

Ciberpsicologia

Desafios teóricos e clínicos

Cyberpsychology

Theoretical and clinical challenges

Veronique Donard

Universidade Católica de Pernambuco (Recife – PE)
veronique.donard@gmail.com

Resumo — Com o desenvolvimento das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC), assistimos, no final do século XX e começo do século XXI, ao nascimento e implementação de uma nova disciplina, a ciberpsicologia, que favorece uma metodologia de pesquisa integrativa. Seus campos de investigação são tão variados quanto o são as possibilidades ofertas pelas NTIC, razão pela qual propomos um panorama dos terrenos de pesquisa oferecidos ao psicólogo pelo ciberespaço. Consideramos em primeiro lugar o fenômeno dos jogos digitais, mostrando sua utilidade como mediador terapêutico. Em segundo lugar, abordamos alguns dos aspectos sociais nos quais o Web desempenha um papel preponderante, evidenciando o funcionamento grupal e identitário dos MMORPG (massively multiplayer online role playing game), apontando para certas patologias engendradas ou alimentadas pelo uso da Internet, evidenciando do mesmo modo sua potencialidade vinculativa. Por fim, explicitamos os aspectos de uma nova criminalidade, que dá nascimento a um tipo de investigação próprio ao mundo conectado: o cyberprofiling.

Palavras Chave - *ciberpsicologia; imersão; jogo digital; MMORPG; redes sociais; cibercriminalidade.*

Abstract — With the development of New Information and Communication Technologies, the late twentieth and early twenty-first centuries witnessed the birth and implementation of a new discipline, named cyberpsychology, that requires an integrative research methodology. His research fields are as varied as are the possibilities offers by NICT, which is why we provide an overview of research offered to the psychologist in cyberspace. We consider first the phenomenon of videogames, explaining its usefulness as a therapeutic mediator. Second, we focus on social aspects in which the Web is a major player, highlighting the group functioning of the MMORPG (massively multiplayer online role playing game), and pointing to pathologies engendered or fed by the Internet, showing also its binding potential. Finally, we underline the aspects of a new criminality, giving birth to a type of research specific to the connected world: the cyberprofiling.

Keywords - *cyberpsychology; immersion; videogame; MMORPG; social networks; cibercriminality.*

I. INTRODUÇÃO

As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) induzem uma realidade espaço-temporal em constante mutação que exige do ser humano uma contínua adaptação cognitiva. Com efeito, a aceleração da informação e da comunicação, evidenciada e criticada pelo sociólogo alemão Hartmut Rosa [1], por não coincidir com o ritmo biológico do ser humano, coloca-o numa tensão adaptativa constante, produzindo, na falha de sua adequação à realidade concreta, uma disfunção psíquica indutora de estresse e fadiga cognitiva, chegando a gerar patologias e comportamentos inadaptados. As NTIC também obrigam o sujeito a um trabalho psicoafectivo persistente, de modo a manter um equilíbrio interno frente às oscilações relacionais induzidas pelos contatos 2.0 [2], o surgimento de novas formas identitárias e os inúmeros grupos sociais que povoam o Web.

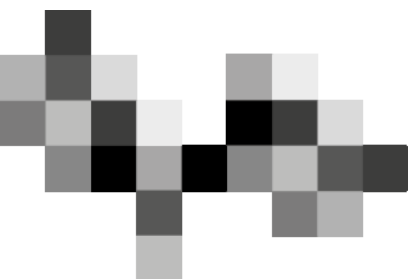
Por outro lado, as mesmas tecnologias oferecem ao mesmo ser humano extraordinárias possibilidades, não somente no campo da informação e da comunicação, mas revelando-se teecedoras de novos vínculos sociais, potenciando habilidades, permitindo a abolição de fronteiras e a construção de novas culturas e – como já dissemos – identidades.

II. A CIBERPSICOLOGIA, UMA NOVA DISCIPLINA

Como consequência deste desenvolvimento vertiginoso das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, assistimos no final do século XX ao nascimento de um ramo da psicologia, denominado “ciberpsicologia” [3].

