traço identificatório e, por amor ao líder, cria-se uma identificação secundária horizontal com os próximos. Na perspectiva psicanalítica, os processos de identificação são importantes para o entendimento da origem do *Eu* que, ao se reconhecer na imagem, se aprende como uma função simbólica desta imagem. As identificações são elementos básicos na relação do sujeito com o outro e podem se combinar com outros mecanismos como a idealização, a atribuição a um objeto de realizar todos os ideais que o sujeito não reconhece nele.

Gergen (2000) já apontava que a explosão de tecnologias da comunicação, no sentido da variedade de meios e das possibilidades de relação, permitiria que as pessoas se relacionassem de modos diferentes e divergentes; estar em relação (*relatedness*) passaria a ser mais importante que o relacionamento (*relationship*) em si. No sentido tomado por ele, não se trata apenas de considerar a novidade tecnológica em si, trata-se de observar a variedade de meios ao nosso redor e o fato de eles possibilitarem relações e comunicações de distintas maneiras e divergentes modos como nunca no passado.

<sup>&</sup>lt;sup>55</sup> VAMOS nos amar virtualmente. TEDxTalks. Palestra de Júlia Tolezano. 2015. 11min57s, cor. https://www.youtube.com/watch?v=zbkImGWtyK0

Como afirma Branco (2006), é no contexto das práticas diárias e em seus microssistemas que as pessoas constituem a subjetividade em meio à polifonia e à multidimensionalidade da vivência humana e da produção dos significados. Compreender o desenvolvimento humano como eminentemente dialógico, relacional e histórico implica em compreender o processo de construção de significações considerando os aspectos culturais de mediação que operam ao longo do desenvolvimento. Nessa perspectiva, uma análise dos processos de produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com o outro afetivamente significativo — a webcelebridade— nos diários virtuais, poderá trazer um entendimento sobre a infância e os processos de desenvolvimento e de construção de culturas pessoais e coletivas na sociedade contemporânea na qual, cada vez mais, as interações humanas são mediadas pelas redes digitais.

## 7 Delineamento metodológico

São os passos — são os passos que fazem os caminhos.<sup>56</sup>

## 7.1 Caracterização da pesquisa

Braga (2011) define que o percurso da pesquisa passa pela compreensão da metodologia não apenas como conjunto de técnicas, mas, também, como continuadas decisões apoiadas em uma perspectiva teórica que orienta o caminho sem aprisionar o objeto empírico. Segundo Valsiner (2007), o estudo do desenvolvimento humano exige atenção especial para uma metodologia que, efetivamente, possibilite o estudo de processos de desenvolvimento

O delineamento metodológico do presente trabalho é um estudo qualitativo (Valsiner, 2011, 2014a), que parte da compreensão da realidade em sua complexidade, e ideográfico (Salvatore e Valsiner, 2012; Valsiner, 2007, 2012, 2014a), tendo como base a premissa de que todo fenômeno estudado é único. Como argumenta Valsiner (2003), é possível construir generalizações apoiando-se na análise sistemática de fenômenos singulares que podem ser aplicados a novos casos com características similares. Como método, realizamos um estudo de casos múltiplos considerado por Yin (2005) como o mais adequado quando são propostas questões de pesquisa do tipo "como" e "por que".

Partimos da ideia de que construir os dados da pesquisa ao longo das interações do pesquisador com os sujeitos participantes é fundamental. Compartilhamos do entendimento da Sociologia da Infância (Sarmento & Barra, 2006) de que a criança é um ser social, produtor de cultura, capaz de expressar suas opiniões sobre o contexto em que está inserido. Ao falar de si buscando significações, a criança revela aspectos da cultura em que está inserida, dando-lhe significação (Bruner, 1997).

## 7.2 Delimitação do problema

<sup>&</sup>lt;sup>56</sup>Caminhos de Mário Quintana

Considerando as apropriações sobre a produção de subjetividades na interação do sujeito com as mídias digitais, reconhecemos que a mediação cultural, a comunicação e a tecnologia formam uma tríade inseparável e indispensável para o entendimento da experiência humana contemporânea.

As experiências vividas por uma expressiva parcela<sup>57</sup> da população infantil do planeta (89% da população de 9 a 17 anos é usuária de *Internet*), possibilitadas pelas tecnologias midiáticas operam como dinâmicas semióticas reguladoras que consistem no contínuo processo de construção e utilização de signos que intermedeiam a relação entre o sujeito e as webcelebridades. Tais dinâmicas compreendem, por exemplo, a internalização, externalização, estabilização, transformação e neutralização de signos tais como os valores e crenças, que "guiam sentimentos e pensamentos das pessoas num dado contexto" (Valsiner, 2007, p. 96). Do mesmo modo, essas dinâmicas contemplam aceitação, rejeição, subversão, negociação, síntese e o equacionamento de sugestões sociais produtoras de sentido, constantemente produzindo e oferecendo modelos que servem de suporte para as identificações constitutivas do sujeito (Valsiner, 2012).

As dinâmicas sociais reguladoras são características do modelo bidirecional de reconstrução cultural proposto por Valsiner (2000a, 2007) através do qual o autor comparou as inúmeras sugestões sociais que cercam um indivíduo com vírus culturais. Considerado como um ser ativo, o indivíduo luta contra esses vírus culturais, podendo neutralizá-los, rejeitá-los ou aceitá-los. Nessa dinâmica, à medida que as sugestões sociais são internalizadas pelo indivíduo, elas são transformadas em significados pessoais e, então, externalizadas. Na maioria dos casos, os significados pessoais são construídos a partir de tensões, negociações e renegociações com as sugestões sociais existentes, fazendo com que cada indivíduo seja uma

,

<sup>&</sup>lt;sup>57</sup> https://cetic.br/pt

pessoa única ainda que integrada no mesmo *background*geral da cultura coletiva (Valsiner, 2007).

Sendo assim, lançamos o seguinte problema motivador da pesquisa: Como são construídas e quais são as produções de sentido de si e do mundo a partir das interações de crianças com webcelebridades?

## 7.3 Objetivos

## 7.3.1 Objetivo geral

Analisar e compreender as produções de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades nos diários virtuais.

## 7.3.2 Objetivos específicos

- (a) descrever as interações das crianças participantes com as webcelebridades nos diários virtuais;
- (b) analisar as possíveis tensões emergentes da interação das crianças com as webcelebridades que possam estar atuando como mediadores para a produção de sentidos de si e do mundo;
- (c) analisar as eventuais canalizações culturais de motivações específicas experienciadas a partir da interação entre as crianças participantes e as webcelebridades;
- (d) identificar e analisar as crenças, os valores e as metas internalizadas pelas crianças participantes a partir da sua interação com webcelebridades; e
- (e) identificar e descrever as principais webcelebridades com as quais as crianças participantes interagem nos diários virtuais.

## 7.4 Participantes

Considerando que o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) define legalmente como criança os brasileiros até 12- anos incompletos (Lei n. 8.069/1990) e que uma parcela

significativa de crianças entre 9 e 12 anos é usuária ativa destas redes<sup>58</sup>, optou-se por observar crianças pertencentes a essa faixa etária, que fazem uso da *Internet*, das redes sociais digitais e seguem alguma webcelebridade.

Participaram do estudo quatro crianças entre nove e doze anos que, por terem acesso ao conteúdo das mídias digitais, interagem virtualmente com os diários virtuais de suas respectivas webcelebridades. Essa quantidade de participantes se mostra coerente com a proposta da pesquisa qualitativa que preza pela profundidade e qualidade dos dados e não pela quantidade. O número de participantes das pesquisas qualitativas não precisa ser estatisticamente representativo, afinal, o interesse do pesquisador não é generalizar de forma probabilística os resultados para populações mais amplas.

A seleção dos participantes se deu por conveniência e acessibilidade. Tal proposta consiste na escolha de casos imediatamente acessíveis ao pesquisador que se mostrem prontamente disponíveis para participar voluntariamente da investigação.

Por ter trabalhado durante muitos anos como psicóloga escolar, tive acesso a uma escola da rede privada de ensino do segmento Educação Infantil e Ensino Fundamental I. O fato de ser uma escola preferencialmente para alunos de classe média alta favoreceria o desenvolvimento da pesquisa, pois haveria grande probabilidade de os alunos terem acesso às redes digitais mais facilmente. Além do mais, não é objetivo desta pesquisa promover uma análise considerando a classe econômica.

Com o apoio da direção da escola, apresentamos a pesquisa a todos os estudantes do 5° ano do turno matutino e vespertino. Os estudantes nos receberam com entusiasmo, relatando suas experiências com as mídias sociais digitais.

<sup>&</sup>lt;sup>58</sup> Comité Gestor da Internet no Brasil. http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-dainternet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2014

Após esse primeiro momento, a escola intermediou nosso contato com a família através do envio de uma carta convite (Apêndice 1), elaborada pela pesquisadora, para todos os alunos do 5º ano do ensino fundamental. Nessa carta, explicávamos, sucintamente, os objetivos e a proposta de desenvolvimento da pesquisa. Apesar de as famílias terem reconhecido a importância da pesquisa, a grande maioria delas indicou dificuldades para a participação das crianças, principalmente pela necessidade de deslocamento no turno oposto (já que seria possível realizar os encontros nos horários de aula), e pela impossibilidade de agenda vespertina da criança já repleta de compromissos com atividades tais como aulas de ballet, de língua estrangeira, de esporte etc.

Sendo assim, resolvemos refazer nossa proposta, agora viabilizando a ida da pesquisadora ao local indicado pela família para a realização da pesquisa. Uma nova carta convite elaborada pela pesquisadora foi enviada, pela escola, para as famílias convidando-as para uma reunião explicativa sobre o procedimento para o desenvolvimento da pesquisa que seria realizada na escola. Seis representantes das famílias compareceram à reunião (pais e mães) e, após a apresentação detalhada dos nossos objetivos, cinco concordaram com a participação das crianças na pesquisa. Os pais e mães presentes lembravam e sugeriam outros participantes que atendiam aos critérios de inclusão estabelecidos previamente, com os quais também fizemos contato. Nessa reunião na escola, combinamos um momento para que pudéssemos conversar concomitantemente com os pais e a criança, para agendamento dos encontros seguintes. Realizamos esses encontros na residência das crianças, com a presença dos pais ou, em alguns casos, com apenas um dos responsáveis e as crianças.

# 7.5 Considerações Éticas

Esta pesquisa está de acordo com os parâmetros estabelecidos pelo Código de Ética Profissional do Psicólogo e pelas Resoluções do Conselho Federal de Psicologia, CFP n° 011/97 e n° 016/2000 que tratam da realização de pesquisa em Psicologia com seres humanos.

Serão preservados os procedimentos éticos usuais de pesquisa com seres humanos, de acordo com a Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde (CNS).

Para a pesquisa em Psicologia, Barker, Pistrang e Elliot (1994) enfocam os princípios éticos em três eixos: consentimento livre e esclarecido, garantia da confidencialidade e proteção da privacidade e minimização de potenciais prejuízos ou privação de benefícios.

Com o objetivo de cumprir as normas éticas inerentes à pesquisa científica, utilizamos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice 2), que foi assinado pelo responsável pela criança, onde está descrito que os participantes entendem que todo o material da pesquisa será mantido no Instituto de Psicologia. Para a criança, foi apresentado o Termo de Assentimento (Apêndice C), que tem por finalidade informar sobre os objetivos da pesquisa, sua justificativa, a participação voluntária, o sigilo e a privacidade, os procedimentos da pesquisa e os possíveis riscos e benefícios. Foi garantida a liberdade de abandonar a pesquisa em qualquer momento.

Quanto aos aspectos de risco envolvidos no estudo, em consonância com as resoluções supracitadas, levamos em conta que qualquer pesquisa com seres humanos é passível de algum risco potencial aos participantes. Ressaltamos que este formato de investigação apresenta risco mínimo à integridade dos participantes, garantindo que estes não serão expostos bem como a sua identidade e que qualquer informação que venha a identificá-los permanecerá em sigilo.

O projeto foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética através da Plataforma Brasil CAAE 18277519.1.0000.5686.

#### 7.6 Estratégias de construção de dados

Por considerarmos que o desenvolvimento do *self* pode ser estudado a partir das interações das crianças com aspectos diferenciados da cultura e que este desenvolvimento pode ser capturado tanto nas narrativas quanto na observação de interações relevantes das crianças,

como estratégia, optamos pela observação participante e por entrevistas semiestruturadas, dialógicas.

A observação participante tem sido apontada por alguns autores, tais como Corsaro (2009), Müller e Carvalho (2009), Rossetti-Ferreira et al. (2009), como uma grande possibilidade teórica e prática nas pesquisas com crianças. A convivência da pesquisadora com a criança por meio da observação, da escuta, da reflexão, do diálogo e dos acontecimentos naturais que ocorrem no processo de campo facilitou o acesso a uma compreensão que, de outro modo, não seria alcançável.

De acordo com Bogdan e Taylor (1975), a observação participante consiste em um tipo de investigação que se caracteriza pelo fato de a produção de dados ocorrer durante um período de interações sociais intensas no qual o pesquisador partilha das experiências no ambiente dos sujeitos participantes. Yin (2005) estabelece uma distinção entre etnografia e observação participante evidenciando o fato de a primeira ter a necessidade de estadias longas do investigador realizando uma observação detalhada do campo enquanto que a observação participante não precisa de um longo tempo.

Conforme Blalock Jr. (1973) e Cavedon (1999), a observação participante envolve a profunda inserção do pesquisador no cotidiano em estudo, o que lhe permite questionar pressupostos prejudiciais à coleta de dados, oferecendo como dados adicionais à investigação a própria crítica sobre esses pressupostos.

Lüdke e André (1986) põem em discussão o caráter científico da técnica de observação devido ao fato de as observações serem muito pessoais, podendo ser influenciadas pela história de vida, bagagem cultural, grupo social, aptidões etc. Mas os mesmos autores defendem que o fato de a observação poder ser sistemática, a partir de um planejamento cuidadoso do trabalho e de uma preparação rigorosa do observador, justifica a validade da técnica enquanto instrumento científico de investigação. Para tanto, exige-se o estabelecimento de critérios,

delimitando, desta forma, "o quê" e "o como" observar, a definição do objeto e o foco da investigação para que a pesquisa seja realizada. Elaboramos um roteiro inicial que demarcaria os objetivos da pesquisa e, assim, delimitaria também o foco da pesquisadora.

No âmbito teórico-metodológico, a Psicologia Cultural está alicerçada em processos semióticos. Para Valsiner (2012), os cientistas não são autômatos racionais, mas pessoas que se envolvem com preferências subjetivas e posições no desenvolvimento de sua pesquisa. Assim, a objetividade científica só pode ser alcançada sobre um processo de generalização profundamente subjetivo.

Com o objetivo de esclarecer aspectos que não tenham sido bem compreendidos ou que não emergiram durante a observação, foram realizadas entrevistas semiestruturadas, dialógicas, com as crianças participantes. Souza e Castro (2008) sugerem as entrevistas dialógicas, pois entendem que as crianças, pelo que fazem, podem falar sobre quem são e a respeito dos lugares que ocupam socialmente, além de considerar o diálogo como experiência singular e única.

De acordo com Gil (2011), a entrevista semiestruturada é recomendada nos estudos exploratórios que visam abordar realidades pouco conhecidas pelo pesquisador ou oferecer uma visão aproximativa do problema pesquisado. Segundo Corsaro (2009), uma entrevista formal não é a mais indicada com crianças, principalmente pela impossibilidade de o pesquisador saber de antemão as perguntas que serão feitas, pois as formas de comunicação entre os participantes são muito diferentes.

Triviños (1987) propõe que a entrevista semiestruturada tem como característica a elaboração de questionamentos básicos que se relacionam ao tema da pesquisa. O foco principal é colocado pelo pesquisador. Segundo o autor, a entrevista semiestruturada possibilita não só a descrição dos fenômenos sociais, mas também sua explicação e a compreensão de sua totalidade, além de manter a presença consciente e atuante do pesquisador no processo de produção de informações.

Manzini (1990/1991) defende a ideia de que a entrevista semiestruturada está focalizada em um assunto sobre o qual o pesquisador elaborou um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões decorrentes das circunstâncias momentâneas à entrevista. Afirma o autor que esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais espontânea e estas, por sua vez, podem fazer surgir questões inesperadas ao entrevistador que poderão ser de grande utilidade na pesquisa.

A técnica de entrevista semiestruturada apresenta como vantagem a sua plasticidade quanto à duração, possibilitando, assim, um aprofundamento sobre determinados assuntos, além de facilitar uma interação menos formal, mais afetiva entre o pesquisador e a criança participante, favorecendo respostas mais espontâneas.

O momento da entrevista, portanto, consiste em um espaço dialógico perpassado pelos significados co-construídos pelo pesquisador e o entrevistado (Valsiner, 1997) e representa, também, uma valorização do singular como campo consequente de investigação e desenvolvimento teórico. Nesse sentido, a entrevista deve ser dialogada, pois o ir e vir de perguntas e respostas colabora para a sua interpretação.

Em pesquisas com crianças, é fundamental a escolha por uma metodologia que ajude a evitar que o pesquisador projete o seu olhar sobre as crianças e possa descentrar seu olhar de adulto para poder entender, através das falas das crianças, os mundos sociais e culturais da infância (Quinteiro, 2002), cuidando para que as interpretações não sejam mais fortes que as falas. É necessário reconhecer que as crianças sabem muito mais sobre o que o pesquisador está naquele momento interessado em saber. Atentamos, também, para o cuidado com a não identificação da criança e evitamos qualquer pergunta mais invasiva que pudesse expô-la em detrimento, inclusive, de um maior aprofundamento sobre a sua história.

## 7.7 Construção de dados

Considerando o agendamento prévio das datas para a realização da pesquisa, combinamos uma reunião com a família, na residência da criança participante, local indicado por todas as famílias, o que garantiu a presença dos pais e da própria criança. Esclarecemos todas as dúvidas sobre a pesquisa e, então, foi assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos responsáveis e aceito o Termo de Assentimento pela criança participante. Esclarecemos sobre os critérios éticos e ratificamos a possibilidade de desistência, a qualquer momento, durante o desenvolvimento da pesquisa.

Nessa reunião, agendamos os três encontros posteriores com a criança e a possibilidade de mais um, caso fosse necessário, o que efetivamente ocorreu 12 meses depois, já no período da pandemia da Covid19. As datas e horários foram adequados à disponibilidade da criança e do pesquisador. A observação e as entrevistas atenderam ao tempo programado de 60 min (aproximadamente). Todos os encontros foram gravados em áudio. Para o agendamento do quarto encontro, contactamos, novamente, um dos genitores que autorizou o encontro pela plataforma do Meet. Os responsáveis informaram o telefone celular das crianças para que pudéssemos agendar diretamente com elas um encontro individual, com gravação apenas de áudio.

O primeiro encontro com as crianças participantes ocorreu na data acordada previamente e no local indicado pela família. Nesse primeiro encontro, foi solicitado que cada criança declarasse verbalmente o conhecimento dos objetivos da pesquisa e o desejo de participar. Obedecendo à necessidade do sigilo das informações para a segurança dos participantes na pesquisa, solicitamos que escolhessem um pseudônimo (um nome fictício) que as representasse significativamente e que possibilitasse que se reconhecessem nas falas produzidas. Os pseudônimos escolhidos atenderam a vários critérios estabelecidos pelas crianças como, por exemplo, a homenagem a um amigo, adotando seu nome, ou a um personagem dos jogos eletrônicos ou, ainda, uma alteração no próprio nome. Assim, na Tabela

2, apresentamos os seguintes nomes escolhidos pelas próprias crianças: Indefinido; Leinad; Guilherme; e Tobirama.

Tabela 2

Nomes escolhidos, sexo e idade (inicial) das crianças participantes

	Indefinido	Leinard	Guilherme	Tobirama
Sexo	M	M	M	M
Idade	11 anos	10 anos	10 anos	11 anos

Fonte: Elaborada pela pesquisadora

Em todos os momentos de encontro com as crianças, começamos lembrando sobre a gravação em áudio, solicitando que elas ratificassem se concordavam em participar da pesquisa. Em seguida, pedimos que nos mostrassem como interagem com seus *youtubers*. Observamos todo o processo de escolha: a entrada na *Internet*, o zapear os canais ou a entrada direta em algum deles, até a opção final do *post* que ela desejava compartilhar.

Entendemos que a opção metodológica possibilitou que acompanhássemos o processo de desenvolvimento da interação das crianças com as webcelebridades escolhidas, a emergência das produções de sentido ao mesmo tempo em que conversávamos sobre o que estava acontecendo, sobre o que elas estavam fazendo, o que estavam sentindo e o que estavam achando sobre aquela experiência.

Pautando-se no pressuposto de que cada observação é única, nas entrevistas semiestruturadas e dialogadas, buscou-se aprofundar pontos que não ficaram claros ou temáticas que se apresentaram mais carregadas de signos que expressavam as produções de sentido de si e do mundo atribuídas pelas crianças. A depender do processo de interação de cada criança com a webcelebridade, realizamos algumas perguntas esclarecedoras indicadas no Quadro 1.

## Quadro 1

## Perguntas Esclarecedoras

Se você encontrasse com ela agora, o que lhe diria?

Quando você começou a usar a Internet?

Seus pais fazem alguma restrição?

Em quais sites, vlogs, redes sociais você mais entra?

Quanto tempo por dia você fica nas redes sociais?

Por que segue essas webcelebridades e como você chegou até elas?

Que temas mais lhe interessam?

Você dá like? Por que você deu esses likes?

A webcelebridade que você segue já postou algo que você não gostou?

Por que você não gostou?

Você queria que alguma webcelebridade falasse de algo que ainda não falou?

Você já encontrou com ela? Como foi esse encontro? Gostaria de encontrar?

## 8 Análise e Discussão dos dados: o que falam as crianças

"É através da enunciação que a língua toma contato com a comunicação, imbui-se do seu poder vital e torna-se uma realidade." (Bakhtin, 1995, p. 154)

Iniciamos a análise dos dados com a transcrição na íntegra da fala das crianças. As transcrições passaram por uma leitura flutuante inicial. Após a leitura, buscamos identificar indicadores de produção de sentido inferidos com base nas narrativas referentes às dimensões motivacionais: crenças, valores e metas das crianças participantes a partir das suas interações com as webcelebridades. Nossa premissa é de que os processos de produção de sentido se constituem a partir da interação entre as dimensões da linguagem, cognição, afeto e motivação, responsáveis pela contínua produção de significados que caracteriza a experiência de significação.

Após a análise, encaminhamos os textos para as crianças, individualmente, para que lessem e devolvessem com as observações de cada uma delas. Nossa intenção não era, simplesmente, a de informar, mas de incluir as crianças como co-autoras na construção da tese. Na devolutiva, elas confirmaram a fidedignidade da nossa transcrição e esclareceram sobre alguns pontos. Em uma das devolutivas, a criança aponta a existência de alguns erros ortográficos (que tranquilizei dizendo que ainda iria para revisão) e confessa estar preocupada de poder prejudicar o nosso trabalho por ter exagerado um pouco sobre a quantidade de vezes que viu determinada postagem! Nas outras, as crianças concordaram que o texto estava fiel ao dito por elas durante os nossos encontros.

A análise da fala das crianças está ancorada nos objetivos, já indicados acima, de: descrever as interações das crianças com as webcelebridades nos diários virtuais; analisar as possíveis e eventuais canalizações culturais de produção de sentido experenciadas a partir da interação entre as crianças e as webcelebridades; identificar e analisar as produções de sentido de si e do mundo internalizado pelas crianças participantes a partir da sua interação com as

webcelebridades; e descrever cada webcelebridade trazida pelas crianças com uma breve biografia e o seu posicionamento na plataforma *YouTube*.

Para tanto, optamos por analisar os aspectos da dimensão motivacional, ou seja, crenças, valores e metas, pois, como propõem Valsiner e Branco (1997), esses aspectos estão intimamamente ligados e possuem como função principal orientar as ações das pessoas no processo desenvolvimental em direção ao futuro. Assim, a internalização de aspectos culturais é antecedida e orientada por elementos motivacionais afetivos, atribuindo-lhes um significado particular dentre muitos possíveis.

Segundo Pires e Branco (2008), na perspectiva da Psicologia Cultural, a motivação social é concebida como um sistema de desenvolvimento dinâmico que engloba construções psicológicas como crenças e valores carregados de afeto e metas. Segundo Branco (2012), um sistema de valores é formado por um conjunto de crenças culturais com forte enraizamento afetivo e são eles que dão um sentido de continuidade à permanente dinâmica de mudanças no sistema do *self* em desenvolvimento como categorias antecipatórias da realidade (futuro).

Para Branco (2006), a motivação humana impulsiona as ações orientada pelos contextos culturais e suas consequentes sugestões, restrições, regras. Os processos motivacionais são gerados de forma bidirecional e dialética através de processos de significação de si e do mundo os quais, por sua vez, estão na ontogênese, de forma coconstrutiva entre a "cultura" e o "sujeito", da própria constituição do *self*.

Valsiner (2012) propõe que as funções psicológicas circunscritas dentro das irreversibilidades do tempo e orientadas por metas podem mudar levando-nos a direções inesperadas, mas sem perder o tom afetivo que apoia nossas decisões. Para ele, os valores, como recursos humanos básicos de orientação afetiva, são campos específicos hipergeneralizados co-construídos ao longo da dimensão de tempo passado-presente-futuro.

Analisamos as falas considerando, também, o sentido de pertencimento às comunidades como um *locus* virtual, funcionando como fronteiras simbólicas organizadas em volta das webcelebridades – como a comunidade dos focas do Luccas Neto, dos corujas, seguidores de Felipe Neto, ou dos cientistas que seguem o Manual do Mundo, canal de Iberê Tenório.

Para McLuhan (1975), os meios de comunicação mediados pelo computador têm modificado a ideia de comunidade e, por isto, muitos autores como Rheingold (1995), um dos primeiros a usar o termo, Donath (1998) e Palacios (1998), entre outros, têm nomeado essas comunidades de virtuais.

Segundo Recuero (2001), esse sentimento de pertencimento à comunidade pode ser entendido a partir da noção de *Gemeinschaft* (comunidade) de Tönnies, que considera que as interações se dão por vontades humanas em múltiplas relações. Em sendo essa vontade humana natural, baseada nas instâncias de parentesco, vizinhança ou amizade, teríamos a formação de comunidades.

Mattos (2013), em seu estudo longitudinal com jovens, discute a ideia de "sentido de pertencimento" como um processo que envolve a construção de interdependências dinâmicas entre os jovens e as diversas esferas da experiência nas quais transita, buscando incluir-se e ser incluído em determinado contexto.

Tomaremos, nesta pesquisa, o sentimento de pertencimento referido por Recuero (2001) como uma vontade de pertencer àquela comunidade por vínculos de amizade, inserido no sentido de pertencimento referido por Mattos (2013) que envolve a construção de interdependências dinâmicas entre as crianças e as comunidades virtuais em que transitam.

Iremos analisar as eventuais canalizações culturais de motivações específicas experienciadas a partir da interação entre as crianças e as webcelebridades por elas referidas, identificar e analisar as crenças, os valores e as metas internalizadas a partir da sua interação com elas e a existência ou não de um sentido de pertencimento à comunidade. Por opção

metodológica, essa dimensão motivacional abrangendo crença, valores e objetivos, como também o sentido de pertencimento, são discutidos ao longo da apresentação de cada caso.

Ainda como opção metodológica, decidimos articular e ancorar os referenciais teóricos desta pesquisa na própria análise das falas das crianças, pois entendemos que, assim, podemos dialogar com a teoria, valorizando o dito pelas crianças. Optamos, também, por discorrer sem obedecer a uma orientação linear de tempo dos encontros, buscando enfatizar, nas falas, as produções de sentido de si e do mundo, destacando-as a partir das interações dessas crianças com as webecelebridades por elas escolhidas.

Para uma melhor compreensão do leitor, na indicação do diálogo entre a pesquisadora e as crianças participantes, utilizamos as iniciais de quem está falando, usando a letra S para me nomear e a inicial do nome escolhido pela criança.

## 8.1 Indefinido

Começamos com a análise da fala de um menino de 11 anos que se nomeou "Indefinido", justificando ser o nome que primeiro lhe veio à cabeça. Indefinido é estudante do 5° ano do ensino fundamental de uma escola da rede particular de ensino onde divulgamos a pesquisa. Nossos encontros, inicialmente presenciais, ocorreram na casa da avó materna, onde ele passava as tardes. Seu acesso à *Internet* é monitorado pela mãe e o acesso aos diários virtuais postados no *YouTube* se dá através da TV.

Nossos encontros se seguiram sempre na casa da avó materna, em um bairro de classe média alta de Salvador. Ficávamos sempre no andar de cima e até chegar à sala onde estava a TV por onde Indefinido acessava o *YouTube*, passávamos por um console com alguns portaretratos e Indefinido me mostra a foto de seu avô, já falecido, e de quem era muito próximo. Sempre, no final, ele me acompanhava até a porta para se despedir. No úlimo encontro presencial, carinhosamente, levei-lhe um presente, uma caneca com a imagem de Naruto,

personagem *anime* que tanto fez a diferença nas produções de sentido de Indefinido e que, de alguma forma, marcou também a lembrança que tenho dele.

Com base nos dados da observação participante e da entrevista semiestruturada, destacamos cinco campos afetivo-semióticos que configuram as produções de sentido de Indefinido. São os seguintes:

- Ser verdadeiro *versus* não ser verdadeiro
- Ter preconceitos *versus* não ter preconceitos
- Superação versus não superação
- Ser infantil *versus* não ser infantil
- Humilhação versus admiração

No primeiro encontro, chego no horário agendado e encontro Indefinido à minha espera juntamente com a sua mãe, na varanda. Simpático e receptivo, se mostra disponível a participar. Fomos encaminhados por sua avó à sala da TV. Bom falante, bem humorado e irônico com as palavras, Indefinido acessa o seu canal de *YouTube* favorito e narra com desenvoltura sua história de seguidor e fã de Felipe Neto.

Felipe Neto Rodrigues Vieira nasceu, em 1988, no Rio de Janeiro. Como *youtuber*, foi dono do primeiro canal do Brasil, na época chamado "Não faz sentido", que versava sobre quatro principais temáticas: adolescência, celebridades, filmes e vídeos, além de sexualidade, alcançando 1 milhão de inscritos. Em função de sua notoriedade advinda de sua exposição no *YouTube*, Felipe Neto participou de alguns programas de televisão, de campanhas publicitárias e abriu a sua própria empresa de vídeos como também um canal de humor no *YouTube* intitulado "Parafernalha". Em 2013, lançou seu primeiro livro "Não Faz Sentido! Por trás das câmeras"; em 2017, lançou "Felipe Neto – A trajetória de um dos maiores *youtubers* do Brasil", que se tornou o livro mais vendido do ano; em 2018, lançou a continuação do livro, intitulado "Felipe Neto – A vida por trás das câmeras. Seu canal Felipe Neto". Em 2013, também

comandou a série "A Toca", o primeiro programa brasileiro feito exclusivamente para o serviço de *streaming Netflix*. O *youtuber* é conhecido por ter tomado diversos posicionamentos sobre variados assuntos, ao longo de sua carreira, e, atualmente, tem se posicionado em prol da diversidade e promovido reflexões sobre o tema da depressão. Em seu canal Felipe Neto<sup>59</sup> conta, hoje, com mais de 43 milhões de inscritos. Um exemplo do poder de influência do *youtuber* foi o patrocínio que deu ao time do qual é torcedor, o Botafogo, nos últimos dois jogos do Brasileirão, em 2017. Devido ao seu apoio, a *Web* TV do Botafogo futebol clube dobrou o número de inscritos e a venda de camisetas infantis oficiais aumentou em cerca de 500%. Em 2020, Felipe Neto foi eleito, pela revista americana *Time*, como uma das 100 personalidades mais influentes do mundo, integrando um seleto rol no qual só 10 brasileiros antes haviam sido incluídos.

A partir da pergunta sobre o que gosta tanto em Felipe Neto, Indefinido diz:

[I]: Ele é uma pessoa que grava vídeo porque quer, porque gosta. Ao contrário de muito youtuber aí, que grava vídeo só pra ganhar adsense e view. Só pra divulgar o canal. E não tá nem ligando com o que os outros vão achar. Também porque ele já sofreu muito por causa da Internet. Ele tem um monte de pessoas que odeia ele e não sabe por quê. Porque falaram que ele é ruim, porque não tem explicação, porque quer falar que odeia ele. Ele faz um monte de coisa legal. Ele faz desafio pro canal, ele tem um aplicativo dele, tem dois livros, quer dizer, duas revistas.

[S]: E o que você pensa sobre o que ele faz?

