

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA
GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

LUAN FERREIRA DOS SANTOS

**NEOLIBERALISMO E CIBERCULTURA:
AS REDES SOCIAIS, OS JOGOS DIGITAIS E A SAÚDE MENTAL DOS JOVENS
NO SÉCULO XXI**

UBERLÂNDIA
2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA
GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

LUAN FERREIRA DOS SANTOS

**NEOLIBERALISMO E CIBERCULTURA:
AS REDES SOCIAIS, OS JOGOS DIGITAIS E A SAÚDE MENTAL DOS JOVENS
NO SÉCULO XXI**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Graduação em História como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado e Bacharel em História.

Orientadora: Profa. Dra. Regina Ilka Vieira
Vasconcelos.

UBERLÂNDIA
2023

LUAN FERREIRA DOS SANTOS

**NEOLIBERALISMO E CIBERCULTURA:
AS REDES SOCIAIS, OS JOGOS DIGITAIS E A SAÚDE MENTAL DOS JOVENS
NO SÉCULO XXI**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em História como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado e Bacharel em História.

Aprovado (a) em ____ de _____ de _____.

Profa. Dra. Regina Ilka Vieira Vasconcelos
Universidade Federal de Uberlândia
Orientadora

Profa. Dra. Marta Emisia Jacinto Barbosa
Universidade Federal de Uberlândia
Membro Interno

Profa. Ma. Ligia Gomes Perini

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço ao meu amigo José Guilherme, o Zé. Ser retratado na pele de alguém em uma caricatura honrosa e homenageadora foi algo que nunca esperei em vida. Quando isso ocorreu, entrei em um profundo estado de choque e felicidade que nunca conseguirei descrever e superar. A alegria que permeia meu coração após toda a história que compartilhamos e escrevemos juntos desde o início de nossa amizade, em 2017, serão boas e valiosas lembranças que carregarei sempre comigo. Obrigado, Zé!

Expresso também meu profundo carinho aos meus familiares, que sempre buscaram meu desenvolvimento pessoal com muito amor e alegria. Sou eternamente grato por toda a história de vida e por todos os momentos que pude compartilhar com minha querida mãe Célia e minha amada irmã Ariane. Sem vocês, minha formação não seria possível de se realizar. Amo vocês com todo o amor possível a ser expresso no mundo!

Agradeço por todo o aprendizado que pude adquirir com a vida e os ensinamentos do meu querido pai, Lucimar, do meu querido tio/padrinho, Marlúcio, e da minha querida tia/madrinha, também professora de história, Maria Helena Gondim, ou, para os íntimos, a tia Lena. Nas dificuldades que a vida nos impõe, vocês foram extremamente importantes para minha compreensão do mundo e para buscar a solução de problemas nos caminhos e nas experiências vivenciadas. Muito amor para todos vocês.

Agradeço especialmente a minha avó Geralda por sempre acreditar na pureza e na boa índole que carrego e espalho pelo mundo afora.

Para aqueles que não se encontram mais no plano material, mantenho os meus agradecimentos e a memória viva de minha avó Nilza e minha tia Lucélia. Ambas cuidaram de mim com muito amor e carinho durante toda a minha juventude. Espero que estejam em um lugar tranquilo e com muita paz. Muito obrigado por tudo!

Aos meus camaradas das antigas, minha eterna gratidão! Agradeço imensamente a vocês: Pedro Rodrigues, Gustavo Lourenço, Lia Barros, Daniel Patente, Carlos de Jesus, Alan dos Santos, Isabella Valentim... Todos os momentos que vivenciamos e ainda vivemos juntos serão levados comigo como boas lembranças! Amo vocês com toda a força do universo!

Aos meus amigos da Turma 44, que juntamente com o Zé, fizeram parte fundamental da minha vida durante a minha formação, expresso meu sincero agradecimento. Quero agradecer a toda a Turma 44, em especial ao grandioso Marcos Paulo, o maior fã de RPG Vinícius Delavechia, ao novo professor João Victor, à Beatriz (carinhosamente chamada de

Bia), com quem compartilhamos as mesmas salas desde 2014 até a sua formação, e aos militantes das causas justas dos trabalhadores Vinicius Rodrigo e Isadora Bueno.

Agradeço especialmente a Kirsten que sempre me ouviu e nunca fez nenhum juízo de valor quanto aos meus demônios. Diariamente sinto saudades desde de sua ida e permanência a cidade de Recife. Amo você!

A todos companheiros do instituto de filosofia que diariamente me auxiliaram na produção de conhecimento e na compreensão do mundo. A Bárbara Rafaelle, o Leonardo Aurélio, a Elizabeth Rocha, o Raphael Castro (Pátria ou morte, venceremos!), o Gabriel Carvalho, a Virginia Alves, o Bruno Novais, a Natalha Geralda... Como são muitos nomes, agradeço a cada um de vocês que estabeleceram uma caminhada saudável até o dia de hoje.

Agradeço também a todos aqueles que conheci através de experiências novas nesse mundão a fora como o Augusto, a Giulia, o Gustavo, a Mirella, a turma 49 de história... Camaradas de outros carnavais como o Brunão, a Aiany, o Euller, o Lusca, o Thiago... Muito carinho por todos vocês.

As queridas e queridos da cena hardcore e do Coletivo Capivara Rock! Igã, Marcel, Inae, Lari, Hiago... Agradeço o acolhimento de todos vocês e de todas as ideias compartilhadas até o presente momento.

Aos queridos professores de história que foram extremamente importantes para minha formação. Tanto no processo de juventude, quanto no processo acadêmico. Agradeço extremamente a professora Ligia Perini, o professor Raphael Alberto Ribeiro e ao professor Roberto Camargos. Todos vocês fizeram parte de minha trajetória em momentos fundamentais de minha formação. Sou eternamente grato a todos vocês.

Em especial, agradeço às professoras Regina Ilka e Marta Emisia do Instituto de História da UFU por me mostrarem o verdadeiro valor e a verdadeira luta de ser um historiador. A partir do momento em que se compreende o mundo pelos olhos da história, não há mais volta. Sou eternamente grato por todo o acolhimento e conhecimento produzidos juntamente a vocês, e espero que toda positividade recaia sobre vocês. O mundo precisa de mais pessoas como vocês.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo abordar o encontro entre a ideologia neoliberal e a cibercultura, destacando o impacto das redes sociais e dos jogos digitais na saúde mental dos jovens contemporâneos. O estudo busca compreender como as ideias e práticas associadas ao neoliberalismo atravessam a estrutura e o funcionamento das plataformas digitais evidenciando suas dinâmicas sociais e econômicas. Ao se concentrar nas redes sociais e nos jogos digitais, buscou-se investigar de que forma as experiências dos jovens são afetadas por essas dinâmicas estabelecidas tecnologicamente, levando em consideração as pressões do neoliberalismo que podem se manifestar nesse contexto. Também é evidenciado como a constante busca por validação social, a competição online e os padrões de sucesso digital podem ter repercussões negativas na saúde mental dos jovens.

Palavras-chave: Neoliberalismo; cibercultura; redes sociais; jogos digitais; saúde mental.

ABSTRACT

This course conclusion work aims to address the encounter between neoliberal ideology and cyberculture, highlighting the impact of social networks and digital games on the mental health of contemporary young people. The study seeks to understand how ideas and practices associated with neoliberalism permeate the structure and functioning of digital platforms, highlighting their social and economic dynamics. By focusing on social networks and digital games, we sought to investigate how young people's experiences are affected by these technologically established dynamics, taking into account the pressures of neoliberalism that can manifest themselves in this context. It is also highlighted how the constant search for social validation, online competition and standards of digital success can have negative repercussions on young people's mental health.

Keywords: Neoliberalism; cyberculture; social media; digital games; mental health.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1 CAPÍTULO: O NEOLIBERALISMO E A CIBERCULTURA.....	15
1.1. O NEOLIBERALISMO	15
1.2. A CIBERCULTURA	23
2 CAPÍTULO: AS REDES SOCIAIS, OS JOGOS DIGITAIS E A SAÚDE MENTAL DOS JOVENS.....	33
2.1. AS REDES SOCIAIS.....	33
2.2. OS JOGOS DIGITAIS	41
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
FONTES	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53

INTRODUÇÃO

O tema da cibercultura torna-se cada vez mais relevante no século XXI à medida que a sociedade se digitaliza progressivamente. Durante a pesquisa sobre o assunto, deparei-me inicialmente com o trabalho de conclusão de curso de Ícaro Ferreira Niz Araujo Braga (2023), que aborda a radicalização da juventude em direção à extrema-direita nos espaços cibernéticos. O trabalho de Ícaro Braga trouxe questões fundamentais para a compreensão de como os ciberespaços são construídos e como influenciam a ordem política, econômica, social e cultural da realidade material. Seu trabalho baseia-se na busca por respostas sobre os motivos e a forma como as novas gerações se radicalizam politicamente no mundo digital do século XXI, buscando compreender como a digitalização de discursos e ideias afeta a mentalidade dos jovens. Com isso, considera que certos conteúdos podem levar a práticas perigosas nas esferas políticas e sociais.

Práticas perigosas são perceptíveis até mesmo ao nosso redor. A prática cotidiana da minha própria experiência social, antes e durante a produção deste trabalho, levou-me a considerar questões sobre o que ocorre no processo de produção cultural do ciberespaço. Amigos, familiares e conhecidos próximos apresentaram atitudes que os distanciaram de certos compromissos e formas de socialização a partir de pensamentos individuais acentuados. Entre eles, o que mais chama a atenção são aqueles presentes em ambientes de cibercultura e como os mesmos apresentam atitudes violentas quando não estão consumindo determinados espaços digitais. A violência perceptível através do olhar e das atitudes daqueles que têm dificuldade em lidar com as frustrações e as contradições da realidade material apelam, muitas vezes, para a “realidade” virtual dos videogames ou buscam o consumo através das redes sociais, ambos como forma de fuga. Essa questão se torna problemática quando a violência da frustração e a fuga da realidade se transformam em um paradoxo sem fim, recorrendo sempre às telas em vez das relações pessoais conjugadas à realidade material. E por que isso se torna necessariamente um problema? A tela traz consigo falsas recompensas que fazem com que o cérebro, acostumado com o excesso de dopamina produzida, mantenha-se alinhado a essa prática recorrentemente. O que seria, então, uma breve fuga da realidade passa a ser tão recorrente ao ponto do próprio sujeito sentir a necessidade e a falta da tela, do videogame ou da rede social. A realização de sua autonomia, de seus desejos subjetivos e de seus gostos individuais passa a ser satisfeita com a navegação em tela no ciberespaço. A autorrealização da subjetividade com a produção excessiva de dopamina condiciona um ciclo vicioso, abrindo espaço para a

individualização do sujeito no sentido individualista da palavra. Mas, por que isso acontece ou pode acontecer?