A. Definição

O psicólogo e psicanalista francês Benoit Virole, pioneiro na utilização dos jogos digitais em psicoterapia, e criador do *serious game* de remediação cognitiva *Cognibulle*, define a ciberpsicologia como o “estudo do acoplamento entre os processos psíquicos e os sistemas de ações virtuais” [4]. O Laboratório de Ciberpsicologia da Université du Québec en Outaouais (UQO) aporta a precisão de que “este campo de estudo considera o ciberespaço como um espaço psicológico, ou seja, um espaço transicional ou uma simples extensão do mundo psíquico de um indivíduo” [5]. Esta disciplina vem-se



implementando de modo exponencial nos últimos decênios, principalmente nos EUA e Canadá, assim como na Europa, dando origem a conceitos teóricos inéditos, abrindo campos de pesquisa e fornecendo à prática psicológica novas técnicas e mediações.

Surgem também novos vocábulos e campos semânticos. O psicólogo francês Yann Leroux, inspirado pela expressão de Marc Prensky, “*Digital native*” [6], que designa aqueles que integraram totalmente em seu quotidiano as tecnologias digitais, criou um neologismo para caracterizar o ser que já não sofre a descontinuidade entre o espaço online e o espaço desconectado, mas que, ao contrário, consegue passar de uma realidade à outra de forma fluida e harmoniosa: o “*digiborigeno*” [7]. Contribuímos, por nossa parte, em termos mais modestos de repercussão, ao enriquecimento desta neo-semântica com o termo “*psique digitalizada*” [8], que caracteriza a permeabilidade dos processos cognitivos e psicodinâmicos do sujeito durante seu momento de des-imersão, ou emersão, do universo digital, determinado pela persistência dos pensamentos e atos vividos instantes antes na prática digital, como é o caso, como veremos, para um adepto da utilização intensiva de videogames.

A ciberpsicologia permite portanto ao psicólogo contemporâneo não somente compreender as problemáticas originadas pelo uso dos meios digitais, mas também ter acesso a um acervo de mediações cujas possibilidades clínicas ainda foram apenas exploradas.

B. A pesquisa qualitativa em ciberpsicologia

De um ponto de vista metodológico, esta talvez seja a disciplina que mais exija do pesquisador a flexibilidade de uma postura teórica integrativa, pois a realidade psíquica induzida pelo uso intensivo das NTIC em modo algum pode compreender-se e explicar-se de forma unilateral, com uma filiação teórica exclusiva. Muito pelo contrário, e é esta a atitude dos atuais pesquisadores deste recente campo epistemológico e teórico-clínico, assistimos a um verdadeiro desejo, por parte das diferentes famílias da psicologia, em dialogar e elaborar juntos uma teoria que abarque de maneira satisfatória o funcionamento da psique digiborigena.

Assim, numerosos conceitos próprios à ciberpsicologia integram em sua definição aspectos cognitivos e psicodinâmicos. Tomemos como exemplo o conceito de “*imersão*”, indispensável à pesquisa aplicada à prática de jogos digitais. Se o termo já existia em psicologia, caracterizando a capacidade do sujeito em se desconectar da realidade ambiente para focar-se numa realidade induzida por um suporte narrativo, ou para exercer uma atividade intelectual intensa, ele teve de ser redefinido na sua utilização em ciberpsicologia. O termo vem então a significar um processo psicológico complexo, que inclui tanto um aspecto cognitivo (descentração da percepção e da análise do ambiente para operar uma focalização na realidade digital) quanto um aspecto psicodinâmico (que respeita os tradicionais polos econômico, energético e dinâmico, evidenciando o prazer psíquico gerado pela diferença entre a energia fornecida para a ação e o resultado desta ação, assim como as múltiplas possibilidades de realização do desejo) [9].

Esta definição dá ao pesquisador a possibilidade de apreender melhor os processos psicológicos envolvidos na prática de um jogo digital, a partir do momento em que compreende que as modificações cognitivas obradas no sujeito durante seu período de imersão suscitam uma reorganização de seu funcionamento psicoafectivo, redistribuindo prioridades, abrandando defesas psíquicas até então bem estabelecidas, erigindo novas censuras e novos marcos identitários. Isto permite ao psicólogo analisar a persistência de fatores psicodinâmicos ligados ao jogo digital, após o término deste, pois, se ao processo de imersão corresponde sua necessária contraparte des-imersiva, ou emersiva, em alguns casos, segundo a intensidade e duração do jogo, esta fase de reapropriação da realidade ambiente e de auto-ajustamento de seu funcionamento psíquico pode perdurar horas, e até dias, em que o sujeito não se encontra mais jogando. Esta distorção cognitiva aplicada à realidade ambiente, e seu conseqüente conflito psicodinâmico, caracterizam o processo psíquico que chamamos de “*psique digitalizada*”. Talvez o vínculo estabelecido pelas mídias, na maior parte das vezes arbitrariamente, entre violência e jogos digitais possa, por este viés, ser esclarecido.