[I]: Ele faz porque gosta. Felipe é mercenário? Sim! Mas, eu não acredito, pois dá para perceber que é verdade, ele não faz somente por dinheiro, mas pela vontade de fazer alguma coisa diferente. Fez porque desejou fazer.

<sup>&</sup>lt;sup>59</sup> https://www.youtube.com/user/felipeneto/playlists?app=desktop

Na sua fala, Indefinido reconhece em Felipe Neto alguém que fala a verdade. Ser verdadeiro naquilo que faz é um valor que o faz excluir aqueles que, no seu entender, não agem desta forma, criando um campo afetivo semiótico *ser Verdadeiro* versus *Não ser verdadeiro*, que baliza a sua percepção e o reconhecimento do outro. Mesmo considerando a possibilidade de sua webcelebridade poder não ser verdadeiro, ou seja, estar ali por dinheiro, como um mercenário o faria, Indefinido acredita que é gostar do que faz que move Felipe Neto a fazer seus diários virtuais.

Ainda salientando valores que destaca em Felipe Neto e que são importantes para ele, Indefinido continua:

[I]: Eu gosto do jeito sem preconceitos dele. Ele não tem preconceito com nada!

[I]: Prefiro alguns que falem de um conteúdo menos nocivo, mais inteligente, porque alguns conteúdos são agressivos. É fácil influenciar alguém se você é um influencer. Quando você tem uma autoridade, as pessoas prestam mais atenção em você e você se torna influente e precisa cuidar do que fala, mas muitos não cuidam. Tem muitos conteúdos hoje que eu vejo que nem faz sentido. Alguns são agressivos e intolerantes. Alguns têm canais que são fonte de felicidade para os homofóbicos, pois ficam xingando os homossexuais, ou são racistas, ou nazistas. Tem, hoje em dia, algumas pessoas que aparentemente possuem somente três neurônios, elas postam vídeos ensinando como assediar alguém. Não tem mais o limite, não tem barreira para postar o conteúdo, tem que selecionar bem quem você vai assistir.

A reflexão de Indefinido sobre a quantidade reduzida de neurônios dos *youtubers* que, de forma preconceituosa, apoiam a homofobia, o racismo e incentivam atitudes nazistas, demonstra como a sugestão de Felipe Neto posicionando-se contra preconceitos operou como uma voz significativa para que ele internalizasse o não ser preconceituoso como um valor a ser seguido e, consequentemente, selecionasse suas webcelebridades a partir da presença ou não desse valor. O campo afetivo *Não ser preconceituoso* orienta suas ações e suas produções de

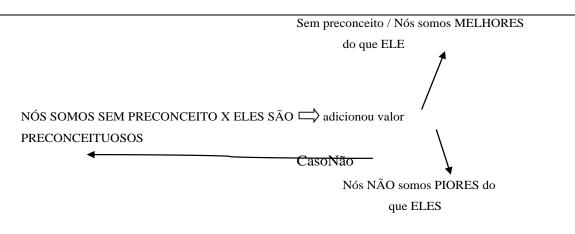
sentido do mundo. Indefinido, quando refere "conteúdos mais inteligentes e conteúdos mais nocivos", possivelmente afetado pela externalização do posicionamento não preconceituoso de Felipe Neto, reelabora não somente um sentido de si mesmo e do mundo, mas, também, seus modos de agir e de sentir diante desses valores. Quando desvaloriza o comportamento preconceituoso dos *youtubers* citados, Indefinido adiciona uma tensão entre quem tem e quem não tem preconceito, considerando como melhores aqueles que não têm preconceito. A posição postada por Felipe Neto opera como sugestão social e, assim, assume o papel de agente canalizador na construção de novos sentidos ou de pontes entre antigos e novos sentidos de Indefinido.

Entendendo que não existe uma linearidade causal entre o que entra na composição do sistema e o resultado e que mecanismos, pessoal e cultural, catalisam essa dinâmica de regulação semiótica, Valsiner (2008) evidencia o formato de sistemas causais multiníveis da mediação semiótica como semelhante a um ciclo de catálise química. Os valores externalizados por Felipe Neto operaram como um agente catalisador, transformando a mensagem, adaptando os conteúdos para aspectos importantes para Indefinido, facilitando a emergência do signo campo *Não ser preconceituoso*, operando novas sínteses pessoais.

Como observamos na Figura 16, as diferentes adições de valor conduzem à evocação da possibilidade de ação. Quando nos movemos em direção a um valor, duas elaborações podem acontecer: uma acentuando a diferença e, assim, NÓS será melhor que ELES; ou, em uma segunda elaboração, NÓS será pior que ELES, diferença esta que deverá ser assegurada. (Valsiner, 2012).

No caso de Indefinido, entendemos que ele acentua a diferença detectada entre aqueles que possuem preconceitos e os que não possuem, adicionando o valor de ser MELHOR aquele que não tem preconceito, tal como o Felipe Neto.

**Figura 16**Modo pelo qual é adicionado valor a uma distinção



Fonte: adaptado de Valsiner 2012, p. 154

Ainda procurando entender a interação de Indefinido com Felipe Neto, enquanto assistíamos aos *vlogs*, perguntei como ele via essa relação e Indefinido responde:

[I]: Eu olhava o canal dele e isso me deu mais confiança. A história de vida dele era que ele tinha fracassado até conseguir o sucesso, isso me deu certo ânimo, minha autoestima era baixa e ver alguém que trabalha duro ter sucesso me animou. Se eu puder agradecer a ele, eu diria: sou muito grato.

Essa gratidão de Indefinido me sensibiliza bastante e, nesse momento, consigo perceber a relevância da afetação na interação de Indefinido com sua webcelebridade. Neste caso, o fato de Felipe Neto ter fracassado e de ter tido a possibilidade de superar e conseguir sucesso funcionou como baliza organizadora ou aparato temporário de organização das experiências pessoais de Indefinido. A tensão que se estabelece entre o campo afetivo *superação* versus *não superação* e a internalização ativa de Indefinido do signo superação como um signo campo, operou como um signo promotor de mudança na produção de sentido de si mesmo. A partir da fala de Indefinido, podemos inferir que uma nova síntese pessoal foi construída dando, assim, um novo rumo na sua trajetória em direção ao futuro, exemplificando o que diz Valsiner (1998)

quando entende que o outro significativo, através dos esforços de canalização cultural sobre os campos afetivos, é parte intrínseca do processo de transformação de si mesmo próprio ao viver.

Continuando no mesmo processo reflexivo, Indefinido faz referência, também, à webcebridade RezendeEvil<sup>60</sup> que, na verdade, se chama Pedro Afonso Posso Rezende, um fenômeno do *Youtube* que começou com um canal sobre *Minecraft* e, em 2021, tinha vinte e nove milhões de seguidores. Esse *youtuber* escreveu os livros "Dois Mundos, Um Herói", "De Volta ao Jogo" e "Jogada Final", com quinhentos mil livros vendidos; três peças teatrais "O Paraíso", "A Batalha dos Mundos" e "Festival Aliança do Rezende #ADR", que tiveram os ingressos esgotados pelas cidades por onde passaram. É o primeiro brasileiro a atingir 6 bilhões de visualizações na plataforma *YouTube*. O canal começou a partir de uma dificuldade de Rezende de passar de fase em um jogo de videogame, o que o fez buscar, nos vídeos do *Youtube*, alguns tutoriais de ajuda. Depois, ele passou a criar seu próprio conteúdo e, desde 2020, trabalhando cerca de 17 horas por dia, posta quatro vídeos diariamente.

Sobre o YouTuber Rezende, Indefinido comenta:

[I]: Não me sinto feliz com o RezendeEvil, eu adorava ele demais, mas tomei algumas atitudes erradas de desrespeito. Meus pais dizim que o conteúdo não era para minha idade e, mesmo assim, eu não via nada de errado. Ele era irresponsável e eu vendo os vídeos dele como o que ele fingia que engasgava e falou ironicamente que engasgar era bom, que ele amava isso — tinha duplo sentido — mas, eu fui lá e tentei engasgar porque ele disse que era maravilhoso. Ele me ensinou a xingar, e eu não gostava de xingar. Ele sempre foi bemsucedido e estourou no YouTube, isso baixou minha autoestima

As crianças coconstroem, gradativamente, posicionamentos de alta complexidade que podem orientar suas ações para avaliar os outros como semelhantes e, daí, inclui-los ou exclui-los como antagonistas, como Indefinido faz com Rezende Evil. Na fala de Indefinido, ao trazer

<sup>60</sup> https://www.youtube.com/channel/UCbTVTephX30ZhQF5zwFppBg

o fato de não ter precisado superar para vencer, ao contrário de Felipe Neto, RezendeEvil fez sua autoestima baixar e, por isto, deixou de ser um outro significativo para ele. Nosso entendimento é de que o signo *superação* internalizado por Indefinido operou como signo promotor na sua trajetória desenvolvimental dando sentido a suas experiências.

Durante a postagem de Felipe Neto que assistimos juntos, Bruno Correa, amigo de Felipe Neto, aparece no vídeo e Indefinido comenta:

[I]: Eu gosto de todos que são ligados à família Neto — Luccas, Felipe, Bruno Correia, Bruna Gomes. Eu acabava assistindo todos eles. Era difícil não chegar ao outro. Eles não são uma família específica, são dois irmãos, um amigo e a namorada do Felipe. Era basicamente um grupo de influenciadores que estavam ligados como se fossem uma família. Todos tinham seu canal individual, também. É difícil você não achar os irmãos Neto. Felipe é o maior do Brasil, eles estão em um pedestal!

Bruno Correa nasceu no Rio de Janeiro, em 1986. Seu canal no *YouTube*<sup>61</sup> apresenta conteúdo de *gameplays*<sup>62</sup>, *vlogs* e desafios, ultrapassando mais de 6 milhões de inscritos. É amigo e trabalha no canal de Felipe Neto, aparecendo, inclusive, no livro "Felipe Neto – A Vida Por Trás das Câmeras". Atuou no Parafernalha<sup>63</sup> (canal de esquetes de comédia fundado por Felipe Neto) e também fez parte da equipe do portal de notícias *nerds* IGN Brasil.

Sobre sua interação com Bruno, Indefinido refere como mudou a sua compreensão de família a partir de uma fala do *youtuber*. Para Indefinido, o significado de família deixa de ser explicado pela consanguínidade e passa a ser decorrente de uma escolha afetiva, como ele mesmo afirma respondendo a minha pergunta:

[S]: Tem alguma coisa que Bruno lhe ensinou?

<sup>61</sup> https://www.youtube.com/channel/UC28NhCvMistzR3YxZ9TqSEQ

<sup>&</sup>lt;sup>62</sup> Tutoriais de jogos, ensinando como os demais jogadores podem passar pelas fases ou novas formas de explorar o jogo. https://blog.hotmart.com/pt-br/gameplay

<sup>63</sup> https://www.youtube.com/channel/UCddYq41\_tZ1FnLlguLT6-Ow

[I]: Bruno Correa me ensinou que família não é sanguíneo, família você escolhe, são pessoas que te amam e te respeitam acima de tudo. Eu aprendi e usei em grande parte de minha vida. Eu creio que família são pessoas que estão ligadas de forma afetiva diferente das outras.

No modelo de camadas elaborado por Valsiner (2012), as mensagens podem ficar em uma das camadas. A passagem de um nível para outro envolve mudanças, filtros e reconstruções. Da camada II para a III, os mediadores sociais poderão agir como catalisadores, adaptando o conteúdo para aspectos afetiva e cognitivamente importantes no contexto das vivências do sujeito, promovendo ajustes na zona de fronteira entre as culturas pessoal e coletiva. Signos catalisadores fornecem as condições necessárias, mas não suficientes, para que signos promotores e inibidores possam operar a mediação direta das transformações ao longo dos processos psicológicos. Assim, determinados elementos serão condição necessária, mas não suficiente, para que uma determinada relação causal sistêmica ocorra, favorecida pelas condições para a construção de significações pessoais na interação de Indefinido com a webcelebridade Bruno Correa, oportunizando uma maior flexibilização para a construção de novos sentidos. A Figura 17 exemplifica o modelo em lâminas do processo de internalização da mensagem por Indefinido.

**Figura 17**Modelo em lâminas do processo de internalização

Mensagem que está se tornando internalizada transformada Família você escolhe Camada I Camada II Catalisador x Destaque da Camada III mensagem Catalisador Y Campo Generalização afetivo do conceito de família

Fonte: Adaptado de Valsiner (2012, p. 420)

As mensagens são internalizadas e se transformam, a cada passagem de fronteira de cada camada, sendo necessário passar pelo regulador de fronteira – o catalisador. Alguns conteúdos são excluídos, modificados ou mantidos. Vemos que foi ultrapassada a primeira camada da atenção sobre a mensagem, entrando na segunda onde se dá uma generalização abstrata. Chegando a terceira camada, a mensagem assume uma estrutura pessoal de sentido adquirindo um tom afetivo. Indefinido externaliza que família não é só de sangue, mas é aquela que se escolhe, integrando esse significado no seu campo afetivo mais interno, assumindo-o como um valor.

Ainda falando sobre Bruno Correa, Indefinido diz:

[I]: Eu amo o canal dele, porque ele faz gameplay de jogos que são muito legais. São muito massa.

[S]: Então, você gosta também de canais com jogos?

[I]: Eu amo. Em primeiro lugar, porque eu gosto da cultura nerd<sup>64</sup>.

[S]: Você gosta do que da cultura nerd?

[I]: PR jordan do Ei Nerd conseguiu mudar minha opinião sobre a cultura nerd. Minha visão sobre as coisas é pessimista, eu prefiro não ter um pensamento até que venha uma visão otimista porque aí dura mais um pouco. Eu tenho aversão à humanidade, por opinião própria, eu tenho aversão mais que quase tudo. Eu penso que não ter uma opinião sobre algo e ter uma forma boa é melhor. Ignorância acaba sendo uma benção, algumas vezes. Não saber das coisas pode ser melhor do que saber. Eu sempre tive um receio das pessoas não gostarem de mim pelo que sou — enquanto os garotos ficavam jogando futebol, eu preferia ficar brincando de super-heróis ou vendo filmes fictícios para suprir a necessidade de ter fantasia na minha vida. É muito difícil. Em 2009, eu já era assim; nasci em 2007. Gostar de alguma coisa nerd era tipo você falar: você poderia me humilhar? Me humilha, por favor!!

Ei Nerd<sup>65</sup> é uma referência no mundo *nerd* e *geek*. Criado em 2014, por Peter Jordan, o canal possui vídeos com comentários e análises sobre filmes, séries, animes, *games*. Considerado o maior canal de cultura pop no Brasil, compartilha dois a três vídeos diários e soma mais de 12 milhões de inscritos (2022).

Em uma realidade midiatizada, culturas e modos de vida até então organizados de forma isolada ganharam força e espaços de diálogo e os jogos de videogame constituem um signo representativo da cultura *nerd* que opera como espaço de interação e diálogo. Sendo assim, podemos entender que não se trata apenas de entretenimento, mas de estilo de vida, parte de uma cultura midiática na qual todos estão inseridos. Sob esse aspecto, Indefinido se declara *nerd* como uma produção de sentido de si, uma necessidade de ter fantasia na vida, mesmo que custe ser humilhado por isso.

<sup>&</sup>lt;sup>64</sup> Consumo de muita tecnologia e outros produtos da cultura pop, como séries, filmes e HQs. A cultura *nerd*atualmente é parte dominante da cultura pop. https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-a-diferenca-entre-nerd-e-geek/

<sup>65</sup> https://www.youtube.com/results?search\_query=ei+nerd

Atribui-se que o termo *nerd* foi adotado, inicialmente, pelo *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), no final dos anos 1950, referindo-se aos alunos que preferiam ficar estudando ao invés de socializarem. Entretanto, há indicações de que o termo era usado para denominar os funcionários da empresa *Northern Electric Research and Development* (Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento da Companhia Northern Electric), no Canadá, reconhecidos como muito inteligentes e que tinham nos seus crachás a sigla *N E R & D*. O primeiro escrito da palavra é atribuído ao livro infantil "*If I ran the zoo*", de 1950, onde o *nerd* é representado por uma criatura imaginária.

Como tipos de *nerds*, incluem-se: os *geeks*, termo usado, principalmente nos Estados Unidos, como sinônimo de *nerd*, mas, de forma mais específica, para se referir àqueles que entendem tudo de tecnologia; os *gamers*, que entendem de tudo sobre *games* e passam muito tempo jogando; os *dorks*, admiradores de histórias em quadrinhos e séries; os *hispters*, jovens que gostam de contrariar as convenções sociais, têm resistência à cultura comercial dominante e procuram resgatar as culturas populares locais; os *otakus*, apaixonados pelos cultura pop japonesa, como os desenhos – animes e os quadrinhos – mangás; e os hollywoodianos, reconhecidos pelo uso de camisetas com estampas de filmes<sup>66</sup>

Como disse Indefinido, há algum tempo atrás, chamar alguém de *nerd* era uma ofensa, já que a palavra designava, de maneira geral, uma pessoa com dificuldades de relacionamento, introvertida e tímida que, por isso, normalmente vivia isolada em pequenos grupos, geralmente interessada e especializada em temas fora dos circuitos principais como desenhos animados japoneses, computadores ou *videogames*.

Considerei que falar sobre ser um *nerd* traria um entendimento sobre os processos de produção de sentido, tanto de si como do mundo, e pergunto sobre a importância da cultura *nerd* na sua vida:

 $<sup>^{66}\</sup> https://istoe.com.br/362157\_O+MUNDO+NERD/$ 

[I]: Cultura nerd é minha vida em todos os sentidos possíveis, ela me tirou de uma tristeza... Eu estava infeliz com algumas situações e a cultura nerd me tirou de um quadro depressivo. Hoje meu quarto é um portal da cultura nerd. A cultura nerd em geral: dos HQs, da fantasia, dos heróis da Marvel, dos jogos, alguns que se tornam nerd como Legendary Pokemon – eu sou apaixonado. Senhor dos Anéis, Harry Potter, Star Trek, os Animes, Dragon Ball, Naruto Anime [que já assistiu 15 vezes], essa cultura nerd que me prende, como as séries que acabam me enriquecendo. Eu sou o que é chamado de otaku, alguém que é aficionado por alguma coisa nerd ou alguém que ama o anime, por isso a quantidade de coisas que eu tenho desse tipo, é pela bagagem que essas coisas dão. Os animes têm uma mensagem filosófica forte. Em Naruto – uma criança que, por uma coisa que aconteceu no passado, era considerada uma maldição para o povo de onde ela vivia, lutou para mudar isso e superou – sempre se supere, nunca se dê por vencido.

Mais uma vez, o signo superação aparece, agora através da fala de um personagem de uma série de mangá, escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, Naruto, um jovem ninja que procura por reconhecimento e sonha em se tornar o ninja líder de sua vila. Indefinido diz amar anime, desenho animado produzido no Japão caracterizado pela intensa demonstração de sentimentos dos personagens através das expressões faciais e que são consumidos, principalmente, pelos *otakus*, como Indefinido se reconhece. Sobre a mensagem filosófica dos animes e, no caso específico citado, de Naruto – *sempre se supere*—, Indefinido demonstra como esse signo operou como promotor, fortalecendo-o, ajudando-o a sair de uma depressão, deslocando-o para outra posição, daquele que consegue superar as coisas ruins da vida. Indefinido complementa a sua reflexão afirmando: "Não importa quem você é ao nascer, mas o que faz ao crescer é o que faz você ser o que você é".

Falar sobre a cultura *nerd* é motivador para ele. Indefinido continua falando sobre essa interação mediada pelos jogos, pelos animes e sobre a dedicação com que vivencia esse mundo

da fantasia – que o deixa "calmo" – e como se sente valorizado por ser reconhecido e admirado como um *otaku*. Diz:

[1]: É uma bagagem inútil, mas eu estudo sobre isso, minha maior diversão é ampliar meus conhecimentos sobre anime. Aqui em casa, eu uso termos em japonês o dia todo. Eu tinha um caderno só sobre as coisas que anotava, eu tenho essa curiosidade e, estou muito ligado nesse mundo de fantasia. É um entretenimento, mas, para mim, é uma coisa que consegue me deixar calmo. Como eu tenho o título de ser otaku, as pessoas, quando têm dúvidas, me perguntam, eu tenho obrigação de saber as coisas de cor. Por exemplo, em alguns momentos, as pessoas me pedem — mais da metade de meus amigos são nerds — para eu tocar a abertura da música: eu sei a letra, a música, os acordes, eu sei muito sobre isso. Liberdade de poder fazer isso e as pessoas reconhecerem, as pessoas enxergarem que eu sou nerd, as pessoas dizerem aquele cara é um nerd de respeito, sabe o que está falando. Eles beneficiaram muito a minha vida.

Entendemos que, são as interações das crianças com outras crianças e com adultos, nos diversos contextos sociais, que geram significações que favorecem o envolvimento de processos afetivos na configuração de valores pessoais e sociais (Valsiner, 2012). A internalização de aspectos culturais é antecedida e orientada por elementos motivacionais, afetivos que elegem e priorizam objetivos e conteúdos culturais, atribuindo-lhes um significado próprio no interior de um universo amplo de possibilidades. Os catalisadores não necessariamente agem diretamente sobre as mensagens, mas podem facilitar a ativação e a ação de sentidos já internalizados e emocionalmente ancorados durante a trajetória ontogenética do sujeito. A história de vida de Indefinido já coloca, desde muito cedo, a cultura *nerd* em um lugar de importante significação seja pela voz do pai que, como ele mesmo diz, tem algo de *nerd*, seja pela dos primos que o inspiravam com suas fantasias e *games*. Assim, Indefinido conta um pouco da história de sua família:

[I]: Eu sempre fui nerd; quando eu era pequeno minha primeira introdução ao universo nerd foi antes dos três anos. Meus primos jogavam Pokemon e eu gostava bastante. Gostava muito. Gostei de Pokemon antes de saber falar. O que me jogou para cima foi uma foto de meus primos todos vestidos de cavaleiros de bronze dos Cavaleiros do Zoodiaco, estavam vestidos dos três principais, eu olhei e disse ah! eles vivem do jeito que eles querem! Meu pai, que também é nerd em certas questões, me botava para assistir Senhor dos Anéis, minha franquia favorita... passei três anos fissurado nisso, Vingadores e Star Trek, agora amando os Animes. Meu pai me ensinou a saudação usada no filme Star Trek – vida longa e próspera!

Aprendemos que a relação de causalidade abrange múltiplos fatores que convergem para a promoção da conduta, que o desenvolvimento psicológico é social, relacionado às interações sociais que o indivíduo estabelece ao longo do seu desenvolvimento e não determinado por elas. Não consideramos as webcelebridades indicadas por Indefinido como o único canalizador de sugestões sociais. Junto a elas, estão as vozes dos primos e do pai de Indefinido que geram significações específicas sobre formas de regulação das ações e dos processos de produção de sentido de si e do mundo.

O que produz o poder de afetação das celebridades não são dons singulares da pessoa célebre, mas os signos que ela assume e que representam aquilo valorado pelo grupo social naquele tempo e espaço (Simões, 2014). Seu enorme poder de "afetação" (Simões, 2013) não deve ser entendido como dom singular da pessoa, mas, sim, como decorrente da aproximação com traços e valores construídos em sintonia com o que uma determinada sociedade, em um determinado momento, valoriza (França, 2014). As mensagens promovidas pela webcelebridade em interação com os diálogos familiares e os posicionamentos e modelos que os pais oferecem se tornam fortes promotores ou inibidores de afetos, crenças e expectativas em relação aos outros. As mensagens promovidas pelas webcelebridades, quando aceitas, em

maior ou menor grau, em sua potência representacional, operam, no processo de construção de significado, como signos fortes a serem utilizados em situações de extrema ambivalência.

Para Indefinido, ser *nerd* assume a centralidade dos processos de autorregulação para a integração das diferentes esferas de experiências de vida e para a construção de um sistema de valores. Sobre o sentido de ser *nerd*, diz Indefinido:

[I]: Pra você ser nerd você não pode ter vergonha: vergonha em quesito nerd é nula, você não pode ter. Eu, literalmente, não tenho senso de vergonha, posso fazer qualquer coisa. Porque já estão presentes na minha vida, ao se tornar nerd, você está assumindo um compromisso com algo. As pessoas vão acabar, às vezes, falando mal de você e te achando estranho por causa dessas coisas.

Na sua fala, podemos inferir o quanto o signo *nerd*, um signo campo para Indefinido, promotor de transformações tanto da cultura coletiva, já que Indefinido refere o signo humilhação quando fala sobre o quanto era difícil ser nomeado *nerd*, e, alguns anos depois, como houve também uma transformação do sentido do signo na cultura coletiva, ser *nerd* passa a representar um valor de respeito. O termo *geek*, por exemplo, ganhou um novo significado e foi eleito, segundo o Dicionário Collins<sup>67</sup>, a palavra do ano (2013) por passar de um insulto para um elogio a uma pessoa com muito conhecimento em um determinado assunto.

No processo de produção de sentido de si como um *otaku*, Indefinido passa a ter o reconhecimento dos outros, como os colegas da escola, os professores e a família, transformando, portanto, seu sentido de si de um menino estranho e humilhado para um menino que sabe muito sobre cultura japonesa, mediado pelas webcelebridades, canalizadoras de outra maneira de produzir sentido de si e do mundo.

<sup>67</sup> https://veja.abril.com.br/tecnologia/geek-e-eleita-a-palavra-do-ano-pelo-dicionario-collins/

O processo de autorregulação mediado pela relação dialógica com outros significativos aparece também na interação de Indefinido com o canal promovido pelas webcelebridades Leon e Nilce: Coisa de *Nerd*.

Coisa de *Nerd*<sup>68</sup> é um canal do *YouTube* iniciado em 2009, administrado pelos produtores e influenciadores digitais Leon Oliveira Martins e Nilce Morett, focado em trazer ao público tudo o que envolve *games* e tecnologia. Lançado em 2010, o "Coisa de *Nerd*" é um dos primeiros canais brasileiros a atingir a marca de 1 bilhão de visualizações e superar 7 milhões de inscritos. Leon ficou conhecido por ser um dos introdutores do *Minecraft* no Brasil, inclusive possui uma visão *skin*<sup>69</sup> – uma versão cúbica dele mesmo. Seus vídeos são, na maioria das vezes, longos e com a presença de convidados. É muito comum os *youtubers* elegerem algum bordão que represente a comunidade da *fandom* – *panguá* é o bordão escolhido por Leon para a abertura de seus *posts*.

Durante a interação com o canal, Indefinido diz:

[I]: Eu gosto dos vídeos do "Coisa de Nerd". Leon e Nilce têm vários conteúdos. Esses são os melhores conteúdos que eu vejo na minha vida que, no caso, é conteúdo que, é tipo melhora a sua vida. Porque são gadgets, como, por exemplo: "Gambiarra a gente aceita". Não são infantis porque também não é uma historinha em que o cara não tem preocupação, não tem tanta preocupação. Ele não importa, ele faz vídeos sobre coisas reais, também.

[S]: Você chegou a comprar alguma coisa depois que ele mostrou?

[I]: Eu pedi pra minha mãe. Eu insisti. Que é uma coisa meio estranha que pessoas que têm a minha necessidade de ter itens nerd que, no caso, é, como é mesmo?! Coisas que são realmente nerd. Por exemplo, a ocarina<sup>70</sup> de um jogo chamado "Legend of Zelda: Ocarina

<sup>68</sup> https://www.youtube.com/user/coisadenerd

<sup>&</sup>lt;sup>69</sup>Skin (ou pele) é uma camada de textura que é colocada sobre as centenas de modelos em vários games, não apenas em *Minecraft*.

<sup>70</sup> Instrumento de sopro dos mais antigos criados pelo homem. https://www.zelda.com.br/artigos/livro-de-mudora/a-ocarina

of Time". Eu tenho a ocarina, está no meu quarto, é um instrumento. Essa ocarina pertence ao meu jogo favorito — um negócio que eu gasto muito dinheiro. A ocarina do tempo é um instrumento com o símbolo que é para tocar algumas músicas que fazem você viajar no tempo / invocar uma tempestade / viajar para o templo do tempo.

Na sua fala, Indefinido coloca valor em algo por *não ser infantil*, que ele entende ser um comportamento despreocupado, expresso em histórias que não representam a realidade. A realidade, então, onde tem preocupação, é do mundo de adulto, onde ele prefere estar. E salienta que ter itens *nerds* é da ordem da necessidade. Interessante salientar que, na franquia Zelda, a ocarina não é usada somente como instrumento musical. Como Indefinido mesmo salienta, a ocarina é envolta pela magia, principalmente a do teletransporte, pode abrir portas, domar animais e viajar no tempo. Essa é a representação de um signo mágico, poderoso, que ele necessitava possuir para, assim, poder ter fantasia na sua vida!

O processo de construção de significados é gerado pela produção de signos que têm como funções representar o objeto no presente e orientar em direção ao futuro (Josephs et al., 1999). Esses signos são concebidos em termos de opostos "A" e "não-A", característica da abordagem dialógica, operando como uma ponte de contato entre o *self* e o outro. Vemos que, ao mesmo tempo em que os signos representam algo satisfatório no momento presente, eles também podem possuir uma dimensão de incerteza no fluxo temporal do processo de construção dos signos (emergência semiótica), fazendo com que tal processo seja marcado por níveis variáveis de ambivalência. Sendo assim, é a ambivalência entre o que uma pessoa conhece e o que ela não conhece que regula o constante processo de emergência semiótica (Abbey e Valsiner, 2004).

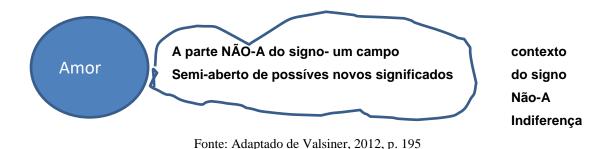
Nessa perspectiva, Indefinido narra sobre as ambivalências vividas durante o seu processo de transição desenvolvimental. Como ele mesmo diz:

[I]: Tudo na vida passa por uma transição, os sentimentos principalmente; todo sentimento tem uma coisa dentro. Dentro da felicidade tem tristeza; para ter paz você tem que ter raiva; para você ter amor, não é ódio que você tem que ter, amor e ódio não são opostos — indiferença é o oposto. Se você odeia a existência de um ser humano são dois sentimentos extremos. Felipe Neto e o Luba<sup>71</sup>, que é gay e, por isso, sofre muito preconceito. E se alguém te odeia tanto para te caluniar é tão forte como o amor. No quadro de Felipe "Lendo haters", ele olha para aquelas pessoas com felicidade. Isso me fez... quando alguém me odeia, fico feliz porque não é indiferente comigo. Como diz Bruno Correia, o pior castigo é o desprezo!

Destacando que o contrário de amor não seria ódio, mas indiferença, já que não existem antíteses polares exatas, mais uma vez, refere sua webcelebridade quando cita Bruno Correia – "o pior castigo é o deprezo" –, e fica feliz quando alguém o odeia, porque, desta forma, não estaria sendo indiferente a ele, como demonstrado na Figura 18.

Figura 18

A estrutura geral do signo (A <> não-A)



Encontramos no mundo social tipos variados de sugestão (signos visuais, comentários explícitos ou implícitos) que dirigem o modo como as pessoas se sentem e não é possível ignorar o *imput* das sugestões sociais que se tornam relevantes e operam dois efeitos colaterais (Valsiner, 2012). Em um primeiro efeito, o sujeito externaliza um modelo pessoalmente modificado daquele valor. O segundo efeito, representado na fala de Indefinido ao citar Naruto,

<sup>71</sup> https://www.youtube.com/user/LubaTV

envolve o desenvolvimento e a consolidação da própria filosofia de vida, um campo afetivo

semiótico hipergeneralizado.

Indefinido nos fala sobre suas duas filosofias de vida:

[I]: Eu tenho duas filosofias de vida, é uma paródia de uma frase famosa de Naruto

"aquele que zoa demais os amigos é um lixo, mas aquele que não zoa, é muito pior" então,

tem que medir o que você vai fazer, você não vai fazer uma piada com o pai da pessoa que

morreu.

[I]: Tecnicamente, para mim, se você não zoa alguém, não consegue zoar alguém com

deficiência, algo que ele já está habituado, você tem dó. Receber dó de alguém é a maneira

mais triste de viver. As pessoas tinham dó de mim por coisas que aconteceram no passado.<sup>72</sup>

Sobre o sentido de pertencimento, entendemos que pertencer à comunidade de

seguidores, reconhecendo-se como parte do grupo é uma escolha que dura o tempo de interesse

de estar nesse lugar e representa uma identificação com o conteúdo sugerido pela

webcelebridade. Entendemos que o sentido de pertencimento é uma categoria de análise

relevante para a compreensão das produções de sentido de si e do mundo das crianças

participantes. Esse sentido se atualiza em várias situações como estar inscrito no canal,

acompanhar, cotidianamente, os posts, comprar produtos divulgados no canal, nos comentários

feitos nas postagens, ou seja, o estabelecimento de "conexões e relações com determinadas

esferas da experiência e com outros signficativos construindo identificações geradoras de

sentimentos de inclusão, reconhecimento e aceitação" (Mattos, 2013, p. 136).

