

## A PESQUISA EM PSICOLOGIA NA ERA DIGITAL: NOVOS CAMPOS E MODALIDADES

### RESEARCH IN PSYCHOLOGY IN THE DIGITAL AGE: NEW FIELDS AND MODALITIES

#### RESUMEN

Este artigo trata dos novos campos e modalidades de pesquisa em psicologia, como consequência do aperfeiçoamento da tecnologia digital e dos meios de comunicação por ela proporcionados. Ele delimita e define as particularidades, os campos de investigação e as aplicações de uma nova disciplina, a ciberpsicologia, sem pretender, no entanto, ser exaustivo. Após definições e precisões semânticas, o artigo se interessa pelos seguintes campos de pesquisa: o fenômeno dos jogos digitais e sua utilidade como mediador terapêutico; os aspectos sociais do ciberespaço, evidenciando o funcionamento grupal e identitário dos MMORPG (massively multiplayer online role playing game), abordando a questão das redes sociais, e estudando possibilidades de aplicações do conceito de identidade digital. São evidenciadas tanto a capacidade vinculativa das mesmas redes, quanto sua potencialidade patógena. Finalmente, abordamos certos aspectos da cibercriminologia, nos quais damos um particular relevo à questão da ciberpedofilia e ao uso das NTICs pelos terroristas do Estado Islâmico.

**PALAVRAS CHAVE** - Ciberpsicologia; identidade digital; videogame; redes sociais; cibercriminologia.

Copyright © Revista San Gregorio 2016. ISSN 2528-7907. ©

#### ABSTRACT

This article is about the new fields and research methods in psychology, as a result of improvement of digital technology and the media by it provided. It defines and sets the particularities, research fields and the applications of a new discipline, the cyberpsychology, without intending, however, be exhaustive. After giving definitions and semantic clarifications, the article treats of the following research fields: the phenomenon of digital games and their usefulness as a therapeutic mediation; the social aspects of cyberspace, focusing on the group identity and operation of the MMORPG (massively multiplayer online role playing game), addressing the issue of social networks, and studying possibilities of applications of the concept of digital identity. The binding capacity of these networks, as its pathogenic potential are both evidenced. Finally, it treats certain aspects of cybercriminology, in which we give particular importance to the issues of cyberpedophilia and to the use of NICTs by the terrorists of the Islamic State.

**KEYWORDS** - Cyberpsychology; digital identity; videogame; socials networks; cybercriminology.

Copyright © Revista San Gregorio 2016. ISSN 2528-7907. ©



ARTÍCULO RECIBIDO: 16 DE DICIEMBRE DE 2015

ARTÍCULO ACEPTADO PARA PUBLICACIÓN: 2 DE FEBRERO DE 2016

ARTÍCULO PUBLICADO: 30 DE JULIO DE 2016

## INTRODUÇÃO

O presente artigo trata dos novos campos e modalidades de pesquisa em psicologia, em progressão e expansão nos últimos decênios, como consequência do aperfeiçoamento da tecnologia digital e dos meios de comunicação por ela proporcionados. Ele foi inicialmente publicado nas Atas do 4º Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa, CIAIQ2015 (Donard V., 2015), sendo aqui apresentado numa versão estendida.

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 (Rosa H., 2010 e 2012), por não coincidir com o ritmo biológico do ser humano, coloca o mesmo numa tensão adaptativa constante, produzindo, na falha de sua adequação à realidade concreta, uma disfunção psíquica indutora de estresse e fadiga cognitiva, que pode chegar a gerar patologias e comportamentos inadaptados. As NTIC também obrigam o sujeito a realizar um esforço psicoafectivo persistente, para conseguir manter um equilíbrio interno frente às oscilações relacionais induzidas pelos contatos 2.0<sup>1</sup>, e se adaptar às modalidades de integração propostas pelos grupos sociais que povoam o Web, assim como ao surgimento de novas formas identitárias.

Por outro lado, as mesmas tecnologias oferecem ao mesmo ser humano extraordinárias oportunidades, não somente no campo da informação e da comunicação, mas revelando-se tecedoras de novos vínculos sociais, potenciando habilidades, permitindo a abolição de fronteiras e a construção de novas culturas e – como já dissemos – identidades. No entanto, nesta nova dimensão espaço-temporal que denominamos de “ciberespaço”,

as NTIC proporcionam igualmente ao ser humano a possibilidade de exercer de modo inédito sua capacidade destrutora, utilizando-se deste meio para captações desonestas, malversações ou propagandas belicosas.