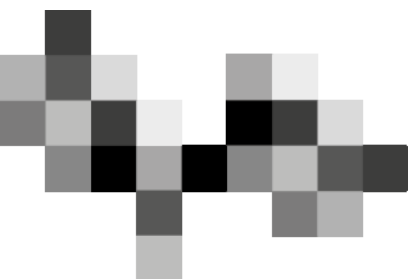
Outro termo próprio à ciberpsicologia deriva igualmente de “*imersão*”: trata-se do processo de co-imersão, que caracteriza a capacidade de um não-jogador de participar do jogo do sujeito, experimentando as mesmas sensações e sentimentos ou enriquecendo a experiência digital do outro com suas próprias impressões e afetos. É este o processo que legitima a utilização de jogos digitais como mediação psicoterapêutica, como explicaremos a seguir.

III. CAMPOS DE APLICAÇÃO

Os campos de aplicação da ciberpsicologia são tão numerosos e extensos quanto o são as possibilidades ofertadas pelas NTIC. Como é habitual na pesquisa qualitativa em psicologia, a investigação mostra-se inseparável do terreno clínico. Por isto, em numerosos campos encontraremos uma estreita vinculação entre a elaboração teórica e a prática terapêutica.

A. Jogos digitais

Em consequência da evidenciação dos efeitos cognitivos e comportamentais no sujeito pela prática de jogos digitais [10], houve uma deviação da finalidade primeira destes últimos na direção da aprendizagem e do treinamento. Nasceram assim os *Serious Games* [11], primeiramente destinados para fins militares, mas hoje tão difundidos e abarcando tantos sectores, que se tornaram, seguindo o exemplo dos jogos digitais lúdicos, um verdadeiro reto comercial, embora seus orçamentos não alcancem as sumas extraordinárias investidas na elaboração de um jogo digital comercial. Mesmo assim, o *serious game medical Pulse!* [12], destinado à formação de médicos e enfermeiros, custou em 2007 mais de dez milhões de dólares, e o jogo destinado à terapia comportamental e cognitiva *Playmancer* reuniu para a sua concepção sete países europeus (Grécia, Holanda, Espanha, Suíça, Áustria, Itália e Dinamarca), custando três milhões de euros [13]. *Playmancer* é hoje aplicado com êxito na Espanha (Hospital Bellvitge,



Barcelona), no tratamento de fobias, adições, compulsões comportamentais e sintomas de estresse.

No entanto, embora o *serious game* tenha se revelado um excelente aliado das terapias cognitivo-comportamentais, permitindo modificar os *patterns* do indivíduo que se encontram inadequados à realidade, atuando sobre os esquemas emocionais, de atenção, de memória e de comportamento que originam a patologia, o jogo digital comercial, em todas as suas acepções e versões, continua polarizando o interesse da comunidade científica e/ou psicoterapêutica. Isto se explica, por uma lado, pelo fato de sua prática intensiva representar um dado importante da infância e da adolescência dos jovens de hoje, podendo ser considerada como sintoma de mal-estar psíquico, como signo de dificuldade de integração social, ou, inclusive, como uma adição sem substância. Os pesquisadores, de fato, ainda encontram-se divididos frente à periculosidade ou não de uma prática excessiva dos jogos digitais, e continuam questionando-se frente ao conteúdo de alguns jogos particularmente violentos, como *GTA V*, *Counter Strike*, *Call of Duty* ou assimilados. Por outro lado, o jogo digital comercial é mais apto – talvez porque foram investidos mais meios financeiros e que o resultado gráfico, assim como as possibilidades de ação, são superiores aos dos *serious games*, facilitando o processo imersivo – para servir de suporte à terapia psicodinâmica, pois esta se centra mais particularmente sobre os significantes simbólicos encenados no espaço virtual, e sobre as atitudes do paciente com respeito ao jogo (escolha do tipo de jogo, modo de jogar, adaptação ao marco proposto pelo *software*, estratégias para enfrentar fatores aleatórios, trabalho de personalização do personagem digital ou avatar, reações, frustrações, etc.), considerando por conseguinte o jogo digital como um espaço de projeção e de realização de desejo.