Por compreensões lógicas de uma política capitalista que, ao gerar suas próprias frustrações e contradições na realidade material dos sujeitos, acaba estimulando a fuga e seduzindo sua atenção para um espaço onde, teoricamente, os mesmos sujeitos alcançariam suas satisfações em realidades digitalizadas. O que percebemos na prática é toda uma articulação política global e uma nova etapa de capitalização de espaços projetados com o objetivo de buscar lucro. A lógica do liberalismo econômico, no entanto, não se limita apenas a como os espaços podem oferecer lucro para aqueles que controlam os ambientes digitais, como as grandes corporações de tecnologia. O reflexo da busca pelo lucro incide sobre como o sujeito precisa ser individualizado através de um véu ideológico, para que assim esse sujeito acredite que o controle daquele espaço está totalmente atribuído a ele e não às grandes corporações de tecnologia. O resultado disso intensifica uma compreensão de mundo que justifica não a individualidade e sua realização pelo sujeito sobre as perspectivas sociais e culturais às quais ele vive, mas amplia o exacerbado sentimento individualista que cria uma autêntica defesa aos seus próprios interesses, resultando em um isolamento cada vez maior das relações e das diversas vivências sociais. A lógica política de promoção de valores individualistas recebe, assim, o nome de neoliberalismo.

A frustração com a realidade material, ausente de uma compreensão política, mostra como a questão das relações sociais não é simplesmente uma aplicação culposa do sujeito. Longe disso, evidencia como a individualização que ocorre nos videogames e nas redes sociais nada mais é do que um projeto político, dadas as condições materiais nas quais a sociedade está inserida. Em um campo onde os valores sociais são fundamentados em uma lógica totalmente individualista e capitalista, não é surpresa que o projeto político liberal esteja presente nas vertentes e práticas da cibercultura. A experiência vivenciada como um sujeito histórico e o contato com a tese de Ícaro Braga refletiram não apenas na construção deste trabalho, mas também na metodologia de sua elaboração que buscou como base teórica o campo da história social.

A princípio, procurei por fontes presentes nos próprios espaços digitais no momento mais recente possível durante a escrita deste trabalho, que evidenciam como as relações sociais apresentam atitudes violentas na realidade material, consequência do uso de redes sociais e de jogos digitais. Busquei relacionar e compreender como isso se estabelece com as relações da lógica do neoliberalismo através da bibliografia levantada. A busca foi realizada em sites digitais de grandes jornais e veículos de informações brasileiros, tais como: G1, O

Globo, Folha de São Paulo, Estado de Minas, Agência Brasil, Agência Pública, Senado Notícias, Portal R7, Terra, entre outros.

Com a busca, a necessidade de compreender como os jovens de hoje estão expostos à violência política rumou o caminho central da pesquisa. Os grandes jornais, conhecidos por tráfegar informações de forma hegemônica, embora evidenciem acontecimentos de violência política contra os jovens, não alertavam sobre como as práticas de valorização do lucro impactam negativamente as condições e compreensões do mundo desses jovens em questão. No entanto, há uma exceção curiosa de uma reportagem do R7, em que a violência em troca do dinheiro é apresentada como o problema, mas não acompanha nenhuma provocação à lógica liberal que constitui esses espaços.

Jornais como Brasil de Fato, Opera Mundi e Jornal da USP foram utilizados para a compreensão dos impactos das políticas da atualidade em movimentos sociais, exemplificando como a política neoliberal está presente para além das esferas ciberculturas e como ela afeta a realidade dos trabalhadores para além da mentalidade dos jovens inseridos nos meios digitais. A busca das fontes dada ao tempo presente teve como objetivo manter uma relação viva e orgânica com o passado, o presente e as possibilidades de construção de um futuro mais justo.

É importante notar que o ciberespaço não é uma realidade paralela, mas sim uma extensão da realidade material constituída por diversos sujeitos sociais. Os valores morais presentes nesses espaços refletem a produção humana. A preocupação central, portanto, reside na influência desses ambientes sobre os jovens, tal como Ícaro Braga, ao examinar o papel da juventude e da extrema-direita na cibercultura. Compreender esses processos é de extrema importância para a sociedade contemporânea, uma vez que os ciberespaços desempenham um papel significativo na formação de opiniões, valores e comportamentos dos jovens. Consequentemente, o estudo da cibercultura torna-se essencial para orientar estratégias educacionais e políticas que promovam uma sociedade mais consciente no século XXI, distanciando-se de políticas da extrema-direita.

Para compreender a construção do ciberespaço e como o neoliberalismo opera nesse ambiente, é essencial começar examinando onde se concentra o maior uso das redes sociais. Ícaro Braga em sua pesquisa sobre cibercultura e juventude, identifica que uma parcela significativa da população começou a participar ativamente das redes a partir dos anos 1990. Ele observa que o uso da internet é maior entre os sujeitos que nasceram ou viveram a adolescência ao final dos anos 1990. Isso mostra como o fenômeno cibercultural ainda é recente quando analisado em uma perspectiva histórica. Quando a internet começa a se popularizar, a

classe com maior poder aquisitivo começa a dominar seus espaços devido aos seus elevados custos.

Quando consideramos a realidade atual, observamos que o número de pessoas conectadas aumentou significativamente. De acordo com Campos (2022), os dados do governo brasileiro em 2021 mostram que 155,7 milhões de habitantes acessaram a internet, abrangendo cerca de 84,7% dos lares brasileiros. Isso demonstra como houve uma maior acessibilidade financeira aos serviços de internet e como isso tem implicações profundas na maneira como os ciberespaços são formados e influenciam a sociedade.

Em meio a todo esse processo, é necessário entender como essa evolução do acesso à internet e como as redes e os jogos digitais se tornaram uma parte integral da vida da juventude, especialmente daqueles que cresceram em meio à expansão comercial da internet no final dos anos 1990. Essa compreensão se torna essencial para analisar como as ideologias e políticas neoliberais se difundem na cibercultura, influenciando a formação de opiniões e valores, com destaque entre os jovens das novas gerações.

Ao longo deste trabalho, serão apresentadas compreensões sobre o neoliberalismo baseadas em fontes que abrangem tanto a atualidade quanto pesquisas realizadas anteriormente. Destacam-se as críticas do presidente brasileiro Luiz Inácio Lula da Silva durante sua participação no G20¹ em 2023, em que Lula apontou a insuficiência do grupo em corrigir os equívocos estruturais do neoliberalismo e ressaltou a relação direta entre essa ideologia e a persistente desigualdade que assola as sociedades ao redor do globo.

Será realizado uma análise abordando a divergência entre os liberais que defendem reformas sociais e aqueles que priorizam a liberdade individual. Serão destacados eventos históricos, como o Colóquio de Walter Lippmann², a ascensão de Margaret Thatcher no Reino Unido e o golpe no Chile de 1973. Além disso, serão examinados casos contemporâneos, como as manifestações na França contra a reforma da previdência e as resistências no NHS no Reino Unido, evidenciando os desafios atuais associados às políticas neoliberais.

A relação entre cibercultura e neoliberalismo se mostra complexa devido ao seu envolvimento com aspectos culturais, econômicos e políticos. A análise da cibercultura destaca a necessidade de ir além de abordagens puramente culturais, considerando as dinâmicas de

¹ O G20 é um grupo formado por 19 países e a União Europeia. Reúne líderes para discutir questões econômicas globais e promover a cooperação em políticas financeiras e comerciais.

² O Colóquio de Walter Lippmann foi uma conferência de intelectuais organizada em Paris em agosto de 1938 pelo filósofo francês Louis Rougier. Depois que o interesse no liberalismo clássico diminuiu nas décadas de 1920 e 1930, o objetivo era construir um novo liberalismo como uma rejeição do coletivismo, do socialismo e do liberalismo *laissez-faire*.

classe, exploração e dominação que moldam a cibercultura contemporânea. Também, deve-se levar em consideração o papel das grandes corporações de tecnologia, devido a sua concentração de poder e exploração de dados, de modo que influenciam significativamente a experiência digital, refletindo e perpetuando as lógicas do neoliberalismo. Neste sentido, compreender essa relação será crucial para desenvolver uma visão mais completa e crítica da influência do neoliberalismo no ciberespaço e suas implicações para a sociedade.

Logo, essas implicações influenciam diretamente as dinâmicas das redes sociais na vida cotidiana e que tem sido objeto de intensos debates e reflexões, ainda mais quando diante de eventos que revelam nuances perturbadoras dessa interação virtual. Um exemplo emblemático desse fenômeno surgiu em um vídeo em que jovens se envolveram em um desafio controverso que não apenas expõe a competição direta, mas também incorpora casos de violência física. A análise desses episódios revela a complexidade à qual as redes sociais se encontram atualmente, que, além de serem espaços de entretenimento e conexão, se tornaram arenas onde a busca por reconhecimento e monetização se sobrepõe à segurança da própria vida.

Diante disso, este trabalho busca compreender como a lógica capitalista, impulsionada pela necessidade de acumulação e engajamento, atravessa as dinâmicas das redes sociais, impactando não apenas a segurança física dos integrantes desse meio, mas também moldando padrões estéticos, comportamentais e políticos. O trabalho então se propõe a explorar como a interseção entre a busca incessante por likes, o consumo exacerbado e a influência do neoliberalismo contribuem para a construção de uma sociedade virtual na qual a realidade tangível é subjugada pela busca constante por aceitação e validação, gerando não só desafios perigosos, mas também afetando a saúde mental, a democracia e as relações interpessoais.