Constatamos, assim, que uma realidade plena – certamente não virtual, mas bem real – emergiu do uso das NTIC, realidade na qual vivemos, pensamos, nos movemos e agimos. Portanto, é natural que nossos processos psicológicos se adaptem a esta realidade e a estas novas modalidades de existência, o que engendra repercussões significativas nos nossos afetos e processos cognitivos. Para estudar estas repercussões, nasce então uma nova disciplina, a ciberpsicologia, de cujos pressupostos trataremos a seguir, indicando seus embasamentos epistemológicos e teóricos, e explicitando certos campos de aplicação que nos parecem representativos.

## I. A CIBERPSICOLOGIA, UMA NOVA DISCIPLINA

Assistimos, portanto, no final do século XX, como consequência do desenvolvimento vertiginoso das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, ao nascimento de um ramo da psicologia, denominado “ciberpsicologia”.

### 1.1. DEFINIÇÃO

O psicólogo e psicanalista francês Benoît 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” (Virole B., 2003, p. 6). 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”<sup>2</sup>. 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. Lindando o campo da ciberpsicologia, vemos o incremento de um método de pesquisa dedicado ao território e às modalidades de

1. O termo 2.0 (ou Web 2.0) designa o conjunto de técnicas, características e usos da World Wide Web.  
2. [http://w3.uqo.ca/ciberpsy/fr/index\\_fr.htm](http://w3.uqo.ca/ciberpsy/fr/index_fr.htm). Consultado 22/03/2015.

cultura do Web, inspirado na etnografia e denominado "netnografia".

Surgem também novos vocábulos e campos semânticos. O psicólogo francês Yann Leroux, inspirado pela expressão de Marc Prensky, "Digital native" (Prensky M., 2001), que designa aqueles que integraram totalmente em seu cotidiano 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 "digiborígeno"<sup>3</sup>. Contribuímos, por nossa parte, em termos mais modestos de repercussão, ao enriquecimento desta neo-semântica com o termo "psique digitalizada" (Donard V., 2013), 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. Temos outro exemplo de conceptualização inspirada no campo do ciberespaço na aparição do termo de "identidade digital", ativa ou passiva (ver, por exemplo Georges F., 2009 e Ertzscheid O. 2013), que aponta para o vínculo existente entre uma entidade real (pessoa, organização ou empresa) e as entidades digitais que englobam suas diferentes representações virtuais.

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.

## 1.2. 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 digiborígena.

Assim, numerosos conceitos próprios à esta disciplina 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) (Virole B., 2007).

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 consequente conflito

3. <http://jargonf.org/wiki/digiborig%C3%A8ne>. Consultado 15/03/2015.

psicodinâmico, caracterizam o processo de uma “psique digitalizada”, citada acima. 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.

## II. CAMPOS DE APLICAÇÃO

Os campos de aplicação da ciberpsicologia são tão numerosos e extensos quanto o são as possibilidades ofertadas pelas NTIC. Benoît Virole explica que esta disciplina

*tem por projeto a compreensão dos processos de pensamento, de ação e de comunicação acionados na utilização das tecnologias digitais. Seus campos de investigação são a aprendizagem e as reabilitações cognitivas assistidas por computador, as psicoterapias com mediação por realidade virtual, os efeitos dos jogos digitais e das redes sociais digitais, o e-learning e análise do comportamento no Web.*<sup>4</sup>

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.

### 2.1. JOGOS DIGITAIS

Em consequência da evidência dos efeitos cognitivos e comportamentais no sujeito decorrentes da prática de jogos digitais (ver, por exemplo, Shawn Green C., Bavelier D., 2004), houve um desvio da finalidade primeira destes últimos na direção da aprendizagem e do treinamento. Nasceram assim os serious games, que combinam uma intenção caracterizada como “séria” (pedagógica, informativa, preventiva, terapêutica, de formação, de treino, etc.) com recursos lúdicos. Primeiramente concebidos para fins militares, os serious games abarcam

hoje tantos sectores, que se tornaram, seguindo o exemplo dos jogos digitais lúdicos, um verdadeiro reto comercial.

No entanto, embora o serious game tenha se revelado um excelente aliado das terapias cognitivo-comportamentais, permitindo trabalhar e 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 aceções e versões, continua polarizando o interesse da comunidade científica e/ou psicoterapêutica.

Isto se explica, por um 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 se encontram 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 aparece, paradoxalmente, como mais adequado para servir de suporte à terapia psicodinâmica, talvez porque os meios financeiros investidos são mais importantes e permitem obter excelentes resultados gráficos, assim como um leque importante de possibilidades de ações, o que facilita grandemente o processo imersivo.