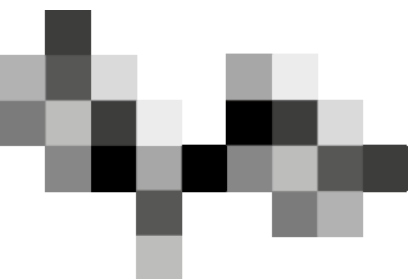
Como dissemos antes, o fenômeno de imersão pode ser compartilhado, e, graças a esta “co-imersão”, o terapeuta que o utiliza como mediação pode acompanhar o paciente na sua jornada digital, manter-se psiquicamente presente nas interações virtuais no paciente, e assim acessar seu conteúdo inconsciente. Este momento de atenção compartilhada também reaviva no paciente experiências arcaicas infantis de simbolização da realidade, nas que o adulto acompanhava, com os sentidos e com o pensamento, o bebê no seu descobrimento da realidade. Atenção conjunta e co-pensamento são portanto aspectos fundamentais no uso de videogames como mediação psicoterapêutica, já que esta reativa a atenção conjunta primária e permite que a criança experimente resseguro e segurança.

Baseando-nos em nossa própria prática de terapia psicodinâmica na França com crianças e jovens, podemos afirmar que o jogo digital utilizado como mediação em psicoterapia, revela-se também ser um lugar de simbolização e de encenação de conteúdos inconscientes, que são endereçados ao terapeuta, no âmbito da transferência. Por isto, a pesquisa associada à utilização deste mediador não pode existir independentemente da experiência clínica, pois só neste marco pode-se considerar e trabalhar os conteúdos transferenciais dirigidos ao terapeuta [14]. A modo de ilustração, consideremos o seguinte caso clínico.

O pequeno V., em terapia por uma depressão que originava resultados escolares medíocres e atitudes de oposição que motivaram seus pais a solicitar uma intervenção terapêutica, encontrou, no jogo *The Sims* um terreno em que pôde, progressivamente, comunicar à psicóloga, sem necessidade de explicitá-los, os diferentes conflitos que assolavam seu ser. Sua principal queixa era de sentir uma imensa solidão, por motivos que, por sigilo clínico, não explicitaremos aqui. No jogo, edificou sua casa, elaborou um personagem masculino e o fez evoluir, tecendo amizades, viajando e visitando a China, o Egito, Paris... Sua melhoria foi flagrante, não pela utilização do jogo em si, mas pela mediação que este proporcionava, servindo de apoio à transferência. No entanto, a terapeuta teve, por motivos independentes à sua vontade, que informar a família que teria que mudar o endereço do consultório, dificultando, por conseguinte, a continuação das consultas. O pequeno V. começou então, na plataforma digital, a adotar compulsivamente uma criança, construindo um casarão que mais parecia um internado, no qual cada criança tinha, não só sua cama, mas seu computador. À pergunta da psicóloga: “Você está me pedindo que eu te guarde entre meus pacientes?”, ele respondeu pela afirmativa, reconhecendo sua dificuldade em aceitar uma provável separação. No entanto, os pais acederam em fazer temporariamente um esforço maior de deslocamento, e V. pôde reencontrar sua partida, onde a havia deixado, embora num outro endereço físico. Começou, então, a pedir à psicóloga, ao terminar cada consulta, que ela cuidasse de seu personagem durante sua ausência. No início, esta lhe respondia que o fariam juntos, na próxima entrevista, compreendendo, no entanto, o desamparo da criança frente à possível perda do vínculo terapêutico. Um dia, em resposta ao sempiterno pedido de cuidado que pontuava o fim de uma sessão, ela respondeu a V.: “Trata-se de uma partida entre você e eu, ela continuará aconteça o que acontecer”. A criança sorriu e, quando o pai chegou para buscá-lo, lhe disse, ao sair: “Já não me sinto mais só!” Progressivamente, ele foi aceitando a separação, propondo que para a última sessão fosse organizada uma festa, com doces e balões, “como na escola, na festa de fim do ano”. Cessaram, portanto as consultas. Dois anos depois, V., então com doze anos, disse espontaneamente aos pais: “Está na hora de eu voltar a ver minha psicóloga.” As sessões retomaram, e V. pediu ver sua partida, deu uma volta pelo universo do jogo, o suficiente para assegurar-se que tudo estava no seu lugar, dizendo: “Lembro de cada detalhe, lembro de tudo.” Fechou o jogo e não pediu mais jogar, as seguintes consultas foram baseadas desta vez sobre a palavra que fluía com clareza e confiança.