A saúde mental também se mostra como uma complexa situação quando situada entre os jogos digitais. O neoliberalismo e suas ramificações na sociedade contemporânea afetam diretamente as dinâmicas sociais que se estabelecem dentro dos jogos da atualidade. Desde sua origem, os estudos sobre videogames têm sido dominados por uma perspectiva eurocêntrica e norte-americana, moldando uma visão que os enquadra como uma expressão cultural moderna sob uma abordagem positivista e purificadora. Contudo, a intensa interligação entre jogo, capitalismo tardio e neoliberalismo revela uma colonização do jogo pelo capital, resultando em desafios agravados no Sul Global, marcados pela precarização, exploração e desapropriação. O advento do neoliberalismo introduziu uma dinâmica peculiar na relação entre Estado e setor privado, reconfigurando a sociedade em prol dos interesses econômicos privados. Sob o

amparo do “capitalismo de plataforma”³, o trabalho assume novas formas, dissolvendo fronteiras entre o pessoal e o profissional, lazer e trabalho. A presente pesquisa também aborda a colonização do jogo não apenas como um fenômeno dentro dos estudos de jogos digitais, mas como um reflexo da racionalidade neoliberal e da “plataformização”⁴ que permeia diversos aspectos da vida contemporânea. O estudo analisa casos como o “crunch time”⁵ na indústria de jogos, a “União de Streamers”⁶ e o “Apagão da Twitch”⁷ no Brasil, revelando dinâmicas de exploração e resistência que destacam a necessidade urgente de abordagens mais inclusivas e críticas nos estudos de jogos digitais. O enfoque na relação entre o neoliberalismo e o vício em videogames também ganha destaque por proporcionar uma compreensão mais profunda das implicações dessa dinâmica na saúde mental dos indivíduos, destacando a importância de uma abordagem equilibrada e crítica ao consumo desses jogos.

A relação da cibercultura com o neoliberalismo surge como um ponto crucial de análise, demonstrando como as dinâmicas do ciberespaço refletem e perpetuam as lógicas do neoliberalismo, influenciando opiniões, valores e comportamentos, sobretudo entre os jovens. A complexidade dessa relação é explorada em diversas esferas, desde a influência das grandes corporações de tecnologia até os desafios nas redes sociais, jogos digitais e questões relacionadas à saúde mental. Este trabalho tem como objetivo buscar uma compreensão mais crítica para entender e enfrentar os impactos profundos da cibercultura e do neoliberalismo na saúde mental dos jovens.

Os capítulos a seguir foram organizados da seguinte maneira: no primeiro capítulo, foram introduzidos os conceitos de neoliberalismo e cibercultura por meio de compreensões práticas trabalhadas com base no material bibliográfico levantado. A compreensão inicial

³ Refere-se a uma forma específica de organização econômica e social que tem surgido com o advento e a proliferação de plataformas digitais, permitindo às empresas facilitarem a conexão entre usuários, muitas vezes permitindo transações econômicas, compartilhamento de informações ou interações sociais.

⁴ Entende-se por plataformização à transformação de setores econômicos e sociais pela ascensão de plataformas digitais, como Uber e iFood. Esse fenômeno impacta modelos de negócios, o mercado de trabalho e a interação social, gerando desafios regulatórios e culturais. A coleta intensiva de dados e a economia de compartilhamento são características-chave desse processo.

⁵ O “crunch time” é frequentemente usado em contextos de trabalho, especialmente na indústria de desenvolvimento de jogos e em algumas áreas de tecnologia e entretenimento. Refere-se a um período de intensa pressão e esforço concentrado, geralmente quando uma equipe está se aproximando de um prazo apertado ou de uma data de entrega crucial.

⁶ Os “Streamers” são pessoas que transmitem conteúdo ao vivo pela internet, geralmente por meio de plataformas de streaming. Esse termo é frequentemente associado a jogadores de videogame que transmitem suas sessões de jogo em tempo real, compartilhando-as com uma audiência online. No entanto, o conceito de streaming se estende além dos jogos e inclui transmissões ao vivo de música, criação de conteúdo, podcasting, entre outras atividades.

⁷ A Twitch é uma plataforma de streaming ao vivo na qual se concentra, principalmente, conteúdo relacionado a jogos eletrônicos. No entanto, ela está se expandindo para outras categorias, como música, arte, culinária e talk shows. Lançada em 2011, a Twitch permite que os usuários transmitam ao vivo suas atividades, interagindo em tempo real com os espectadores por meio de chat.

desses dois conceitos é de grande importância para entender a relação política do ciberespaço com a cultura produzida dentro dele. Essa relação, no entanto, se estende às redes sociais e aos jogos digitais, abordados no segundo capítulo, em que se relaciona os conceitos previamente discutidos com as atividades práticas cotidianas, conforme evidenciado nas fontes documentadas. Os capítulos foram organizados dessa maneira para evitar qualquer confusão em relação ao objetivo do trabalho e à forma como ambas as condições afetam a saúde mental dos jovens diariamente.

1 CAPÍTULO: O NEOLIBERALISMO E A CIBERCULTURA

1.1. O NEOLIBERALISMO

Inicialmente, vejo a necessidade de explicar o que é o neoliberalismo para que os leitores compreendam do que se trata este trabalho. Um exemplo que pode auxiliar na discussão está ocorrendo no momento presente em que este trabalho é escrito. Quando o atual presidente do Brasil, Luiz Inácio Lula da Silva, assumiu a presidência do G20, advertiu que a atuação do grupo "foi insuficiente para corrigir os equívocos estruturais do neoliberalismo" (Oliveira, 2023). O presidente também enfatizou a atenção necessária a ser dada à questão da desigualdade:

A desigualdade de renda, acesso à saúde, educação, alimentação, gênero, raça, e de representação está na origem de todas essas anomalias. Se quisermos fazer a diferença, temos que colocar a redução da desigualdade no centro da agenda internacional (Oliveira, 2023).

Outro ponto de destaque é quando o presidente Lula fala sobre ser necessária a vontade política e determinação dos governantes, com recursos e transferências de tecnologias. A importância deste trecho é inevitável, visto que este trabalho aborda reflexões sobre a relação do neoliberalismo com aquilo que podemos chamar de cibercultura, um ponto fundamental que demanda aparelhos da tecnologia moderna para funcionar, existir e atuar. Sobre este assunto, haverá um tópico posteriormente para discuti-lo.

Quando Lula fala sobre desigualdade, ele aponta uma relação direta que esta tem com os equívocos provocados pelo neoliberalismo. Ao criticar a atuação do grupo, o presidente evidenciou que o projeto neoliberal não será a solução para os impasses que geram a desigualdade. No entanto, essa crítica é direcionada a um grupo que possui interesses distintos dos do presidente brasileiro. A composição do G20 reúne os países com as maiores economias mundiais:

O grupo é formado por 19 países e um bloco econômico. São eles Argentina, Austrália, Brasil, Canadá, China, França, Alemanha, Índia, Indonésia, Itália, Japão, Coreia do Sul, México, Rússia, Arábia Saudita, África do Sul, Turquia, Reino Unido, Estados Unidos e União Europeia (Folha de São Paulo, 2023).

Muitos dos países citados levam em consideração o próprio neoliberalismo como perspectiva a ser adotada por suas respectivas sociedades. Aqui destaco, principalmente, a União Europeia, o Reino Unido e os Estados Unidos.

Mas afinal, o que seria o neoliberalismo? Segundo Saiago (2022), que aborda em seu trabalho a relação de neoliberalismo e ciberespaço, usando-se de Pierre Dardot e de David Harvey como bases teóricas: “o ‘novo liberalismo’ tem a intenção de reexaminar o conjunto dos meios jurídicos, morais, políticos, econômicos e sociais que permitam a realidade de uma ‘sociedade de liberdade individual’” (p. 18). Entretanto, a questão se mostra mais complexa quando a desigualdade está atrelada diretamente a políticas neoliberais de uma sociedade que prega a liberdade individual. Harvey (2005, p. 12) vai pontuar que para que a liberdade individual, defendida pelos liberais, seja possível de acontecer, é preciso uma estrutura institucional que garanta a propriedade privada, os livres mercados e o livre comércio. Para que isso aconteça, o Estado precisa garantir esses direitos.

Saiago nos mostra que, após a Primeira Guerra, a miséria e o desemprego tornaram-se extremamente evidentes em todo o globo terrestre, revelando a grave crise que um livre mercado, sem nenhum tipo de proteção, pode provocar para as sociedades. Surgem, então, discussões e divergências entre os liberais para defender seus ideais e procurar soluções às crises provocadas pela doutrina do liberalismo.

De um lado, há liberais que defendem reformas sociais e o bem comum, ainda que dentro do sistema desenvolvido através do liberalismo econômico; do outro lado, encontramos liberais que defendem a liberdade individual (Harvey, 2005, p.12-13). Já de início, percebe-se que, logo entre os liberais, a divergência entre a liberdade individual e aquilo que foi chamado de bem comum está em claro desacordo diante das catástrofes provocadas pela Primeira Guerra Mundial. Para que o liberal defensor da liberdade individual esteja em desacordo com o liberal que defende, no mínimo, reformas sociais, mudanças radicais começam a ser desenhadas neste processo.

A partir deste momento, utilizarei o bloco econômico e os países com as maiores economias, citados anteriormente, que participam do G20, para evidenciar algumas questões sobre o desenvolvimento da política neoliberal.

Quando pensamos que de um lado havia liberais que defendiam reformas sociais e do outro liberais que defendiam a liberdade individual, uma tentativa de superação desse desacordo ocorreu em Paris, no Colóquio de Walter Lippmann organizado em agosto de 1938. O colóquio foi planejado pelo filósofo francês Louis Rougier, de modo que o evento buscou a organização de um novo liberalismo. Usando o termo como propriamente neoliberalismo,

Alexandre Rustow buscou um equilíbrio teórico entre os ideais do “ordoliberalismo”⁸ e dos austro-americanos⁹ fazendo com que a lógica de mercado, a livre concorrência e a liberdade individual fossem agora proporcionadas, e não reguladas, pelo próprio Estado (Harvey, 2005, p. 15-17). Para além disso, os adeptos ao neoliberalismo buscam incessantemente desestruturar o Estado regulador que garanta o bem-estar social para que a privatização de empresas e dos meios de produção, até então estatais, seja uma realidade. Com esse objetivo, pretendem que a mão invisível do mercado passe a regular a sociedade.