Como comenta Indefinido:

[I]: Tô inscrito na maior parte dos canais que eu assisto.

[S]: Você é um coruja<sup>73</sup>?

<sup>72</sup> Considerando ser nossa pesquisa com crianças, decido não investigar sobre essas "coisas do passado" que Indefinido coloca.

<sup>73</sup> Como se intitulam os fãs que seguem Felipe Neto

[I]: Tenho o livro autografado dele.

[S]: Me conta aí como foi que você chegou nesse autógrafo.

[I]: Eu tava normalmente rodando pela Internet vendo os caras idiotas gravando vídeos pra ganhar dinheiro e ganhando milhões de reais, fazendo vídeo cortando amoeba e olha no que deu, aí, hum... eu vejo e minha mãe me fala que o Felipe Neto vai autografar o livro dele, ou como ele chama, o "Livrão" dele. Aí eu fiquei, automaticamente, eu fiquei louco querendo ver. Mal esperava, não conseguia dormir direito pensando nisso.

**Figura 19**Autógrafo de Felipe Neto no livro de Indefinido



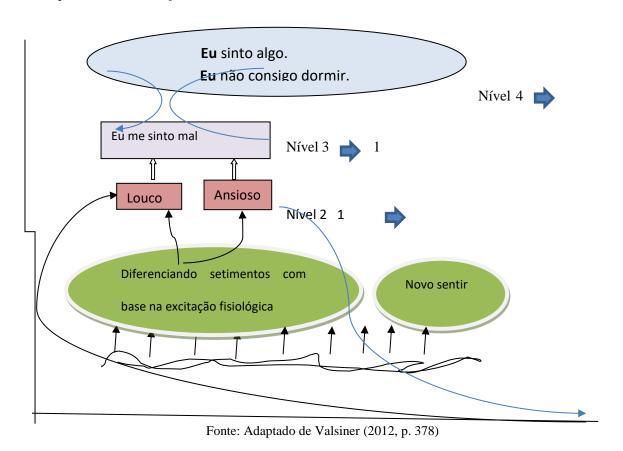
Fonte: Acervo de Indefinido

Ao questionarmos se Indefinido se considera um "coruja", ele responde que possui o livro de Felipe Neto. Para ele, o sentimento de pertencimento a uma comunidade com a qual se identifica se materializa na inscrição no canal e na aquisição do livro escrito pela webcelebridade. Como refere Maffesoli (1998), os laços estabelecidos adquirem uma qualidade comunitária pelo fato de os seguidores estabelecerem um processo identificatório, buscando estar entre os que sentem e pensam de forma semelhante. Ainda segundo o autor, o imaginário pós-moderno reflete uma nova forma de estabelecimento de vínculos onde a emoção, a paixão e o prazer operam de modo mais prevalente e as novas tribos urbanas se caracterizariam pelo aspecto efêmero, a inscrição local, a ausência de uma organização formal e a estrutura cotidiana.

Entendemos que a conceitualização de semiose não pode ser mais reduzida a, principalmente, fenômenos linguísticos, mas também devemos considerar suas raízes na experiência afetiva humana (Branco & Valsiner, 2010). É nesse sentido que tomamos o conceito dos CAS como fundamentais nesse estudo. A hierarquia dos campos afetivos experenciados organizada ao longo de diferentes níveis inter-relacionados de generalização, com grau crescente de regulação sobre a conduta, fornecem elementos para explicar a formação e organização do sistema afetivo. Diante da possibilidade de encontrar sua webcelebridade, Indefinido descreve um processo de escalada de regulação afetiva, vários significados que parecem ser recorrentes na emergência e organização de campos afetivo-semióticos, como vemos na Figura 20.

Figura 20

Processos de generalização e hipergeneralização na regulação afetiva do fluxo da experiência de Indefinido



A organização semioticamente mediada do CAS começa no movimento nível 1, caracterizado por uma mínima diferenciação afetiva. No nível 2, ocorre a nomeação específica das emoções experimentadas, categorizadas semioticamente através de termos específicos (louco e automático). No nível 3, a experiência afetiva retorna a um estado não diferenciado através de signos precisos cuja qualidade geral pode ser codificada por meio do uso de termos amplos (ex. eu me sinto mal), representando uma categoria generalizada do sentimento. No nível 4, Indefinido apresenta um estado afetivo nebuloso que toma a sua psiquê em sua totalidade; ele simplesmente sente e, como ele mesmo diz: "Mal esperava, não conseguia dormir direito pensando nisso". As tensões no CAS de Indefinido possibilitam a construção de novos significados ambivalentes que caracterizam suas produções de si e do mundo. De um campo afetivo nomeado pela emoção – como louco e automático – para um campo afetivo com uma generalização de um sentimento mais abstrato que não pode ser colocado em palavras, mas que toma sua psique em sua totalidade.

Buscando identificar outras comunidades virtuais em que Indefinido estaria inscrito, pergunto se ele segue o irmão de Felipe Neto. Ele, então, responde:

[I]: Não. O conteúdo dele, assim, eu não gosto muito. Eu só gosto de ver o Felipe Neto reagindo a ele porque ele zoa ele. Ele fica zoando o Luccas.

[S]: Mas é bem diferente o conteúdo de um do outro?

[I]: É. Com certeza. O Luccas Neto é de um conteúdo pra menores, pra pessoas pequenas. Ele faz vídeos de historinhas, tipo, "ah, o monstro de geleia invadiu minha casa, uma sereia cantou e desmaiou ele e olha no que deu" e o do Felipe Neto é tipo "veja os dez maiores assassinos do mundo", "os dez maiores tubarões do mundo", "tente não rir" que é um desafio que você tenta não rir, isso é muito óbvio. É assim que acontece.

Felipe Neto, em seus *weblog*, impulsiona esse movimento gregário contemporâneo em torno de interesses comuns, independente de fronteiras ou demarcações territoriais fixas e

Indefinido reconhece nele alguém próximo, um outro significativo com quem estabelece uma relação, diferente de Luccas Neto (irmão de Felipe Neto) que tem conteúdos para "menores", lugar onde ele não se reconhece, não pertence.

Desde 2014, Luccas Neto Ferreira comanda o canal que leva o seu nome<sup>74</sup> e é um dos maiores canais brasileiros do YouTube, com mais de 36 milhões de inscritos (2022), mais de nove bilhões de visualizações acumuladas e mais de 4 milhões de seguidores no Instagram. Atualmente, posta vídeos com comidas gigantes e outras experiências alimentícias. Em 2017, ficou conhecido como "Menino Nutella" devido à popularidade de seu vídeo enchendo uma banheira de hotel com 80 quilos do creme de avelã. Segundo o *youtuber*, seus vídeos têm como objetivo o entretenimento e a educação para toda a família. No lançamento do seu primeiro livro, bateu o recorde histórico de pré-venda (antes era da saga Harry Potter) e vendeu 54 mil livros. Com a turnê Netoland e seus espetáculos para o público infantil, como "Luccas Neto e a Escola de Aventureiros" reuniu mais de 200 mil pessoas em todo o país, enquanto o seu filme especial intitulado "Perdidos na Noite de Natal", disponível na plataforma Net NOW, contou com 200 mil locações em apenas um mês. Além disso, os livros "As Aventuras na Netoland com Luccas Neto", que vendeu 55 mil exemplares antes de chegar às lojas, e "Brincando com Luccas Neto" entraram na lista dos 15 mais vendidos do ano no Brasil. Em 2019, o número de brinquedos com seu nome superou os da boneca Barbie, sendo seu boneco o brinquedo mais vendido naquele ano. Seu canal tem forte apelo para o merchandising, inclusive em parceria com a Grow (empresa de brinquedos infantis) para a venda de produtos desta empresa. Entrou no ranking do Instituto QualiBest como um dos maiores influenciadores digitais do Brasil. Em julho de 2017, junto com o irmão Felipe Neto, criou um canal "Irmãos Neto", para mostrar um

<sup>&</sup>lt;sup>74</sup> https://www.youtube.com/channel/UC\_gV70G\_Y51LTa3qhu8KiEA

pouco mais sobre suas vidas. "Irmãos Neto" bateu o recorde mundial de canal que chegou mais rápido a 1 milhão de inscritos<sup>75</sup>.

Diante disso, considerando a relevância de discutir o sentido mercadológico da webcelebridade, na Figura 21, apresentamos um evento realizado por Luccas Neto. Tomamos este evento como exemplo de incentivo ao consumo promovido pelas webcelebridades, seja com a venda de seus produtos, nas suas lojas virtuais, em *stands* nos eventos ou através de *merchandising* em seus *vlogs*.

Figura 21

Fotos do show "Luccas Neto e a Escola de Aventureiros" em Salvador/BA (Concha



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora

No dia da apresentação do show, que lotou a capacidade de público do local, famílias e crianças a partir de 2 anos de idade vestidas como focas (símbolo dos seguidores de Luccas) vibravam com sua webcelebridade e imploravam aos pais para comprar a foca de brinquedo vendida por setenta reais em um *stand* com os demais produtos da marca do *youtuber*. Durante o show, Luccas Neto pedia para as crianças olharem para seus pais e agradecerem por estarem ali dizendo "eu te amo" e elas obedeciam euforicamente, o que emocionava muito os pais.

Acústica)

<sup>75</sup> https://criadoresid.com/criador/luccas-neto/

Ancorados na nossa perspectiva teórica, destacamos a relevância do contexto na produção de sentido. Sendo assim, entendemos que, em uma era de hiperconsumo, o sujeito consumidor não se contenta com o prazer pela aquisição do bem material, mas aparece como um solicitante de conforto psíquico, de harmonia interior e de desabrochamento subjetivo, tal como argumenta Lipovetsky (2007)<sup>76</sup>. Ainda segundo o autor, no que concerne aos pais, o que temos é o "consumo amor" que, através da aquisição de produtos e/ou serviços, se apresenta como um meio de redimir possíveis faltas no desempenho da função parental. As mercadorias, então, podem tomar formas distintas e sofrer ressignificações em comparação à sua forma inicial. Isso faz com que o novo significado possa satisfazer necessidades mais amplas do que aquelas previstas quando elas foram produzidas. Como reflete Bauman (2010), "o consumismo de hoje não consiste em acumular objetos, mas em seu gozo descartável" (p. 42). A nova cultura cotidiana está irradiada pela ideia do presente perpétuo que presta culto às sensações imediatas, aos prazeres do corpo e dos sentidos.

Para Pires e Branco (2008):

Em outras palavras, em um contexto de reprodução persuasiva no qual se deseja impor determinados valores, é extremamente produtivo conquistar o *self* de cada um por meio de sugestões culturais racional e afetivamente convincentes, associadas à ação de algum tipo de aparelho ideológico (Althusser, 2007). (p. 420)

Citando Althusser, Pires e Branco (2008) provocam a inserção de uma aproximação sobre os aparelhos ideológicos de estado, que operam o convencimento por meio da ideologia dominante, com o objetivo de preservar e propagar determinados padrões sociais e, assim, promovem uma reflexão sobre as várias formas de ocorrer a canalização cultural. Mesmo admitindo a capacidade do sujeito de exercer papel ativo na construção de sua cultura pessoal,

<sup>&</sup>lt;sup>76</sup> Para melhor compreensão do assunto, sugerimos a leitura do livro Felicidade Paradoxal (2007)

é preciso atentar para o fato de que algumas sugestões culturais podem ser bem convincentes ou redundantes, exercendo uma forte canalização no campo afetivo.

Durante o processo de análise, alguns pontos precisaram de uma retomada e, como previsto, agendamos o quarto encontro, agora *online* devido à pandemia da COVID 19.

Abrimos a câmera brevemente e vejo Indefinido, sentado no sofá de seu quarto, como ele mesmo diz, cheio de objetos *nerds*. Ele me mostra alguns. Durante sua fala, mostra e toca, com muita intimidade, a ocarina que ganhou da mãe. Pergunto como estão suas interações com as webcelebridades e Indefinido responde:

[I]: Eu até hoje defendo Felipe Neto porque eu acredito que ele não faz só por dinheiro, mas pela vontade de fazer alguma coisa diferente. Fez porque desejou fazer, vejo isso nele até hoje, não acompanho porque acabou perdendo a graça. É porque eu não preciso mais de alguém, perdi a necessidade de assistir alguém zoando outras pessoas, hoje sou eu que sou essa pessoa.

Essa fala demonstra que, durante esse tempo de um ano após o nosso terceiro encontro, Indefinido pôde, no desenvolvimento do *self*, internalizar e externalizar valores, crenças canalizadas a partir das tensões emergentes na interação com outros significativos que aqui, destacamos, as webcelebridades que ele seguia e mudar de posição. Indefinido deixa de ser aquele que gerava a indiferença do outro, entendida por ele como não amor, constrói uma identificação com os *youtubers* Felipe Neto e Bruno Correa e, na abundância das sugestões sociais que trazem um novo entendimento da experiência dialógica com o outro, produzir novos sentidos de si.

Pergunto a Indefinido sobre suas projeções de futuro e ele me conta:

[I]: Eu acho que vou continuar fazendo isso, que é o que me dá felicidade, vai ser basicamente voltado para a cultura nerd, não vou ter como escapar. Minha profissão vai ter com cultura nerd. A profissão que eu quero – dublador. A dublagem é uma profissão, eu queria

cursar na UNIDUB, a melhor faculdade do Brasil, é do dublador Wendel Bezzerra, o mais bem sucedido. A dublagem tem sempre a ver com a cultura nerd, se você chegar para um nerd que tem um pequeno contato e você diz uma frase ou imita uma voz..., a cultura nerd está baseada em frase e algumas estão completamente ligadas. Você pode chegar para qualquer otaku e perguntar qual a frase mais marcante de Naruto — ele vai falar uma frase que foi dublada — tentando dar a voz do personagem que dá vida àquele desenho. Dublagem é importante na indústria do entretenimento e tecnicamente está enraizada na mitologia.

Não agimos somente em relação ao que a realidade nos apresenta, mas nos desafiamos a imaginar o que pode ser, potencializando nossa capacidade de construir novas respostas e novos recursos simbólicos. A ideia de enfrentamento do futuro é a mesma ao considerarmos como as pessoas negociam a construção de novidades. Entendemos que as ações emergem como um processo de produção de sentidos de si e do mundo, em função das relações entre as pessoas. Indefinido pode desenvolver uma versão mais fortalecida de si mesmo, nos processos de transformação de sua cultura pessoal e de internalização e externalização movimentados nas interações sociais.

## 8.2 Leinad

Como havíamos ido a todas as turmas do quinto ano da escola para a apresentação dos objetivos da pesquisa, lembrava-me bem de Leinad, pois a sua turma já o havia apontado como tendo um canal no *YouTube*. Nesse mesmo dia, ele, um pouco acanhado, fala sobre o seu canal. Outras crianças da sua sala também se declaram *youtubers* e contam um pouco sobre essa experiência. Interessante é que quando pergunto se alguém conhece algum *youtuber*, a maioria cita o Felipe Neto, inclusive apontando para o Livrão do Felipe na biblioteca de sala, para surpresa da professora.

Com base nos dados da observação participante e da entrevista semiestruturada, reconhecemos alguns campos afetivo-semióticos que operaram como importantes reguladores das produções de sentido de si e do mundo. São os seguintes:

- O que é apropriado e o que não é apropriado para crianças amparado no campo afetivo verdade versus mentira;
- Ser famoso versus não ser famoso;
- Aprender pode n\u00e3o ser chato. O signo aprendizagem se configura como um signo promotor para Leinad;
- O valor Amizade.

Quando cheguei para o primeiro encontro, na residência da família, fui recebida por Leinad, um menino sorridente de 10 anos, sua mãe, e seu irmão mais novo. O nome escolhido pela criança advém de um jogo de palavras que ele faz com o seu nome de batismo. Curioso, Leinad tem como motivador para a escolha de suas webcelebridades o fato de poder aprender algo novo. Durante os três primeiros encontros presenciais, conversamos um pouco na sala e, em seguida, eu e Leinad seguimos para o quarto onde ficava o computador. Também, durante a análise inicial da fala de Leinad, vimos que seria necessário um quarto encontro. Esse último encontro aconteceu de forma *online* no período da pandemia Covid-19. Como ele estava na casa de parentes, em outro estado, sua mãe me forneceu o seu número do telefone celular para que pudéssemos marcar o nosso quarto encontro, ocorrido através da plataforma Meet.

No nosso primeiro encontro, Leinad acessa a plataforma *YouTube* e começa a me mostrar algumas postagens. Perguntei como havia chegado na *Internet* e ele conta:

[L]: Olha, como eu cheguei, é uma coisa difícil de explicar. Bom, meus amigos. Eu era ou entre o primeiro e o terceiro ano, meus colegas me sugeriram o YouTube e falaram assim "ei, você conhece o YouTube? aí eu falei "opa, que que é isso?" aí eles me disseram que tinha o YouTube.com, mas com poucos vídeos. Na verdade, já tinha bastante, porque quando o

YouTube lançou, em 2005, acelerou total, aí todo mundo via e falava do YouTube. Todo mundo falava do YouTube, passou, eu falei assim "coleguinha, o YouTube deve ser uma coisinha assim, né, meio cê entende aquelas coisinhas meio, né, que passa rápido. Não passou. Passou dois meses e não passou, aí eu comecei a ver assim, olha, já que é uma coisa que todo mundo tá falando, vou dar uma olhada.

Leinad acessa o computador e fala que vai me mostrar um vídeo legal. Aí eu pergunto o que seriam vídeos legais e ele começa a falar, dizendo que vai me contar uma coisa muito ruim: "Infelizmente tem uns canais ruins que faz thumbnail falso". E continua:

[L]: Tem canal com coisas inapropriadas para crianças. Vídeos, assim, que mentem. Tem um canal muito famoso pelas thumbnail fake. Ele é um menino, ele fez um vídeo assim "Liguei para o poderoso chefinho e ele atendeu", aí o vídeo é um amigo dele, ele tá lá, ele vai ligar pro poderoso chefinho, pra um número e aí era o amigo dele falando e a foto do poderoso chefinho na frente do celular dele. Ou seja, era fake, era falso. Então, tem esses tipos de canais que não são os melhores canais do mundo.

Leinad explica que um canal, para ser legal e apropriado para crianças, deve ter uma webcelebridade que fale a verdade, que faça com que ele confie no que está sendo dito. Como ele memo ressalta, quando alguém busca uma postagem, já espera algo. Os canais das webcelebridades se caracterizam por determinados conteúdos e é para saber sobre esses conteúdos, com a crença de que são verdadeiros, que Leinad busca as postagens. Sobre o valor verdade, ele ainda cita o famoso ditado, "se você mentir, quando você estiver falando a verdade, as pessoas vão achar que é mentira", e exemplifica com um caso de um *youtuber*:

[L]: Não é fácil descobrir que é fake. Tem muita gente que se confunde. Entra no vídeo porque acha a thumbnail legal, mas não é o que a pessoa espera, né?! Você quer ver o que você espera que vai ver, né. Então, uns youtubers usam muito isso pra ganhar like. Ganhar like e ganhar inscrito. Esse youtuber tem não sei quantos likes e não sei quantos inscritos.

Todo mundo sabe que o que ele posta vai ser alguma coisa que não é o que você espera. E teve um exemplo disso. Ele, realmente, viajou pro Japão e ninguém nunca viu vídeo. Por quê? Porque achavam que era falso. Certo? Não. Ele viajou sim, eu vi o vídeo, ele tava no Japão.

Pela ausência das informações que, geralmente, permeiam a comunicação face a face, no ciberespaço, as pessoas são julgadas e percebidas por suas palavras (Donath, 1998). Neste caso, Leinad coconstruiu a percepção do outro no campo afetivo Verdade *versus* Mentira, tomando o "falar a verdade" como um valor que opera como signo promotor inibidor orientando o comportamento futuro de interagir com determinadas webcelebridades.

A relação entre crenças e valores é muito próxima (Branco, 2012), ambos emergem do processo de coconstrução de significados e as crenças podem se transformar em valores a depender da apropriação afetiva por parte da pessoa (Valsiner, 1997). O impacto dos valores sobre a conduta humana e as trajetórias desenvolvimentais ocorre pelo fato de eles operarem como uma guia para os processos de produção de sentido de si e do mundo (Branco, 2012; Valsiner, 2012). A percepção dos significados compartilhados na cultura coletiva durante a comunicação e os processos de metacomunicação dependem, principalmente, dos valores. Os encontros de Leinad com webcelebridades ficam integrados por tal sentimento generalizado. Leinad, em seu processo de desenvolvimento do *self*, externaliza o signo verdade internalizado que começa a funcionar como signo promotor.

Leinad escolhe uma postagem e diz:

[L]: Meu primeiro vídeo que eu assisti do YouTube foi do Iberê, que eu te falei. Eu gosto de ver o "Manual do Mundo"

[S]: E por que que você foi pra esse canal do Iberê?

[L]: É porque, foi assim, olha, eu vou procurar um vídeo, o primeiro vídeo que aparecer na minha frente, se for legal, eu já vou assistindo. Aí eu peguei Iberê Thenório, peguei assim, hummm, deixa eu ver.

Iberê Thenório é jornalista. Em 2009, junto com a sua esposa Mariana Fulfaro, lançou o "Manual do Mundo" 77, maior canal brasileiro do YouTube que fala sobre ciência com o objetivo de ser um lugar onde as pessoas encontram respostas para qualquer pergunta. A ideia surgiu da coleção "Manual dos Escoteiros Mirins", da Disney, que ensina as crianças a fazer algumas coisas interessantes tais como experiências, mágicas, coisas de construir etc. Como webcelebridade, ele produz vídeos de experiências científicas, mágicas, desafios e receitas culinárias que são seguidos por um público formado, majoritariamente, por crianças entre oito e doze anos. Para a escolha do assunto, Iberê segue alguns critérios: deve ser algo interessante; de fácil entendimento e, preferencialmente, que seja possível fazer em casa. Seu blog, com o objetivo de ser um canal educativo, convoca a outros estados simbólicos de (in)formação, desestabilizando a centralidade do poder institucionalizado da escola na produção dos saberes, das ciências e das tecnologias na produção do sujeito. Tendo como pano de fundo a química espetacular, o "Melhor do Mundo", com mais de 15 milhões de inscritos (2022) e mais de 1500 vídeos ao longo de doze anos, apresenta experimentos, de forma lúdica e descontraída, assumindo um lugar de ensino em um ambiente divertido e estimulante. Em 2014, Iberê Thenório foi indicado pela Revista Época como um dos cem brasileiros mais influentes do ano. <sup>78</sup> Em 2015, alguns vídeos do "Manual do Mundo" passaram a fazer parte da programação do canal *PlayTV*, onde ganhou o nome de "Manual do Mundo na TV" e, em 2016, uma pesquisa encomendada pelo Google e pelo site Meio e Mensagem, apontou Iberê Thenório como a sétima personalidade mais admirada pelos jovens brasileiros<sup>79</sup>.

As páginas do *site* do "Manual do Mundo" estão organizadas em colunas, subdividindo os vídeos em itens: Experimentos, Receitas, Brinquedos, Sobrevivência, Desafios, Pegadinhas, Mágicas, Origami, Dúvida Cruel e Boravê. Na loja virtual, é possível comprar alguns materiais

\_

<sup>77</sup> www.manualdomundo.com.br

<sup>&</sup>lt;sup>78</sup> "Os mais influentes do Brasil em 2014". Revista Época. 12 dez. 2014.

<sup>&</sup>lt;sup>79</sup> "Os mais influentes entre jovens do Brasil". *Meio e Mensagem*. meioemensagem.com.br.

que o *youtuber* utiliza em suas performances e, assim, seus seguidores podem fazer suas reproduções científicas em casa. Desse modo, podem ser protagonistas da ciência em construção e não meros observadores.

Sobre seguir o canal do Iberê Tenório, Leinad explica o seu sentido de pertencimento a uma comunidade virtual:

[L]: Tem vários Instagram de corujas, clubes de corujas, entende? Aí o Felipe, ele, às vezes, ele tem conta, certo? Ele não lançou um livro?! Ele lançou dois. Aí ele vai na cidade autografar. Aí ele faz vários amigos. Tem vários youtubers que acontece amizade assim. Tudo era pra ser uma sessão de autógrafos normal, no shopping. Aí você acaba se deparando com um amigo de infância.

[S]: Mas você faz parte de alguma comunidade?

[L]: Eu sou. O nome dos fãs do Iberê e da Mari, acho que é cientistas. Os cientistas do Iberê. Eles falam sobre ciência. Adoro! Adoro, adoro! Eles já ganharam muitas vezes os prêmios Nick, que é um prêmio da Nickelodeon.

[L]: E esse aqui eu também adoro. Esse do "Draw my life", é o desenhando minha vida. O Iberê tem um tema específico do canal. O "Manual do Mundo" é de ciências.

[S]: E aí você gosta porque...

[L]: Porque eu aprendo. Eu não só assisto. Eu aprendo. Eu tenho o lazer, óbvio. Quem disse que a gente aprende e é chato? Que, às vezes, aprender é chato? Não. Você vê vários canais no YouTube. É chato? Não!

Em um cenário que expõe um ambiente familiar, onde há elementos que provocam sentimentos de aliança, de significação, Iberê Thenório ocupa um lugar do outro significativo que constrói sistemas de subjetivação tendo como pano de fundo a química espetacular. Capturado pela possibilidade de aprender, Leinad segue atentamente as orientações da sua webcelebridade cientista e se reconhece como um cientista. Como uma criança curiosa, Leinad

faz da *Web* sua principal fonte de informação sobre o mundo, além das produções impressas elaboradas pelos *youtubers*. Leinad conta que possui o livro do Manual do Mundo (ilustrado na Figura 22), vai pegar o livro e narra entusiasticamente como seu pai atendeu a seu pedido e trouxe o livro em uma viagem que fez a São Paulo:

[L]: Tenho um livro dele. Meu pai comprou. Ele foi pra São Paulo. Hummm, não tá autografado porque ele resolveu comprar separadamente. No mesmo dia que ele foi comprar, rolou uma sessão de autógrafos lá. Só que ele chegou muito tarde e já tinha acabado, o Iberê já tinha ido embora e já estavam desmontando o lugar lá. Eu pedi pra ele comprar quando ele foi pra São Paulo. Eu falei assim "paaai, você compra o livro do manual do mundo pra mim?". Aí ele "tá, tá, quando eu tiver tempo livre eu vou lá comprar". Aí ele foi lá e trouxe. Tem cinquenta experiências no "Manual do Mundo" aqui na minha mão. A minha favorita é essa! "Tatuagem na Melancia".

Figura 22
50 experimentos para fazer em casa (Manual do Mundo)



Fonte: Acervo de Leinad

O pai de Leinad não mediu esforços para satisfazer o pedido do filho e comprou o livro que, mesmo sendo escrito por um *youtuber*, tem um conteúdo educativo e, por isto, a interação com Iberê é incentivada pela família. Eufórico com a quantidade de experiências contidas no livro do Manual do Mundo, inclusive por já ter feito algumas, Leinad continua falando sobre o

quanto é motivado por novas possibilidades de aprendizagem e explica seu interesse pelo canal do Pyong<sup>80</sup> sobre como fazer mágica e hipnotizar.

Jaime Young-Lae Cho, que se apresenta com o nome artístico Pyong Lee, é um ilusionista, hipnólogo e *youtuber* coreano-brasileiro, de 29 anos, formado em Direito, que trabalha como mágico. Seu canal é dedicado à hipnose e é o maior do mundo sobre este tema, contando com mais de oito milhões de inscritos (2022). Trabalhou em emissoras de TV, como o SBT, e, em 2018, esteve na lista da *Forbes Unders 30* que destaca vários talentos em diversas categorias. Ele também participou da edição do *Big Brother Brasil 2020*<sup>81</sup>.

## Leinad comenta:

[L]: Eu tava querendo muito saber hipnotizar alguém. Eu não sei. Deu uma vontade de tentar hipnotizar alguém. Aprender com ele, ver ele hipnotizando outras pessoas.

[S]: Sua mãe disse que você tentou fazer umas hipnoses. Deu certo?

[L]: Não. Acho que eu não treinei. O Pyong tem vídeos ensinando e ambos são aprendizados, né. Você aprende mágica com o Pyong e você aprende ciência com o Iberê. Ah, é muito engraçado porque ele faz umas sugestões meio doidas da cabeça e tipo, tá! É muito estranho. É bem engraçado.

Mais uma vez, Leinad ressalta o signo aprender como promotor das suas escolhas sobre qual webcelebridade seguir e cita o canal Cifra Club onde aprende a tocar instrumentos musicais. Dessa vez, foi a própria plataforma do *YouTube* que sugeriu que Leinad acessasse o canal, considerando suas buscas na *Internet*. O *YouTube* utiliza um sistema baseado em inteligência artificial para identificar dados de uso como os vídeos consumidos, o tempo que a pessoa passa assistindo, seus *likes* e *deslikes* e os itens marcados como não interessado para, assim, fornecer sugestões para seus usuários de forma mais individualizada.

<sup>80</sup> https://www.youtube.com/channel/UCy-pRSIMMBsp-AZIV4go3vw

 $<sup>{}^{\</sup>bf 81}~~https://f5.folha.uol.com.br/televisao/bbb20/2020/01/bbb-20-pyong-lee-ja-mostrou-que-vive-em-uma-mansao-de-r-20-milhoes.shtml$ 

Como diz Leinad:

[L]: Tenho seguido canais de música como o Cifra Club. Tenho uma banda e aprendo a tocar guitarra. O YouTube, vendo minhas buscas sobre instrumentos, recomendou alguns canais de música. Quero aprender a tocar muitas músicas.

O Cifra Club<sup>82</sup> é uma plataforma online colaborativa criada, em 1996, pela Studio Sol, empresa brasileira também responsável pelas plataformas PalcoMP3 e Letras.mus.br com o objetivo de ser um *site* de compartilhamento de cifras de músicas. Seu fundador, Gabriel Fernandes, estava aprendendo a tocar violão e decidiu criar uma página na *Internet* para postar a pasta de cifras de músicasque ele tinha. As pessoas descobriram o *site* e gostaram, compartilhando cifras na página. Quatro anos depois, o estudante e músico Samuel Vignoli entrou como sócio. Com o aumento do número de usuários, a página evoluiu para uma plataforma online de conteúdo musical, sendo hoje o maior *site* de ensino de música do Brasil. Em 2017, o Cifra Club lançou seu primeiro jogo online "A Palheta Perdida" feito para promover a musicalização de pessoas de todas as idades e ajuda a decorar os acordes, treinar o ouvido e refinar a percepção musical dos jogadores. Em 2021, contava com mais de seis milhões de inscritos.

Ainda falando sobre as webcelebridades que segue, diz Leinad:

[L]: Tem os vídeos legais que falam sobre coisas legais, tipo o Iberê, é... um canal muito legal que eu conheci, nem tão recentemente, é o Ana Maria Brogui, de receitas.

[S]: Ana Maria Brogui? Pra fazer uma gozação com a Ana Maria Braga?

[L]: É, acho que deve ser. Deve ser uma paródia. É uma paródia bem legal pra falar a verdade. Isso, isso, isso. Aí eu peguei e falei assim "hum, legal, vou ver". Aí quando eu vi já tinha, sei lá, mais de uma hora que eu tava assistindo e o bom é que a gente aprende com isso.

[S]: E você aprendeu o que com Ana Maria Brogui?

<sup>82</sup> https://www.youtube.com/user/CifraClub

[L]: Aprendi receitas novas, aprendi várias coisas. Eu adoro cozinhar. Teve um dia que eu sonhei que tava no Masterchef<sup>83</sup>.

Mais uma escolha movida pelo signo aprender, agora, receitas, já que Leinad diz adorar cozinhar.

Apresentado pelo publicitário Caio Novaes, Ana Maria Broghi<sup>84</sup> é o primeiro programa de culinária no *YouTube* Brasil com postagens diárias de receitas. Criado em 2006, em 2022, mais de 3 milhões de pessoas acompanham o publicitário Caio Novaes, de 31 anos, no *YouTube*, desvendando receitas de guloseimas famosas, nunca antes vistas na televisão, como lanches do *McDonald's* e receitas de restaurantes conhecidos. O primeiro vídeo de sucesso do canal foi a receita da esfirra do *Habib's*. Caio Novaes já escreveu dois livros inspirados nas receitas que ele posta em seus vídeos: "Façam na Casa de Vocês" e "Faça Você Mesmo – Receitas Famosas de Restaurantes, Bares e Supermercados".