Vemos assim, neste caso, o quanto o suporte do jogo digital pôde permitir a fluência e o trabalho dos afetos transferenciais, obrando diretamente sobre a capacidade do paciente a estar só [15], contribuindo ao estabelecimento de um espaço interno perene de relação ao outro.

Concluindo de modo geral, diríamos que os jogos digitais vêm demonstrando ser um instrumento de mediação extremamente rico e versátil, tornando necessários, diríamos até urgentes, a redefinição do quadro terapêutico para a utilização deste mediador, assim como a elaboração e transmissão de um técnica que lhe é própria.



B. Aspectos psicossociais do Web 2.0

As pesquisas associadas aos fenômenos ligados às redes sociais e aos espaços comunitários oferecidos pelo Web vêm-se desenvolvendo sob vários ângulos.

Primeiramente, existe uma forma, cada vez mais difundida, de jogar online, em jogos chamados MMORPG (*massively multiplayer online role playing game*), que podem reunir no ciberespaço vários milhares de indivíduos conectados simultaneamente. Estes jogos online, cujo mais conhecido é *World of Warcraft* (WoW), são plataformas nas que torna-se indispensável ao sujeito, a partir de um certo nível, associar-se a outros jogadores para conseguir alcançar seus objetivos. Ele se vê então obrigado, se quiser continuar progredindo, a integrar uma *Guild* (ou Guilda), associação hierarquizada e estruturada na qual cada jogador tem um papel definido, com responsabilidades e funções específicas. No caso de certas guildas, é necessário inclusive fornecer um *Curriculum Vitae* de seu personagem, que inclui seu nível, seus êxitos, suas características, seus *skills* (armas, capacidades de ataque, defesa ou cura), e passar por um período determinado de provação. Uma vez integrado, o sujeito assume como seus as metas, os êxitos, as derrotas e frustrações de sua guilda, e luta doravante no jogo não mais por si, mas pela vitória de seu grupo.

É fácil imaginar as repercussões identitárias que tal prática online acarreta. Também aparece pertinente aplicar às guildas e aos seus integrantes os métodos e teorias das pesquisas psicossociológicas ligadas a fenômenos de grupos, como vemos a seguir.

Se considerarmos as teorias de Tajfel e Turner sobre as interações grupais e as modificações identitárias do sujeito associadas ao funcionamento grupal [15], compreendemos que as relações *internas* de um grupo, assim como as existentes *entre* grupos, se verificam no espaço do MMORPG da mesma forma que na realidade material. Por conseguinte, poderíamos considerar que o jogador experimenta, pelo seu estatuto na guilda, e pelo estatuto desta frente a outras guildas, um reforço de sua identidade pessoal, que os autores citados nomeiam “identidade social”. No entanto, um viés importante aparece nesta transposição das teorias de Tajfel e Turner à realidade digital: é seu avatar, e não ele próprio, quem está associado à identidade do grupo, e que, portanto, adquire uma identidade social.

Para desvencilhar as dificuldades aportadas por este viés, devemos ter em conta um novo conceito, o de “identidade digital” [16], que aponta para o vínculo existente entre uma entidade real (pessoa, organização ou empresa) e as entidades digitais que englobam suas diferentes representações virtuais.