Quando pensamos a atualidade, no primeiro semestre de 2023, a França foi palco de milhares de manifestações de trabalhadores em protesto à reforma da previdência do então presidente Emmanuel Macron, que buscou elevar a idade mínima para a aposentadoria de 62 para 64 anos (Paulino, 2023). A maioria dos franceses se opunham ao processo da reforma por atacar brutalmente a construção de um Estado de bem-estar social moderno. O déficit previsto pelo governo francês de €14 bilhões, com a reforma da previdência, é denunciado pelas organizações dos trabalhadores. Eles alegam que se fosse feita uma taxa de 2% em cima dos superlucros dos ricos, o déficit nas aposentadorias seria aniquilado da noite para o dia. Paris, por exemplo, é a capital da França que soma com a União Europeia no bloco do G20.

Ainda na matéria do jornal Opera Mundi, Paulino nos chama a atenção para a construção do estado de bem-estar social que se estabeleceu na Europa após a segunda guerra mundial:

A criação do chamado “estado de bem-estar social” na Europa no imediato pós-guerra coincidiu com os chamados “30 anos gloriosos do capitalismo mundial” que se estenderam do final da II Guerra, em 1945, até meados da década da 1970. Baseou-se em um modelo de regulação da economia capitalista que garantia que os ganhos de produtividade fossem, em parte, transferidos para os trabalhadores tanto na forma de melhores salários como de benefícios sociais. Tal modelo de regulação começou a desmoronar em meados dos anos 70 do século passado quando, diante da redução das taxas de lucro, uma série de reformas passaram a ser implementadas visando reduzir os custos de produção das empresas com o objetivo de recuperar sua lucratividade (Paulino, 2023).

Da União Europeia, direcionamos o foco para a participação do Reino Unido no processo histórico da construção, desenvolvimento e aplicação das políticas neoliberais.

⁸ Os ordoliberais defendiam uma economia de mercado com ênfase na ordem social, isto é, limitada intervenção estatal para garantir competição justa, estabilidade monetária e regulamentações contra práticas monopolistas.

⁹ Os austro-americanos, seguidores da Escola Austríaca de Economia e da tradição liberal clássica nos Estados Unidos, defendiam um livre mercado com mínima intervenção estatal. Eles enfatizavam a importância dos direitos individuais e a livre concorrência como reguladora eficaz.

Paulino nos lembra que, na Inglaterra dos anos 1970 e 1980, houve uma onda que marcou a história com as políticas neoliberais ocorridas fortemente com a ascensão de Margaret Thatcher ao poder. Para dissertar sobre este ponto, será usado como referência o trabalho de conclusão de curso de Matheus Gesser Wolff (2017).

Margaret Thatcher tinha como inimigos esclarecidos todos os tipos de organizações coletivas. Incluem-se na lista o socialismo, o Partido Trabalhista e, acima de tudo, o Estado coletivista. O destaque principal das políticas adotadas por Thatcher é a greve dos mineiros, que ocorreu em 1984 e teve a duração de aproximadamente um ano.

Para além das políticas neoliberais de Thatcher, o Reino Unido é marcado fortemente pela tradição sindicalista construída ao longo de sua história, principalmente nos anos 1970. O poder do sindicato dos mineiros de forçar a renúncia de Edward Heath em 1974 mostra como a organização dos trabalhadores enfrentava vigorosamente políticas antipopulares. O processo da greve dos mineiros, no entanto, começa a acontecer quando o governo neoliberal de Thatcher busca o fechamento e a privatização de empresas estatais. Neste processo, as minas de carvão se encontravam em perigo devido às suas condições escassas e antigas. Com tais circunstâncias, em 1984, o governo decidiu fechar 20 minas que eram consideradas "improdutivas", fazendo com que aproximadamente 20.000 trabalhadores ficassem sem emprego. É a partir deste momento que a greve dos mineiros se inicia (Wolff, 2017, p. 45).

A greve dos mineiros foi marcada não apenas pela sua organização, mas também pela forte repressão policial a mando do governo de Thatcher. O conflito conhecido como a “Batalha de Orgreave” foi considerado o conflito mais sangrento e amotinado do governo da primeira-ministra britânica. Na tentativa de defender seus postos de trabalho, os mineiros se organizaram para enfrentar a força policial que avançava contra eles para aplicar o fechamento das minas. Diante disso, Wolff nos traz vários relatos de ex-mineiros e ex-trabalhadores do jornal *The Guardian*. Dentre eles, está o relato do ex-mineiro e ex-vice-presidente da união nacional de Yorkshire de mineiros, Ken Capstick. Ken pontua que as atitudes de Thatcher não foram pensadas na sociedade, como também contrária aos mineiros. De acordo com ele:

em 1984, a Grã-Bretanha tinha 186 minas de carvão e mais de 170 mil mineiros de carvão. Em 2013, esse número se torna apenas quatro minas de carvão e cerca de 2.000 mineiros. Ele afirma que os mineiros viviam em comunidades unidas e com base no emprego na mina de carvão local. Para ele, os mineiros acreditavam na sociedade, exatamente o oposto do que Margaret Thatcher acreditava. Dos vales de Gales até os confins da Escócia, os mineiros eram, em geral, socialistas por natureza, sendo assim, os sindicatos funcionavam como resistência às medidas neoliberais que Thatcher estava implantando (Wolff, 2017, p. 48).

Os interesses nas políticas neoliberais adotados pelo governo de Thatcher custaram caro para os trabalhadores até mesmo no ano de sua morte, em 2013. 10 anos depois, em 2023, as políticas neoliberais do Reino Unido ainda se encontram presentes. É o que nos mostra Gabriela Leite sobre manifestações organizadas por médicos e enfermeiros da National Health System (NHS) (Leite, 2023).

A NHS, inspiração direta para a criação do Sistema Único de Saúde (SUS) no Brasil, corre o risco de desmonte provocado por políticas neoliberais que concedem poder ao setor privado. Kate Bayliss, da Universidade de Sussex e Soas, e Jasmine Gideon, da Universidade de Birkbeck, estiveram em um seminário organizado pelo Instituto de Economia da Universidade Federal do Rio de Janeiro, em que ambas alegaram que a privatização está ganhando espaço na saúde britânica. As manifestações demonstram que as políticas adotadas não dialogam com a realidade dos trabalhadores do sistema universal de saúde do Reino Unido. O salário dos enfermeiros se encontra em uma média mais baixa que no ano da morte de Margaret Thatcher: “precisam recorrer a programas de cesta básica do governo. Lutam por melhores condições, mas obtêm, como resposta, um programa vago que não resolve a deterioração de seus salários” (Leite, 2023).

Além disso, Leite nos mostra que após a pandemia mundial do vírus Sars-Cov-2, que teve início no final de 2019 e durou até o final de 2022, a fila de espera para a realização de cirurgias está em torno de 7,47 milhões de britânicos. A escassez de profissionais também se configura como um problema:

Há uma escassez de 110 mil profissionais. A mortalidade materna aumentou 3%. A falta de cobertura odontológica provoca situações absurdas, como pessoas apelando para extração de dente estilo “faça-você-mesmo”, com alicates, em casa. E há desigualdades claras, que afetam em especial as populações imigrantes. Elas não têm garantido seu direito a um intérprete em sua língua, são cobradas por procedimentos, são maltratadas por médicos (Leite, 2023).

O que acontece no caso da NHS não é a privatização de setores públicos para o tratamento de saúde da população, mas uma manobra de fortalecimento privado onde o Estado realiza contratações de profissionais da área da saúde por meio de propriedades privadas. O contrato não é direto na relação do trabalhador com o Estado, mas é mediado pela atuação de uma empresa privada que fará toda a prestação de serviços para o Estado. Isso gera precarização quando se trata da atuação profissional dos médicos, enfermeiros entre outros profissionais da área da saúde. A mediação da empresa privada não tem relação direta com o bem-estar social, seu objetivo é a geração do lucro possível a ser produzido com o financiamento do Estado. O financiamento que deveria ser aplicado para a população, passa nas mãos de empresários que

buscam, em primeiro lugar, lucrar com o que podem, para apenas depois repassar o salário para os profissionais. Afinal, é a livre iniciativa e a liberdade individual que está em jogo. O mercado é o local perfeito para que os defensores de políticas neoliberais justifiquem suas atitudes, mostrando que o caminho seguido se encontra em oposição ao bem-estar coletivo. Lembrando: Reino Unido, assim como a União Europeia, é um dos integrantes do G20.

O que nos falta dizer sobre os três destaques principais das maiores economias mundiais do G20 são os Estados Unidos. Muitos trabalhos acadêmicos, quando se trata de neoliberalismo, têm a tendência de ficar presos às práticas teórico-políticas de grandes nomes, em vez de explorar as organizações sociais que atuam no cenário geopolítico. É o caso em que David Harvey (2005) nos mostra que a primeira experiência de implantação de políticas neoliberais na prática ocorreu, na verdade, no Chile.

A semana presente, na qual este trabalho está sendo escrito, marca o 50º aniversário do golpe militar ocorrido no Chile. Em 11 de setembro de 1973, o presidente democraticamente eleito, Salvador Allende, sofreu um golpe militar brutal que levou o Chile a experiências no campo do pensamento teórico-político, baseadas nos ideais do liberalismo em defesa do projeto capitalista.

Os chilenos, ao elegerem Salvador Allende como presidente de seu país, buscavam uma nova alternativa para revitalizar a economia nacional. Allende propunha uma abordagem socialista para a construção do Chile em seu plano político. No entanto, as elites econômicas chilenas, insatisfeitas com a direção rumo ao socialismo que o país estava tomando, negociaram com os Estados Unidos em busca de respostas que permitissem a construção de uma economia política alinhada com seus interesses. Apoiados pela CIA, a repressão contra organizações de esquerda e movimentos populares foi extraordinariamente violenta e brutal (Harvey, 2005, p. 17).

Harvey aponta que um grupo de economistas denominados “The Chicago Boys” carregavam em sua bagagem teórica o neoliberalismo. O grupo, no entanto, foi chamado para auxiliar na reconstrução da economia chilena:

Os economistas treinados em Chicago vieram a obter o predomínio na Universidade Católica, entidade privada, de Santiago. No começo dos anos 1970, as elites dos negócios organizaram sua oposição a Allende através de um grupo chamado “Clube de Segunda-Feira” e desenvolveram uma relação de trabalho com esses economistas, financiando seu trabalho através de institutos de pesquisa. Depois de o general Gustavo Leigh, rival de Pinochet para ocupar o poder, e keynesiano, ser afastado em 1975, Pinochet levou esses economistas para o governo, onde seu primeiro trabalho foi negociar empréstimos com o Fundo Monetário Internacional. Trabalhando em parceria com

o FMI, reestruturaram a economia de acordo com suas teorias. Reverteram as nacionalizações e privatizaram os ativos públicos, liberaram os recursos naturais (pesca, extração de madeira etc.) à exploração privada e não-regulada (em muitos casos reprimindo brutalmente as reivindicações das populações indígenas), privatizaram a seguridade social e facilitaram os investimentos estrangeiros diretos e o comércio mais livre (Harvey, 2005, p. 18).