Outro canal seguido por Leinad é Os Desimpedidos<sup>85</sup>, um canal de entretenimento, futebol e humor que reconta a história do futebol, de uma maneira leve e divertida, trazendo alguns elementos que tiveram evoluções ao longo das décadas, como o troféu, a chuteira, a bola, dentre outros. Nesse canal, o aprendizado é sobre o futebol. Criado, em 2013, por Felipe Andreoli, André Barros, Antonio Tabler, Rafael Grostein e o jogador Kaká, com a ideia de preencher um espaço de representação dos torcedores, o canal posta vídeos diários com uma programação fixa de quadros. Em 2017, venceu o prêmio Nick, versão brasileira do *Nickelodeon Kids Choice Awards* (KCA), o maior prêmio infantil da TV mundial e já se consagrou como o maior evento do tipo no país. Desde 2020, os *youtubers* Fred, Bolívia e Chico comandam o canal com mais de 8 milhões de inscritos e uma linha de camisetas à venda no *site* da *NetShoes*.

<sup>83</sup> *MasterChef Brasil* é um *show* de talentos de culináriaa exibido pela TV Bandeirantes, baseado na franquia original de mesmo nome exibido pela BBC no Reino Unido.

<sup>84</sup> https://www.youtube.com/channel/UCh8qpZhEwzejZ55cajXimqQ

<sup>85</sup> https://www.youtube.com/user/Desimpedidos

Sobre suas metas, Leinad afirma que gostaria de ser uma webcelebridade. Esse desejo é amparado pela crença de que ser famoso é algo valorizado e traduzido pelo número de seguidores. Isso significaria reconhecimento pelo seu trabalho:

[L]: Eu quero trabalhar na área. Ter meu canal de vídeo – podcast. Eu escolho algum livestreaming ainda começando, com poucas visualizações, 1 ou 2, e faço um podcast com ele. Fazemos um acordo, ele divulga meu canal e eu, o dele. Eu quero ser muito famoso, ser reconhecido na rua, que as pessoas venham me pedir para tirar foto comigo, dizer – você não é aquele cara do YouTube?

[S]: O que significa para você ser famoso?

[L]: Significa ser reconhecido, ser respeitado pelo meu trabalho.

[S]: Quais são seus planos de futuro?

[L]: Eu quero ter mil inscritos, um milhão de inscritos. Isso eu acho que consigo chegar.

Segundo Tomaz (2017), ser reconhecida por mais pessoas é uma das principais justificativas dadas pelas crianças para terem um canal no *YouTube*. Tornar-se conhecida é, então, um modo desejável de existência, um ideal de ser e estar no mundo que ressalta um novo papel social das crianças e uma nova concepção de infância.

A quantificação dos seguidores de um canal representa o quanto o *youtuber* é valorizado e popular, já que, em uma "sociedade automatizada" na qual as atividades sociais são traduzidas por algoritmos, o dar um *like* ou ser membro da comunidade aponta as novas formas de relacionamento no contexto digital. Para Leinad, seriam 1 milhão de pessoas que "gostam dele" e amigo passa a ser aquele seguidor que reconhece sua importância real (no mundo

<sup>&</sup>lt;sup>86</sup> Segundo Van Dijick (2013), acontece quando uma máquina conecta pessoas, permitindo que elas participem da vida de outras pessoas.

virtual) acompanhando, cotidianamente, os momentos que o *youtuber* compartilha nos seus diários virtuais.

A crença de que ser famoso é algo que traz felicidade é difundida na sociedade contemporânea digital e opera como um possível signo promotor em direção aos planos de futuro de Leinad. Como refere Valsiner (2012), "signos criam, portanto, a distinção entre as possibilidade ou impossibilidades imediatas e as possibilidades potenciais de nosso sentir e pensar diante do futuro" (p. 61). Assim, para Leinad, vir a ser um *youtuber* famoso – uma webcelebridade – se define como uma função prospectiva orientando uma experiência antecipada, preparando-o para o futuro. São os valores configurados nas experiências de Leinad que irão operar como sistemas semióticos que orientarão suas ações.

A tecnologia digital, longe de incentivar diários íntimos, clama para uma vida onde as relações sociais só fazem sentido e o sujeito só existe se aparecer para o outro, encenando, assim, uma cultura do espetáculo (Sibilia, 2008). Para ser alguém no mundo *online*, é preciso alcançar a condição de existência virtual e, para isto, é preciso tempo, dedicação e capacidade de impressionar e ser impressionado.

Leinad conta que chegou a criar seu próprio canal no *YouTube*:

[L]: Eu sonhava, sonhava, sonhava, implorava pra minha mãe pra eu ter um canal no YouTube. Hoje, eu tenho essa realização, né, eu tenho poucos inscritos, pra falar a verdade, aqui ó, deixa eu te mostrar. É de... faz pouco tempo, é recente. Tenho quatro vídeos só, treze inscritos.

[S]: Vamos ver um.

[L]: Tá. Vamos olhar o vídeo. É que eu gravo e a minha amiga, ela edita. Aqui, uma mensagem pra vocês e uma vinheta do canal, a nova vinheta.

Leinad, animadamente, me mostra seu canal. Ele acredita que tendo um canal poderá fazer amigos, não somente os amigos da rede social como os da escola ou do local onde mora, mas amigos advindos de uma "sociabilidade automatizada" e salienta:

[L]: Sim, podemos dizer, é mais fácil fazer amizade online. Você vê algumas amizades e a maioria das vezes foi por YouTube. Esse é um dos bons da Internet. Você faz novos amigos, tipo, o Skype, por exemplo. Você se conecta com amigos. Ou, às vezes, até, há um engano e você faz um amigo novo, certo? Você tá ligando e aí acaba outra pessoa. Às vezes acontece. É... a Internet é um lugar de lazer.

[L]: Às vezes, a pessoa só quer troca de likes, tipo, eu dou like nela e ela dá like em mim. Eu não quero isso. Eu quero amigos. Eu posso ter aqui nos meus inscritos e posso ganhar um milhão de reais. Se eu quiser, se eu tivesse... sabe, o matrix, o vermelho e o azul, o vermelho, eu ganho um milhão de reais, e o azul, eu ganho um milhão de amigos. Claro que eu vou querer um milhão de amigos. Sinceramente, eu não estou no YouTube por dinheiro, eu faço por amigos. Eu posso ganhar um milhão de reais, mas eu vou me preocupar mais com os meus amigos.

Ainda sobre fazer amizades, Leinad faz referência ao uso do website OMEGLE<sup>87</sup>

[L]: Eu tenho usado o OMEGLE pra conhecer novas pessoas, novas ideias. Fazer amizade. Você entra e, aleatoriamente, começa a conversar com alguém, pode ser homem, mulher, criança, qualquer um. É melhor entrar só com áudio, é mais seguro. Eu entro com áudio. Aí começa a conversar, se rolar, rolou, se não, pula para outra conversa.

[S]: Mas você sabe com quem está falando?

[L]: Não, é anônimo. Depois de um tempo, se você quiser, pode se apresentar ou então criar uma identificação diferente. Pode entrar pelo discord.

<sup>&</sup>lt;sup>87</sup> OMEGLE é um *website* usado para qualquer pessoa se comunicar com outras pessoas anônimas atráves da *Internet* via *chat*. https://www.omegle.com

[S]: Então, qual é o objetivo do chat?

[L]: Fazer amizade.

O desejo de poder fazer amigos, referido por Leinad, nos faz pensar que a palavra tomou um novo sentido na cultura coletiva, pois, na rede social digital, amigo não mais se refere somente àqueles com quem se tem intimidade, mas, também, aos que são estranhos, que permanecem anônimos, ao ponto de representar, através de uma derivação verbal da palavra inglesa *friending*, o ato de adicionar alguém a uma rede social *online*. Quando Leinad afirma que está no *YouTube* porque faz amigos, aponta para o fato de que amigo não é mais somente aquele que está presente na vida do outro, mas aquele que o acompanha através das redes sociais, tornando-se seu seguidor. Quando escolhe entrar em um *chat* para fazer amigos, Leinad diz ser mais fácil poder falar sobre várias coisas e conhecer pessoas novas sem precisar se identificar.

O que diz Leinad sobre fazer amizade em rede nos remete à noção de comunidades emocionais sobre as quais trata Maffesoli (1998), ou seja, uma rede de amizades pontuais cuja adesão é sempre efêmera e cujo fundamento motivacional se apoia em um sentimento de pertencimento vivenciado pelos seus integrantes, amparado por uma ligação afetiva ou emocional na qual o que importa é o compartilhamento de emoções em comum.

Leinad afirma ficar muito tempo no *YouTube*, então, pergunto sobre o que faz quando os colegas vêm estar com ele:

[L]: Brincar. Mas... é, realmente, a maior parte do tempo, por incrível que pareça, é vendo YouTube. Ou a gente desce pra jogar bola, porque aqui tem quadra, ou a gente vê YouTube. Quando o colega vem, é bem melhor. É muito, muito, muito melhor. Porque você não vê sozinho, né?! as coisas. E você vê junto. Então você sabe do que ele gosta, você sabe... ele sabe do que você gosta. É bem legal mesmo.

[S]: Quando você tá com colegas, vocês veem mais que tipo de canal?

[L]: Depende do colega, né. Por exemplo... meu amigo X, a gente vê mais vídeos de paródia, de futebol. Amigo Y, a gente vê mais... é, a mesma coisa, a gente vê mais futebol. Mas amigo X também adora slime<sup>88</sup>, então, a gente vê um pouco de slime sim.

A brincadeira é fonte de desenvolvimento na medida em que, em uma situação imaginária, a criança pode formar um plano de vida decorrente de motivação própria, apresentar uma intenção sobre algo (Vygostky, 2021). Portanto, o brincar é uma atividade humana criadora na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos. A fala de Leinad marca, de forma prazerosa, tanto o brincar com os amigos de jogar bola como verem juntos canais no *YouTube*, que podem ser, inclusive, vídeos sobre como fazer *slime* – uma brincadeira com massa de modelar. Relevante o fato de Leinad destacar que as escolhas de cada um sobre o que verão juntos na plataforma oferecem uma possibilidade de saber mais sobre o outro fortalecendo, assim, as relações de amizade.

Segundo Becker (2013), o uso interacional das tecnologias com o objetivo de estar e brincar com os amigos, além de uma garantia de estarem juntos, traduz a presença da tecnologia como meio de manutenção das relações de amizade, mais até do que a própria brincadeira. Para o entendimento da infância contemporânea, é possível atentar para uma nova lógica cultural sobre o que significa brincar junto, mesmo em espaços distantes, e sobre uma nova forma de brincar, mesmo mantendo as estruturas das brincadeiras tradicionais.

Destacando a relevância das transições desenvolvimentais, Leinad, ao refletir sobre as diferenças entre ele e o seu irmão mais novo, ressalta que eles diferem, por exemplo, no tipo de brincadeira e na escolha do time de futebol.

<sup>&</sup>lt;sup>88</sup> Slime é uma massinha de modelar caseira com cores, texturas, brilho. São quase 23 milhões de vídeos sobre o tema no Youtube e mais de 9 milhões de publicações marcadas no Instagram.

[L]: Meu irmão odeia slime. Eu amo slime. Meu irmão e eu somos completamente diferentes. Essa camisa aqui é porque eu gostava do Barça, antes, agora eu não gosto mais. Prefiro o Real Madrid. Ele não, meu irmão adora o Barça.

Essa simples fala de Leinad na qual atenta para as diferenças entre ele e o seu irmão nos remete a uma questão sobre o porquê a convivência de crianças de diferentes idades em um mesmo meio ou em uma mesma situação produz efeitos diferentes em cada uma delas. Lembramos que o que realmente importa ao estudioso do desenvolvimento infantil não é o meio físico em si, mas como ele afeta esse desenvolvimento.

## 8.3 Guilherme

Guilherme é um garoto com 10 anos cujo pseudônimo escolhido é uma homenagem a um amigo. No primeiro encontro, fui recebida por Guilherme e seu pai com quem já havia tido contato no encontro para esclarecimentos sobre a pesquisa realizado na escola. Ficamos na sala de jantar e, depois, eu e Guilherme fomos para a sala de estar, logo ao lado, onde ficava a TV, mídia pela qual Guilherme acessa a plataforma do *YouTube*. Um pouco tímido, relata ter autonomia sobre o que acessa na *Internet* e sobre as webcelebridades que decide seguir, mas que também observa os canais em alta que o *YouTube* indica. Os outros três encontros acontecem também no mesmo local. O quarto encontro, que poderia acontecer durante a análise das falas das crianças, ocorre algum tempo depois, *online*, pela plataforma Meet, devido aos protocolos de segurança da pandemia da Covid19.

Com base na análise da fala de Guilherme, destacamos:

- Identificação com a história de vida das webcelebridades como uma nova possibilidade de produção de sentido da sua história.
- Afetação dos valores apresentados na história de vida das webcelebridades,
   operando como catalisadores de reconfigurações internas.

No primeiro encontro, começamos a conversar em volta da mesa de jantar e pergunto como foi que ele chegou na *Internet*, conheceu os *youtubers* e Guilherme responde:

[G]: Aí, eu não lembro. Tem muito tempo já. Eu tinha uns seis anos. Botaram uma TVsmart que é essa. Botei no YouTube, comecei a assistir vídeos.

[S]: Seus pais vêem também?

[G]: Não. Acham um porre. Meu irmão mais velho também não vê não.

[S]: Quais são os que você mais assiste?

[G]: Esse aqui que eu te falei: Lucas Lira. Ele começou a ser youtuber em 2012, já tinha terminado o ensino médio e estava desempregado. Os pais pressionaram para ele fazer uma faculdade e escolher um curso no qual ele se identificasse, mas ele aqui já começou a ter uma ideia de ser um youtuber.

Lucas Lira Soares é natural de Brasília onde nasceu em 1995. Começou a postar vídeos na plataforma, em 2012, e tinha dois canais no *YouTube*: o "Invento na Hora" e "Invento na Hora TV". Participou do quadro Fenômenos da *Internet* do Programa da Eliana, no canal do SBT, não ganhou a competição, mas conseguiu ficar em primeiro lugar nos *Trending Topics* do *Twitter*. Considerado um dos 100 maiores do *YouTube* Brasil, com mais de 14 milhões de inscritos (em 2022) seu salário estimado é de R\$100.000,00 por mês (2021). Sua loja *online* vende camisetas, bonés e regatas do canal. Seus *posts* abordam temas como humor e o seu cotidiano. É autor do livro "Minha Vida Antes do Invento na Hora".

Interessante Guilherme referir que sua família não assiste canais do *YouTube* e, mesmo assim, ele se interessar desde os seis anos. Cada vez mais cedo, as crianças estão tendo acesso aos canais do *Youtube*, o que nos faz pensar em como o entretenimento *online* vem ocupando espaço na vida das crianças. No caso de Guilherme, outros significativos como algumas

<sup>89</sup> https://www.youtube.com/channel/UCR3vcUrhFUdzagng58ueI2w

webcelebridades o capturaram, como ele mesmo refere, as sugestões de Lucas Lira operam reconfigurações internas. Interessada em entender esse processo dialógico, pergunto:

[S]: E o que é que o Lucas Lira tem que faz com que você o siga e não siga outros, por exemplo?

[G]: Acho ele engraçado. Algo que é interessante pra mim. Que me diverte. Não, na verdade, eu gosto de ver. Pra adulto, assim, deve ser idiotice. Porque ele tá numa mansão lá, a casa lá só funciona a gás pra aquecer, essas coisas, aí ele foi comprar gás e o carro do cara do gás não funcionou e ele teve que fazer alguma coisa aí pra funcionar o carro.

O engraçado nesse caso é uma cena do cotidiano da webcelebridade que antes se mantinha no âmbito do privado e íntimo e agora se torna o espetáculo do comum que opera identificações e reconfigurações no processo desenvolvimental (Bruno & Pedro, 2004).

Ainda sobre o processo de interação, Guilherme acrescenta:

[S]: Como foi que você foi parar no canal do Lucas Lira?

[G]: Ah, eu fui vendo vídeo e aí, os vídeos, assim, e eu vi e acessei e comecei a gostar. Eu achei interessante por causa do conteúdo dele. Eu achei engraçado. Aí eu comecei a assistir os vídeos dele. Ele tem uma história de superação.

Tal como Indefinido, Guilherme também refere o signo superação como significativo para a sua identificação com a webcelebridade, o que nos faz pensar sobre a relevância do signo superação na cultura coletiva do mundo virtual, operando como um signo de potência representacional forte. O signo superação opera como um signo promotor tanto para Indefinido como para Guilherme, mas tomado de forma particular por cada um, o que define o papel ativo do processo de internalização. O signo provoca uma operação no campo da produção de sentido de si mesmo, na tensão entre superação *versus* não superação, produzindo uma transformação na cultura pessoal de Guilherme.

Na abordagem da Psicologia Histórico-Cultural, o modo de agir humano envolve três ações: a superação, a cooperação e a emancipação. A superação se refere à necessidade de suplantarmos os limites do que somos em direção ao que podemos ser. Nesse sentido, para Vygotski (1998), a realização humana só é possível pela superação, que exige condições materiais para a sua realização e a principal condição seria a cooperação entre as pessoas. Essa cooperação, vista como motor da superação, é fundamental para o desenvolvimento humano: o homem precisa do outro para ser ele mesmo. Para o autor, a função dos primeiros signos não é estritamente afetiva, mas indicativa, como um pedido de ajuda ao outro. O que vale ressaltar é que, como nem toda cooperação produz superação, é necessário incluir a busca da emancipação humana, uma conquista que se alcança com o outro.

Pensando no conceito de liminaridade como o movimento natural de algum lugar para outro lugar, é preciso estar aqui para ir para lá (Valsiner, 2012). Superar significa realizar um movimento de um aqui para um outro lugar com uma versão mais fortalecida de si mesmo. No caso de Guilherme, mediado por um canalizadors ignificativo, a webcelebridade Lucas Lira, a quem ele dedica muita afetividade, o que leva a uma internalização/externalização ativa bem sucedida.

Sobre o fato de se considerar um seguidor de Lucas Lira e se sentir pertencente à comunidade do canal, Guilherme comenta:

[G]: Sou. Tô inscrito. O primeiro vídeo que eu assisti dele foi esse aqui. Eu tenho o livro dele.

- [S]: Você vê todos os dias a postagem dele?
- [G]: Eu vejo todo dia sim. Eu já vi todos os vídeos dele até agora!

Vendo os vídeos de Lucas Lira, Guilherme o ouviu falar sobre o livro que ia lançar, ilustrado na Figura 23, e ficou logo interessado em comprá-lo, materializando o sentido de pertencimento com a posse de uma narrativa escrita sobre o que fala esse outro significativo.

Figura 23

Livro Minha Vida Invento na Hora (Lucas Lira)



Fonte: Acervo pessoal de Guilherme

Guilherme demonstra ter lido com muita dedicação o livro "Minha Vida Invento na Hora" e comenta cada detalhe, sabe sobre a família, os amigos e o que ele sentiu em determinadas experiências de vida. E continua:

[G]: O livro é basicamente sobre a vida dele, como ele chegou no YouTube, como ele era antes, sobre a vida dele, sobre o que ele sofreu, se ele sofreu bullying, essas coisas. Eu achei interessante porque um youtuber famoso que, pela história dele, ele sofria bullying. Porque ele tinha uma coisa que era a orelha dele muito aberta, mas aí ele fez uma cirurgia que aí ajeitou.

[S]: E a história de bullying com Lucas é por causa da orelha aberta?

[G]: Não só isso, mas é.

[S]: Tinha mais coisas?

[*G*]: *Tinha*.

[S]: Que outras coisas tinham?

[G]: Ah, não vou me lembrar agora. Mas tinham muito mais.

[S]: Muito mais, né?

- [G]: É. 90
- [G]: Teve uma história que ele tava sofrendo bullying em uma escola e quis se mudar pra escola pública. Ele era pobre. Mas o único benefício dele era a escola particular. Passava necessidade, não faltava comida, mas...
  - [S]: A escola que ele queria sair depois por causa do sofrimento com o bullying?
- [G]: Sim. Aí ele chegou lá e quis bancar o valentão pra não sofrer mais bullying, aí ele começou a se envolver com os valentões da escola, começou a roubar coisas, tipo, a fazer o que os outros caras faziam. Mas ele não era esse tipo. Ele era menino estudioso. Ele fazia tudo direito e o pai dele era militar, não, policial, aí o pai dele nunca ensinava as coisas erradas, pra ele não fazer.

Continuando a falar sobre o livro, Guilherme destaca o que Lucas Lira chamou de "Anos difíceis":

- [S]: Essa parte sobre os 'Anos difíceis' deve ser a parte do bullying, né?
- [G]: Do bullying, é. Mas também tem o presente, os presentes que ele ganhou, que festeja, essas coisas. Aqui "anos difíceis" também era, que a mãe dele só ficou grávida uma vez, ela queria muito, mas era difícil de ficar grávida. Aí a mãe dele ficou grávida de uma irmãzinha que era o que o Lucas queria muito ter.
  - [S]: E o que você acha dessa história de bullying? O que você pensa sobre?
  - [G]: Pra mim, é uma coisa errada que não deveria existir.
  - [S]: Você já conviveu com isso?
- [G]: Já. Não, não. Porque ali era... porque o que eu tô dizendo era uma brincadeira só, comigo, mas com ele era bullying.
  - [S]: E com você era como?

 $<sup>^{90}</sup>$  Decidi não avançar no tema por se tratar de pesquisa com crianças.

[G]: Era uma brincadeira. Tipo, me chamavam de "baleia" e eu chamava eles de "palito", essas coisas assim. É porque um era bem magro e outro era cheinho.

[S]: E como é que você passava por isso?

[G]: Ah, eu não ligava. Ou chamava outra pessoa de, sei lá, alguma coisa que ofendesse ela.<sup>91</sup>

[S]: E como foi que você resolveu?

[G]: Conversei com a coordenadora da escola. E resolveu.

A apropriação feita por Guilherme de trechos do livro de Lucas Lira se entrecruza e se tece com a sua própria história como um intertexto. Ao mesmo tempo em que ele diz se surpreender por uma webcelebridade que, no imaginário, viveria uma vida de felicidade, ter sofrido *bullying*, parece acalentar o que ele preferiu nomear de "brincadeira" dos colegas da escola, mas que, na verdade, o incomodava e, mesmo tendo reagido devolvendo a "brincadeira", precisou da ajuda da intervenção da coordenadora.

A palavra enunciada por Lucas Lira fez corresponder a outras palavras de Guilherme, o que nos remeteu à categoria de contrapalavra de Bakhtin e Volochinov (1995). A palavra alheia sempre será compreendida através do dialogismo em produção de múltiplos sentidos, pois a compreensão resulta não do reconhecimento da palavra escrita ou ouvida, mas do encontro entre a palavra e suas contrapalavras (Geraldi, 2002).

Guilherme demonstra muito interesse pela vida cotidiana das webcelebridades, no mundo digital, intencionalmente expostas através de uma câmera colocada dentro de casa. Diferente do que acontecia com as celebridades do "Star System" de Morin (1989), as webcelebridades provocam a identificação do fã com um ego-ideal possível. De acordo com Sibilia (2008), o lar, território natural de autenticidade, da privacidade que, ao olhar do outro, traz a garantia do ser como si mesmo, agora é explorado como local onde a webcelebridade se

 $<sup>^{\</sup>rm 91}$  Decidi não aprofundar o tema por se tratar de pesquisa com crianças.

expõe e, assim, pode propriciar uma identificação como alguém espontâneo e comum. Guilherme fala desse lugar:

[G]: Acho interessante saber da vida deles. Eles têm uma vida corrida e ainda recebem críticas. Deve ser corrida, porque tem que editar vídeo, realizar vídeo, postar vídeo. Se der alguma coisa errada, atrasa o vídeo totalmente. Vendo o dia a dia. Eles gravam no dia a dia e vê no que dá. A maioria é engraçado.

Ainda comentando sobre uma das partes do livro, Guilherme fala sobre o cotidiano da vida privada que a webcelebridade torna público em seu *vlog* e relata sobre o susto que teve com a notícia de que Lucas Lira iria ser pai<sup>92</sup>. Sentindo-se como pertencente à família de Lucas Lira, Guilherme reage como quem devesse ter sido informado de forma mais cuidadosa, não de repente, sem que ele esperasse. E diz:

[G]: Aqui, aí são os primeiros beijos dele. Como ele achou. "Nojento!" (risos). É praticamente a vida dele. Esse Lucas Lira mostra tomando banho. Só que ele censura as partes íntimas. Eu, na verdade, se for de Lucas Lira, eu vejo. Assisti todos os vídeos dele — o jeito dele fazer — tem início meio e fim. Me marcou quando ele anunciou que ia ser pai — fiquei em choque —, a gente se sente da família dele — ele filma tudo — eu me sinto presente na vida dele — não era esperado, foi do nada —, eu fiquei: O Que!

Demonstrando seu descontentamento com o fato de ter sabido de maneira inesperada sobre o nascimento do filho de Lucas Lira, Guilheme reafirma seu sentimento de pertencimento à comunidade dos seguidores ou, ainda mais íntimo, pertencente à família nuclear da webcelebridade. Os processos de canalização têm como objetivo estabelecer critérios de regulação considerando as condições emocionais, afetivas, relacionais e simbólicas construídas pelos participantes do grupo e foram importantes no sentido de Guilherme se sentir como membro daquele grupo. Na fala de Guilherme, podemos inferir como a história de Lucas Lira

<sup>&</sup>lt;sup>92</sup> O vídeo do nascimento do filho - Noah nós te amamos! - Invento na Hora foi o 5 mais assistido em 2021.

narrada no seu livro foi importante para ele poder lidar com algumas de suas questões e, assim, poder ressignificar sentidos de si.

Ainda sobre a curiosidade relacionada à vida das webcelebridades, Gulherme fala sobre o encontro com Felipe Neto no lançamento do livro indicado na Figura 24. Nesse evento, ele contou com a parceria do pai, que o levou até o local.

[G]: Felipe Neto ia assinar um livro. Chama de livrão. O primeiro, eu só comprei o primeiro livro dele porque eu era muito fanático na época. Só que, agora, eu curto, só que não sou "ahh, vou comprar o livrão", não. Eu só vejo os vídeos. Aí eu fui lá, peguei uma senha e a gente foi.

[S]: A gente quem?

[G]: Eu e meu pai fomos lá, meu pai foi me acompanhar, aí a gente foi, pegou a senha e encontrou com ele. Ele assinou meu livro.

[S]: Sim, aí, me conta esse dia, como foi?

[G]: Tava nervoso, porque eu ia encontrar ele. Mas aí ele só falou comigo, tirou uma foto. Ele perguntou qual era o número da minha senha, aí eu falei 600 e alguma coisa. Eu senti um nervoso porque é um famoso.

Figura 24

Felipe Neto – Livrão



Fonte: Acervo pessoal de Guilherme

Guilherme pega o livro para me mostrar e segue comentando as seções ali contidas:

[G]: Livro um. É. O loiro platinado, o azul de 8 milhões, o rosa de 9 milhões. O cabelo colorido.

[S]: O que é que você acha disso dele pintar os cabelos assim?

[G]: Eu acho normal. Porque ele faz tanto conteúdo pra divertir mais o público jovem, que eu acho normal. Aqui, o dia a dia dele.

Quando refere que Felipe pinta o cabelo para divertir seu público, que reconhece ser o público jovem, Guilherme exemplifica o que apontamos sobre a intencionalidade das webcelebridades de construir uma identificação com seus "jovens" contemporâneos, com uma lógica de produção aparentemente amadora, mas com resultado profissional.

Pergunto, então:

[S]: Você fica curioso em saber o dia a dia dele, por quê?

[G]: Por quê? Porque a vida de youtuber é sempre muito corrida. Ele vai dormir só quatro e meia da manhã. Ele acorda doze horas, almoça uma hora, o planejamento do dia duas horas, aí ele grava os vídeos seis horas, lancha oito horas, faz crossfit nove horas, janta onze horas e vai dormir só quatro e meia da manhã.

[S]: E isso lhe interessou?

[G]: Achei, achei estranho ele ir dormir quatro e meia da manhã. Porque ele tem muitos afazeres. Ele acorda muito tarde, como ele dorme muito tarde. Ele grava muito vídeo. Dá pra ver que seis horas, oito horas, ele grava duas horas de vídeo. Aí ele ainda vai pra um crossfit, fica duas horas e depois mais — deixa eu ver — cinco horas e meia pra dormir. Eu acho estranho porque o tempo dele é muito corrido e não consigo imaginar ele fazendo crossfit. Aqui são os filmes que ele gosta e as séries que ele gosta. Aqui tem a Bruna Gomes, que é a namorada dele, o Bruno, que eu falei do cabelo que ele zoa, a Manuela Duarte, que é amiga dele. É... Lucas, que é o irmão dele. Otávio Ugá, que é o amigo dele, também, e Taiane, que é namorada, não é mais namorada, eles já terminaram. Aqui fala sobre eles, os irmãos.

- [S]: Você sabe como foi que ele começou a fazer canal?
- [G]: Sim. Ele começou a criticar um monte de coisa e botar um óculos e foi começando a fazer sucesso e desenvolveu. Aqui a rotina de gravação...

Continuamos vendo juntos as seções do livro e aí vejo uma seção que me chama a atenção pelo título e pergunto:

- [S]: O que é papo sério?
- [G]: A depressão dele.
- [S]: Você sabe o que é depressão?
- [G]: Sei. Quando fica triste, né? Aqui é, são vários nomes, aí você tem que botar. Aqui é um caça-palavras. Coruja, que é o seguidor dele.
  - [S]: Quem segue ele é coruja. Você é coruja?
- [G]: É, pode dizer que sim. Aí, aqui tem os posters. Aqui tem pra recortar. Aqui é a outra parte do poster. Aqui é palavras cruzadas. Aqui são 50 curiosidades sobre ele.
  - [S]: Você leu?
- [G]: Li. Achei legal. Aqui é a casa deles. Uma mansão. Ah, deixa eu te mostrar que tá no início. Porque ele tem um pai e o irmão dele tem outro pai. Ele torce pro Botafogo. Aqui é a vó dele. Acho que não mostra a mãe, não. É, não mostra. Aqui são as músicas que ele gosta. A música que ele postou, a curtidinha. A maquiagem que ele faz, aqui o jogo dos sete erros. Aqui o app dele. Aí tem "notícias inúteis". Aqui são os cachorros dele. Aí, aqui os vídeos dele. Aqui é conectando amigos. Uns jogos que ele joga.
  - [S]: Você joga algum desses?
  - [G]: Jogo esse. Jogo esse. Já joguei esse também. Só esses dois: Fifa e Mario Kart.

Quando ressalta a rotina de Felipe Neto, Guilherme demonstra que conhecer a rotina dos *youtubers* é como se fosse conhecer a própria pessoa na sua autenticidade, diferentemente do que acontece com os personagens de novela baseados na vida real, trazendo, então, o fato

de que ser autêntico é valor importante para si. Segundo Holland (2016), o fato de os *youtubers* parecerem autênticos é considerado o valor de maior apelo para seus seguidores. Isto nos faz pensar que, por parecer ser ele mesmo, uma pessoa comum com uma história banal representa o de mais importante que uma webcelebridade pode mostrar, pois, quanto mais exibem seus gostos pessoais, suas escolhas, seus medos e hábitos, mais as webcelebridades asseguram uma relação de proximidade com a sua audiência.

Ao relatar uma postagem de Felipe Neto sobre uma ação movida pela *Prager University*<sup>93</sup>, em São Francisco, contra o *YouTube* para restringir a exibição de anúncios e reduzir a monetização e o alcance dos vídeos publicados no canal, Guilherme demonstra grande preocupação e alívio por não ter sido no Brasil. Ser pertencente à família *YouTube* aparece de forma bem afetiva:

[G]: Também tem um post de Felipe Neto sobre a PragerU. O YouTube é fundamental, desde a receita de fazer um bolo ou qualquer outra coisa. Não conseguiria pensar o mundo sem ele. É um dos únicos que é monetarizado. Muita gente pensa que, como vai desenvolver um vídeo para as pessoas assistirem tem a obrigação de fazer um conteúdo bom.