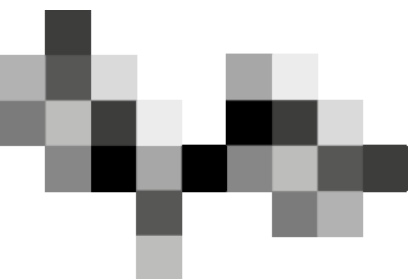
Por conseguinte, se aplicarmos este conceito ao fenômeno social próprio ao MMORPG, compreenderemos, em primeiro lugar, que a identidade digital do sujeito no jogo lhe é conferida pelo seu avatar e pelos relacionamentos que este estabelecerá com os outros avatares, e, em segundo lugar, que a sua identidade social se constrói à medida em que se forja a identidade social de seu avatar.

Outro aspecto das pesquisas ligadas ao espaço comunitário 2.0 é aquele que considera os diferentes fenômenos induzidos pelas redes sociais [17], nos seus efeitos tanto positivos quanto negativos. Estudos sobre a identidade digital encontram nessas plataformas de publicação de conteúdos e de troca de dados o seu terreno de investigação por excelência, já que nelas reina a preocupação por edificar um perfil que, na maior parte das vezes, contribui para a construção de uma identidade digital mais próxima do Eu ideal do sujeito do que de sua realidade concreta. Surgem assim, com frequência, por parte dos pesquisadores psicodinâmicos, comparações das plataformas como Facebook a palcos teatrais, onde se dá a ver uma vida encenada, maquiada, cuidadosamente trabalhada, em sua narrativa como em sua estória [18]. A estas pesquisas se associam aquelas que consideram as redes sociais como um espelho, explorando suas repercussões sobre a construção da imagem de si, pelo viés, por exemplo, da generalização dos *selfies*, autorretratos tomados geralmente com o próprio celular e postados a seguir numa ciberplataforma [19].

Mas as redes sociais são também utilizadas para troca de informações, congregando em torno ao mesmo tema indivíduos interessados em compartilhar suas experiências e seus conhecimentos, geralmente em grupos fechados onde é preciso postular para ser aceito. Estes surgem tanto para potencializar uma pesquisa científica sobre um tema concreto, servir de fórum de conversa entre profissionais, como para permitir o intercâmbio de ideias sobre moda, cozinha, atividades artísticas, modelos de carros, etc. No campo da saúde, observamos a aparição de grupos fechados dedicados a uma patologia específica, onde se trocam informações, vivências, conselhos, e inclusive endereços úteis. A pesquisa em psiquiatria reconhece assim não só a potencialidade das redes sociais em servirem de apoio para doentes afetados pelo mesmo mal, mas também após um acontecimento traumático, como por exemplo o terremoto de 2010 ocorrido em Haiti [20], onde o Web se revelou ser, no meio das ruínas e do desespero, o único lugar que, paradoxalmente, permanecia estável e acessível, permitindo encontros, reencontros, trocas de informações, facilitando a comunicação e a informação, vinculando os refugiados entre si e com o resto do mundo.

Dentro desses inúmeros desafios de pesquisa encontramos também, por parte dos psicólogos comunitários, a tentativa de compreender, para melhor prevenir e se possível impedir, os fenômenos de desbordamentos massivos e de suicídios ligados à Internet. Vários doutorados dedicados a estas questões estão sendo realizados atualmente no Canadá, em centros como o CRISE (Centre de Recherche et d’Intervention sur le Suicide et l’Euthanasie), que consideram o Web como um espaço suplementário de investigação e de ação.

Um último aspecto a ser considerado aqui, que não é o menos interessante, diz respeito à extraordinária expansão da cibercriminalidade, e à urgência em compreender o funcionamento dos criminosos que povoam o Web. Segundo Benoît Dupont, diretor da École de Criminologie da Université de Montréal, e Catedrático da Chaire de recherche du Canada en sécurité, identité et technologie, são estes os principais rostos da cibercriminalidade [21]:



- Os crimes contra a integridade da pessoa, entre os quais encontram-se a pornografia infantil e juvenil, a captação de uma criança para fins sexuais, a ciber-intimidação, também chamada ciberbullying.
- Os crimes econômicos, como a piratagem informática, os *Botnets* (vírus indetectável que transmite informações pessoais, conectando o computador a outros computadores infectados, disponibilizando uma rede de informações pessoais para possíveis malversações), responsáveis de *spams*, *fishings* e operações mais prejudiciais como fraude bancária, a usurpação e o roubo de identidade.
- Os crimes contra a coletividade, como a propaganda de ódio, à qual acrescentaríamos as discriminações racial e de gênero.