Os Chicago Boys tinham como influência o economista Milton Friedman, teórico e líder da Escola de Chicago, que foi conselheiro de economia de Ronald Reagan, presidente, praticamente, de toda a década de 1980 nos Estados Unidos. Ele é uma figura-chave para a compreensão das políticas neoliberais, assim como Margaret Thatcher. Ambos trocavam cartas em apoio às aplicações políticas que permitiam a atuação do liberalismo na economia. Quando Thatcher estava dedicada a acabar com os sindicatos, detendo o preço do carvão e aumentando as importações, o governo estadunidense auxiliou a primeira-ministra britânica, enviando tanto carvão quanto petróleo para o Reino Unido (Wolff, 2017, p. 45).

Reagan, nos Estados Unidos, também buscou implementar desregulações, cortes de impostos, reduções orçamentárias e, principalmente, promoveu ataques ao poder sindical. O PATCO, sindicato dos controladores de voo, foi derrotado por Reagan durante uma longa greve que ocorreu em 1981. O ataque ao sindicato, assim como os ataques que Thatcher realizou com os mineiros, representou um forte golpe às organizações trabalhistas e populares. A desregulação nas empresas aéreas e de telecomunicações permitiu uma liberdade de mercado sem restrições para atender às demandas corporativistas, transformando a competitividade de mercado como principal motivo para a consolidação do poder dos monopólios. (Harvey, 2005, p. 34).

Todo o programa econômico das políticas neoliberais, como vimos, caminha em oposição às organizações populares. O projeto de restabelecimento econômico, que, em seu cerne, atende às pequenas elites que já possuem controle de monopólios, ganhou apoio popular pela "defesa da causa das liberdades individuais". Disfarçando o interesse das classes dominantes capitalistas, o poder de um chefe de estado com intenções políticas neoliberais articula aquilo que foi dito no início deste capítulo. O Estado não passa a ser regulador do livre mercado, mas passa a proporcionar a competitividade, a propriedade privada e o livre mercado (Harvey, 2005, p. 50).

Assim como na semana que marca os 50 anos do golpe militar patrocinado pelos Estados Unidos no Chile, na madrugada desta sexta-feira, 15 de setembro de 2023, especificamente no presente momento em que este trecho está sendo redigido, trabalhadores

de três grandes montadoras de veículos dos Estados Unidos entraram em greve. As montadoras em questão são: General Motors, Ford e Stellantis. Juntas, elas são responsáveis pela produção de mais da metade dos cerca de 15 milhões de veículos vendidos anualmente no país (G1, 2023).

Esta greve se destaca na história dos EUA por dois pontos: o primeiro é a evidência das políticas do neoliberalismo, mais uma vez em contrapartida aos interesses dos trabalhadores, e o segundo é que, em 88 anos de história do sindicato dos trabalhadores de montadoras, a United Workers Auto (UWA), é a primeira vez que uma paralisação é organizada simultaneamente, totalizando cerca de 12,7 mil trabalhadores em greve. A paralisação deve interromper a produção de aproximadamente 24 mil veículos por semana, causando uma perda de US\$500 milhões - equivalente a R\$2,4 bilhões - nos lucros de cada montadora por semana. A causa da greve evidencia o primeiro ponto aqui citado:

A greve foi resultado de uma demanda sindical por uma parcela maior no pagamento de lucros gerados pela venda de caminhões, além de maior segurança nos empregos. A mídia americana informa que os trabalhadores e as empresas discutiram sobre as condições desejadas até tarde da noite, mas não chegaram a um acordo. De acordo com a Reuters, o sindicato pediu um aumento de 40%, enquanto as montadoras ofereceram um reajuste de até 20%. No entanto, a contraproposta das empresas não incluía os principais benefícios exigidos pela categoria (G1, 2023).

Percebe-se que ainda em 2023 as políticas neoliberais continuam presentes no cotidiano das sociedades que estabelecem sua ordem política com base em um modo de produção capitalista. Enquanto o lucro defendido pela propriedade privada existir, os trabalhadores terão sempre seus direitos cortados e expropriados, garantindo um papel estatal que não defende, nem mesmo minimamente, os interesses dos trabalhadores. Lembrando também que os Estados Unidos também compõem o G20.

Quando o presidente Lula informa que é preciso superar os equívocos do neoliberalismo para um grupo onde se encontram as maiores potências econômicas mundiais, sendo elas os três principais integrantes citados, não se espera um efeito positivo. O próprio neoliberalismo é disseminado pelos principais países que compõem o G20. O projeto neoliberal é o interesse político desses países, não a sua superação. Tendo em vista que o projeto político neoliberal faz parte do interesse dos países envolvidos, uma fala do presidente Lula, ao menos, pode ser do interesse dos mesmos: as transferências de tecnologia. Para entender isso, será debatido, nesta segunda parte, a cibercultura.

1.2. A CIBERCULTURA

A cibercultura, quando vista pelos olhos da história, torna-se conveniente refletir sobre pontos teóricos relacionados ao debate.

O presente, como destacado pela historiadora Déa Fenelon (2009), é o momento em que construímos nossa compreensão histórica e nossas relações sociais, estando repleto de possibilidades para os "fazedores de história" em todos os níveis e concepções. Não por acaso, optou-se por buscar fontes extras durante a escrita da primeira parte deste trabalho para manter viva a relação do passado e do presente no momento de produzir o conhecimento histórico. Além disso, Fenelon enfatiza que os aspectos sociais da existência humana estão intrinsecamente ligados aos demais aspectos de nossa vida, como a forma como construímos nossa realidade e nos relacionamos com o ambiente. Isso inclui nossas ideias e a expressão dessas ideias por meio da linguagem, o que reflete nossas relações uns com os outros (Fenelon, 2009, p. 35). As reflexões de Fenelon sobre o presente e as relações sociais nos permitem destacar a interconexão entre o mundo digital e o mundo material, possibilitando enfatizar como a cultura cibernética é moldada pelas complexas dinâmicas sociais e culturais da sociedade contemporânea.

Refletindo sobre como a relação entre o presente e o mundo material afeta o ciberespaço, percebo uma indispensabilidade na compreensão da cibercultura e na produção do conhecimento histórico. Trabalhar com o pensamento do historiador E. P. Thompson (1981) torna-se crucial nesse contexto. O autor ressalta a importância das experiências humanas na formação dos sujeitos e na construção do saber histórico. Ele argumenta que homens e mulheres atuam como sujeitos sociais, vivenciando suas situações e relações produtivas como necessidades, interesses e antagonismos. Posteriormente, eles "tratam" essa experiência em sua consciência, produzindo assim sua cultura. Thompson enfatiza a relevância da experiência humana na compreensão das relações sociais. Além disso, o autor aborda o conceito de "cultura" como outro termo indispensável, destacando que as pessoas experimentam sua vivência não apenas como ideias, mas também como sentimentos. Ele ressalta que esses sentimentos são incorporados à cultura, moldando normas, obrigações familiares, reciprocidades, valores e até mesmo produções artísticas e convicções religiosas. Essa dimensão afetiva e moral da cultura é essencial para compreender como as experiências humanas são processadas e compartilhadas na sociedade (Thompson, 1981, p. 182). Thompson também aborda a questão da "razão prática" e como ela deve ser realizada coletivamente, considerando o interesse próprio natural como um terreno de escolha compartilhado com outros

sujeitos sociais. Com esses pontos, trago o pensamento de Thompson para elaborar a importância das relações sociais na construção do ciberespaço e na formação dos sujeitos sociais que o habitam, relacionando-os com o tema de pesquisa de Rafael Gasparetto Kloppel (2018).

Quando Kloppel pensa sobre a cibercultura, o autor explora as peculiaridades do ciberespaço, destacando a ausência de tempo, espaço e do corpo orgânico. Ele observa também que as tecnologias digitais transformam a realidade ao modificar as relações espaço-temporais e as práticas comunicacionais, permitindo que as relações sociais sejam cada vez mais permeadas pelas tecnologias digitais (Kloppeç, 2018, p.3). O autor também leva em consideração a influência das tecnologias digitais no corpo e na mente dos sujeitos, introduzindo o conceito de ciborgue, um organismo cibernético. Ele enfatiza que as tecnologias digitais têm a capacidade de enviar informações sensoriais ao corpo, afetando diretamente a subjetividade e reconfigurando a experiência humana:

Partimos então da concepção do corpo delimitado em sua estruturação biofisiológica para uma nova modalidade compreensiva da existência corporal, onde ações e reações são modificadas pela influência dos mecanismos cibernéticos, admitindo assim o nascimento do ciborgue, ou organismo cibernético. Quanto às funções psicológicas dos sujeitos, associados a essa vinculação entre humano e máquina, temos na percepção um eixo central de significação e ressignificação de nossa condição existencial, uma vez que as tecnologias digitais, como celulares, computadores, videogames e outros, são capazes de enviar informações sensoriais ao corpo interferindo diretamente na subjetividade (Kloppel, 2018, p. 4).

Assim, a análise de Thompson sobre a importância da experiência humana e da cultura na formação dos sujeitos sociais relaciona-se com as reflexões de Kloppel sobre como as tecnologias digitais e o ciberespaço estão transformando as experiências de corporeidade e as relações sociais na contemporaneidade. Isso permite a construção do conhecimento histórico sem deixar de lado a própria experiência dos sujeitos que se encontram diante da tela de um celular e de um computador.

Celular e computador são duas palavras fundamentais para compreender o ciberespaço. É necessário entender que a tecnologia está passando por uma transformação significativa que vai além das composições e estruturas da revolução industrial. O ponto central aqui é a existência do computador digital. Saiago (2022) destaca em seu trabalho que a era digital já estava presente desde a década de 1930. No entanto, a corrida bélica durante e após a Segunda Guerra Mundial impulsionou o processo de evolução das tecnologias digitais, permitindo que, nos anos 1990, ocorresse uma revolução tecnológica inovadora tanto no hardware quanto no

software. Assim, o ciberespaço passa a existir. O ciberespaço pode ser definido como todo o espaço digital vivenciado a partir de um celular ou computador, onde há uma grande concentração de informações e dados que conectam o campo material, o campo intelectual e o campo virtual. As redes sociais e os jogos digitais estão inseridos no ciberespaço. Da interação nesse espaço, surge a cibercultura, onde estão presentes atitudes, modos de pensar, valores e práticas que se desenvolvem simultaneamente com o ciberespaço (Saiago, 2022, p. 26-27).