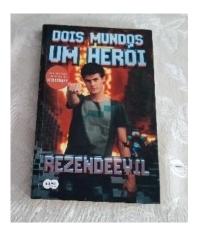
Guilherme se levanta e busca o livro de *RezendeEvil* para me mostrar: *Dois mundos e um herói*, exemplificado na Figura 25. Então, peço para falar sobre ele.

emenda-e-pode-censurar-videos-da-prageru-a firma-tribunal/

<sup>&</sup>lt;sup>93</sup> Como é chamada a ação aberta em 2017 pela *PragerUniversity* contra o *YouTube*, acusando-o de violar a liberdade de expressão colocando 200 de seus vídeos no modo restrito, por serem considerados inapropriados. O processo não obteve sucesso pelo fato de o *YouTube* ser uma entidade privada, não estando, portanto, sujeito à cláusula de liberdade de expressão. https://www.epochtimes.com.br/youtube-nao-esta-sujeito-a-primeira-

Figura 25

Dois Mundos – Um herói (livro de Rezende)



Fonte: Acervo pessoal de Guilherme

Pedro Afonso Posso Rezende, nome do *youtuber RezendeEvil*<sup>94</sup>, é um fenômeno do *Youtube* que começou com um canal sobre *Minecraft* e atualmente (2021) possui vinte e nove milhões de seguidores. Rezende escreveu os livros *Dois Mundos, Um Herói, De Volta ao Jogo* e *Jogada Final*, com quinhentos mil livros vendidos; três peças teatrais— *O Paraíso, A Batalha dos Mundos* e *Festival Aliança do Rezende #ADR* — que tiveram os ingressos esgotados pelas cidades onde passaram. É o primeiro brasileiro a atingir 6 bilhões de visualizações na plataforma *YouTube*. O canal começou de maneira despretensiosa a partir de uma dificuldade de Rezende de passar de fase em um jogo de videogame, o que o fez buscar, nos vídeos do *YouTube*, alguns tutoriais de ajuda. Em 2022, já conta com 29 milhões de inscritos e com o bordão "fala moleques e bonecas" posta quatro vídeos por dia.

[G]: Eu tava vendo ele e ele falou que ia lançar o livro, aí eu queria comprar. Aí minha mãe falou "ou você escolhe esse pra ganhar de aniversário ou você escolhe outro", era pegar esse ou pegar outro que eu ia fazer amigo secreto. Aí eu escolhi esse e peguei o outro pra amigo secreto.

[S]: E do que fala esse livro?

 $<sup>^{94}\</sup> https://www.youtube.com/channel/UCbTVTephX30ZhQF5zwFppBg$ 

[G]: Ele fala dele na vida real e no MineCraft. Ele se teletransporta do MineCraft pra vida real e da vida real pro MineCraft. Foi um dos primeiros canais que eu comecei a assistir. Eu tava passando lá. Foi igual ao Lucas Lira.

Pergunto se ele chegou a conhecê-lo pessoalmente e Guilherme responde:

[G]: Eu encontrei no teatro. Aí, no final, eu tirei uma foto com ele.

[S]: E como foi esse momento?

[G]: Ah, eu achei a pessoa dele muito legal. Fiquei também nervoso quando eu fui tirar a foto com ele. Ele tinha mais inscrito que Felipe Neto nessa época.

Guilherme considera que o canal das webcelebridades pode ser um local de aprendizado.

[S]: Quando é que um vídeo agrega?

[G]: Um conteúdo que agrega, quando você tira alguma lição, você aprende, fiquei sabendo e não vou mais esquecer. Qualquer vídeo de conhecimento agrega. Vlogs, curiosidades, aulas sobre coisas interessantes para você aprender sobre sistema solar, temas diversos para agregar na sua vida. Também tem canais como #Refúgio Mental, que fala sobre várias coisas curiosas. Aí ó, ele fala sobre várias coisas interessantes. #Refúgio Mental e Você Sabia. É sobre curiosidade. Porque também eu não só vejo esses youtubers. Eu também vejo youtubers de curiosidade. Achei interessante ver "Presidentes mais protegidos do mundo", porque além de te entreter, é um conhecimento a mais pra você. Eu gosto de conteúdo que agregue na vida, que traga conhecimento.

O canal #Refúgio Mental<sup>95</sup> foi criado em 2013. É um *site* de entretenimento que publica vídeos de curiosidades sobre o mundo, contando com doze milhões de inscritos e dois bilhões de visualizações (2022).

 $<sup>^{95}\</sup> https://www.youtube.com/channel/UChYkldqKWymAKTsPku\_tDfg$ 

O canal Você Sabia?<sup>96</sup> foi criado, em 2013, por Daniel Mologni e Lukas Marques. Conta com mais de 42 milhões de inscritos (2022), posta vídeos com curiosidades sobre os mais diversos assuntos desde desenhos animados, cinema, *youtube* e pontos turísticos. Em 2017, o projeto deu origem ao livro *Você Sabia?* + *de 400 coisas que você deveria saber*.

Guilherme começa a falar sobre o canal ixi<sup>97</sup>, formado por Alan Ribeiro, Cezar Maracujá, Isaú Junior e Rafael Portugal, que faz um humor popular e conta com quase 1 milhão de inscritos e mais de 1 milhão de curtidas.

[G]: Eu pego qualquer vídeo e eu acho sempre engraçado. Esse aqui, na verdade, é mais história, não é mais engraçado. Mas esse é mais histórias. Não é engraçado.

[S]: E como foi que você chegou até eles?

[G]: Eu fui clicando, aí vi essa historinha e fui vendo.

[S]: Histórias sobre o quê?

[G]: Esse eu achei um vídeo engraçado porque um prefeito comprando voto não é muito normal, aí os candidatos também eram engraçados.

[S]: E você acha o que dessa ideia do prefeito comprar voto?

[G]: Ah, eu acho errado. Porque o prefeito deve ser eleito justo, com os votos da população.

[S]: Mas no caso de ser um vídeo assim não tem problema?

[G]: É, comédia, não vai acontecer, na verdade, não sei. Pode acontecer, mas acho difícil. Ah, não tenho muita opinião sobre aquilo lá. Porque é coisa de comédia, aí...

[S]: Coisa de comédia é o quê?

[G]: Eu acho que é coisa tipo inventada, coisa relativamente engraçada.

[S]: Qual a diferença de uma história de comédia pra uma história de drama?

<sup>&</sup>lt;sup>96</sup> https://www.youtube.com/user/vcsabiavideos

<sup>&</sup>lt;sup>97</sup> www.youtube.com/canalixi

[G]: Drama é sofrimento. A comédia, na verdade, é ser engraçado. Não tem tema, é só ser engraçado. É a minha opinião.

Guilherme narra um vídeo do canal ixi, e demonstra seu estranhamento, referindo como engraçado, que provoca o riso, o comportamento de um dos personagens, que, mesmo representando aquele que teria dinheiro, se queixa da vida para um outro que representa aquele que não tem dinheiro — o mendigo, que só queria dez centavos. Guilherme assegura o caráter ativo da internalização dos signos da cultura coletiva e externaliza o seu estranhamento:

[G]: Essa aqui? Por causa do título "me dá uma esmola". O vídeo é um cara passando na rua aí o mendigo pediu dinheiro, pediu uma esmola e o cara deu uma justificativa de que não vai dar porque a crise tá braba, porque ele junta dinheiro pra economizar o máximo. Eu achei engraçado porque o cara que tem dinheiro, que trabalha, reclamando mais da vida do que o morador de rua que só tá pedindo uns dez centavos.

No seu relato sobre a cena dramatizada pelos *youtubers*, Guilherme nos faz pensar sobre como ele produziu sentido da construção de distinções entre as classes sociais, desde o que lhe é conhecido, os significados subjetivos baseados nas suas experiências de vida, e o que ainda lhe é desconhecido, mas é socialmente sugerido através de dispositivos semióticos. Guilherme é afetado pela sinalização simbólica expressa no modo de vestir e falar dos personagens criados pelas webcelebridades do canal, referendando crenças e valores constituídos em sintonia com o que é partilhado na cultura coletiva de uma época e de um grupo social. Não desconsideramos o fato de que outros dispositivos semióticos também possam ecoar vozes fortalecendo crenças e valores, mas nosso interesse nesta pesquisa é destacar as vozes das webcelebridades operando como canalizadores culturais de motivações específicas que assumem a forma de crenças e valores que passam a orientar as pessoas em suas ações e produções de sentido de si e do mundo.

Então, pergunto:

- [S]: Como era o mendigo?
- [G]: O mendigo era normal. Não sei dizer. Ele era sem camisa.
- [S]: Como é um mendigo normal?
- [G]: Um mendigo que consegue falar, tem um pouco de dinheiro e fica na rua.
- [S]: E como é que você descreveria o cara a quem ele tava pedindo dinheiro?
- [G]: Parecia um empresário, mas, na verdade, não era tão rico como pensava.
- [S]: Ele parecia um empresário por causa de quê?
- [G]: Porque ele tinha uma bolsa, uma camisa, uma vestimenta social.
- [S]: Se você fosse pensar em um empresário, você pensaria desse jeito?
- [G]: Mais ou menos.
- [S]: Mas o mendigo parece muito com o que você pensa de mendigo.
- [*G*]: Sim.
- [S]: Outra coisa te chamou a atenção de diferente entre eles?
- [G]: Não. Ah, também tem o moço que vai lá, que o mendigo dá dinheiro pra o moço pra ele comprar biscoito pra ele, aí ele fala "não compra droga não". Porque é isso que as pessoas falam quando dão dinheiro pros mendigos.
  - [S]: Você costuma dar esmola?
- [G]: Eu não. Mas meu pai, às vezes, sim. Uhum. Às vezes, não confia porque pode comprar droga. Aí, às vezes, dá comida.

A configuração complexa e diversificada da sociedade contemporânea oportuniza a concomitância de padrões morais diferentes e contraditórios (Moreira & Branco, 2012). Essas características promovem contradições nas sugestões sociais que circulam na cultura coletiva, contribuindo para o surgimento de conflitos nas sínteses individuais de valores (Branco, 2006, 2012; Nunes & Branco, 2007). As crianças vivenciam esses conflitos de forma mais intensa, já que a infância é um período de aproximação com os valores da cultura coletiva. Guilherme,

ao se deparar com uma variação de signos que dificulta a organização de forma harmônica de seus valores, se apropria, de forma autônoma, daqueles por meio dos quais atribuirá significado às suas experiências de vida.

Ao relatar sobre suas projeções de futuro, Guilherme justifica ser seguidor de alguns canais, como, por exemplo, *Aero por trás da aviação* 98, pois deseja ser piloto. A identificação com o canal foi motivada pelo conteúdo, pois Guilherme tem acesso ao relato das experiências de Fernando De Borthole como piloto de avião. A sua expectativa é de que o canal possa ensiná-lo a alcançar as suas metas pessoais.

[G]: Assisto muito o canal Aero por tras da aviação, de Fernando De Borthole. Tem 1 milhão 70 mil (2022). É um piloto licenciado falando sobre como funciona o avião sobre várias coisas.

[S]: Como você chegou até ele?

[G]: Eu quero ser piloto de avião, o conteúdo foi o mais importante.

Fernando De Borthole concluiu o curso de Aviação Civil, em 2004, na Universidade Anhembi Morumbi. Desde a faculdade, já tinha a ideia de produzir um programa sobre aviação. Em 2014, criou o canal com o objetivo de aproximar a aviação das pessoas, destacando os bastidores e as curiosidades da área, funcionando como um canal de "aprendizado" sobre aviação. A escolha de Guilherme foi antecedida e orientada por elementos motivacionais afetivos internalizados que elegeram e priorizaram o conteúdo do canal de Borthole, atribuindo-lhe um significado próprio no universo amplo de possibilidades.

O movimento dialético entre o que foi (passado), o que é (presente) em direção ao futuro emerge de processos que atuam no campo do *self* e define a historicidade da experiência humana (Lyra &Valsiner, 2011). Ao referenciar o sentido A, para Guilherme, o desejo de ser

 $<sup>^{98}\</sup> https://www.youtube.com/channel/UC32z4mtyiq02Ge-XWy78ibw$ 

piloto, ao mesmo tempo inclui o não-A, ou seja, todas as possibilidades de vir-a-ser de A para o futuro, todas as outras profissões.

Em um dos nossos encontros, Guilherme afirma que já quis ter o próprio canal, mas não levou adiante a ideia, pois se reconhece tímido, e, além disso, um *youtuber* tem muitas obrigações tais como gravações diárias, por exemplo. Segundo ele, isso desvirtuaria o que ele mais quer na sua vida que é se divertir como usuário. E conta um pouco:

[G]: É. Aí como eu criei um canal no YouTube... É, mas não desenvolveu. Dava muito trabalho, eu queria me divertir, mas quando virou obrigação de gravar todo dia, eu cansei. Queria fazer, mas eu sou bem tímido – sou usuário.

Ainda falando sobre seus sonhos e em como transformá-los em metas, Guilherme apresenta o canal Neagle<sup>99</sup>, formado pelos primos Gabriel Soares Neox (Neox) e Vitor Trindade (Eagle), que possui mais de 7 milhões de inscritos (2022). Os primos começaram como um canal de *gameplays* de *Minecraft* que, atualmente, é voltado para desafio e *vlogs* pessoais. Quando foi criado, o canal se chamava *Neagle Games*, mas, no final de 2016, os criadores alteraram o nome para abranger os demais conteúdos que passaram a produzir. Os primos lançaram um livro chamado *Neagle: Vivendo um sonho nos Estados Unidos*. Rodaram o Brasil inteiro com a peça *Neagle Show*. O segundo livro, lançado em 2020, narra a trajetória no canal que também possui uma marca de roupas e um banco digital. Junto com Mario Augusto Sá criaram a *FanStar*, uma empresa que atende influenciadores digitais que têm como objetivo profissionalizar o mercado e rentabilizar os criadores.

Guilherme finaliza compartilhando uma frase dita pelas webcelebridades do canal e que foi internalizada como uma filosofia de vida, que, inclusive, o representa no seu aplicativo de mensagem *WhatsApp*:

 $<sup>^{99}\</sup> https://www.youtube.com/channel/UCNrthyyJVjrJUpePrl6lW\_g$ 

[G]: Tenho visto muito o canal Neagle. Um canal de dois primos que moram com amigos, eles ficam contando a vida deles. Neagle é dinâmico e divertido.

[S]: É brasileiro?

[G]: Sim, mas moram nos Estados Unidos. As ideias que os youtubers colocam precisam de conteúdo bom, um título bom. Tem uma frase do Neagle que está no meu zap "Transforme seus sonhos em metas". Eles dizem para nunca desistir dos sonhos que uma hora vai dar certo, é preciso buscar o sonho!

## 8.4 Tobirama

Tobirama, um menino de 11 anos cujo nome escolhido representa Senju Tobirama, o segundo Hokage<sup>100</sup>do universo de Naruto, reconhecido pela inteligência, força, velocidade e outras qualidades, o que o fez ser o menino prodígio do seu clã que revolucionou o mundo ninja. O hokage Tobirama tem poucos detalhes da vida dele, mas é considerado um dos mais poderosos ninjas de toda a história e poucos têm tantas conquistas significativas quanto ele. Durante a narrativa de Tobirama, entendemos quão representativa é a escolha de seu pseudônimo nesta pesquisa.

Tobirama não faz parte dos alunos da escola das demais crianças, mas de outra escola, também do segmento particular de Salvador. Seu nome foi sugerido por uma colega do grupo de pesquisa, sabendo sobre seu interesse pelos *gamers*.

Para uma síntese da fala de Tobirama, destacamos:

- Os sentidos dados às experiências de competição, destacando um campo afetivo vencer versus ser derrotado, ser forte versus ser fraco;
  - A interação com as webcelebridades *gamers*;
  - O game como recurso simbólico.

<sup>&</sup>lt;sup>100</sup> Eles são geralmente reconhecidos como os mais fortes na aldeia.

No primeiro encontro, fui recebida por Tobirama e sua mãe na residência da família onde realizamos os três encontros presenciais. Seu cachorrinho quase sempre ficava conosco e, algumas vezes, sua irmã e sua avó materna circulavam pela sala onde estava a TV, por onde ele acessa os canais do *YouTube*. Tobirama contava sobre suas webcelebridades favoritas, principalmente *gamers*. Pergunto sobre como foi que chegou ao *YouTube* e ele relata:

[T]: Humm, então, na minha memória, a primeira vez que eu, que eu vi o YouTube foi quando uma amiga minha falou sobre um canal de um cara chamado Authentic Games e aí eu vi alguns vídeos e gostei e comecei a assistir. Aí eu pensei em ver outras coisas, aí era sempre assim: eu ficava, eu via um episódio, aí eu fazia tipo assim "ah, eu não gostei muito desse canal, eu só vou ver essa série porque eu gostei desse, disso que ele faz no canal". Mas aí, depois, eu assistia e via outra coisa que ele fazia no canal e continuava vendo e vendo e vendo. Quando eu comecei a ver, ele ainda nem jogava Roblox, era só Minecraft. Aí, esse aqui ó.

[S]: E do que você gosta?

[T]: Hum. Acho engraçado, acho legal ver.

O canal *AuthenticGames*<sup>101</sup> foi criado por Marco Túlio Vieira, em 2011. Inspirado pelo *youtuber* Monark, o canal tinha o objetivo de postar vídeos mostrando os *gameplays* de Marco Túlio no *Minecraft*. Em 2015, atingiu mais de três milhões de seguidores que formam a *FamiliaCraft*, como o *youtuber* nomeia a comunidade de seu canal. Em 2016, já era o 46° maior canal no *ranking* mundial na categoria de *games* e 1°, no Brasil. Ainda nesse ano, Marco Túlio lança seu livro *Authentic Games*, dá início à turnê *Authentic Games o show – vivendo uma vida autêntica*, e lança a primeira unidade da escola de tecnologia *Happy Codeby Authentic Games*, na região oeste de Belo Horizonte onde oferece cursos interativos de programação de computadores, robótica, desenvolvimento de games e aplicativos, além de produção e edição de vídeos para o *YouTube*. Nos anos seguintes, promove mais turnês de sucesso, *Authentic* 

<sup>&</sup>lt;sup>101</sup> http://canalauthenticgames.com.br/ Site AuthenticGames

211

Games – ao vivo, Festa dos youtubers e Authentic Games Aventura no Circo no qual as crianças

carregavam bonecos e espadas do avatar criado por ele em Minecraft: o Authentic. Em 2022,

o canal conta com mais de 20 milhões de seguidores, usando o bordão "E aí família". O

youtuber é o principal nome na venda de livros infanto-juvenis brasileiros e criador de uma

marca com 160 produtos licenciados.

Continuando no mundo do *Minecraft*, Tobirama diz:

[T]: Eu tô vendo dois youtubers novos que eu não via antes e tô, ó, nossa, eu comecei

a ver nesse sábado e já tô no episódio 55 de uma série.

[S]: Poxa!

[T]: Então, o que aconteceu: foi assim, eu tava vendo vídeo sobre construção, tutorial

de construção, aí esse daqui ó, Jazzghost e Cherry. Jazzghost fez alguns tutoriais de construção

e aí eu tava procurando tutorial de construção e, sem querer, minha mão escorreu e eu entrei

no vídeo dele, aí eu achei legal e continuei vendo. Aí continuando vendo mais vídeos de

construção dele, eu acabei, sem querer, de novo.

O canal do YouTube Jazzghost<sup>102</sup> foi criado em agosto de 2012 pelo youtuber Juliano

Barros e tem foco no ensino das construções no jogo do Minecraft. Antes anônimo, o youtuber

mostrou o rosto, pela primeira vez, no 200° vídeo, em fevereiro de 2014, mais de um ano após

o lançamento do canal. Em 2017, lançou o boneco do canal, conhecido como Jazzinho. Em

2022, o canal tem mais de 12 milhões de inscritos e costuma publicar dois vídeos por dia, o

primeiro, às 12h, e o segundo, às 18h. Sandra Martins é a criadora que comanda o canal

Cherryrar no Youtube e com quem Jazzghost costuma gravar seus gameplays.

Pergunto, então:

[S]: Como é o vídeo dele?

102 https://www.youtube.com/channel/UCIXguhHCl8eDTkXpEuiGPUA

[T]: É de MineCraft, 103 de construção de MineCraft.

[S]: Mas me conte. É esse que você tá vendo aqui agora?

[T]: É, mas eu acho que você não vai entender nada porque eu já tô no episódio 55.

[S]: Ah, ele tem uma sequência de episódios!

[T]: Quando eu instalar MineCraft, eu vou fazer várias dessas construções que, de estilo que ele fez, pra arrumar, pra ficar mais enfeitado o meu. Eu decorei o negocinho que eles cantam no começo.

[S]: Canta aí pra eu ver.

[T]: É que todo início de cada episódio dessa série que eles estão fazendo, eles cantam uma musiquinha que é assim "vai começar, pode apostar, mega casa craft está no ar", aí eles falam cada frase antes. Aí um fala, Jazzghost fala "vai começar", aí a Cherry fala "pode apostar", aí o JazzGhost "mega casa craft", aí a Cherry "está no ar".

Figura 26

Minecraft



Fonte: https://www.terra.com.br/gameon/minecraft-

Para Tobirama, suas escolhas são solitárias. Usando uma tática de média simbolização – "Tô pouco me lixando se as outras pessoas vêem ou não" –, ele responde quando destaco o número de visualizações do gamer:

<sup>&</sup>lt;sup>103</sup> Um jogo aberto, do genêro sobrevivência, onde os jogadores decidem o que querem fazer.

[S]: JazzGhost tem 275 mil visualizações.

[T]: Ah, eu não presto atenção nisso não. Eu só vejo. Tô pouco me ligando, tô pouco me lixando se as outras pessoas veem ou não. Só sei que eu tô vendo e vou ver, né?

## E continua:

[T]: As partes que tem só as batalhas de minecraft e aí eu pulo porque não tem a mínima importância pra mim. Ele tá jogando o jogo. E o objetivo do jogo é fazer uma construção que ganhe mais quantidade de votos bons.

[S]: Humm. Então você gosta muito desses, desses carinhas que ensinam a jogar jogos?

[T]: É, construir também.

[S]: Ele tá falando com quem?

[T]: Com os amigos dele lá. Os outros youtubers. Como, por exemplo, o Authentic Games que eu te mostrei daquela vez, entre outros.

[S]: Então, ganha quem tiver mais like?

[T]: Não. Ganha, tipo assim, quando termina isso, vão aparecer o desenho e aí tem as opções, tem a opção de tipo assim, legendário, épico, super pulp, ok e bom. Aí quem tiver, quem receber mais das melhores notas, vai somar. Só mostra o voto, quem tiver mais votos melhores, ganha.

[S]: Então, tem mais de uma pessoa nesse momento agora fazendo a caneta?

[R]: É, várias pessoas estão fazendo. Agora ele vai votar. Aí é um desenho de alguém que fez a caneta. Não tem nenhuma regra, você pode fazer o que você quiser. O único problema é que sua votação, se você não fizer certo, sua votação vai ser horrível.

[S]: Então você gosta dos jogos, de participar de jogos que tenham disputa?

[T]: É, eu gosto de ver. Na verdade, de participar também, quando eu instalar o MineCraft novamente eu vou jogar.

[S]: Por isso que você não tava jogando?

[T]: É. É.

Pelo fato de não estar jogando naquele momento por não ter o jogo instalado, Tobirama reage com indiferença para quem está jogando, diz não se importar. Seguindo com suas indicações, faz referência a mais um canal de *games* que gosta muito de ver e destaca o poder de um dos personagens do jogo – o *stickman*:

[T]: Também tem coisas que eu gosto de ver recentemente. Tipo, aqui é o JVNQ, que é... eu vejo o canal da MoonKasee aí eu vejo, aí o JVNQ sempre grava com a MoonKase, aí eu acabo vendo alguns vídeos do canal do JVNQ, que a MoonKase aparece. Moonkase e JVNQ. Mas deles eu sei qual o nome real, MoonKase é Maria Luisa. Mas teve um que eu sempre procurei, mas nunca achei. Que foi como conseguir no Lego Marvel Super Heroes 2, o treinador. Que aparece como se ele estivesse debaixo do mar e não tem nada que leve pra debaixo do mar. Nossa! Eu fiquei viciado nesse canal, eu não parava de ver.

[T]: Geralmente, eu vejo MoonKase. Aí, vejo esse daqui ó, que é um joguinho muito engraçado, mas eu prefiro mais é o stickmanfighter<sup>104</sup>. O poder desse stickman é absurdo. Eu lembrei do início que eu vi o canal dela, ela falava tão rápido que eu não entendia, só depois eu fui entender 'O vento soprou, Moonkase chegou'.

Figura 27

<u>Stickmanfighter</u> – guerra espacial



Fonte: https://m.infox.ru/games/pt/game-before/stickman-fighter-space-war/

<sup>&</sup>lt;sup>104</sup> É um jogo gratuito, do tipo Arcade, disponível para Android e iOS que tem como personagem principal Stickman (boneco palito). Seu objetivo principal é fazer malabarismo entre os diversos obstáculos e alcançar a linha de chegada nos diversos níveis do game.

Mara Luiza Pinon Paes, natural de Recife, é a *youtuber* que comanda o canal MoonKase<sup>105</sup>, como é conhecida na *Internet*. Começou a produzir conteúdo para o *YouTube*, em 2012, quando tinha 13 anos, por incentivo de seus amigos. Em 2022, conta com mais de 7 milhões de inscritos chamados de moonkisticos. Em seu canal, publica *gameplays* de *Minecraft* e também vlogs com seu amigo JVNQ – João Victor Negromonte Queiroz. A frase bordão usada por Moonkase é mais um signo de pertencimento ao canal e que caracteriza a webcelebridade– O vento soprou, Moonkase chegou!

Também natural de Recife, João Victor, com 23 anos (2021), faz parte do grupo dos *youtubers* mais famosos do Brasil. JVNQ<sup>106</sup> era um garoto inscrito no canal do *TazerCraft* quando, ao participar de uma oportunidade dada pelo canal, pôde gravar um vídeo e começou a produzir seus próprios conteúdos, criando seu canal, em 2010. Possui uma legião de mais de 2 milhões de seguidores que o acompanham em suas séries baseadas em *Minecraft*.

Tobirama conta o que tanto gosta no canal MoonKase:

[T]: Ver a luta. Eu também gosto de ver o jogo.

[S]: Qual é o objetivo desse jogo?

[T]: Destruir o outro, cada um destruir o outro

[S]: Você joga em rede? Com outros colegas ao mesmo tempo?

[T]: É, eu queria. Mas eu não tenho o XBOX Live<sup>107</sup>. Precisa do XBOX Live pra jogar online.

Entendemos que a canalização cultural se dá pelas orientações da família e dos demais contextos sociais, como as mídias, principalmente as digitais, mas a que destacamos, no caso de Tobirama, são os *youtubers gamers*, pessoas que aprendem a jogar os jogos digitais e, nos

106 https://www.youtube.com/channel/UCZDVr0SsuSUYiq9hAOfoIfw

)5 1

<sup>105</sup> https://www.voutube.com/channel/UCB6p9lMfq6rczdFStOJ1eNA

<sup>&</sup>lt;sup>107</sup> Xbox Live (Xbox network) é um serviço de entrega de mídia digital e jogos multijogador online criado e operado pela Microsoft, que permite aos jogadores conectarem e jogarem entre si. https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox\_network

seus canais, dão dicas aos jogadores amadores. As histórias desenvolvidas nos jogos remetem a valores, amizade, preconceito, etc. articulando recursos simbólicos que possibilitam a produção de sentido de si e do mundo (Zittoun, 2007).

Os jogos se constituem como um dos elementos essenciais na formação humana e representam a marca de determinada sociedade em um tempo histórico. Sua capacidade de estabelecer vínculos sociais e afetivos, seja pelas regras ou pelo caráter lúdico, tem encantado gerações de crianças.

Os primeiros registros dos jogos eletrônicos, ou *games*, surgiram em 1958, durante a Guerra Fria quando ocorreu grande desenvolvimento tecnológico, inclusive simuladores de batalha. O físico William Higinbotham, um cientista do *Brookhaven National Laboratory*, foi quem desenvolveu o *Tennis for Two*, que simulava uma partida de tênis e é considerado um dos jogos eletrônicos pioneiros no mundo dos *games*. Em 1961, no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), um grupo de estudantes criou o *Spacewar*, um jogo onde duas pessoas controlavam dois tipos diferentes de espaçonave que deveriam combater entre si. Em 1966, o engenheiro Ralph Baer criou uma máquina que era capaz de rodar os jogos por meio da TV. Em 1972, foi lançado o primeiro jogo criado pela Atari, o *Pong*, que fez muito sucesso, em virtude de sua simplicidade: era fácil e intuitivo de se jogar. Em 1977, a empresa Atari lançou um console<sup>108</sup> com cartuchos removíveis e o fato de cada cartucho rodar um jogo diferente contribuiu para que os *games* ganhassem popularidade. Esse console se tornou um dos maiores sucessos na área de entretenimento eletrônico, vendendo cerca de 25 milhões de unidades, em cinco anos, e a empresa Atari dominou o mercado de jogos entre o final dos anos 1970 e o início dos anos 1980.

<sup>&</sup>lt;sup>108</sup> Os consoles são os próprios aparelhos de videogame, desenvolvidos para o uso doméstico, que, conectados a um aparelho de televisão, exibem um jogo, armazenado em cartucho ou CD-ROM.

Em 1998, a Sega lançou o *Dream Cast* que foi o primeiro console a vir com um modem embutido para acesso à *Internet*, permitindo, assim, jogos *online*. O videogame continuou no mercado até o ano de 2001, quando a *Microsoft* entrou no mercado dos consoles lançando o XBOX e, em 2005, o XBOX 360 permitindo que os jogos oferecessem inimigos mais inteligentes e mundos que simulam a realidade com maior precisão. Uma modalidade de videogame que vem se popularizando são os jogos de realidade virtual em que óculos especiais criam simulações em 3D, dando ao jogador a sensação de estar em uma situação real. Atualmente, a atenção da mídia e dos jogadores está voltada aos jogos *online multiplayer* massivos que permitem muitas pessoas jogarem ao mesmo tempo em um mundo virtual via *Internet*. A reprodução de *games* no *YouTube* chegou a 100 bilhões de horas e 40 milhões de canais de *games* ativos na plataforma, em 2020<sup>109</sup>.

Segundo os teóricos e *designers* de jogos digitais Salen e Zimmerman (2003), a mídia digital, pela interatividade imediata e a comunicação em rede, possibilita experiências únicas no jogo. São cada vez mais comuns jogos digitais que procuram simular, no ambiente multimídia, as experiências concretas, oferecendo programas que procuram, por meio de diferentes soluções interativas, fazer com que a criança aprenda sobre situações presentes no ambiente material em um ambiente simulado.

Diferentemente dos jogos tradicionais, nos jogos eletrônicos, os jogadores podem processar e simular elementos textuais, gráficos, sonoros, a ambientação, manipular a mecânica do jogo e, assim, descobrir como o jogo opera. Além disso, o jogador pode interagir com outros jogadores e personagens virtuais atuando como coautor da experiência. Para os *designers* de jogos eletrônicos, o objetivo maior é proporcionar formas de diversão, prazer e entretenimento, que podem ser representados pelo termo *fun* (diversão). Segundo Becker (2013), a qualidade

https://exame.com/tecnologia/youtube-teve-100-bilhoes-de-horas-assistidas-de-videos-sobre-games-em-2020/

dos jogos eletrônicos se baseia na possibilidade de o jogador manipular o jogo para fazer sentido para ele.

Johan Huizinga (2001), historiador neerlandês, é considerado o primeiro pesquisador a pensar no jogo como elemento da cultura. Huizinga rompeu com explicações biológicas para as pessoas jogarem e considera que o divertimento e a ludicidade são atividades puramente simbólicas e humanas. O autor ressalta a função semiótica do jogo, ou seja, sua capacidade de produzir sentidos. Nessa perspectiva, a semiosfera dos jogos digitais apresenta regiões de fronteira que demarcam as territorializações e desterritorializações de sentido do jogo. As conversas sobre os jogos são realizadas entre os fãs daquela comunidade, fechando o assunto em uma bolha de difícil penetração para quem não tem esse repertório específico. A experiência obtida através dos jogos digitais conjuntamente com outros elementos culturais e a própria linguagem produzem expressões que se mesclam promovendo uma subcultura própria.

A Figura 28 apresenta uma nuvem de palavras próprias da cultura game. A visualização da nuvem de palavras possibilita destacar as palavras pela relevância de ocorrências e evidencia um linguajar próprio dos fãs dos jogos digitais, conhecidos como "hack'nslash", pouco acessível para quem não faz parte do grupo. Por exemplo, a palavra dropar derivada da palavra inglesas drop, quando o jogador descarta um item durante a partida ou o modo-história, significa uma possibilidade de criar, seja orientado pelo jogo, ou não, a personalidade de uma personagem.