Como vemos, se certos aspectos da cibercriminalidade interpelam mais certamente a competência do técnico em informática, outros, como a ciberpedofilia, abrem para o psicólogo e pesquisador um campo de investigação apenas apreendido.

É este o caso da França, onde psicólogos são convidados para colaborar com o órgão da Polícia Federal (Institut de Recherche Criminelle de la Gendarmerie Nationale, IRCGN) especialmente encarregado de rastrear pedófilos nos fóruns de conversa de adolescentes, frequentados assim mesmo por menores de 13 anos (a pesar dos fóruns imporem uma idade mínima, geralmente 15 anos, basta a criança clicar numa frase em que afirma que cumpre o requisito para conseguir se inscrever). Os membros do IRCGN infiltram deste modo as plataformas de conversa, fazendo-se passar por uma criança, e conseguem localizar, disfarçado por um avatar infantil, um pedófilo à caça de vítima. Os mesmos policiais também infiltram fóruns pedófilos de discussão e de troca de imagens, geralmente localizados no *Deep Web* (“Web profundo ou Web invisível”), redes ocultas acessíveis unicamente por meio de *routers* ou roteadores não rastreáveis, como, por exemplo, Tor (acrônimo de *The Onion Router*), que utilizam o sistema de compartilhamento de endereços IP pelo mundo inteiro para tornar impossível a localização do computador. Revela-se assim a existência duma imensa, densa e extremamente ramificada rede internacional de troca de imagens e de filmes pedopornográficos, à qual a abolição de fronteiras outorga agilidade e impunibilidade, já que as restrições legislativas próprias a cada país impedem uma ação judiciária que transcenda as fronteiras e suas delimitações territoriais, políticas e jurídicas.

Numa colaboração de pesquisa com o IRCGN realizada em 2013-2014, cujos resultados são no entanto confidenciais, pudemos iniciar uma taxonomia de perfis pedófilos baseado na semântica dos *chats* de adolescentes, trabalhando sobre casos encerrados que continham o histórico completo da ação do policiais (da identificação da ameaça até a intervenção judicial), incluindo a integralidade das conversas virtuais. Foram assim repertoriadas as diferentes formas de discurso, as terminologias e diferentes metodologias de aproximação, a sintática, os neologismos, etc. contribuindo para uma

apreensão mais imediata do perfil criminoso adulto que se oculta trás um avatar, na maioria das vezes infantil.

Frente a semelhante terreno de ciberprofiling, gajamos que o Brasil possa se aproveitar da experiência dos países europeus nesse campo em que urge, no seu território, uma ação judicial não só punitiva, mas também educacional e preventiva.

IV. A MODO DE CONCLUSÃO

O objetivo deste artigo consiste em oferecer ao leitor um panorama do extraordinário campo de pesquisa oferecido ao psicólogo pelo ciberespaço. As páginas que precedem não pretendem em nenhum modo ser exaustivas, porem são representativas dos desafios lançados ao pesquisador por esta realidade conectada.

No campo desta recente disciplina intitulada “ciberpsicologia”, sem negar a utilidade das pesquisas quantitativas, pleiteamos, não obstante, em favor da implementação da pesquisa qualitativa, pelas razões que seguem:

Encontramo-nos frente a uma avalanche de dados, sempre exponencial, e a uma re-delimitação contínua dos espaços, das identidades, dos povos e das fronteiras. Se aplicamos uma metodologia quantitativa à uma realidade vinculada ao Web e às redes sociais, corremos o risco de tais informações perderem rapidamente sua validade, sendo necessária a reaplicação periódica do protocolo de pesquisa. Tal procedimento fornecerá sem dúvida um índice estatístico fiável e necessário para outras pesquisas, mas, por ser submetido ao viés por demais importante da mutação constante dos dados do ciberespaço, pedirá esforços humanos e tecnológicos contínuos.