Para pensar a cibercultura em um campo crítico de relação com a ideologia do neoliberalismo, é necessário levar em consideração como são abordados os “estudos críticos” deste campo cultural. Não muito distante das surpresas acadêmicas, os estudos sobre a cibercultura carregam consigo uma forte bagagem dos estudos culturais produzidos sobre forte influência do pós-modernismo. Quando o sociólogo Christian Fuchs (2012) indica leituras de autores que supostamente trabalham criticamente sobre a cibercultura, percebe que a ausência dos estudos é justamente a crítica. A ausência se dá por conta do processo analítico dos autores em que examinam a “história da internet, métodos de pesquisa, comunidades virtuais, identidades on-line, corpos e mentes no ciberespaço e ciborgues” quando questões como “exploração, mais-valia e classes são inteiramente marginais”. Nas análises críticas dos estudos culturais, as diferenças da cultura de raça, gênero, sexualidade, idade e deficiência ganham mais destaque do que os pontos críticos de exploração social. (Fuchs, 2012, p. 69-70).

O objetivo de trazer Fuchs para o debate sucede ao propósito de compreender a atuação do neoliberalismo e buscar uma compreensão marxista na análise da cibercultura. Assim como Harvey, a compreensão do neoliberalismo, sem uma carga teórica marxista para uma análise crítica do ciberespaço e da cibercultura, induz a possíveis erros suscetíveis a uma análise vazia da própria crítica. Sendo assim, Fuchs define sua teoria com o objetivo de mostrar como a internet é moldada e molda as forças de competição e cooperação que operam em qualquer tipo de sociedade, como também apontar como a dominação e a exploração são estruturadas e estruturam a internet. Além disso, busca entender como a formação de classes e as possíveis lutas de classes são mediadas tecnologicamente. Por mais que Fuchs nos apresente uma análise dialeticamente hegeliana, onde desenvolve seu sistema teórico a partir do nível abstrato para o concreto, o autor busca aplicar a filosofia dialética no campo concreto para o desenvolvimento de bases empíricas (Fuchs, 2012, p. 72-73).

Sobre a crítica de Fuchs, abro um parêntese e retorno a bola para o historiador Josep Fontana (1998), que busca compreender o processo do giro linguístico da pós-modernidade e como tal processo coincide com o declínio da história social em benefício da história cultural no campo historiográfico.

Sua perspectiva nos mostra que durante a Segunda Guerra Mundial, a Escola dos Annales de Lucien Febvre articula uma viragem que mantém a existência da revista de publicações dos Annales ao mesmo tempo que elimina as abordagens marxistas durante a ocupação dos nazistas em quase toda a Europa. Ernest Labrousse e Fernand Braudel, unindo os estudos da estrutura com os ritmos temporais distintos, desenvolvem uma base teórica para a história social que desarticula as visões do marxismo na escrita da história. Com isso, ao final dos anos 1980, uma nova geração começou a procurar novas formas metodológicas indo em direção a uma escrita histórica com influência mais da filosofia e da sociologia do que da própria história, dando mais espaço para teorias do que para um trabalho consistentemente histórico. Com essa produção historiográfica em ação, Fontana mostra como grandes corporações e institutos financiaram pesquisas que esvaziaram a ideia de ideologia a uma condição ultrapassada, apresentando conflitos, tal qual a Revolução Francesa e a Primeira Guerra Mundial, como conflitos genéricos entre príncipes soberanos e meros conflitos ideológicos, colocando o comunismo e o fascismo no mesmo barco contra a democracia liberal. Isso resultou em uma análise rasa das relações sociais, resultando em análises como ocidente e os demais travando conflitos em termos religioso-culturais de confrontação de civilizações. Tudo isso ocorre devido ao giro linguístico integrado diretamente à virada global da pós-modernidade. Tal reação pós-moderna na história nasce com a negação da história social e a aceitação de um novo processo historiográfico chamado história cultural. Essa condição cria uma ilusão de que a pós-modernidade está livre da ideologia e que a mesma seja um "destino" do fracasso da modernidade, fazendo com que seus adeptos não percebam a própria dinâmica e o êxito da ideologia liberal na pós-modernidade. Para o campo da história, isso faz com que o empirismo de base documental e seu sentido implícito de objetividade perca seu valor, permitindo assim a compreensão histórica como produções de meras narrativas e aponta a história como imaginativa e interpretativa (Fontana, 1998, p. 26).

A necessidade de contextualizar Fontana neste trabalho decorre do objetivo de compreender sua crítica à história cultural e ao giro linguístico da pós-modernidade no campo da historiografia, para que seja possível retornarmos a Fuchs em sua crítica aos estudos culturais sobre a cibercultura. Apesar de o autor partir de um princípio dialético de formulações abstratas para o concreto - o que o deixa suscetível a contradições históricas - ele aponta os mesmos problemas nos estudos críticos e sua relação com a pós-modernidade nas análises da cibercultura.

Fuchs evidencia que as principais diferenças nos estudos da cibercultura se estabelecem da seguinte maneira: de um lado, encontram-se os estudos críticos sobre cibercultura, com foco

em questões relacionadas à formação das identidades online; do outro, os estudos pela ótica da economia política crítica da internet, concentrando-se nos fenômenos relacionados à existência das classes sociais, à exploração e ao funcionamento do capitalismo. Nesse sentido, ao realizarmos leituras com o enfoque na economia política crítica, a classe social é percebida como a chave para a compreensão das estruturas de dominação, enquanto os estudos culturais veem o gênero, a raça e outros produtores potenciais de diferença como estruturas alternativas de dominação. Em nenhum momento, nos estudos culturais, as classes sociais são consideradas determinantes. A abordagem crítica, ao não levar em consideração o papel das classes sociais, não percebe as influências decisivas em outros fenômenos, tais como a diferença de gênero e de raça. Fuchs usa como exemplo um dos diálogos entre Ernesto Laclau, Judith Butler e Slavoj Žižek, onde Laclau destaca a comum transformação de classes em apenas mais um elo enumerativo, tal qual o gênero e a raça, nas abordagens pós-modernas. Ainda assim, a questão das classes sociais ocupa o último lugar da cadeia, destacando total insignificância para o debate crítico levantado pelos pós-modernos, que trazem uma noção de classes em desconstrução. Quando o pós-modernismo e os estudos culturais proporcionam uma produção de conhecimento estabelecida em uma irreduzibilidade das lutas, renunciam à superação do projeto liberal e capitalista que organiza a ordem econômica da grande maioria dos países. Tratar questões de gênero, raça, idade e competências, assim como a perspectiva da questão de classes, permite o avanço totalizante do sistema capitalista nas entrelinhas e nas contradições da sociedade. Com isso, os estudos críticos da cibercultura negligenciam os fenômenos das classes sociais e da exploração, conduzindo assim a políticas reformistas que não elaboram uma alternativa concreta de superação de uma internet capitalista (Fuchs, 2012, p. 76-77).

Os estudos críticos sobre a internet com viés pós-moderno, no entanto, se mostram insuficientes para explicar o papel da internet no atual momento de crise capitalista, especialmente quando se trata de uma ideologia que descaradamente prega sua defesa no mais alto grau como o neoliberalismo.

Uma das condições concretas para o funcionamento do sistema capitalista no ciberespaço é o mercado de dados. Saiago (2022) revela essa funcionalidade começando pela própria coleta e interpretação desses dados. O ciclo do mercado de dados, alimentado e movimentado por empresas privadas e sujeitos cujos interesses se baseiam no lucro e nas tecnologias de vigilância das grandes corporações, passa a utilizar uma forma de capitalismo digital, no qual a produção científica se desenvolve a favor desse modelo. Com isso, conclui-se o ciclo desse mercado com a manipulação das informações coletadas. O ciclo, então, reforça as relações de dominação e dependência ao determinar por qual caminho deve seguir a prática

científica, que se restringe ao tecnicismo. Entendendo isso, devemos lembrar que esse ciclo se repete diariamente, com imensas quantidades de dados sendo coletados.

Ao aceitar os termos de uso - termos esses que estão presentes em praticamente todos os aplicativos existentes e que são pouco considerados para leitura -, significa a ocorrência do consentimento para a troca de informações de dados. Os dados compartilhados estão, na maioria das vezes, alocados dentro da memória do próprio dispositivo e, conseqüentemente, os dados do sujeito que aceitou os termos de uso. Atualmente, os dados digitais são mais utilizados e valorizados do que os dados analógicos, entendidos como dados materiais concretos. Além disso, os “algoritmos”¹⁰ desenvolvidos no ciberespaço possuem a capacidade de reconhecer, analisar e tirar conclusões sobre comportamentos, podendo compreender pistas, fragmentos e rastros do inconsciente dos usuários que nem mesmo eles, ou as pessoas mais próximas deles, conseguiriam interpretar. Assim, são vendidos gostos, emoções e vontades no mercado digital, moldando o intelecto social a partir de uma lógica manipuladora de informações:

Um mero jogo, viralizado por plataformas de comunicação como o Facebook, pode perfeitamente coletar dados com vistas a influenciar decisões em uma eleição, como foi o caso mais conhecido da Cambridge Analytica. Também temos o caso brasileiro, sobre o qual discorreremos mais adiante. As redes sociais ainda influenciaram por meio digital o resultado de conflitos da Primavera Árabe ao construir narrativas sobre a guerra na Síria. Casos desse tipo demonstram que plataformas digitais dispõem de volumes de amostras suficientes e capazes de determinar o rumo dos departamentos de marketing de empresas, definir metas comerciais e políticas, prever o interesse do consumidor. Mas não apenas isso; moldar esses interesses também faz parte de seus jogos de manipulação (Saiago, 2022, p. 28-29).