**Figura 28**Nuvem de palavras próprias do mundo gamer



Fonte: Berimbau, M. (2018, p. 113). In Comunicação e cultura Geek.

A psicologia cultural está interessada no processo de construção e uso dos signos como a emergência de fenômenos psicológicos novos que não existiam antes. Nesse sentido, os signos representativos da cultura coletiva no mundo virtual nos fazem pensar em um microcontexto de produção de sentido, pois, a partir do entendimento da psicologia cultural semiótica, a cultura é um processo de mediação, de uso e construção de signos que ocorre nos campos intra e interpsicológicos para transformar o contexto aqui-e-agora, onde a pessoa e o ambiente estão inclusivamente separados e, portanto, construídos mutuamente. Muitas vezes Tobirama precisou me explicar, com palavras usadas no mundo atual, alguns aspectos ou algumas intenções e ações que ele ia desenvolvendo durante sua interação com os *games*.

Quando pergunto sobre outros canais em que ele está inscrito, Tobirama indica mais canais de jogos:

[T]: Sim, em alguns, tipo 'Hagazo' que eu olho só pra aprender, só pra ter uma ideia sobre jogar. Tipo, ah, eu tô fazendo um cinema no Lego Worlds que eu tô fazendo porque eu vi que o Hagazo fez. É que eu via o que ele fazia, aí eu já podia prever mais ou menos o que

iria acontecer. Eu vi ele fazendo um vídeo de Dragon Ball Fighters, aí eu pedi pra minha mãe pra comprar e olha, graças a ele, em apenas quinze horas eu já fiz isso daqui, ó... Já tô aqui. Esse eu demorei seis horas, esse daqui eu demorei nove.

O youtuber Hagazo<sup>110</sup> apresenta um canal sobre *games* de *Nintendo Switch*, XBOX, *Playstation* e PC. Faz *gameplay* do início de lançamentos, séries de *let's plays*, às vezes, rola um *react* de trailer de filme ou série ou algum vídeo sobre quadrinhos e cinema, mas, no geral, os vídeos são sobre *games*. Em 2019, o *youtuber* participou da *Toontubers League*, a primeira liga de esportes do *Cartoon Network*, sendo vencedor da primeira liga competitiva do canal, o *Overwatch Challenge*, uma disputa entre seis influenciadores jogando *Overwatch*, shooter da *Blizzard*. Em 2022, o canal possui mais de 2 milhões de inscritos.

Ainda sobre o aprendizado com a webcelebridade Hagazo, Tobirama diz:

[T]: É que eu não presto muita atenção no quando ele envia vídeo porque eu nunca vejo os vídeos no mesmo dia. Porque só dá tempo de eu ver vídeo sábado e domingo, praticamente. E no fim de sexta. Aí, eu fico esperando chegar sexta. Quando chega o fim da sexta, o sábado e o domingo, eu assisto tudo que eu não vi pela semana.

[S]: Você fica oh, meu Deus, chegue o fim de semana?

[T]: É, eu fico, eu fico.

Considerando as ideias da Sociologia da Infância, segundo Corsaro (2011), é importante ressaltar o caráter relacional e interacional das atividades lúdicas mediadas pela tecnologia como promotoras da interação criança-criança em uma realidade cotidiana de tarefas e compromissos, principalmente com atividades acadêmicas ou, simplesmente, trancadas em casa e, assim, possivelmente protegidas da violência das cidades. Para Tobirama, não é diferente, pois, quando ele recebe os amigos, às sextas-feiras, é o jogo que os entretem. Como

 $<sup>^{110}\</sup> https://www.youtube.com/channel/UC0thds55Zx\_icfe2QyO5eIA$ 

ele tem horários definidos pela família para jogar, a ansiedade para que chegue logo esse dia aparece na sua fala:

[S]: Humm... Quando seus colegas vêm pra cá, vocês brincam de quê? Na sexta-feira, aquela sexta que você tava esperando seus colegas, vocês ficaram brincando de quê?

[T]: A gente jogou no Xbox, a gente desceu pra quadra. Fez muita coisa.

[S]: No Xbox, brincou de quê?

[T]: Aquele jogo que eu te mostrei na última vez, no segundo encontro. Quer dizer, a gente faz um torneiozinho. Eu contra X, Y contra W. Aí quem ganhasse, ia pra semifinal. Ia pra semifinal e enfrentava o que ganhou. Tipo assim, Y ganhou de W, eu ganhei de X, então eu contra Y.

Autores como Prensky (2001) afirmam que o segredo dos jogos eletrônicos está na mecânica, nos processos e na arquitetura interna do jogo, e a mágica ocorre a cada nível, quando as habilidades dos jogadores são desafiadas, sempre em uma situação limite entre o fácil e o difícil, mas, também, de forma persuasiva, convencendo que existe uma estratégia de resolução.

Mosca (2019), teórico dos *games studies*, teoriza sobre a indispensabilidade do sujeito na compreensão do que é um jogo. Hughes (1999) entende que mesmo que as pessoas joguem o mesmo jogo as regras podem ser interpretadas de maneira particular, visando propósitos específicos dos diferentes jogadores. Assim, sem a interação humana, o jogo é apenas um conjunto de regras e recursos.

Para Huizinga (2001), existe algo em jogo, algo que aponta que toda forma de jogar e brincar transcende o próprio ato, que existe algo além do jogo e da brincadeira em si. O indivíduo joga *com* alguma coisa e *por* alguma coisa. Em continuidade às contribuições de Huizinga, Caillois (2017, pp. 42-67) propõe quatro categorias de jogos, buscando reunir suas manifestações diferentes: Agon (baseados em competição), Alea (baseados na sorte), Mimicry

(baseados na simulação e representação) e Ilinux (baseados em sensações como agitação, sensação, vertigem, desorientação).

Callois (2017) identifica o fenômeno psicológico da projeção, que ele chama, delegação, como uma forma diluída da categoria *mimicry* capaz de prosperar em uma sociedade regida pelos princípios do mérito e da sorte associados. Para o autor, o jogador, além da projeção, se sente representado pelos avatares do jogo.

Para Zittoun (2007), as pessoas podem construir sentidos através das interações com outros significativos e também com objetos simbólicos como, no caso de Tobirama, os jogos de videogame. Para Tobirama, a importância do aprendizado com os vídeos postados pelas webcelebridades *gamers* é que eles ajudam a vencer os desafios e, consequentemente, os oponentes dos jogos. Ele diz:

[T]: Eu também aprendi o... aqui, ó... Iniciar batalha. Sim. Eu também vi como é que faz pra conseguir certos personagens, tipo, aqui, ó... tipo esse daqui ou esse, ou esse. Esse daqui também eu já vi. Esse eu já vi, esse eu já vi. Só que eu ainda não consegui. Porque pra conseguir esse daqui eu tenho que deixar esse daqui no nível cinquenta no modo história. É meio difícil ir pra nível. Mas ele tá quase lá. E pra conseguir, ó, cadê? Pra conseguir esse, eu tenho que ter o nível trinta e seis e esse daqui tá no nível trinta e um, eu acho. E aí tem aqui o lado dos vilões, que são esses, pra cá. E tem o lado dos heróis, que são esses, pra cá.

Na história do jogo, os personagens que representam os vilões e heróis são separados de acordo com valores da cultura coletiva. Mas, estar em uma dessas posições é uma escolha do jogador, já que as regras que definem as condições de vitória também precisam ser aceitas pelo jogador e, muitas vezes, os *games* podem apresentar alguma ação moralmente condenável para o jogador como opção de jogo. Então, um avatar, diferentemente de um simples acessório de jogo, pode operar como catalisador das escolhas e das ações dos jogadores.

Poder criar uma história no mundo dos vídeogames é poder escrever uma narrativa a partir da imaginação, como escrever e personificar a própria história. Desse modo, de acordo com Freitas (2017), os *games* podem ser significativos não porque contêm imagens, textos ou narrativas interativas e sim porque são capazes de articular a própria maneira específica pela qual os jogadores interagem com o videogame, como regras, resultados e valores, no processo de produção de significados de si e do mundo.

Ribeiro e Falcão (2009), ao discutirem o processo de formação identitária social nos mundos virtuais definidos pelos autores como ambientes mediados pelo computador, navegáveis preferencialmente através de um avatar<sup>111</sup>, entendem que o usuário tem a crença de que tudo o que ocorre no mundo virtual é verdadeiro. A partir do conceito de "círculo mágico" proposto, inicialmente, por Huizinga (2001) como lugares demarcados onde o jogo acontece e que é retomado por Salen e Zimmerman (2003) como uma realidade alternativa, Ribeiro e Falcão (2009, p. 9) defendem que existe um diálogo muito próximo da estrutura do jogo com a realidade e que, a cada nível de imersão, ou seja, do aprofundamento da crença na verdade do mundo virtual, o jogador interpreta automaticamente a experiência com seu significado no jogo. Referem, ainda, que a vivência no "círculo mágico", onde se destaca mais a narrativa do que as estruturas de regras do jogo, pode amparar a exploração de aspectos cognitivos e existenciais operando como uma extensão do mundo real, contrariando a visão dicotômica entre realidade e mundo virtual, operando como um espaço de experiências constituintes da identidade. Sendo assim, os sentidos de si e do mundo produzidos *online* e *offline* coincidiriam.

Tobirama conta como é o jogo:

[T]: Ah, então, é assim. Você é, de repente, você se encontra dentro do corpo de um, do principal, e aí você acaba descobrindo que isso é um negócio chamado conexão. Aí, aqui

<sup>&</sup>lt;sup>111</sup> Representação de si mesmo, geralmente em meios virtuais, com o objetivo de se personificar, para demonstrar uma autoimagem em ambientes virtuais. https://www.dicio.com.br

ó. É assim, e aí depois eu tenho que usar meus níveis de conexão pra ficar mais forte e derrotar android número vinte um. Eu sou uma alma, que eu começo aqui ó. Eu começo com esse personagem aqui, aí, depois que eu jogo mais, eu vou salvando novos amigos, tipo outros, tipo outros personagens. Aqui ó. Aí eu acabo. Aí eu vou pro nível de conexão de outros personagens e eu controlo todos, mas eu só posso controlar um por vez, né?

[S]: E qual o objetivo?

[T]: Até eu conseguir chegar no mapa da android número vinte e um, onde eu vou enfrentar e tentar derrotar ela. Eu derroto vários inimigos até eu alcançar a android número vinte e um. Ó, deixa eu te mostrar. Eu vou controlar o android dezoito e dezesseis, porque, de acordo com essa história, eu sou a alma e, inicialmente, nessa história, eu tô na android dezoito e o android dezesseis é outro personagem que fica ajudando a android dezoito, porque é ela sozinha contra vários clones, é difícil, né?

Completamente envolvido pelo jogo, Tobirama vibra com suas ações e se vangloria quando os resultados de suas ações são o que ele esperava – derrotar o inimigo. Mesmo sabendo que eu estava ali junto dele, no sofá, o estado de imersão no jogo, ou seja, sua habilidade estava sendo tão requerida pelo jogo que o fazia ficar absolutamente concentrado. Em alguns momentos, aguardei, observando essa interação movida a encantamento, em outros, o chamava, curiosa sobre o que ele estava pensando e sentindo naquele momento.

Recuero (2005), em sua análise de redes sociais no espaço virtual, destaca a existência de três mecanismos que organizam a dinâmica social decorrente dos contatos sociais dos usuários: cooperação, competição e conflito. O primeiro representa uma atuação em conjunto por um objetivo comum; o segundo aponta as diferenças entre desejos e aspirações; e, finalmente, o conflito abarcaria pessoalidade e hostilidade. Nesse sentido, no caso específico de Tobirama, observamos, na escolha e no empenho nos jogos de competição, o desejo de buscar reconhecimento destacando sua destreza em destruir o inimigo e lidar com as

dificuldades contingenciais que surgem durante o jogo. A crença de que quem vence é o melhor, é o mais forte e, por isso, se destaca diante dos demais, está internalizada de forma afetiva por Tobirama, criando o campo afetivo semiótico fortes *versus* fracos ou, ainda, ganhadores *versus* perdedores, gerando signos mediadores dos processos de produção de sentido de si e do mundo da criança.

Como Tobirama mesmo diz quando pergunto:

[S]: Normalmente os jogos que você gosta de jogar são jogos assim de competição?

[T]: É, várias vezes. O objetivo do jogo é só derrotar o oponente. Mas também tem coisas de estratégia.

[S]: A maioria dessas coisas que você tá fazendo no jogo você aprendeu com o youtuber?

[T]: É sim. É de um bom tempo. Tem golpe especial que é assim, que o Goku faz isso. Cada personagem tem poderes diferentes. Tem que mudar de personagem, joga o outro pra fora e muda o personagem, muda o personagem do inimigo. Aí, o Capitão Ginyu ele não, ele é muito inútil. Ele não tem nenhum poder bom, ele não é um bom personagem. Mas tem algo bom, o poder especial dele é a troca de corpos que ele tira a alma dele e leva pro outro, aí você fica com o personagem bom do oponente e o oponente fica com um personagem lixo que você tava.

[S]: Humm. E os outros?

[T]: Então, ok. Agora vou mostrar o Nappa. O Nappa ele faz isso aqui, pra trás ele dá umas porradas, assim, no oponente, ele faz isso aqui, ó, dá duas pauladas. Pra frente, ele faz isso aqui e pra trás, no B, ele faz isso aqui ó. Ele planta um Saibaman no chão e depois nasce um Saibaman que daí atira no oponente, pula em cima dele e dá um arranhão. Atira, bate e depois agarra o inimigo e se explode no inimigo. Aí mata. Ele bate, ele atira normalmente como qualquer outro personagem. E agora o que eu quero mostrar, o Bills. Esse eu acho que

é o melhor. Quando ele vai pra frente, ele invoca essas bolas de destruição, que... aqui tem elas. Depois de um tempo, elas explodem. O poder especial dele mais fraco é esse, o poder mais fraco. O mais forte é esse aqui, o poder mais forte, problema é que ele tem que tá bem perto do oponente. Ele agarra o oponente, assim ó, segura a cara do oponente e gasta essa barra de vida inteira. Você viu quanta vida tirou? Aí ele tem esse golpe que ele invoca essas bolas, esferas. Tem esse aqui, que ele faz uma explosão

[S]: E qual é o personagem que você mais escolhe?

[T]: O que eu mais escolho? O Bills<sup>112</sup>, o Goku<sup>113</sup>. Dá pra jogar com outra pessoa. O Nappa tem esse golpe, que ele invoca um monte de bomba pra cima e tem esse que é o mais poderoso dele, que ele dá um soco e depois lança um Kamehameha (o primeiro ataque energético apresentado em Dragon Ball).

[S]: *E esse?* 

[T]: Oxe, esse daí, nada. Ele é um personagem frangaço. Frangote. É o maior fracasso.

[S]: É? Por quê?

[T]: Porque ele é fraco. Sei lá. Porque ele é fraco. Porque o poder dele é ruim e ele é fraco, ele não é bom.

A fala de Tobirama retrata o sentimento de, efetivamente, "estar lá", como seu avatar, experimentando a história contada, história essa criada pelo desenvolvedor do jogo que não aparece de modo corporificado, mas, na alteridade, é uma voz que fornece uma reação às ações do usuário. Portanto, toda a interface do jogo (ícones, textos, cores, imagens, áudio etc.) está carregada de significados, de crenças e valores, pronta para completar o sentido com a resposta do usuário, em uma relação dialógica, onde desenvolvedor e usuário são coautores. O fluxo dialógico torna possível a mediação durante as ações de uso de jogos digitais. A

113 É o protagonista da franquia Dragon Ball, criada por Akira Toriyama. https://dragonball.fandom.com/pt-br/wiki/Goku

<sup>&</sup>lt;sup>112</sup> É o antagonista principal do filme Dragon Ball Z: a batalha dos deuses. É o deus da destruição. https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Bills

webcelebridade gamer, na sua apropriação competente da lógica do jogo, reafirma a voz do

desenvolvedor e com a sua voz de outro significativo legitima a emergência de signos que

operam como promotores do desenvolvimento, pois canalizam, em uma determinda direção.

Assim, durante os nossos encontros, Tobirama interage com os gamers para aprender novos

truques, poder ser forte e, assim, ser o vencedor.

Pergunto se ele comenta sobre os jogos com os colegas da escola e ele conta que muito

raramente porque eles gostam de outros jogos, diferente dos que ele gosta. Mais uma vez,

Tobirama se apresenta no seu lugar solitário, particular. E conta que, nos intervalos, costuma

ir para a biblioteca da escola jogar Quiz<sup>114</sup>:

[S]: Você fica sozinho na biblioteca durante o intervalo das aulas?

[T]: É. Praticamente todos os dias. Pra jogar Quiz ou Paint, ou mexer e fazer desenhos

no Paint.

[S]: E seus colegas ficam fazendo o quê?

[T]: Meus colegas? Sei lá. Nem vejo eles.

<sup>&</sup>lt;sup>114</sup> Nome de um jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos sobre determinado assunto.

## Considerações finais

A Psicologia se afirmou historicamente como espaço privilegiado de produção de conhecimento sobre o processo desenvolvimental. Os avanços nos estudos no campo do desenvolvimento humano ocorridos nas últimas décadas e, mais especificamente, as contribuições da Psicologia Cultural Semiótica indicam uma mudança na forma de pensar o estudo do desenvolvimento. Esse, longe de ser um fenômeno linear, implica movimento e transformação contínua, considerando a mediação cultural intra e inter-psicológicas, através dos quais a pessoa e a cultura se constituem ao longo do tempo.

Buscamos compreender, na presente tese, como são construídas e quais são as produções de sentido de si e do mundo a partir das interações de crianças com webcelebridades. Para a realização da pesquisa, foi necessária uma ampla revisão de literatura. Essa revisão contemplou trabalhos publicados a partir de 2007 na plataforma Scielo, nos periódicos da CAPES e no Google Acadêmico. Considerando que a mediação cultural, a comunicação e a tecnologia formam uma tríade inseparável e indispensável para o entendimento da experiência humana contemporânea, dialogamos com autores de outros campos teóricos, tais como da Comunicação, da Filosofia e da Sociologia da Infância.

Na área da Psicologia, encontramos, principalmente, trabalhos desenvolvidos em Psicologia Social e Psicologia Educacional interessados na compreensão das relações das pessoas com a *Internet*, no uso dos recursos da *Internet* nos processos educacionais, nas novas práticas lúdicas influenciadas pelas características das tecnologias digitais e pelo advento da mobilidade. Identificamos que, nos estudos desenvolvidos pela Psicologia do Desenvolvimento, há uma escassez de trabalhos que tomem o cenário virtual como um contexto desenvolvimental significativo. Não encontramos relatos de estudos interessados na produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades.

Embora reconheçamos a relevância e a importante contribuição de autores da Teoria do Self Dialógico para a compreensão dos fenômenos de "significação sobre si", optamos por não utilizar essa teoria como amparo teórico ou para a análise dos casos aqui relatados. Nesta tese, portanto, tomamos a perspectiva dialógica das interações sociais, além de referenciais da Psicologica cultural e da Psicologia-cultural construtivista, tais como os conceitos de internalização e externalização, canalização cultural, mediação semiótica e os estudos sobre a dimensão motivacional e afetiva (valores, crenças e metas).

Entendemos que a Internet não é a única causa das mudanças operadas durante o processo desenvolvimental, pois as causas são sempre multiníveis, mas é evidente que o contexto digital oferece artefatos culturais simbólicos e materiais que operam como signos reguladores dos processos de construção da infância contemporânea. Não podemos desconsiderar que a vivência em uma sociedade tecnológica, caracterizada pela ubiquidade, flexibilidade temporal, pela conectividade e pelo agenciamento potencializa deslocamentos importantes e produz efeitos sobre o processo de subjetivação das crianças. Nenhuma geração antes incorporou tantas mudanças tecnológicas de forma tão rápida, bem como nenhuma outra experimentou formas tão diversas de comunicação como a geração nascida no início do século XXI. Desde muito cedo as crianças acessam as mídias em seus variados formatos, experenciando múltiplas interações que canalizam suas referências e visões, potencializando novos modos de ser e de compreender o mundo. Reconhecendo que, na transmissão cultural, todos os participantes são transformadores ativos das mensagens, cabe às ciências do desenvolvimento humano estudar os processos de significação das pessoas em seu ambiente cultural (Valsiner, 2012). Destarte, destacamos neste estudo a relevância do ambiente digital para a compreensão dos processos desenvolvimentais na contemporaneidade.

O que nos mobilizou a desenvolver a pesquisa aqui relatada partiu da premissa de que, na contemporaneidade, em uma sociedade digitalmente tecnológica, as mensagens sugeridas

pelas webcelebridades (outros significativos do mundo *web*), em interação com os diálogos em família e com outras crianças e adultos nos vários contextos sociais podem ser agentes canalizadores de sugestões sociais, legitimando signos que operam como promotores ou inibidores do desenvolvimento em uma determinada direção. Vale destacar que o processo de interação é de natureza particular, de complementariedade mútua e nem o eu nem o outro pode ser concebido *a priori*, como em uma relação figura fundo, onde a figura é parte de um todo e só pode ser compreendida em relação ao fundo, não existindo sem este último.

A história da humanidade é marcada por ídolos, heróis, estrelas e celebridades que ocuparam lugares de destaque (Morin, 1989). Porém, com o advento da WEB 2.0 e a popularização dos recursos tecnológicos, o que antes era um privilégio de poucos se estendeu, possibilitando um acesso mais generalizado aos meios de produção de conteúdo. Diferente das celebridades consagradas pelo *Star System*, a lógica das webcelebridades, por oferecer o cotidiano de sua vida privada e por revelar traços e valores da sociedade que permite sua emergência, representa um mecanismo para a identificação com um ego-ideal possível.

Durante a realização de uma pesquisa de caráter idiográfico, buscamos explicitar algumas das especificidades na produção de sentido de cada uma das crianças participantes no contexto digital da plataforma *YouTube*, na sua interação com webcelebridades, através da análise de quatro casos. Assim, intencionamos oferecer alguma generalidade para o especifico da experiência.

Nosso processo de construção de dados se deu em quatro encontros com cada uma das crianças participantes, gravados em áudio, funcionando como um diário de campo. Por considerarmos que o desenvolvimento do *self* pode ser estudado a partir das interações das crianças com aspectos diferenciados da cultura e que este desenvolvimento pode ser capturado tanto nas narrativas quanto na observação de interações relevantes das crianças, optamos como estratégias pela observação participante e entrevistas semiestruturadas, salientando a

particularidade da observação neste caso, uma vez que tivemos acesso privilegiado aos lares das crianças. Pudemos observar *in loco* o acesso das crianças à *Internet*, a sua interação com os canais das webcelebridades e as postagens para esses outros significativos eleitos por elas. A estratégia e os instrumentos metodológicos permitiram a construção de um vínculo de confiança e respeito, favorecendo o relato espontâneo das crianças e a sua coparticipação como autores da pesquisa. A convivência da pesquisadora com cada criança por meio da observação, da escuta, da reflexão, do diálogo e dos acontecimentos naturais que ocorrem no processo de campo facilitou o acesso a uma compreensão que, de outro modo, não seria alcançável.

A realização de entrevistas semiestruturadas possibilitou esclarecer pontos que não ficaram claros ou atender a uma questão de interesse da pesquisa que não havia sido abordada pela criança. Ressaltamos o fato de que algumas questões sobre os relatos das crianças que pudessem, de alguma forma, trazer algum constrangimento ou ser mais invasivas foram, intencionalmente, evitadas de serem levantadas, mesmo podendo resultar em algum tipo de prejuízo para uma melhor compreensão da experiência de cada uma delas.

Infelizmente, devido à necessária adequação aos protocolos de proteção da pandemia da Covid19, o quarto encontro com cada criança participante, previsto para ser realizado presencialmente, teve que ocorrer por via remota (através da plataforma digital Meet). Assim, as condições sanitárias impostas pela pandemia da Covid 19 impossibilitaram a minha visita presencial naquele que seria o quarto encontro com os participantes.

Escutar as crianças sobre as suas interações com as webcelebridades foi um pressuposto ético e epistemológico da pesquisa, considerando o fato de que as vozes das crianças sobre as suas próprias vivências importam e devem ser consideradas. Como sujeitos ativos e criativos, as crianças produzem sua cultura pessoal e, simultaneamente, contribuem para a alimentação da cultura coletiva (Valsiner, 1998, 2000). Nesse sentido, decidimos incluir as crianças na

leitura final do seu respectivo caso, para que pudessem opinar e assentir a fidedignidade da nossa escrita.

Optamos por um estilo de escrita da tese que, a cada seção, busca alicerçar as respostas ao problema de pesquisa. Foi também uma escolha integrar a seção de discussão à apresentação dos resultados. Nesse sentido, decidimos não dividir esta seção em muitas subseções e construimos cada caso amparado nos objetivos propostos. Realizamos um texto contínuo sobre cada criança participante, indicando as suas respectivas falas; apresentando uma breve biografia das webcelebridades citadas por cada uma delas; descrevendo o processo de interação das crianças com sua respectiva webcelebridade; e analisando os resultados amparadas, teoricamente, pelos referenciais utilizados nesta pesquisa.

Entendemos que a análise da produção de sentidos de si e do mundo das crianças participantes a partir da interação com webcelebridades corrobora a premissa desta tese. Foi possível observar, nas falas das crianças, as eventuais canalizações culturais de motivações específicas experienciadas a partir da interação com as webcelebridades por elas escolhidas. Através da mídia digital, dos videogames e/ou das suas produções escritas, as webcelebridades operaram com uma voz significativa na participação do processo de canalização cultural na coconstrução de crenças, valores, metas e filosofia de vida de cada criança participante.

Os processos de canalização cultural exercem uma influência muito forte sobre a internalização/externalização dos sentidos e, sendo assim, desvelam seu papel fundamental na organização progressiva do sistema motivacional das crianças participantes, configurando hierarquias dinâmicas entre os campos afetivo-semióticos internalizados ao longo da ontogênese.

Um dos objetivos específicos do estudo buscou analisar as possíveis tensões emergentes da interação das crianças com as webcelebridades que pudessem estar atuando como mediadores para a produção de sentidos de si e do mundo. Durante o procedimento de análise,

identificamos algumas ambivalências que lidavam com essas tensões que nos permitiu estabelecer possíveis relações entre essas ambivalências e os processos afetivo-semióticos de coconstrução dos valores, crenças e metas, reguladas pela ação de catalisadores. Um bom exemplo disso foi a fala de Indefinido sobre o entendimento do conceito de família, que, segundo ele, se deu a partir da sua observação da convivência familiar do grupo de youtubers Felipe Neto, seu irmão Luccas Neto e o amigo deles Bruno Correa. O processo de internalização da mensagem postada por Bruno Correa sobre o fato de que família não deve ser definida pela consanguinidade, mas sim por escolha pessoal, é reconstruída a partir dos reguladores sociais que agem como catalisadores e passa a integrar a estrutura dos fenômenos intrapsicológicos, transformando a mensagem inicial, adaptando os conteúdos para aspectos afetiva e cognitivamente importantes para Indefinido. O processo de internalização de Indefinido sobre a ideia de pertencimento a uma família (ele defende a ideia de que pertencer a uma família deve ser uma escolha de cada um) promove o processo de externalização de um valor pessoalmente modificado, recompondo a cultura coletiva em uma constante reconstrução do mundo intrapsicológico, sendo, assim, a base da dinâmica transformacional do sujeito e do coletivo.

Podemos tomar um outro momento da fala de Indefinido quando ele apresenta uma percepção de si mesmo no campo afetivo semiótico da humilhação versus admiração. Em um determinado momento da sua trajetória de vida, Indefinido, ao se reconhecer como um *nerd* e, assim, ser considerado estranhamente diferente na maneira de ser e viver das outras crianças, se sente humilhado. A partir da internalização das sugestões de outros significativos, como a webcelebridade Bruno Correa, Indefinido sentiu uma sensação de pertencimento ao mundo *nerd* e passou a reconhecer suas capacidades, coconstruindo uma nova versão de si — "eu otaku"—, aquele que é reconhecido e respeitado por ser um estudioso da cultura japonesa, principalmente animes e mangás. Ele, então, passou a se sentir admirado.

Quanto ao nosso objetivo específico de identificar e analisar a dimensão motivacional (as crenças, os valores e as metas) das crianças participantes a partir da sua interação com webcelebridades, observamos que elas se posicionaram ativamente frente às mensagens comunicadas e metacomunicadas pelos outros significativos (as webcelebridades, por exemplo). Como podemos observar na fala de Leinad, seu desejo de vir a ser uma webcelebridade é ancorado na crença de que ser famoso, por ser reconhecido, para ele, significa ser respeitado. Esse desejo de ser reconhecido, portanto, tem uma função prospectiva, orientando uma experiência antecipada, preparando-o para o futuro. Para Guilherme, os planos de vir a ser um piloto de avião são encorajados pelo conteúdo das postagens do canal "Por trás da aviação" do *youtuber* Fernando De Borthole, que ele escolhe seguir justamente por causa do conteúdo.

Para Tobirama, os *games* referendados pelos *gamers* que ele segue no *YouTube* funcionaram como um elemento cultural para lidar com a realidade circundante e orientar suas trajetórias. As inferências que fizemos a partir da análise do caso de Tobirama e os estudos decorrentes de pesquisa sobre os jogos digitais, questionam a ideia de banalidade e alienação associada aos jogos de videogame tão difundida no meio acadêmico e na sociedade em geral.

Identificamos, a partir do particular de cada narrativa das crianças, algo que se faça generalizante. O campo semiótico superação *versus* não superação aparece nas falas de Indefinido, de Leinad, de Guilherme e, de maneira menos evidente, na fala de Tobirama. É possível, então, inferir que o signo generalizado "superação de experiências desagradáveis" operou como regulador de transformações da cultura pessoal das crianças. Considerando o fato de que os elementos culturais mais fortes não são aleatórios, clama refletirmos sobre que tipo de demanda o universo adulto tem solicitado para as crianças.

Entendemos que nenhuma relação é uma relação monolítica. Muitas vozes compõem essa interação para além da voz da webcelebridade. Sabemos da importância em identificar os

atores do processo de interação, pois identificando a fonte do sentido do emissor e do receptor é possível conhecer os micromovimentos dialógicos que os atores utilizaram para se conectar com o outro. Sobre a dialogicidade do processo de produção de sentidos no contexto do mundo digital, observamos que, na narrativa das crianças participantes os pais, muitas vezes, foram aqueles que promoveram o encontro ou a aquisição de algum produto da webcelebridade ou, como no caso de Indefinido, seus primos e seu pai já faziam parte do mundo nerd antes dele, mesmo que não esteja claro para a família o quanto seus filhos interagem (apesar das regras para o acesso à *Internet*) ou a relevância dessa interação no desenvolvimento do self dos seus filhos. A voz de alguns outros adultos, como pessoas vinculadas à escola (professores, diretores, entre outros) quase não aparece. Após a experiência desta análise, identificamos que se destacam, sobretudo, as vozes dos pares: dos outros pertencentes à comunidade da qual as crianças participam; dos colegas de escola, dos amigos com quem eles jogam e conversam sobre as postagens digitais, sobre os livros, sobre os acontecimentos expostos, de maneira, para as crianças, verdadeira e íntima, sobre a vida das celebridades contemporâneas alçadas ao lugar de webcelebridades: exemplos de amigos/amigas, de confidentes, de modelos a serem seguidos e de ideal de vida.

Reconhecemos que, atualmente, há outras plataformas digitais, tais como o *Twitter*, o *Instagram* ou o *TikTok*, por exemplo, e estas são opções de interação nas redes sociais. Na época em que iniciamos a pesquisa, o *YouTube* ocupava um lugar de destaque muito além de outras plataformas e, por esta razão, optamos por interação de crianças com webcelebridades vinculadas a tal plataforma. Mesmo em 2021, o *YouTube* foi considerado o maior portal de vídeos do mundo (cerca de 2 bilhões de usuários ativos mensais) e o Brasil, o segundo país em consumo do portal (cerca de 127 milhões). Consideramos importante salientar a natureza conversacional da plataforma que, muitas vezes, pode começar pelo entretenimento, mas não se reduz a ele. O *YouTube* promove um lugar de diálogo que acontece, por exemplo, nas caixas

de comentários que são abertas em cada postagem, nas réplicas e tréplicas encontradas nos títulos das postagens dos vídeos. A interação e o envolvimento dos usuários com os *youtubers* não são somente possíveis, mas a base da plataforma. Nesse sentido, testemunhamos o surgimento de novas formas de estabelecimento de vínculos, construídas com a prevalência da emoção, da paixão e do prazer.