A terapia psicodinâmica considera o jogo digital como um espaço de projeção e de realização de desejo. O terapeuta terá que permanecer psiquicamente presente na realidade espaço-temporal da partida de seu paciente, observando suas interações e ações, estando atento e receptivo ao conteúdo inconsciente que haverá de se manifestar. Como dissemos antes, o fenômeno de imersão pode ser compartilhado, e o terapeuta que utiliza o videogame como mediação acompanha verdadeiramente seu paciente na sua jornada digital. Este momento de atenção compartilhada reativa, neste último, experiências arcaicas infantis de simbolização da realidade. Atenção conjunta

4. <http://virole.pagesperso-orange.fr/Cyber.htm>. Consultado 13/12/2015 e traduzido pela autora

e co-pensamento são, portanto, aspectos fundamentais no uso de videogames como mediação psicoterapêutica, possibilitando à criança experimentar resseguro e segurança.

Baseando-nos em nossa própria prática de terapia psicodinâmica, podemos afirmar que o jogo digital, utilizado como mediação em psicoterapia, revela-se ser, dentro do âmbito da transferência, um espaço de encenação de conteúdos inconscientes endereçados ao terapeuta. 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 (Donard V., Simar E., 2012). A modo de ilustração, consideremos o seguinte caso clínico.

O pequeno V., 10 anos, em terapia por depressão, 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... Sua melhoria foi flagrante, graças à mediação que o jogo proporcionava, servindo de apoio à transferência. No entanto, a terapeuta teve que informar a família que iria 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. 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 um esforço maior de deslocamento, e V. pôde reencontrar sua partida, 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 na próxima sessão, compreendendo, no entanto, o desamparo da criança frente à possível perda do vínculo terapêutico. Um dia, em resposta a este pedido de cuidado, 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 aceitou a separação, e cessaram, portanto, as consultas. Dois anos depois, V., então com doze anos, pediu aos pais voltar a ver sua psicóloga. As sessões retomaram, e V. quis ver sua partida, dizendo: "Lembro de cada detalhe, lembro de tudo." Fechou o jogo e não pediu mais jogar, as entrevistas foram baseadas, desde então, sobre a palavra que fluía com clareza e confiança.

Vemos assim 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 (Winnicott, D. W., [1958] 1983), contribuindo ao estabelecimento de um espaço interno perene de relação ao outro.

Concluindo, diríamos que os jogos digitais vêm demonstrando ser um instrumento de mediação extremadamente 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 uma técnica que lhe é própria.

## 2.2. ASPECTOS PSICOSSOCIAIS DO WEB 2.0

As pesquisas associadas aos fenômenos ligados às redes sociais e aos espaços comunitários oferecidos pelo Web abarcam diferentes campos proporcionados pelo ciberespaço.

O primeiro campo de pesquisa que gostaríamos de ressaltar aqui são os espaços relacionais proporcionados pelos jogos online denominados MMORPG (massively multiplayer online role playing game), que chegam a reunir vários milhares de indivíduos conectados simultaneamente. Estes jogos, 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. 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 (Tajfel H., Turner J.C., 1979 e 1986), 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 concreta. 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 apontadas por este viés, devemos ter em conta o conceito de identidade digital, citado acima. 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 campo propício para as pesquisas ligadas ao espaço comunitário 2.0 é o das redes sociais (ver, por exemplo: Thomas Stenger T., Coutant A. (dir.), 2011), considerando os diferentes fenômenos induzidos pelas mesmas, em 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 (Gozlan A., Masson C., 2013). 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 (Walker Rettberg J., 2014).

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 (Herbert C. F., Brunet A., 2014), 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 (Prates F., Gaudreau F. et Dupont B., 2013):

- 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 cyberbullying.

- 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. A estes acrescentaríamos as discriminações racial e de gênero, por uma parte, e, por outra parte, as manobras de recrutamento de voluntários para o djihad terrorista.

Com efeito, é sabido de todos que o Estado Islâmico tem conseguido recrutar jovens europeus para sua causa, os trágicos acontecimentos ocorridos em 2015 e 2016, no solo europeu e principalmente em território francês, nos mostram o quanto o método empregado pelos terroristas islâmicos é certo e eficaz. O mais paradoxal, é, sem dúvida, constatar que estes europeus, que partem em direção à Síria para se formarem, para, depois, voltar à Europa e cometer um atentado, são, às vezes, jovens recentemente convertidos ao Islã, oriundos de famílias de classe média sem dificuldades econômicas ou problemas flagrantes.

Um modo de explicar o impacto e o alcance da mensagem djihadista se encontra no uso profissional que os terroristas fazem das NTIC. Um relatório de 2014 do Centre de Prévention contre les dérives sectaires liées à l'islam, intitulado « La métamorphose opérée chez le jeune par les nouveaux discours terroristes » (A metamorfose operada no jovem pelos novos discursos terroristas) (Bouzar D., 2014), constata que as NTIC são, efetivamente, o meio pelo qual a propaganda djihadista chega aos jovens europeus: contatos por meio de redes sociais, difusão e exibição de vídeos, mensagens via celular ou computador, e, sobretudo, um discurso apologista que utiliza os moldes narrativos e iniciáticos propostos por jogos de grande êxito comercial, como, por exemplo, Assassin's Creed. A maior parte das trocas de informações e comunicações das facções terroristas se localiza, assim mesmo, no Deep Web ("Web profundo ou Web invisível"), redes ocultas acessíveis unicamente por meio de roteadores não rastreáveis, que utilizam o sistema de compartilhamento de endereços IP pelo mundo inteiro para tornar impossível a localização do computador. Esta estreita relação entre djihadismo e NTIC é, sem dúvida alguma, um campo de investigação para o estudo do qual urge mobilizar pesquisadores e instituições acadêmicas.