A metodologia de pesquisa qualitativa, no entanto, é habilitada para elaborar paradigmas que se apliquem de modo estável, podendo ser utilizados em circunstâncias, espaços e tempos diferentes, o que nos predispõe a favorizá-la. Frente a uma perpétua transformação, diziam os filósofos da Grécia Antiga, só o exercício da razão pode delimitar e definir o que permanece estável, embora o campo experiencial seja desta última indissociável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Um *serious game* é um software que combina uma intenção caracterizada como “séria” (pedagógica, informativa, preventiva, terapêutica, de formação, de treino, etc.) com recursos lúdicos, assim desviados de seu fim primeiro.
- [2] H. Rosa, *Accélération : Une critique sociale du temps*, Paris, La découverte, 2010. H. Rosa, *Aliénation et accélération : Vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La découverte, 2012.
- [3] O termo 2.0 (ou Web 2.0) designa o conjunto de técnicas, características e usos da World Wide Web.
- [4] O termo sendo ainda pouco utilizado em português, existem duas ortografias: “ciberpsicologia” e “ciberpsicologia”, sendo as duas corretas. Optamos pela segunda, que tende a se generalizar no Brasil.
- [5] B. Virole, *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*, Hachette Littératures, 2003, p. 6.
- [6] http://w3.uqo.ca/ciberpsy/fr/index_fr.htm. Consultado 22/03/2015.
- [7] M. Prensky, “Digital Natives, Digital Immigrants”, On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

- [8] V. Donard, “Une psyché numérisée. De la porosité des frontières entre virtualité et réalité”. In Huerre P (dir), - s?. 1. ed. Paris: Doin, 2013.
- [9] <http://jargonf.org/wiki/digiborig%C3%A8ne>. Consultado 15/03/2015.
- [10] B. Virole, « Phénoménologie de l’immersion, Attribution de sens à la réalité virtuelle », <http://www.omnsh.org/spip.php?article115>. Disponível online desde 25 maio 2007.
- [11] Ver, por exemplo, C. Shawn Green & D. Bavelier, “The Cognitive Neuroscience” in *Video Games*, 1st december 2004.
- [12] BreakAway, Hunt Valley, Maryland, USA, 2007.
- [13] http://cordis.europa.eu/project/rcn/85309_en.html. Consultado 15/03/2015.
- [14] V. Donard, E. Simar, « La médiation vidéo-ludique en psychothérapie », *Enfance & Psy* n°26, èrès, 2012.
- [15] Winnicott, D. W. (1958). A capacidade para estar só. Em D.W. Winnicott, *O ambiente e os processos de maturação: Estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*, Porto Alegre: Artes Médicas, 1983, pp. 31-37.
- [16] H. Tajfel, J.C. Turner, In: Worchel, S., Austin, W. (Eds.), *The social psychology of intergroup relations. An integrative theory of intergroup conflict*. CA/Brooks/Cole, Pacific Grove, 1979, pp. 33-48. H. Tajfel, J.C. Turner, In: Worchel, S., Austin, W. (Eds.), “The social identity theory of intergroup behavior”. *Psychology of intergroup relation*, 2nd ed. Nelson-Hall, Chicago, 1986, pp. 7-24.
- [17] Ver, por exemplo, F. Georges, « Représentation de soi et identité numérique », *Réseaux* 2/2009 (n° 154) , p. 165-193 ; assim como O. Ertzscheid, *Qu'est-ce que l'identité numérique ? : Enjeux, outils, méthodologies*, OpenEdition Press, 2013.
- [18] Ver, por exemplo: *Ces réseaux numériques dits sociaux*, Hermès, La Revue, n° 59, 2011/1, C.N.R.S. Editions.
- [19] A. Gozlan, C. Masson, “Le théâtre de Facebook : réflexion autour des enjeux psychiques pour l'adolescent”, *Adolescence* 2/2013 (T.31 n° 2) , p. 471-481.
- [20] J. Walker Rettberg, *Seeing Ourselves Through Technology. How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*, Palgrave Macmillan, 2014.
- [21] C. F. Herbert, A. Brunet, “Psychiatrie et Facebook : illustration de l'utilisation des sites sociaux au lendemain d'un trauma”, in *L'Information psychiatrique*; 86 : 745-52, 2010.
- [22] F. Prates, F. Gaudreau et B. Dupont, *La cybercriminalité: état des lieux et perspectives d'avenir*, Institut Canadien d'Études Juridiques Supérieures (sous la direction de), *Droits de la personne : La circulation des idées, des personnes et des biens et capitaux*, Éditions Yvon Blais, Cowansville, 2013, pp. 415-442.