A autora, ao refletir sobre a relação do ciberespaço com o neoliberalismo, destaca que, para o bom funcionamento das políticas neoliberais, a desinformação e o desmantelamento da educação são elementos essenciais para o seu desenvolvimento: “Relações de fácil entendimento, reducionistas e que conduzem a conclusões simplistas, principalmente mediações que convêm unicamente à experiência e não à mediação, fazem parte do habitat neoliberal” (Saiago, 2012, p. 32). Dessa forma, cria-se uma noção de amigo-inimigo, traduzida, na prática, como inimigo-inimigo, ao formalizarem grupos com o propósito de destruir inimigos em comum que possam simbolizar impasses. A competição passa a ser uma presença constante entre grupos rivais, gerando assim um cenário de concorrencialismo social, e nada

¹⁰ Um algoritmo é um conjunto de instruções ou regras bem definidas e ordenadas que descrevem um processo ou conjunto de operações a serem executadas para realizar uma tarefa ou resolver um problema específico. Em outras palavras, é uma sequência lógica de passos que, quando seguidos corretamente, levam à solução de um problema ou à realização de uma determinada tarefa.

convence esses grupos do contrário, nem mesmo evidências factuais. Isso implica em utilizar o mercado para amplificar e reciclar mediocridades e tolices de volta para aqueles que as produziram inicialmente, provocando um loop cibernético e retirando a própria condição da realidade material presente nas relações digitais.

A sociedade atravessada pelo capitalismo de plataforma denuncia, assim, um perigo na interseção da sociedade material e da sociedade imaterial. Para além dos valores subjetivos dos sujeitos, o perigo concentra-se também nas tomadas de decisões políticas. A digitalização da política na esfera da ideologia neoliberal constrói identidades políticas com agendas e dinâmicas cada vez mais passando para o campo digital, fazendo com que mude não só a forma de realizar política, mas também seu próprio conteúdo e sua natureza. O processo de plataformização provocado pela indústria tecnológica, intrinsecamente ligada ao mercado de dados, alavanca um sucesso econômico perceptível nas organizações da sociedade capitalista. O problema é a clássica distinção de onde esse sucesso econômico está localizado e para quem está sendo um sucesso.

As plataformas, colocando-se apenas como mediadoras do processo entre demanda e oferta, acumulam os dados dos usuários, fazendo a economia girar, como já dito anteriormente. É nesse processo que se torna fundamental compreender que o sujeito não necessariamente transforma o meio cibernético, mas que o mesmo é controlado pelas grandes corporações de tecnologia. Tais corporações estruturam seus ambientes de acordo com interesses de consumo, enquanto o concorrencialismo social consiste em apenas mais uma armadilha para o sujeito influenciável, que, por sua vez, ocupa o lugar de objeto manipulável, tornando o sujeito essencial no jogo mercadológico digital.

O sujeito cibernético é assim produzido por enunciados, materialidades e práticas de investimentos cibernéticos, provocando uma falsa noção de empreendedorismo para fora de si e desfrutando de uma liberdade totalmente abstrata. Com isso, ele se priva através da lógica diversa de aprisionamento de sujeitos proporcionada por toda a ideologia neoliberal presente nos valores da cibercultura. Isso permite uma atuação política de esvaziamento do atual sistema democrático, minando discussões sobre visões de mundo e projetos melhores para determinados países.

Em vista do esvaziamento, o medo, o ódio, o fanatismo, o dogmatismo e teorias de conspiração ganham força nos espaços cibernéticos. Além da distorção do debate político, o conhecimento científico é totalmente relativizado, provocando o distanciamento das contestações materiais e permitindo uma estrutura de sociedade baseada na ideia de pós-verdade. Emerge assim, uma sociedade em constante competição, contra si mesma,

absolutamente cansada e propícia à autodestruição. Assim, o ciberespaço e a cibercultura se tornaram os locais de controle mais usados pelo neoliberalismo, permitindo a própria construção e definição desses espaços, impulsionando o relativismo político o marketing, o entretenimento, as crenças religiosas, o empreendedorismo e criando a falsa sensação de liberdade e autogoverno (Saiago, 2012, p. 33).

Com o controle das grandes corporações de tecnologia, a atuação no espaço cibercultural se mostra propícia a demandar discursos falsos para atender aos interesses de grupos específicos, desviando-se de discussões e práticas experienciadas na realidade material. Pensando na contestação no momento presente da produção deste trabalho, percebo a indispensável necessidade de abordar as recentes questões que movimentam o atual debate sobre a internet no Brasil.

Há pouco tempo, entrou na pauta da Câmara dos Deputados um projeto de lei nesse sentido. Segundo o jornal Brasil de Fato, Nara Lacerda (2023) discute como o projeto prevê a responsabilização das plataformas digitais por conteúdos extremistas e fake news, pontuando como o texto tem gerado polêmicas ao longo dos dois anos de procedimento, desde sua criação em 2020.

O projeto, apelidado de PL das Fake News e de autoria do Senador Alessandro Vieira do MDB de Sergipe, aborda medidas a serem tomadas para combater a propagação de notícias e conteúdos falsos que circulam nas redes sociais. Um dos pontos principais do texto é apontar a responsabilidade das empresas, como Facebook, Twitter, WhatsApp e Telegram, por não adotarem critérios para impedir a circulação de desinformação em seus espaços digitais.

O relator do texto, o deputado Orlando Silva do PCdoB de São Paulo, declara que o projeto de lei vai trazer a previsão de que as empresas sejam mais transparentes em relação ao funcionamento dos algoritmos, que determinam o que cada pessoa recebe por meio das redes sociais. De acordo com a jornalista Bia Barbosa, as empresas definem os termos globais das plataformas, não encontrando acordo com a legislação em determinados países em que estão em operação.

O controle de dados em escala global permite um monopólio gigantesco no mercado digital entre as grandes corporações de tecnologia, resultando em um impacto social significativo no cotidiano da sociedade. Os limites do uso da internet não podem ser definidos por empresas privadas que visam o lucro. É preciso estabelecer uma moderação na atuação dessas empresas nos conteúdos postados, incluindo, assim, para além da regulamentação, a presença do estado brasileiro monitorando o cumprimento da lei.

Um dos pontos positivos da lei são as especificações detalhadas sobre obrigações de segurança e a transparência sobre os sistemas automatizados que as plataformas usam para gerenciar, moderar e recomendar conteúdo. Em contrapartida, o texto deixa a desejar quando se trata da participação da sociedade nas decisões e na ampliação do controle de supervisão da regulamentação, provocando carência de representação do meio acadêmico e da sociedade civil.

Para além disso, há uma certa prioridade quando o assunto se trata da proteção das crianças e dos adolescentes. O deputado relator alega que há a necessidade de um capítulo especial para a proteção da juventude devido aos ataques de violência armada ocorridos recentemente em escolas brasileiras. O uso das redes sociais foi o campo de todo o planejamento para a execução desses crimes, que acompanhava toda uma disseminação de um discurso extremista compartilhado pela falta de controle das publicações veiculadas (Lacerda, 2023).

O atual ministro da justiça, Flávio Dino, em sua fala ao Congresso Nacional realizada no dia 13 de setembro de 2023, defendeu a aprovação do PL das Fake News e incluiu um outro projeto de apoio do governo, o PL 2628/2022 de mesma autoria de Alessandro Vieira (Agência Senado, 2023).

Quando analisamos as questões do projeto de lei 2628/2022 para pensar sobre a segurança das crianças e dos adolescentes, percebemos que o projeto tem como objetivo buscar a proteção dessa juventude no ambiente digital. Além da proteção dos crimes digitais, a ideia do projeto é garantir uma melhor segurança do uso da internet sem desrespeitar a autonomia do sujeito conectado. O projeto se apresenta em construção com várias organizações de tecnologia do Brasil, como: o Instituto Alana, Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio (ITS), Data Privacy Brasil e Instituto LGPD. O ponto fundamental de base do projeto é a compreensão de que tal juventude passa por um processo inevitável de formação biopsíquica, e a proteção contra a exploração comercial indevida passa a ser fundamental a esses sujeitos:

O projeto se aplica a todo produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado ou que possa ser utilizado por crianças e adolescentes, disponíveis em território nacional, independentemente de sua localização, desenvolvimento, fabricação, oferta, comercialização e operação. Essa abrangência ampla segue exemplo do que fez a autoridade britânica (ICO) em seu Age Appropriate Design Code, que condicionou a incidência da lei ao provável acesso de crianças e adolescentes ao produto ou serviço. Uma vez que este tenha probabilidades significativas de ser acessado por crianças e adolescentes, ele deve ser mais protetivo, ainda que não seja declaradamente pensado para esse público (Câmara dos Deputados, 2022).

Com relação às questões da internet no âmbito da política brasileira, percebemos que toda a questão da cibercultura está intrínseca à relação direta das experiências dos sujeitos no campo da materialidade. Há um dano ideológico esmagador nas relações sociais do campo material que está sendo produzido no campo digital. Como observado, crianças e adolescentes são os alvos mais vulneráveis e propensos a assimilar a ideologia liberal em todo o contexto cibercultural. Seus principais espaços de atuação estão nas redes sociais e nos jogos digitais. No próximo capítulo, será discutido como os jovens se tornam reféns da ideologia neoliberal por meio dos consumos realizados na cibercultura.

2 CAPÍTULO: AS REDES SOCIAIS, OS JOGOS DIGITAIS E A SAÚDE MENTAL DOS JOVENS

2.1. AS REDES SOCIAIS

Um vídeo disponibilizado em 3 de agosto de 2023, no site digital do Portal R7, aborda um episódio ocorrido nas redes sociais que gerou considerável polêmica devido ao seu conteúdo. Este não apenas apresenta uma competição nítida e direta, mas também inclui casos de violência física.

Você está assistindo ao vídeo que se inicia com o apresentador do telejornal “Balanço Geral de São Paulo”, Eleandro Passaia, demonstrando clara indignação com o acontecimento exibido no telão de seu programa. No telão, vídeos gravados em perspectivas verticais indicam gravações feitas por meio de celulares, nos quais jovens se propõem a participar de uma competição de “soco na cara” com desconhecidos em troca do valor de R\$2.000,00. A legenda “levaria um murro na cara por 2000 reais; isso aconteceu em Maringá” (RecordTV, 2023) traz compreensões do local onde alguns jovens praticaram esse “desafio”. O apresentador alega, então, como a brincadeira pode ser perigosa e questiona seu comentarista do programa: “se você quebra um maxilar, quebra um dente, alguém arrebenta com teu olho, R\$2.000,00 vai pagar a conta, Diógenes?” (RecordTV, 2023). Recebendo uma resposta negativa do comentarista, Passaia aponta a presença de mulheres fazendo parte do desafio e tece comentários que rebaixam as participantes por aceitarem a troca de tapas, associando as risadas do vídeo com a situação.