Outro aspecto da cibercriminologia que consideramos de suma importância, é o que diz respeito à utilização por pedófilos de redes sociais e de plataformas de conversas destinadas a menores de idade, usadas pelos criminosos para entrarem em contato com suas vítimas. Na França, 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, basta a criança clicar numa frase em que afirma que cumpre o requisito para conseguir se inscrever). Os membros do IRCGN infiltram 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. 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 dos 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 por trás de 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

### CONCLUSÕES

também educacional e preventiva.

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 favorecê-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.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bouzar D. (2014). <http://www.bouzar-expertises.fr/images/docs/METAMORPHOSE.pdf>. Consultado 12/12/2015.
- Donard V. (2015). Ciberpsicologia: desafios teóricos e clínicos. In: Costa A.-P., Souza D. N. de, Oliveira E. S. de, Rua M., Nunes Linhares R. (Org.). Atas do 4º Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa e do 6º Simpósio Internacional de Educação e Comunicação. 1ed., São Roque: Ludomedia, v. 1, p. 384-389.
- Donard V., Simar E. (2012). « La médiation vidéo-ludique en psychothérapie ». *Enfance & Psy* n°26, érès.
- Donard V. (2013). "Une psyché numérisée. De la porosité des frontières entre virtualité et réalité". In Huerre P (dir), *Faut-il avoir peur des écrans?* 1. ed. Paris: Doin.
- Ertzscheid O. (2013). *Qu'est-ce que l'identité numérique ? : Jeux, outils, méthodologies*, OpenEdition Press.
- Georges F. (2009). « Représentation de soi et identité numérique ». *Réseaux* 2/2009 (n° 154), p. 165-193.
- Gozlan A., Masson C. (2013). "Le théâtre de Facebook : réflexion autour des enjeux psychiques pour l'adolescent". *Adolescence*. T.31 n° 2, p. 471-481.
- Herbert C. F., Brunet A. (2010). "Psychiatrie et Facebook : illustration de l'utilisation des sites sociaux au lendemain d'un trauma". In : *Les réseaux de communication modernes et leurs conséquences*, L'Information psychiatrique, 86 : 745-52.
- Prates F., Gaudreau F., Dupont B. (2013). *La cybercriminalité: état des lieux et perspectives d'avenir*, Institut Canadien d'Études Juridiques Supérieures (org.), *Droits de la personne : La circulation des idées, des personnes et des biens et capitaux*. Éditions Yvon Blais, Cowansville, pp. 415-442.
- Prensky M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5.
- Rosa H. (2010). *Accélération : Une critique sociale du temps*. Paris : La découverte.
- Rosa H. (2012). *Aliénation et accélération : Vers une théorie critique de la modernité tardive*. Paris : La découverte.
- Shawn Green C., Bavelier D. (2004). "The Cognitive Neuroscience in Video Games". In *Digital Media: Transformations in Human Communication*. Messaris & Humphreys, Eds.
- Stenger T., Coutant A. (org.) (2011). *Ces réseaux numériques dits sociaux*. Hermès, La Revue, n° 59, 2011/1, C.N.R.S. Editions.
- Tajfel H., Turner J.C. (1979). In: Worchel, S., Austin, W. (Eds.). *The social psychology of intergroup relations. An integrative theory of intergroup conflict*. CA/Brooks/Cole, Pacific Grove, pp. 33-48.
- Tajfel H., Turner J.C. (1986). In: Worchel, S., Austin, W. (Eds.). "The social identity theory of intergroup behavior". *Psychology of intergroup relation*, 2nd ed. Nelson-Hall, Chicago, pp. 7-24.
- Virole B. (2003). *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*. Paris : Hachette Littératures.
- Virole B. (2007). « Phénoménologie de l'immersion, Attribution de sens à la réalité virtuelle ». <http://www.omnsh.org/spip.php?article115>.
- Winnicott, D. W. ([1958] 1983). *A capacidade para estar só*. In D.W. Winnicott, *O ambiente e os processos de maturação: Estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*, Porto Alegre: Artes Médicas, pp. 31-37.
- Walker Rettberg J. (2014). *Seeing Ourselves Through Technology. How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*. Palgrave Macmillan.