Não podemos desconsiderar que 4,8 milhões de crianças e adolescentes brasileiros vivem em domicílios sem acesso à *Internet* (18%). Portanto, reconhecemos o fato de que, ao mesmo tempo em que os ambientes digitais podem fortalecer os laços e a cooperação entre as comunidades virtuais, ele exclui aqueles que não possuem a possibilidade material da interação digital, fortalecendo a existência de realidades e condições sociais diversas e antagônicas. Mesmo assim, grande parte das experiências de um número relevante de crianças de diferentes meios socioculturais é mediada pelas tecnologias digitais.

A decisão de incluir um Glossário como integrante da tese advém do nosso entendimento de que há uma inovação na mediação semiótica da cultura coletiva virtual regida pelo código da programação digital que desvia a lei da física e torna as fronteiras mais flexíveis. O "internetês" nasceu no ambiente da *Internet* com o objetivo de propiciar uma simplificação informal da escrita e que já ultrapassou os limites do mundo virtual. Recorremos à ideia de dialogização das linguagens de Bakthin (2003), propondo o abrigo na língua, além da linguagem de geração e de idade, de autoridade, publicitária, da linguagem do contexto virtual, com suas múltiplas vozes que estabelecem uma variedade de conexões e inter-relacionamentos. As palavras da relação dialógica não são somente pescadas do dicionário, mas refletem e refratam a realidade que a produziu

Identificamos algumas dificuldades para a realização do nosso estudo. Inicialmente, encontramos alguns impasses para a participação das crianças na pesquisa devido ao enorme volume de atividades que elas realizam semanalmente. Somado a isso, houve resistência e

preocupação dos seus responsáveis com relação ao tempo que a participação na pesquisa ocuparia na agenda já tão comprometida das crianças. Entretanto, o fato de termos optado pelo acesso ao nosso público alvo através de uma instituição de ensino onde as crianças estudavam e, assim, podido apresentar a pesquisa diretamente para os estudantes do 5° ano, mobilizou muitos deles já envolvidos com as tecnologias digitais e fãs apaixonados por algumas webcelebridades. A apresentação da pesquisa na instituição gerou essa primeira mobilização e, por isso, acreditamos ter ela colaborado para que alguns dos responsáveis das crianças participantes concordassem com a participação delas na pesquisa.

Reconhecemos os diversos limites do nosso estudo, inclusive aqueles impostos pela pandemia, e esperamos que estudos posteriores possam contemplar a diversidade de classes sociais, de gênero e de pertença étnico-racial de usuários infanto-juvenis, além de outras plataformas digitais. Acreditamos que tal diversidade enriqueceria o entendimento do alcance das interações no contexto digital levando em conta as singularidades dos usuários, considerando que dando importância ao papel ativo do sujeito, a mediação semiótica produz caminhos distintos por meio dos quais os signos adquirem significações e operam através de ciclos intransitivos de mudança.

Este estudo não teve a intenção de ser longitudinal. Talvez, um estudo intencionalmente longitudinal pudesse favorecer a exploração da mesma temática a partir da análise do processo de construção de significados ao longo de um dado período de tempo.

Corroboramos a conclusão de alguns pesquisadores que defendem que a Psicologia não pode continuar se distanciando cientificamente dos estudos sobre a produção de sentido, inserindo as crenças e valores humanos e como eles orientam as pessoas nas suas experências de vida.

Desejamos que esta tese possa colaborar, de algum modo, na abertura de um horizonte para um aprofundamento nos estudos sobre as interações humanas no contexto catalítico da

cultura coletiva no cenário virtual e, assim, ampliar o olhar sobre determinados fenômenos, especialmente aqueles que envolvem a interação de crianças com os outros significativos do mundo virtual, mundo este que está longe de ser contrário ao que nomeamos de real (Lévy, 2003). Afinal, não seria legítimo pensar em excluir as crianças dessas experiências em seu processo desenvolvimental. É necessário atentar mais cuidadosamente para a importância da afetação desses outros significativos do mundo digital, especialmente as webcelebridades.

## Referências

- Abbey, E. (2012). Ambivalencesand its transformations. In J. Valsiner (Org.). *Oxford Handbook of Cultural Psychology* (pp. 989-997). Oxford University Press. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780195396430.013.0048
- Abbey, E., & Valsiner, J. (2005). Emergence of meanings through ambivalence. [versão electronica]. Forum Qualitative Sozial for schung/Forum: Qualitative Social Research, 6(1), 114-121. https://doi.org/10.17169/fqs-6.1.515
- Alcântara, A., & Campos, M. (2006). Agora eu era o rei: a reinvenção da infância. In I. Sampaio, A. Cavalcante, & A. Alcântara (Orgs.), *Mídia de chocolate, estudos sobre a relação infância, adolescência e comunicação* (pp 139-150). E-papers.
- Almeida, A. N., Alves, N. A., Delicado, A. & Carvalho, T. (2013). Crianças e internet: a ordem geracional revisitada. *Análise Social*, *XLVIII* (2.°) (207), 340-365. http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/AS\_207\_d04.pdf
- Andrade, L. B. P. de (2010). *Educação Infantil: Discurso, legislação e práticas institucionais*.

  Cultura Acadêmica.
- Ariès, P. (1981). História social da criança e da família. LTC.
- Aristóteles (1991). Ética a Nicômaco; Poética / Aristóteles; (4a ed., Vol. 2, seleção de textos de José Américo Motta Pessanha). Nova Cultural.

Ashmore, R. D., & Jussim, L. (1997). Introduction: Towards a second century of the scientific analysis of self and identity. In R. D. Ashmore & L. Jussim (Eds.), *Self and identity* (pp. 3-22). Oxford University Press.

Bakhtin, M. (1998). *Questões de Literatura e Estética*. (4. ed. Trad. Aurora F. Bernardini et al.) UNESPS.

Bakhtin, M. (2003). Estética da criação verbal. (4. ed. Trad. Paulo Bezerra). Martins Fontes.

Bakhtin, M. (2013). Problemas da poética de Dostoievski. Forense Universitária.

Bakhtin, M. (Volochinov) (1995). *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem* (tradução Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira, colaboração de Lucia Teixeira Wisnik e Carlos Henrique D. Chagas Cruz. Hucitec

Baldwin, J. M. (1915). Genetic Theory of Reality. Putnam.

Bandura, A., & Walters, R. H. (1959). *Adolescent aggression: A study of the influence of the child training practices and family interrelationships*. Ronalds Press.

Barker, C., Pistrang, N., & Elliot, R. (1994). Wiley series in clinical psychology: Research methods in clinical and counselling psychology. John Wiley & Sons.

Bauman, Z. (2001). Modernidade líquida. Jorge Zahar.

Bauman, Z. (2003). Comunidade: A busca por segurança no mundo atual. Jorge Zahar.

Bauman, Z. (2005). *Identidade: Entrevista a Benedetto Vecchi*. Jorge Zahar.

Bauman, Z. (2010). Capitalismo parasitário. Jorge Zahar.

Becker, B. (2013). Brincando na web: Descrição e análise das atividades lúdicas desempenhadas por crianças de cinco a 12 anos na internet. [Dissertação de Mestrado.

Universidade Federal da Bahia].

https://pospsi.ufba.br/sites/pospsi.ufba.br/files/bianca\_lepikson.pdf

Benjamin, W. (1994). *Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura* (7. ed., v. 1). Brasiliense.

Berger, P., & Luckmann, T. (1985). A construção social da realidade. Vozes.

Berimbau, M. (2018). Video Games ou hambúrgueres? As análises de jogos digitais da mídia especializada e as críticas subjetivas dos fãs. In E. Carvalho (Org.). *Comunicação e cultura geek.* (pp. 104-120). Cásper Líbero.

Blalock Jr., H. M. (1973). *Introdução à pesquisa social*. Zahar.

Blumer, H. (1980). A natureza do interacionismo simbólico. In D.C. Mortensen. *Teoria da Comunicação: Textos básicos* (pp. 119-138). Mosaico.

- Boesch, C. (2005). Joint cooperative hunting among wild chimpanzees: Taking natural observations seriously. *Behavioral and Brain Sciences*, 28(5), 692-693.
- Bogdan, R., & Taylor, S. (1975). Introduction to qualitative research methods: A phenomenological approach to the social sciences. J. Wiley.
- Boncinelli, E. (2011). La vita della nostra mente. Laterza.
- Boyd, D. (2011). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics and implications. In Z. Papacharissi. *A networked self: Identity, community and culture on social networked sites* (pp. 39-58). Routledge.
- Braga, J. L. (2011). A prática da pesquisa em comunicação: Abordagem metodológica como tomada de decisões. *E-compós*, *14*(1), 1-33. https://e-compos.org.br/e-compos/article/view/665/503.
- Branco, A. U. (1996). Estratégias metacomunicativas nas interações criança criança. *Temas psicol.* 4(3), 7-18. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1413-389X1996000300001&lng=pt&tlng=pt.
- Branco, A. U. (2006). Crenças e práticas culturais: Co-construção e ontogênese de valores sociais. *Revista Pro-Posições*, 17(2), 139-155. https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643632/11151.

- Branco, A. U. (2012). Values and socio-cultural practices: Pathways to moral development. In J. Valsiner (Ed.), *The Oxford Handbook of Culture and psychology* (pp. 749-766). Oxford University Press.
- Branco, A. U. (2016). Values and their ways of guiding the psyche. In *Psychology as the Science of Human Being The Yokohama Manifesto*. Anais da Psicologia Teórica 13. Springer.
- Branco, A., & Madureira, A. F. (2008). Dialogical Self in action: the emergence of self-positions among complex and cultural dimensions. *Estudios de Psicología*, 29(3), pp. 319-332. https://doi.org/10.1174/021093908786145377
- Branco, A. U., Palmieri, M., & Pinto, R. (2012). Cultural practices and value constructions: the development of competition and individualism within societies. In A.U. Branco & J. Valsiner (Eds.), *Cultural psychology of human values* (pp. 31-62). Information Age.
- Branco, A. U., Pessina, L., Flores, A., & Salomão, S. (2004). A sociocultural constructivist approach to metacommunication in child development. In A. U. Branco, & J. Valsiner (Eds.). *Communication and metacommunication in human development* (pp. 3-32). Information Age Publishing Inc.
- Branco, A. U., & Valsiner, J. (1997). Changing methodologies: A co-constructivist study of goalorientations in social interactions. *Psychology and Developing Societies*, 9(1), 35-64.

Branco, A. U., &Valsiner, J. (2010). Towards cultural psychologyofaffective processes:

Semiotic regulation of dynamic fields. *Estudios de Psicología*, 31(3), 243-251.

Fundación Infancia y Aprendizaje, ISSN: 0210-9395.

DOI:10.1174/021093910793154411

Branco, A. U. & Valsiner, J. (2012). Cultural psychology of human values. Information Age.

Brasil. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. *Resolução n. 466*, de 12 de dezembro de 2012. Aprova diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília, Diário Oficial da União, 12 dez. 2012.

Bruner, J. (1986). Actual minds, possible worlds. Harvard University Press.

Bruner, J. (1997). Atos de significação. Artes Médicas.

Bruner, J. (2001). A cultura da educação. Artmed.

Bruno, F., & Pedro, R. (2004). Entre aparecer e ser: Tecnologia, espetáculo e subjetividade contemporânea.

Intexto, 2(11), 1-16.

https://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/view/4080/4454.

Buckingham, D. (2006). *Crescer nas mídias digitais: Após a morte da infância*. (Trad. Gilk Girardello e Isabel Orofino). Loyola.

Buckingham, D. (2007). Digital Media Literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55. https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/rcie.2007.2.1.43.

Buckingham, D. (2012). As crianças e a mídia: Uma abordagem sob a ótica dos Estudos Culturais. *Matrizes*, 5(2), 93-121. https://www.redalyc.org/pdf/1430/143023787005.pdf.

Burr, V. (1995). An introduction to social constructionism. Routledge.

Caillois, R. (2017). Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Vozes.

Calvino, I. (1993). Por que ler os clássicos. (Trad. Nilson Moulin). Companhia das Letras.

Castells, M. (1999). A sociedade em rede. (6. ed., v. 1). Paz e Terra.

Castells, M. (2003). A Galáxia da Internet. Jorge Zahar.

Castro, L. R. (1998). Infância e adolescência na cultura de consumo. Nau.

Castro, L. R. (2002). A infância e seus destinos no contemporâneo. *Psicologia em Revista*, 8(11), 47-58. http://200.229.32.43/index.php/psicologiaemrevista/article/view/134.

- Cavedon, N. R. (1999). O método etnográfico em estudos sobre a cultura organizacional: Implicações positivas e negativas. In *Encontro Nacional de Programas de Pós-Graduação em Administração*, 23. ANPAD.
- Cohn, C. (2013). Concepções de infância e infâncias: Um estado da arte da antropologia da criança no Brasil. *Civitas*, *13*(2), 221-244. https://www.redalyc.org/pdf/742/74229733002.pdf.
- Correia, M. F. B. (2003). A constituição social da mente: (Re)descobrindo Jerome Bruner e a construção de significados. *Estudos de Psicologia*, 8(3), 505-513. http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-294X2003000300018&script=sci\_abstract&tlng=pt.

Corsaro, W. (1997). The sociology of childhood. Pine Forge.

- Corsaro, W. A. (2005). Entrada no campo, aceitação e natureza da participação nos estudos etnográficos com crianças pequenas. *Educação & Sociedade*, 26(91), 443-464. https://www.scielo.br/pdf/es/v26n91/a08v2691
- Corsaro W. A. (2009). Reprodução interpretativa e cultura de pares. In F. Muller, & A. M. A. Carvalho (Org.). *Teoria e prática na pesquisa com crianças: Diálogos com William Corsaro*(pp. 31-50). Cortez.

Corsaro, W. A. (2011). Sociologia da infância. Artmed.

Debord, G. (1997). A Sociedade do espetáculo. Contraponto

Del Priore, M. (Org.) (2013). História das crianças no Brasil. (7. ed.). Contexto.

Derrida, J. (1971). *A escritura e a diferença, de Jacques Derrida*. (Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva). Perspectiva.

Dewey, J. (1950). Lógica: Teoría de lainvestigación. Fundo de Cultura.

Diriwächter, R. & Valsiner, J. (2006). Qualitative Developmental Research Methods in Their Historical and Epistemological Contexts. *Forum: Qualitative Social Research*. 7(1), 1-21. https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/72/148

Donath, J. (1998). Identity and deception in the virtual community. In M. Smith, & P. Kolloc, (Eds.). *Communities in Cyberspace*, (p. 29-59). Routledge. <a href="http://vivatropolis.com/papers/Donath/IdentityDeception/IdentityDeception.pdf">http://vivatropolis.com/papers/Donath/IdentityDeception.pdf</a>.

Driessens, O. (2014). A celebritização da sociedade e da cultura: Entendendo a dinâmica estrutural da cultura da celebridade. *Ciberlegenda*, (31), 8-25. http://eprints.lse.ac.uk/60581/

Elkind, D. (1972). Crianças e adolescentes: Ensaios interpretativos sobre Jean Piaget. Zahar.

- Espinosa, J. R. (2016). *Youtubers Teen: A influência dos vlogs às novas gerações* (monografia de graduação, Universidade Federal do Rio de Janeiro). https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/1342.
- Fantin, M. (2015). Crianças e games na escola: Entre paisagens e práticas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 13*(1), 195-208. DOI:10.11600/1692715x.13111300914.
- Fernandes, A. H., & Diniz, L. A. (2016). Cibercultura e redes sociais: O acesso e a conexão definem as práticas das juventudes? *Revista Passagens*, 7(1), 82-98. http://www.periodicos.ufc.br/passagens/article/viewFile/3595/3278.
- Fogel, A., Lyra, M., & Valsiner, J. (1997). *Dynamics and indeterminism in developmental and social processes*. Lawrence Erlbaum.
- França, A. C. (2008). Self digital: Explorações acerca da construção do eu na internet.

  [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco].

  https://attena.ufpe.br/handle/123456789/8237.
- França, V. (2012). O acontecimento e a mídia. *Galaxia (São Paulo, Online)*, (24), 10-21. https://core.ac.uk/download/pdf/48583339.pdf

- França, V. (2014). Celebridades: Identificação, idealização ou consumo? In V. França, J. Freire Filho, L. Lana, & P. Simões, (Orgs.). *Celebridades do século XXI: Transformações no estatuto da fama*. Sulina.
- França, V., & Simões, P. (2014). Celebridades como ponto de ancoragem na sociedade midiatizada. Famecos, 21(3), 1062-1081. http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/16397/12 57.
- Francisco, D., & Silva, A. (2015). Criança e apropriação tecnológica: Um estudo de caso mediado pelo uso do computador e do tablet. *Holos*, *31*(6), 277-296. http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/issue/view/85.
- Freire, S. F. C. D. (2008). Concepções dinâmicas de si de crianças em escolarização: Uma perspectiva dialógico-desenvolvimental. [Tese de Doutorado, Universidade de Brasília].
- Freire, S. F. C. D., & Branco, A. U. (2016). O self dialógico em desenvolvimento: Um estudo sobre as concepções dinâmicas de si em crianças. *Psicologia USP*, 27(2), 168-177. http://dx.doi.org/10.1590/0103-6564D20160001
- Freitag, B. (1992). Itinerário de Antígona: A questão da moralidade. Papirus.
- Freitas, E. A. R., &Silva, L. C. A. (2014). Escritas de si mesmo: Os adolescentes e seus blogs.

  \*Psicologia Clínica [online], 26(2), 139-157.

- http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-56652014000200009&script=sci\_abstract&tlng=pt.
- Freitas, F. A. (2017). Video game como comunicação: Perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais. PPGCOM UFMG.
- Freud, S. (1969a). Três ensaios para uma teoria sexual. *Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*, Vol. XVIII. Imago.
- Freud, S. (1969b). Psicologia de grupo e análise do ego. *Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*, Vol. XVIII. Imago.
- Freud, S. (1969c). Fragmento da análise de um caso de histeria. *Edição Standard Brasileira* das Obras Completas de Sigmund Freud, vol. VII. Imago.
- Garton, L., Harthornthwait, E. C., & Wellman, B. (1997). Studying Online Social Networks.

  \*\*Journal of Computer Mediated Communication, 3(1).\*

  https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00062.x
- Geertz, C. (1989). A interpretação das culturas. LTC.
- Gélis, J. (1992). A individualização da criança. In P. Ariés, & R. Chartier. *História da vida privada* (Vol. 3). Companhia das Letras.

- Geraldi, J. W. (2002). Leitura: Uma oferta de contrapalavras. In *Dossiê Linguagem e Ensino:*Temas e Perspectivas. Educ. rev. (20), dez .2002. https://doi.org/10.1590/0104-4060.265
- Gergen, K. J. (1973). Social Psychology as history. *Journal of Personality and Social Psychology*, 26(2), 309-320. https://www.researchgate.net/publication/302871165\_Social\_Psychology\_as\_History
- Gergen, K. J. (1985). Social Pragmactis and the origins of Psychological Discourse: In K, J. Gergen, & K. E. Davis. *The social construction of the person* (p. 111-127). Springer.
- Gergen, K. J. (1991). The saturated self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life. Basic Books.
- Gergen, K. J. (1996). Metaphor and monophony in the twentieth-century: Psychology of Emotions. In C. Graumann, & K. J. Gergen (Eds.). *Historical dimensions of psychological discourse* (pp. 60-82). Cambridge University Press.
- Gergen, K. J. (1997). Realities and relationships. Harvard University Press.
- Gergen, K. J. (1999). An invitation to social construction. Sage.
- Gergen. K. J. (2000). Qualitative inquiry: Tensions and transformations. *The Handbook of Qualitative Research*, p. 1025-1046. https://works.swarthmore.edu/fac-psychology/558

- Gergen, K. J. (2009). O movimento do construcionismo social na psicologia. *Revista Internacional Interdisciplinar INTHERtesis*, 6(1) pp. 299-325. https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/1807-1384.2009v6n1p299/10807.
- Gergen, K. J., & Thatchenkery, T. J. (1996). Organization science as social construction:

  Postmodern potentials. *Journal of Applied Behavioral Science*, 32(4), 356-377.

  doi:10.1177/0021886396324002
- Gil, A. C. (2011). Métodos e técnicas de pesquisa social (6. ed.). Atlas.
- Gouvêa, M. C., & Rocha, H. H. P. (2010). Infâncias na história. *Educação em Revista*. 26(1), 187-194. https://doi.org/10.1590/S0102-46982010000100009
- Guanaes, C., &Japur, M. (2003). Construcionismo Social e metapsicologia: Um diálogo sobre o conceito de self. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 19(2), 135-143. https://www.scielo.br/pdf/ptp/v19n2/a05v19n2?fbclid=IwAR3oEno\_y\_p3BMlC74W bFKXxVuRHugHmKvRixOaC46OfDslOgwfF5NieTG0.
- Hall, S. (2000). Who needs identity? In P. du Gay, J. Evans, & P. Redman. *Identity: A reader*. Sage.
- Hall, S. (2002). A identidade cultural na pós-modernidade. DP&A.

- Harré, R. (1995). Discursive psychology. In J. A. Smith, R. Harré & L. Van-Langenhove (Eds.), *Rethinking Psychology*. Sage.
- Harré, R. (1998). The singular self: Anintroduction to the psychology of personhood. Sage.
- Harré, R., & Van Langenhove, L. (Eds.) (1999). Positioning Theory: Moral contexts of intentional action. Blackwell Publishers, 1-13.
- Hermans, H. J. M. (2001). The dialogical self: Toward a theory of personal and cultural positioning. *Culture & Psychology*, 7, 243-281
- Hermans, H. J. M. (2003). The construction and reconstruction of a dialogical self. *Journal of Constructivist Psychology*, *16*, 89-130.
- Hermans, H. J. M., Kempen, H. J. G., & Van Loon, R. J. P. (1992). The dialogical self: Beyond individualism and rationalism. *American Psychologist*, 47(1):23-33.
- Hermans, H. J. M., & Kempen, H. J. G. (1993). *The dialogical self: Meaning as movement*.

  Academic Press.
- Hermans, H., & Hermans-Konopka, A. (2010). *Dialogical self theory: Positioning and counter-positioning in a globalizing society*. Cambridge University Press
- Hermans, H. J. M., & Hermans-Jansen, E. (1995). Self-narratives: The construction of meaning in psychotherapy. Guilford Press.

- Herrera, F. (2014). Desenvolvimento de valores sociais na perspectiva da psicologia semióticacultural: Um estudo com meninos brasileiros e colombianos em contexto lúdico
  sugestivo de violência. [Tese de Doutorado, Universidade de Brasília].
  https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/18333/3/2014\_FranciscoJoseRengifoHerrer
  a.pdf.
- Hjarvard, S. (2012). Teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. *Revista Matrizes*, 5(2), 53-91. https://www.researchgate.net/publication/283499425\_Midiatizacao\_teorizando\_a\_midia\_como\_agente\_de\_mudanca\_social\_e\_cultural.
- Holland, M. (2016). How Youtube developed into a successful platform for user-generated content. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 7(1), 52-59.
- Hughes, L. A. (1999). "Children's games and gaming". In B. Sutton-Smith (Ed.), *Children's Folklore: A Source Book* (pp. 93–119). Nova York: Routledge.
- Huizinga. J. (2001) Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Perspectiva.
- Íñiguez-Rueda, L. (2003). La psicología social em la encrucijada postconstruccionista: Historicidad, subjetividad, performatividad, acción. In XII Encontro Nacional da ABRAPSO. *Estratégias de invenção a Psicologia Social no contemporâneo*. 15-17 out. 2003. PUCRS, Porto Alegre. Brasil

James, W. (1990). *The principles of psychology*: Encyclopaedia Britannica. (Original publicado em 1890).

James, W. (2006). Pragmatismo. Martin Claret.

Jenkins, H. (2008). Cultura da convergência (2. ed.). Aleph.

Josephs, I. E., Valsiner, J., &Surgan, S. E. (1999). The process of meaning construction. In J. Brandtstätder, & R. M. Lerner (Eds.). *Action & self development* (pp. 257-282). Sage.

Kampf, C. (2011). A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. *ComCiência*, (131), 1-4. http://comciencia.scielo.br/pdf/cci/n131/a04n131.pdf.

Koo, L. (2011). Web 3.0: Impacto na sociedade de serviços [Tese de Doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo].

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). Metaphors we live by. The University of Chicago Press.

Levin, E. (2007). Rumo a uma infância virtual?: A imagem corporal sem corpo. (Trad. Ricardo Rosenbush). Vozes.

Lévy, P. (1999). Cibercultura. 34.

Lévy, P. (2003). O que é virtual. 34.

- Lévy. P. (2019). A essência da internet. Fronteira do Pensamento.
- Lipovetsky, G. (2007). A felicidade paradoxal: Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo.

  Companhia das Letras.
- Livingstone, S. (2016). Reframing media effects in terms of children's rights in the digital age.

  \*\*Journal of Children and Media, 10(1), 4-12.\*\*

  http://eprints.lse.ac.uk/65156/1/Livingstone\_Reframing%20media%20effect.pdf. doi: 10.1080/17482798.2015.1123164.
- Lucas, L. B., & Passos, M. M. (2015). Filosofia dos valores: uma compreensão histórico-epistemológica da ciência axiológica. *Conjectura: Filos. Educ.* 20(2), 123-160.
- Lüdke, M., & André, M. E. D. A. (1986). *Pesquisa em educação: Abordagens qualitativas*. EPU.
- Lyra, M., &Valsiner, J. (2011). Historicity in development: Abbreviation in mother-infant communication [Versão eletrônica]. *Infancia y Aprendizaje*, *34*(2), 195-203.
- Macedo, L. S. R., & Silveira, A. C. (2012). *Self*: Um conceito em desenvolvimento. *Paidéia*, 22(52), 281-289. http://www.scielo.br/pdf/paideia/v22n52/14.pdf.
- Madureira, A. F., & Branco, A. U. (2005). Construindo com o outro: Uma perspectiva sociocultural construtivista do desenvolvimento humano. In M. A. Dessen, & A. L.

Costa Jr. (Org.). A ciência do desenvolvimento humano: Tendências atuais e perspectivas futuras. (pp. 91-109). Artmed.

Maffesoli, M. (1998). Elogio da razão sensível. Vozes.

- Maffesoli, M. (2000). Mediações simbólicas: A imagem como vínculo social. In F. M. Martins, & J. M. Silva (Orgs.). *Para navegar no século XXI* (2. ed.). Sulina/Edipucrs.
- Maffesoli, M. (2001). O imaginário é uma realidade. *Revista FAMECOS*, (15), 74-82. https://doi.org/10.15448/1980-3729.2001.15.3123.
- Maffesoli, M. (2006). O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. (4. ed.). Forense Universitária.
- Maia, F. (2016). Não faço ideia de quanto ganho, diz celebridade da web. *Folha de São Paulo*, 21 maio 2016. https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/05/1773593-nao-faco-ideia-de-quanto-ganho-diz-celebridade-da-web.shtml
- Malini, F. (2017). Internet é uma máquina que potencializa minorias. *Revista do Instituto Humanitas Unisinos*, (512), abr. 2017. http://www.ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/566559-internet-e-uma-maquina-que-potencializa-minorias-entrevista-especial-com-fabio-malini.
- Manzini, E. J. (1990/1991). A entrevista na pesquisa social. *Didática*, 26/27, 149-158.

- Marková, I. (2003). Constitutions of the self: Intersubjectivity and dialogicality. *Culture & Psychology*, 9(3), pp. 249-259.
- Marshall, P. D (2006). New media new self: the changing power of celebrity. In P. D. Marshall (eds). The celebrity culture reader. London. Routledge
- Martino, L. M. S. (2015). Teoria das mídias digitais: Linguagem, ambientes, rede. Vozes.
- Martins, D. (2016). *A evolução das mídias sociais. Minilua*. 23 set. 2016. https://minilua.com/evolucao-das-midias-sociais/
- Martins, L. C., & Branco, A. U. (2001). Desenvolvimento moral: Considerações teóricas a partir de uma abordagem sociocultural construtivista. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 17(2), pp.169-176. https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-3772200100020009&script=sci arttext&tlng=pt.
- Martins, L. T., & Castro, L. R. (2011). Crianças na contemporaneidade: Entre as demandas da vida escolar e da sociedade tecnológica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, *Niñez y Juventud*, 9(2), pp. 619-634. http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v9n2/v9n2a10.pdf.
- Martín-Barbero, J. (2002). Jóvenes: Comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica, Revista de Cultura*, 0. http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm.

Mattos, E. (2013). Desenvolvimento do self na transição para a vida adulta: Um estudo longitudinal com jovens baianos. [Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia].

McLuhan, M. (1975). Os meios de comunicação como extensões do homem. Cultrix.

Mead, G. H. (1934). Mindself and society from the standpoint of a social behaviorist.

University of Chicago.

Mead, G. H. (1972). Espiritu, persona y sociedad: Desde el punto de vista del conductismo social. Paidos Studio básica.

Menezes, S. M. M. (2016). Adultização da infância pela mídia: Uma leitura sócio-histórica. 

\*Revista Psicologias, 2, 1-15. 

http://revistas.ufac.br/revista/index.php/psi/article/view/269.

Meyrowitz, J. (1985). No Sense of Play: The impact of electronic media on social behavior.

Oxford University Press

Michel, A. A., & Wortham, S. E. F. (2002). Clearing away the *self. Theory & Psychology*, *12*(5), 625-650. doi:10.1177/0959354302012005896

Mininni, G. (2008). Psicologia cultural da mídia. A Girafa/SESC-SP.

- Moreira, L., & Branco, A. (2012). Cultura de paz, moralidade e virtudes cívicas: Contribuições da psicologia cultural. *Psicologia Argumento*, 30(68), 161-170. https://biblat.unam.mx/hevila/Psicologiaargumento/2012/vol30/no68/15.pdf
- Moreno, M. R. (2015). Dinâmica das significações de si em crianças na perspectiva dialógicocultural. Tese (Doutorado em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde) —
  Universidade de Brasília
- Moreno, M. R., & Branco, A. M. (2014). Desenvolvimento das significações de si em crianças na perspectiva dialógico-cultural. *Psicologia em Estudo*, *19*(4), 599-610. http://dx.doi.org/10.1590/1413-73722189303
- Morin, E. (1989). Estrelas. Mito e sedução no cinema. José Olympio.
- Mosca, I. (2019). Ser e não ser, essa é a missão: Ontologia das regras em jogos de computador.

  \*Intexto, (46), 228-254, Edição Especial. DOI: http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201946.228-254
- Müller, F., & Carvalho, A. M. A. (2009). Encontros e diálogos: Notas introdutórias. In F.
  Müller & A. M. A. Carvalho (Org.). Teoria e prática na pesquisa com crianças:
  Diálogos com William Corsaro (pp. 21-28). Cortez.
- Murray, J. (2003). Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. Unesp.

- Nunes A., & Branco, A. (2007). Desenvolvimento moral: Novas perspectivas de análise. *Psicologia Argum*, 25(51), 413-424.
- Oldenburg, R. (1989). The Great Good Place. Molwe & Company.
- Oliveira, M. C. (2016). O desenvolvimento do self e processos de hiperindividualização:

  Interrogações à Psicologia Dialógica. *Psicologia USP*, 27(2), 201-211.

  https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-65642016000200201&script=sci\_arttext.
- Orozco-Gómez, G. G. (1997). Medios, audiencias y mediacione. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 4(8), 25-30.
- Orozco-Gómez, G. G. (2011). Audiencias, televisión y educación: Una deconstrucción pedagógica de La "televidencia" y sus mediaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, (27), 155-175. https://www.redalyc.org/pdf/800/80002708.pdf.
- Orozco-Gómez, G. M. (2012). Televisión y producción de interacciones comunicativas.

  \*\*Comunicación\*\* y sociedad, (18), 39-54.

  http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S0188
  252X2012000200003&lng=es&tlng=e.
- Palacios, M. (1998). Cotidiano e sociabilidade no Cyberespaço: Apontamentos para uma discussão. In A. Fausto Neto, & M. J. Pinto (Org.). *O individuo e as midias*, p. 87-104. http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/biblioteca/palacios.pdf

Palmieri, M. W. A., & Branco, A. U. (2004). Cooperação, competição e individualismo em uma perspectiva sócio-cultural construtivista. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, *17*(2), 189-198. https://doi.org/10.1590/S0102-79722004000200007

Peirce, C. S. (1995). Semiótica. 2. Perspectiva.

Peralva, A. T. (1997). O jovem como modelo cultural. Revista Brasileira de Educação, 5/6.

Pereira, R. M. R. (2012). Um pequeno mundo próprio inserido num mundo maior. In R. Pereira & N. Macedo (Org.). *Infância em pesquisa*. Nau.

Pereira, R. M. R. (2014). Crianças nas redes sociais online. In *II Jornadas Internacionales*.

\*\*Sociedades\*\* Contemporáneas, Subjetividad y Educación.

http://iice.institutos.filo.uba.ar/sites/iice.institutos.filo.uba.ar/files/Rita%20Ribes\_0.pd

f.

Perrot, M. (1991). Figuras e papéis. In M. Perrot, *História da vida privada: Da revolução francesa à primeira guerra*. (Trad. Denise Bottmann; v. 4. p. 121-186). Companhia das Letras.

Piaget, J. (1964). Seis estudos de Psicologia. Forense.

Piaget, J. (1978). A formação do símbolo na criança. Zahar.

- Piaget, J. (1994). O juízo moral na criança. Summus. (Originalmente publicado em 1932).
- Pimentel, C. (2011). A escrita íntima na internet: Do diario ao blog pessoal. *O Marrare*, (14). http://www.omarrare.uerj.br/numero14/carmenPimentel.html.
- Pino, A. L. B. (1993). Processo de significação e constituição do sujeito. *Temas em Psicologia*, *I*(1), 17-24. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1413-389X1993000100004.
- Pino, A. (1995). Semiótica e cognição na perspectiva histórico-cultural. *Temas em Psicologia*, 3(2), 31-40. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1413-389X1995000200005.
- Pino, A. (2010). A criança e seu meio: Contribuição de Vigotski ao desenvolvimento da criança e à sua educação. *Psicologia USP*, 21(4), 741-756. https://doi.org/10.1590/S0103-65642010000400006
- Pinto, M. (1997). A infância como construção social. In M. Pinto, & M. J. Sarmento (Coords.). *As crianças: Contextos e identidades* (pp. 62-70). Bezerra.
- Pires, S. F. S. & Branco, A. U. (2008). Cultura, self e autonomia: Bases para o protagonismo infantil. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 24(4), 415-421. https://www.scielo.br/j/ptp/a/jkJ8ZFvmdcgS6wWxNk6xB7v/?format=pdf
- Platão (2014). A República. Nova Fronteira.

- Pogrebinschi, T. (2005). Pragmatismo: Teoria social e política. Relume Dumará.
- Postman, N. (2012). *O desaparecimento da infância*. (S. M. A. Carvalho e J. L. Melo, trad.). Graphia.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: do they really think different?

  On the Horizon, 9(6), pp. 1-6. https://doi.org/10.1108/10748120110424843
- Primo, A. (2009). Existem celebridades da e na blogosfera: Reputação e renome em blogs. *Líbero*, 12(24), 107-116. https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/Existem-celebridades-da-e-na-blogosfera.pdf.
- Quéré, L. (1991). De um modelo epistemológico da comunicação a um modelo praxiológico. (Trad. Vera Lígia Westin e Lúcia Lamounier). *Réseaux*, n. 46/47. Tekhné.
- Quéré, L. (1997). L'événement. In M. Beaud et al. (Org.). Sociologie de la communication. Réseaux/CNET, p. 413-432.
- Quéré, L. (2005). Entre o facto e o sentido: A dualidade do acontecimento. *Revista Trajectos*, (6), 59-75.
- Quéré, L. (2010). O caráter impessoal da experiência. In B. S. Leal, C.G. Guimarães & C. M. Mendonça (Org.). *Entre o sensível e o comunicacional* (pp. 19-38). Autêntica.

- Quéré, L. (2011). Les formes de l'événement. Pour un réalisme pragmatiste. In *Anais do I Colóquio em Imagem e Sociabilidade "Acontecimento: Reverberações"*. UFMG, GRIS.
- Quéré, L. (2012). A dupla vida do acontecimento: por um realismo pragmatista. In: França, V.; Oliveira, L. (Org). *Acontecimento: reverberações*. Autêntica.
- Quéré, L. (2014). Conferência na Universidade Federal de Minas Gerais. https://www.ufmg.br/online/arquivos/035681.shtml
- Quéré, L. (2018). De um modelo epistemológico da comunicação a um modelo praxiológico.

  In: V. França, & P. Simões, (Org). *O modelo praxiológico e os desafios da pesquisa em Comunicação*. Sulina, pp. 15-51.
- Quinteiro, J. (2002). Infância e educação no Brasil: Um campo de estudos em formação. In A.
  L. Faria, Z. F. Demartini, & P. D Prado, Por uma cultura da infância: Metodologias de pesquisa com crianças. Autores Associados (p. 19-48).
- Qvortrup, J. (2010). A infância enquanto categoria estrutural. *Educação e Pesquisa*, *36*(2), 631-643. http://www.scielo.br/pdf/ep/v36n2/a14v36n2.pdf.
- Ramírez Cabanzo, A. B. (2013). Infâncias, novos repertórios tecnológicos e formação. *Signo y Pensamiento*, 32(63), 52-68. doi.org/10.11144/Javeriana.syp32-63.inrt
- Rasera, E.; Guanaes, C.; & Japur, M. (2004). Psicologia, ciência e construcionismos: Dando sentido ao *self. Psicol. Reflex. Crit.* 17(2).

- Rasera, E., & Japur, M. (2005). Os sentidos da construção social: O convite construcionista para a psicologia. *Paidéia*, *15*(30), 21-29. https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-863X2005000100005&script=sci\_arttext&tlng=pt.
- Reale, M. (1991). Invariantes axiológicas. *Estudos Avançados*, 5(13), 131-144. http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8625.
- Recuero, R. (2001). Comunidades virtuais: Uma abordagem teórica. In *V Seminário Internacional de Comunicação da PUC/RS* (GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias). http://www.raquelrecuero.com/teorica.pdf
- Recuero, R. (2005). Um estudo do Capital Social gerado a partir de Redes Sociais no Orkut e nos Weblogs. In *Compós 2005*, GT de Tecnologias da Informação e da Comunicação. http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/recuerocompos.pdf.

Recuero, R. (2009). Redes sociais na Internet. Sulina.

- Recuero, R. (2012). Redes sociais e sites de relacionamento: Em busca de comunidades. *ComCiência*, (121), 1-4. http://comciencia.scielo.br/pdf/cci/n121/07.pdf.
- Rheingold, H. (1995). La Comunidad Virtual: Una sociedad sin fronteras. Gedisa Editorial.

- Ribeiro, J. C.; & Falcão, T. (2009). Mundos virtuais e identidade social: Processos de formação e mediação através da lógica do jogo. *LOGOS 30 Tecnologias de Comunicação e Subjetividade*. Ano 16, 1° sem. https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/368/324.
- Richardson, F. C., Rogers, A., & McCarrol, J. (1998). Toward a dialogical self. *American Behavioral Scientist*, 41(4), 496-515. doi:10.1177/0002764298041004004
- Rivoltella, P. C. (2012). *Neurodidattica: Insegnare al cervello che apprende*. Rafaello Cortina Editore.
- Rivoltella, P. C. (2013). Fare didattica con gli EAS: Episodi di apprendimento situati. La Scuola.

Rojek, C. (2008). Celebridade. Rocco.

- Rosa, C., & Gonçalves, M. (2016). A multivocalidade identitária: Riscos e desafios de uma metáfora aglutinadora. *Psicologia USP*, 27(2), 212-218. http://dx.doi.org/10.1590/0103-6564D20160009
- Rossetti-Ferreira, M. C., Amorim, K. S., & Silva, A. P. S (2004). Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano. Artmed.

- Rossetti-Ferreira, M. C., Amorim, K. S., & Oliveira, Z. M. R. (2009). Olhando a criança e seus outros: Uma trajetória de pesquisa em educação infantil. *Psicologia USP*, 20(3), 437-464.
- Rueda, R. (2008). Para una pedagogia del Hipertexto: Una teoría de la deconstrucción y la complejidad. Anthropos.
- Rueda Ortiz, R. (2012). Sociedad de La información y el conocimiento: Tecnicidad, phármakone -invención social. *Nómadas*, 36, 43-55. https://doaj.org/article/56932e8ffbb24dc8911c1675768889e1
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.
- Salgado, J. (2005). Between you and I: Affectivity and motivation in a dialogical self.

  Comunicação apresentada no simpósio Self Developmentfrom a sociocultural perspective, International Society for Cultural and Activity Research Congress.
- Salgado J., Ferreira T., &Fraccascia F. (2005). Il se dialogico come um sistema triadico: El io come una parte delnoi. *Revista Ricerchedi Psicologia*, 28.
- Salgado, J., & Gonçalves, M. (2007) The dialogical self: Social, personal, and (un) conscious.

  In A. Rosa, & J. Valsiner (Eds.), *The Cambridge handbook of social cultural psychology*. Cambridge University Press.

- Salgado, M. (2018). A gamificação da cultura na sociedade do cansaço. In E. Carvalho (Org.) Comunicação e cultura geek (p. 122-131). Cásper Líbero.
- Salvatore, S., & Valsiner, J. (2012). How idiographic science could create its own terminology.

  In S. Salvatore, A. Gennaro & J. Valsiner (Eds.). *Making sense of infinite uniqueness*(pp. 3-20). Information Age Publishing/INC.
- Sanders B. (1994). A is for Ox: Violence, Electronic Media, and the Silencing of the Written Word. Pantheon
- Santaella, L. (2006). Intersubjetividade nas redes digitais. *Nó*2. https://st4.ning.com/topology/rest/1.0/file/get/2586923223?profile=original

Santaella, L. (2013). Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação. Paulus.

Sarmento, M. J. (2002). *Imaginários e Culturas da Infância*. IEC/Universidade do Minho.

- Sarmento, M. J. (2003). Imaginário e Culturas da Infância. *Cadernos de Educação*, 12(21), 51-69.
- Sarmento, M. J. (2005). Gerações e alteridade: Interrogações a partir da Sociologia da Infância. *Educação e Sociedade*, 26(91), p. 361-378. https://www.scielo.br/j/es/a/3PLsn8PhMzxZJzvdDC3gdKz/?format=pdf

- Sarmento, M. J. & Barra, S. M. (2006). Os saberes das crianças e as interações na rede. *Zero a seis*, Revista Eletrônica Universidade Federal de Santa Catarina, 8(14), 1-20. doi: https://doi.org/10.5007/%25x.
- Sarmento, M. J., & Pinto, M. (1997). *As crianças: Contextos e identidades*. Centro de Estudos da Criança/Universidade do Minho.
- Sarmento, M. J., Tomás C. A., Soares, N. F. (2004). Globalização, educação e (re)institucionalização da infância contemporânea. In *VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais*. https://www.ces.uc.pt/lab2004/pdfs/CatarinaTomas.pdf.
- Sarno, S. M. G. (2000). Da Linguagem: A leitura da literatura na escola como uma prática de significância . [Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Bahia].

Scheler, M. (2003). A posição do homem no cosmos. Forense Universitária.

Scorsolini-Comin, F., & Santos, M. A. (2010). Bakhtin e os processos de desenvolvimento humano. *RevBras Crescimento Desenvolvimento Humano*, 20(3), 745-756 .http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S0104-12822010000300009.

Sennett, R. (2014). O declínio do homem público. Record.

Senft, T. (2008). Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks.

\*Internacional Journal of Performance Arts and Digital Media, 4(2&3), 189-193.

https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/padm.4.2\_3.189\_5?journalCode=rpdm
20.

Shotter, J. (1993). Conversational realities. Sage.

Sibilia, P. (2008). O show do eu. Nova Fronteira.

- Sibilia, P. (2009). En busca del aura perdida: Espectacularizar la intimidad para ser alguien.

  \*Psicoperspectivas\*, 7, 309-329. http://www.psicoperspectiva.cl.
- Simões, P. (2012). Acontecimento, mídia e experiência: Uma perspectiva para a análise das celebridades. *Teoria e Sociedade*, (20). www.teoriaesociedade.fafich.ufmg.br/index.php/rts/article/download/57/50.
- Simões, P. (2013). Celebridades na sociedade midiatizada. *Revista EcoPós Perspectiva*, *16*(1), 104-119. https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\_pos/article/view/1170.
- Simões, P. (2014). O poder de afetação das celebridades. In V. França et al. (Org.) *Celebridades* no Século XXI: Transformações no estatuto da fama. Sulina.
- Sirota, R. (2011). Idas e vindas no caderno de campo O trabalho do sociólogo em família: A observação de um rito de socialização da infância. In: A. M. Nascimento (Org).

- Educação Infantil e Ensino Fundamental: Contextos, práticas e pesquisa (pp. 207-238). Nau Editoria/EDUR.
- Sousa, M. T. (2013). Bakhtin, Mead e Goffman: Contribuições para uma perspectiva praxiológica da comunicação. *Revista Temática*, (4), 1-15. file:///C:/Users/silva/Downloads/22050-Texto%20do%20artigo-43614-1-10-20141216%20(1).pdf.
- Souza, S. J.; Castro, L. R. (2008). Pesquisando com crianças: Subjetividade infantil, dialogismo e gênero discursivo. In S. H. V. Cruz (Org.). *A criança fala. A escuta de crianças em pesquisas*. (pp. 52-78). Cortez.
- Souza, M. L., & Gomes, W. B. (2009). Temporalidade e espacialidade na estrutura do self nas abordagens semiótica e dialógica. *Psicologia em Estudo*, 14(2), 365-373. doi:10.1590/S1413-73722009000200018
- Stroebe H., Kruglanski. W. (2008). *Introduction to social psychology* (4th ed.). Blackwell Publishing.
- Tílio, R. (2014). Padrões e estereótipos midiáticos na formação de ideais estéticos em adolescentes do sexo feminino. *Revista Ártemis*, *XVIII*(1), 147-159. http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/artemis/article/view/22542. doi: 10.15668/1807-8214/artemis.v18n1p147-159.

- Tomaz, R. (2014). A invenção dos tweens: Juventude, cultura e mídia. *Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Comun. 37*(2), jul-dez. 2014. https://doi.org/10.1590/1809-584420148
- Tomaz, R. (2016). Youtube, infância e subjetividades: O caso Julia Silva. Youtubers

  Miríns:pequenos vendedores e grandes negócios Alisson Brum / Sarai Schimidt.

  http://portalintercom.org.br/anais/sul2017/resumos/R55-0872-1.pdf
- Tomaz, R. O. (2017). Infância e mídia: Breve revisão de um campo em disputa. *Contracampo*, 35(3), 273-294. https://pt.scribd.com/document/360687230/Infancia-e-Midia-Breve-Revisao-de-Um-Campo-Em-Disputa
- Triviños, A. N. S. (1987). Introdução à pesquisa em ciências sociais: A pesquisa qualitativa em educação. Atlas.
- Turkle, S. (1997). A vida no ecrã: A identidade na era da internet. Relógio d'Água.
- Turkle, S. (2004). How computer change the way you think. In P. Mathis. *Blueprints for writing: Building essays* (p. 719). Cengage Learning.
- Turner, G. (2004). *Understanding celebrity*. Thousand Oaks/SAGE Publications.
- Valsiner, J. (1994). Bidirectional cultural transmission and constructive sociogenesis. In W. de Graaf, & R. Maier (Org.), *Sociogenesis Reexamined* (pp. 47-70). Springer.

Valsiner, J. (1997). Culture and the development of children's action: A theory of human development. John Wiley& Sons.

Valsiner, J. (1998). The-guided mind. Harvard University Press.

Valsiner, J. (2000a). Culture and human development. Sage.

- Valsiner, J. (2000b). *Making meaning out of mind: Self-lessand self-full dialogicality*.

  Comunicação apresentada na 1st International Conference on the Dialogical Self.
- Valsiner J. (2003). Missions in history and history through a mission: Inventing better worlds for humankind. First Annual Casimir Lecture Studies in History of Education Leiden University.
- Valsiner, J. (2005). Scaffolding within the structure of Dialogical Self: Hierarchical dynamics of semiotic mediation. *New Ideas in Psychology*, 23(3), 197-206. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0732118X06000201.
- Valsiner, J. (2007). Personal culture and conduct of value. *Journal of Social, Evolutionary, and Cultural Psychology*, 1(2), 59-65. https://psycnet.apa.org/fulltext/2010-01927-004.html.
- Valsiner, J. (2009). Integrating psychology within the globalizing world: A Requiem to the Post-Modernist Experiment with Wissenschaft. *Integrative Psychological and*

- *Behavioral Science*, 43, 1-21. https://link.springer.com/article/10.1007/s12124-009-9087-x. doi: 10.1007/s12124-009-9087-x.
- Valsiner, J. (2011). A Guided Science: History of Psychology in the Mirror of its Making.

  Transaction Publishers.
- Valsiner, J. (2012). Fundamentos de psicologia cultural: Mundos da mente, mundos da vida. (Trad. A. Bastos). Artmed.
- Valsiner, J. (2014a). *Invitation to culture psychology*. Sage.
- Valsiner, J. (2014b). *Temporal integration of strutuctures within the Dialogical Self*. Keynote In 3° International Conference on Dialogical Self-Warsaw.
- Valsiner, J. (2016). *The human psyche on the border of irreversible time: Forward-oriented semiosis*. Invited address at the 31st International Congress of Psychology Yokohama.
- Valsiner, J. (2021). The future of Cultural Psychology: An interview with Jaan Valsiner. *Europe Journal of Psychology*, 17(4), 322-329. https://doi.org/10.5964/ejop.7575
- Valsiner, J., Branco, A. U., & Dantas, C. (1997). Socialization as co-construction: Parental belief orientations and heterogeneity of reflection. In J. E. Grusec, & L. Kuczynzki (Org.). *Parenting and children's internalization of values: Handbook of contemporary theory* (pp. 283-304). Wiley.

- Valsiner, J., & Van der Veer, R. (2000). *The social mind: Construction of the idea*. Cambridge University Press.
- Van Dijck, J. (2013). The culture of connectivity: A critical history of social media. Oxford.
- Vasconcellos, A. M., & Zanetti, D. (2017). (Web)celebridade: O sujeito ordinário e a narrativa cotidiana sob holofotes. *Lumina*, 11(1), 1-16. https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/695/493
- Venturella, V. (2003). A influência da mídia na formação da criança hoje. *Hífen*, 27(51), 37-44.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Psicologia, educação e desenvolvimento: Escritos de L. S. Vigostski.*(Organização de Zoia Prestes e Elisabeth Tunes). Expressão Popular.
- Vygotsky, L. S. (2010). A questão do meio na pedologia (M. P. Vinha, trad.). *Psicologia USP*, 21(4). (Trabalho original publicado em 1935).
- Vygotsky, L. S. (1984). A formação social da mente. In M. Cole, V. John-Steiner, S. Seribner,
  & E. Souberman (Orgs.). *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes* (J. Cipolla Neto, L. S. M. Barreto & S. C. Afeche, Trads.). Martins Fontes.
  (Trabalho original publicado em 1978).
- Vygotsky, L. S. (1989). Pensamento e linguagem. Martins Fontes.

Vygotsky, L. S. (1994). The problem of the environment. In R. Van der Veer & J. Valsiner (Orgs.), *The Vygotsky reader* (pp. 338-354). Oxford, UK: Basil Blackwell Ltd. (Trabalho original publicado em 1929).

Vygotsky, L. S. (1998). O desenvolvimento psicológico na infância. Martins Fontes.

Vygotsky, L. S. (2004). Teoria e método em psicologia. Martins Fontes.

Vygotsky, L. S., & Luria, A. R. (2007). *El instrumento y el signo em el desarrollo Del niño*. Fundación Infancia y Aprendizaje.

Wasserman, S.; & Faust, K. (1994). *Social Network Analysis: Methods and Applications*.

Cambridge Press.

Weber, M. (1987). Conceitos básicos de Sociologia. Moraes.

Wellman, B. (2001). Physical Place and Cyber Place: The Rise of Personalized Networking. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25(2), pp. 227-252.

Winn, M. (1984). Children without childhood. Penguin.

Wittgenstein, L. (1999). Investigações filosóficas. Loyola.

Wolf, M. (2019). O cérebro no mundo digital: Os desafios da leitura na nossa era. Contexto.

- Yin, R. K. (2005). Estudo de caso: Planejamento e métodos. (3. ed.). Bookman.
- Zittoun, T. (2007). Symbolic resources andr esponsability in transitions. *Young*, *15*(2), 193-211. doi: 10.1177/110330880701500205
- Zittoun, T., & Perret-Clermont, A.-N. (2009). Four social psychological lenses for developmental psychology. *European Journal for Psychology of Education*, 24(2), 387-403.
- Zuriff, G. (1998). Against metaphysical social constructionism in psychology. *Behavior and Philosophy*, 26, 5-28.

#### Glossário

ADSENSE: nome dado à receita decorrente de vídeos postados filiados ao Google AdSense.

CANAL: termo utilizado pelo *site YouTube* para nomear uma ou mais páginas pessoais de usuários cadastrados no *site* (perfis).

*DISCORD*: é uma plataforma de comunicação instantânea que permite a troca de mensagens em texto, áudio e vídeo.

*FANDOM*: é o diminutivo da expressão em inglês *fankingdom*, que significa "reino dos fãs", na tradução literal para o português. Um *fandom* é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, uma música, artista, filme, livro, entre outros.

*GAMES*: jogos de Videogames, jogos eletrônicos, computacionais ou digitais.

*GADGETS*: dispositivos eletrônicos portáteis de maneira genérica. *Smartphones*, *tablets*, *notebooks*, HDs externos, carregadores portáteis criados para facilitar funções específicas e úteis no cotidiano que possuem inovações tecnológicas.

GAMEPLAY: tutoriais de jogos que ensinam como os demais jogadores podem passar pelas fases ou novas formas de explorar o jogo.

280

LET'S PLAY: uma série de imagens ou vídeos documentando uma jogada de um jogo eletrônico,

geralmente incluindo comentários do jogador.

LIVE STREAMING: é o uso da tecnologia streaming para transmissões ao vivo online.

LIKE: significa curtir a foto, o vídeo ou o post publicado tanto no Facebook como no Instagram

e YouTube.

MARATONAR: significa assistir vários episódios de uma série ou postagens de um canal de

uma vez só, até zerar todos as temporadas/postagens disponíveis.

MEET AND GREET: tipo de encontro comum entre artistas da música e seus fãs em que,

literalmente, podem se conhecer e se cumprimentar.

MINECRAFT: jogo eletrônico de sobrevivência criado pelo desenvolvedor sueco Markus

"Notch" Persson. É o jogo mais vendido de todos os tempos, com mais de 200 milhões de

cópias em todas as plataformas, até maio de 2020, e mais de 126 milhões de jogadores ativos

mensalmente.

PODCAST: material disponibilizado em forma de áudio, muito semelhante a um rádio. A

diferença é que não é um programa ao vivo e fica disponível para que o consumidor escute

quando quiser.

REACTS: vídeos de alguém ou grupos reagindo a alguma coisa.

ROBLOX GAMES: plataforma lançada para o público, em 2006, que permite aos usuários que criem seus próprios jogos. Os gêneros dos títulos presentes na *Roblox* são bem variados e vão de jogos de tiro e ação à adoção de animais e simuladores, com mais de 15 milhões de jogos gratuitos.

STREAMING: tecnologia de transmissão de dados pela *Internet*, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo. O arquivo, que pode ser um vídeo ou uma música, é acessado pelo usuário online.

*TAGS*: palavras-chave descritivas que podem ser adicionadas aos vídeos para ajudar os espectadores a encontrarem seu conteúdo. O título, a miniatura e a descrição do seu vídeo são os metadados mais importantes para a descoberta dele.

TROLLAR: uma gíria da Internet que significa zoar, enganar, tirar sarro de alguém. A gíria se originou a partir da palavra *troll*, termo usado na Internet para representar o usuário que gosta de enganar os demais, principalmente com o propósito de humilhar.

THUMBNAIL: versão em miniatura de imagens usadas na Internet para facilitar as buscas.

VIEWS: uma métrica que permite a análise de desempenho do conteúdo/vídeo postado. O YouTube considera uma visualização o tempo mínimo de 30 segundos em que o vídeo é executado.

282

**Apêndice A – Carta aos pais** 

Prezados Pais,

Considerando a dificuldade das famílias com relação ao deslocamento do estudante para

a escola em turno oposto para a participação no nosso projeto de pesquisa resolvemos propor

uma nova estratégia metodológica. Selecionamos alguns estudantes que demonstraram uma

aproximação com a temática das mídias digitais e das redes sociais e a pesquisadora irá até o

local mais conveniente, indicado pela família, para a participação do estudante.

A pesquisa, vinculada ao programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade

Federal da Bahia, tem como objetivo estudar o processo de produção de sentido das crianças a

partir da interação com as webcelebridades do Youtube. Vale salientar que, serão respeitados

os aspectos éticos e as determinações da Resolução Nº510, de 2016, do Conselho Nacional de

Saúde, que versa sobre pesquisa com seres humanos e serão obedecidos todos os itens do Termo

de Consentimento Livre Esclarecido.

Sendo seu filho/filha um dos estudantes selecionados, convidamos para um encontro no

dia 18 de julho, 7h30, na escola, para que possamos explicar mais detalhadamente a nossa

proposta. Destaco o fato de que a participação de cada estudante será voluntária e dependerá da

anuência dos pais e/ou responsáveis.

Solicitamos um retorno sobre a presença nesse encontro que poderá ser feito às

assistentes de Coordenação.

Cordialmente,

Silvana Maria Grisi Sarno

### Apendice B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



Universidade Federal da Bahia Instituto de Psicologia Programa de Pós-Graduação em Psicologia



### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Caros pais ou responsáveis, os senhores estão sendo convidados a participar da pesquisa "PROCESSOS DE PRODUÇÃO DE SENTIDO DE SI E DO MUNDO A PARTIR DA INTERAÇÃO DE CRIANÇAS COM WEBCELEBRIDADES". A pesquisa tem como objetivo analisar e compreender as dinâmicas da produção de sentido de si e do mundo, entre crianças, a partir da interação com as webcelebridades nos diários virtuais. O projeto pretende contribuir para um alcance mais amplo das discussões referentes à relação criança e mídias digitais e mais especificamente a interação com os youtubers reconhecidos como webcelebridades. A participação se dará em três encontros de aproximadamente 60min, em local indicado e agendados considerando a disponibilidade da família. No primeiro encontro entre a pesquisadora e a criança, será solicitado que a criança declare verbalmente que conhece os objetivos e que deseja participar da pesquisa. A pesquisadora observará a criança no uso da internet, durante sua interação com as mídias digitais. Serão utilizadas entrevistas semiestruturadas com as crianças com o objetivo de esclarecer aspectos que porventura não tenham sido bem compreendidos ou que não emergiram durante a observação. Como será utilizado o estudo de caso, é necessário que os responsáveis pela criança autorizem e concordem com a participação e utilização das informações referentes a todo processo. É importante salientar que os aspectos concernentes à experiência das crianças, registrados durante o desenvolvimento do projeto serão considerados como dados e utilizados para fins de pesquisa. Todas as informações fornecidas serão tratadas de forma ética pela pesquisadora e será mantido o sigilo da identidade dos responsáveis, assim como da criança. As informações pessoais serão utilizadas eticamente apenas para os fins da pesquisa. A participação na pesquisa proporciona como benefício à contribuição para a discussão do tema proposto a partir da experiência prática. Quanto aos aspectos de risco envolvidos no estudo levamos em conta que qualquer pesquisa com seres humanos é passível de algum risco potencial aos participantes. Como um dos riscos potenciais da pesquisa podemos destacar a possibilidade de, durante a etapa de observação, os participantes ficarem desconfortáveis ou constrangidos ao serem observados pela pesquisadora enquanto desempenham uma atividade que eles ordinariamente realizam sozinhos, ou em espaço de maior privacidade. Como estratégia mitigadora deste risco, não permaneceremos no espaço caso verifiquemos sinais claros de constrangimento no participante, ao que tentaremos marcar um novo encontro em um momento em que ele se sinta mais à vontade. Além disso, existe o rico de que algumas perguntas das entrevistas toquem em assuntos a respeito dos quais os participantes não se sintam à vontade para discorrer, mobilizando-os emocionalmente. Caso essa reação seja constatada, tomaremos o cuidado de respeitar a singularidade do posicionamento da criança, não insistindo na indagação que lhe causa desconforto e, de pronto mudando de assunto para uma temática mais confortável. A assinatura deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido constitui uma autorização para a análise das informações e para a divulgação pública dos resultados da pesquisa pelos responsáveis através de artigos científicos e de tese de doutorado, sem nenhum tipo de pagamento ou gratificação financeira pela sua participação. Em caso de dúvidas ou necessidade de maiores esclarecimentos, é possível entrar em contato com a pesquisadora responsável. É possível, também, retirar o consentimento a qualquer momento da pesquisa, sem que haja qualquer medida de penalidade pela desistência. Os dados e os instrumentos utilizados ficarão arquivados noNúcleo de estudos sobre desenvolvimento e contextos culturais (CNPq) do Instituto de Psicologia da Universidade Federal da Bahia, sob a responsabilidade da pesquisadora por um período de 5 anos, e despois disso serão destruídos.

Pesquisadora responsável: Silvana Maria Grisi Sarno. Telefone: (71) 999889053. Instituto de Psicologia (IPS) - (71) 3283-6437. Observação: Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido será assinado em duas vias pela pesquisadora responsável e pelos responsáveis da criança.

Eu,	
responsável por	, declaro que concordo e
autorizo a participação do meu filho/filha na pesquisa "PROCESSO	OS DE PRODUÇÃO DE
SENTIDO DE SI E DO MUNDO A PARTIR DA INTERAÇÃO	DE CRIANÇAS COM
WEBCELEBRIDADES". Comunico também que recebi uma	cópia deste Termo de

Consentimento L	ivre e Esclarecido e	e que me foi dada a oportunidade deesclarecer as minhas
dúvidas.		
Salvador,	de	de
Assinatura	a do Responsável po	elo Participante
Assinatura	a do Pesquisador Re	esponsável 1ª Via – Pesquisador Responsável

#### Apêndice C – Termo de Assentimento Livre e Eesclarecido



# Universidade Federal da Bahia Instituto de Psicologia Programa de Pós-Graduação em Psicologia



Doutorado em Psicologia do Desenvolvimento

PROJETO: "Processos produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com as webcelebridades"

PESQUISADORA RESPONSÁVEL: Silvana Maria Grisi Sarno

ORIENTADORA DA PESQUISA: Prof.ª Dra. Maria Virgínia Machado Dazzani

TELEFONE DE CONTATO: (71) 999889053

LOCAL DA PESQUISA: Salvador-BA

ENDEREÇO PARA CONTATO: FFCH — UFBA. Núcleo de estudos sobre desenvolvimento e contextos culturais (CNPq) do Instituto de Psicologia da Universidade Federal da Bahia. Endereço. Estrada de São Lázaro, 197. Federação, Salvador - BA - Brasil CEP - 40210-730

## TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado para participar do projeto de pesquisa sobre "Processo de produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de crianças com webcelebridades". Seus pais já autorizaram sua participação, mas, você não precisa participar da pesquisa se não quiser, não terá nenhum problema se você desistir. Se concordar em participar você deve assinar esse documento chamado de Assentimento Livre e Esclarecido. A pesquisa é sobre como é sua interação com os youtubers que são webcelebridades (bem famosos) e como ela afeta sua compreensão sobre você, sobre como você é, e sobre como você entende as coisas do mundo. Caso você aceite, a pesquisa será feita no local que seus responsáveis indicarem. Serão três encontros com a pesquisadora, que observará como você interage com os youtubers, e também a pesquisadora poderá fazer perguntas sobre o que ela não entender. Todos os encontros serão gravados em áudio. Você vai escolher outro nome e em nenhum momento seu rosto ou seu nome real vai aparecer na pesquisa. Ninguém saberá que você está participando

da pesquisa, não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. A pesquisa é considerada segura, é um momento para as crianças falarem sobre sua interação na internet e discutir sobre o que os adultos dizem. Alguma coisa pode acontecer como o desconforto em a pesquisadora te ver interagindo com o YouTube, mas vamos ficar atentos para que não aconteça. Todo material da pesquisa será guardado pela pesquisadora por cinco anos e depois disso será destruído. Esse termo de assentimento será impresso em duas vias, uma para você e outra para ficar com a pesquisadora. Quando a pesquisa terminar os resultados serão mostrados para você.

## DECLARAÇÃO DE ASSENTIMENTO DO PARTICIPANTE DA PESQUISA:

Eu aceito participar da
pesquisa "Processos de produção de sentido de si e do mundo a partir da interação de
crianças com as webcelebridades" como CRIANÇA participante.
Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer. Entendi que posso
dizer "sim" e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer "não" e desistir que
ninguém vai ficar furioso. A pesquisadora tirou minhas dúvidas e conversou com os meus
responsáveis. Recebi uma cópia deste termo de assentimento e li e concordo em participar
da pesquisa.
Salvador,de

Assinatura da criança