O vídeo da matéria até então se inicia com o repórter, ainda não identificado, informando que “nas redes sociais, de vez em quando, surge alguma tendência sendo replicada pelos jovens e adolescentes. Muitas parecem engraçadas e até inusitadas” (RecordTV, 2023). As imagens que acompanham as falas ilustram algumas das tendências e vídeos que frequentemente repercutem nas redes sociais, como WhatsApp, Instagram, YouTube, Facebook, TikTok e X (antigo Twitter). Dentre essas: 1) jovens pendurados em um trem vermelho em movimento, cruzando com outro a caminho em linha oposta, representando claro perigo aos jovens; 2) uma jovem equilibrando-se em ligas metálicas no topo de um prédio e 3) uma jovem lambendo uma privada com o título do vídeo escrito “Desafio coronavírus” (tradução própria)¹¹, apontando um forte indício sobre as tendências.

¹¹ Do original “CORONAVIRUS CHALLENGE”.

Se são tendências, entendo que há um interesse atrelado a essa questão. O repórter, que acaba de encenar um soco na cara com um integrante da equipe, pede para acreditarmos que “os jovens estão trocando socos, de verdade, pra ganhar dinheiro e gerar engajamento nas redes sociais” (RecordTV, 2023). O repórter comenta que “no desafio, um influenciador oferece R\$2.000,00, pra duas pessoas desconhecidas se darem um murro no rosto. O que der o mais forte, ganha o dinheiro. Uma multidão acompanha tudo” (RecordTV, 2023). A multidão também carrega um indício interessante em sua composição: os jovens que estão em volta dos participantes do vídeo, também gravam o desafio. Após descrever os socos que exibem na televisão, o repórter entrevista pessoas nas ruas para saber se elas topariam levar um soco na cara e ganhar R\$2.000,00 em troca. Uma mulher de cabelo vermelho vai direto ao ponto advertindo que tal atitude seria “loucura”. Outro homem expressa negação quando o repórter questiona se o mesmo levaria um soco em troca de dinheiro.

Mas o que chama atenção, não é a negação de levar um soco, mas a aprovação de outros sujeitos que aceitariam o desafio precisamente por oferecer uma quantia em dinheiro. Um homem negro que usa um boné branco e óculos exterioriza sua aprovação, alegando que o "negócio" não é força. Com o corte da edição no momento de sua explicação, outro sujeito com boina afirma que aceitaria o desafio se o dinheiro estivesse em jogo.

A matéria do jornal termina entrevistando o professor de luta Rodrigo Angeli, que informa que atitudes semelhantes às dos jovens nas redes sociais podem causar lesões que nem mesmo a quantia oferecida pode consertar. Zuluzinho, praticante do esporte de tapa na cara, também destaca os perigos que todos os praticantes estão enfrentando com o esporte e informa que há toda uma preparação para que o tapa seja realizado. Ao observarmos os vídeos que são exibidos, percebe-se claramente que os jovens não apresentam nenhum tipo de preparação para realizar o soco ou tapa. O risco físico à saúde dos jovens, na realidade material, transforma-se em uma moeda de troca por engajamento nas redes sociais, uma realidade que capitaliza todas as informações e atitudes do mundo material para o controle e lucro das grandes corporações que controlam as redes sociais.

Com a possibilidade de ganho real de uma quantia em dinheiro que supera o salário mínimo em troca de um soco, a resposta positiva das pessoas mostra como, na realidade capitalista, o dinheiro se transforma em um item de necessidade que altera a percepção do campo material das pessoas. Tal condição não está necessariamente atrelada ao objetivo de acumular capital. Muitos dos entrevistados poderiam resolver vários problemas financeiros que cercam sua realidade com o dinheiro extra proposto no desafio. Isso não se aplica apenas aos entrevistados pelo repórter nas ruas de São Paulo. A própria condição de vários produtores de

conteúdos digitais também pode seguir a mesma lógica dos sujeitos entrevistados. Quando pensamos em uma realidade capitalista, o dinheiro define a representação de capital necessária para a subsistência de todos que ali vivem. É a partir dessa contradição que as redes sociais atuam.

As condições de produção de conteúdo nas redes sociais são de extrema complexidade, pois promovem conflitos na ordem social, visando a criação de mais sujeitos propícios a servir exclusivamente à sua liberdade de ação e expressão, buscando enriquecer-se nas plataformas com a produção de conteúdos digitais. A vida do sujeito jovem, tanto no trem quanto nas ligas metálicas, está sob um grave risco consciente para os envolvidos, chegando ao ponto de valorizar ainda mais a dinâmica de curtidas e engajamento nas redes sociais do que a própria segurança. Atender às demandas da Organização Mundial da Saúde (OMS) torna-se menos interessante quando comparado ao desafio do coronavírus.

Se tornou impossível negar que as redes sociais ganharam maior relevância nos últimos tempos. O trabalho de L. Silva, Moraes e M. Silva (2013) nos auxilia a refletir até que ponto a internet pode ser positiva ou nociva aos usuários. O botão tornou-se uma ferramenta chave para a obtenção de muitas informações em um curto espaço de tempo. Informações audiovisuais que antes levavam alguns minutos para serem transmitidas completamente, hoje são fragmentadas em várias partes divididas em segundos. A ausência do diálogo com o próximo torna-se comum por não haver mais a necessidade de compreensão do trabalho das informações apresentadas. Com a falta do trabalho das informações consumidas nas redes sociais, os sujeitos se transformam em escravos das ferramentas tecnológicas que veiculam informações sempre favoráveis àqueles que controlam suas dinâmicas. Hoje em dia, as redes sociais participam ativamente no cotidiano das pessoas, mantendo todos conectados e compartilhando seus dados com outras pessoas. Mas, como vimos com as dinâmicas do desafio de soco na cara, “as redes, com a virtualização, podem ser compreendidas como o afastamento da experiência imediata, vivida no campo próprio do indivíduo” (Silva, L.; Silva, M.; Moraes, 2013, p. 6-7).

Sobre a experiência imediata, entendo como a experiência que é vivenciada pelo sujeito na realidade tangível, onde o processo de comunicação das linguagens é elaborado de forma direta de sujeito para sujeito. A intermediação da comunicação através da realidade virtual, mesmo pertencendo a toda uma organização material, produz um campo abstrato de virtualidades que causa um modo distorcido de perceber a realidade a qual o corpo humano está pertencendo. Mota e Neto (2021) constataram que a internet causa impactos necessariamente negativos quando se trata de qualidade de vida dos jovens. O uso recorrente e intensivo da internet e do ciberespaço como um todo afeta diretamente a “saúde física,

emocional, quando mental” e já é caracterizada como um problema de saúde pública em países “desenvolvidos”. De acordo com os autores, os sujeitos gastam uma grande quantidade de tempo e energia em atividades online e que não são essenciais à realização concreta, causando distanciamento das próprias realizações pessoais e afetando diretamente capacidades intelectuais de toda uma juventude. O risco de isolamento social e solidão demonstram peculiaridades que ao mesmo tempo são perigosas e proporcionadas por políticas e práticas do neoliberalismo (Mota; Neto, 2021, p. 343).

Ocorre então um fenômeno fundamental e característico da cibercultura: a internet, ao provocar o isolamento, articula soluções que buscam manter os sujeitos conectados a ela. A internet provoca o preenchimento do vazio ao mesmo tempo em que o produz. A cibercultura, nos moldes de uma sociedade capitalista, serve como um dos mecanismos de controle e de conexão de sujeitos que, já esvaziados de sentidos da realidade material, buscam se identificar em locais onde se sintam bem-vindos em uma realidade completamente virtual, lançando para o campo das redes desafios aos quais poderiam se submeter para serem aceitos em uma rede planejada por influenciadores e até mesmo pelos grandes desenvolvedores corporativistas.

A internet busca solucionar a solidão do mundo moderno, de ordem liberal, acostumando os sujeitos com novidades o tempo todo, moldando suas vontades e seus gostos a partir de condições dadas ao próprio algoritmo das redes sociais. Como a internet causa distanciamento do convívio social, logo causa solidão. Se a causa da solidão vem justamente do distanciamento social, a ausência da sociedade se transforma em uma parte fundamental para o entendimento do adoecimento do ser humano com as políticas adotadas de superação da internet (Silva, L.; Silva, M.; Moraes, 2013, p. 9).

O adoecimento que leva à dependência pela internet pode ocorrer em várias culturas distintas e em diferentes faixas etárias. Comumente, os jovens estão mais propensos a essas contradições, pois acompanham o desenvolvimento do ciberespaço ao mesmo tempo em que estão formando suas identidades e maneiras de se identificar. A busca por identificação no anonimato da internet possibilita o afastamento da identificação com as condições e experiências da materialidade. Quando o anonimato é questionado, o cyberbullying ganha espaço, permitindo que jovens que convivem em um espaço virtual publiquem “mensagens ou vídeos de humilhação contra outras pessoas com a intenção de ofendê-las publicamente” (Silva, L.; Silva, M.; Moraes, 2013, p. 11-12).

A lógica não se mantém apenas por se distanciar do convívio social. Como somos seres sociais, o distanciamento desse campo nos faz falta no cotidiano. O distanciamento não ocorre

por falta de interesse em socializar com outros sujeitos. O problema é mais complexo: ocorre devido ao processo de coisificação da vida provocada pelo sistema capitalista.

Objetivamente, o capitalismo consiste em ser uma estrutura que garante o acúmulo de riquezas em propriedades privadas, por meio da exploração da classe trabalhadora. Com a exploração da classe trabalhadora é necessária para manter a regra estrutural da prática capitalista, ocorre o processo de coisificação da vida. Tal coisificação nada mais é do que o processo de transformação em mercadoria. Assim, tudo é transformado em mercadoria, em que principalmente o trabalho se torna mercadoria quando o trabalhador, que não tem acesso aos meios de produção da vida, precisa vender sua força de trabalho para sobreviver. É a partir deste motor que o sistema capitalista passa por sucessivas crises em todo o seu processo de desenvolvimento e se torna necessário para que ele continue no processo de “mercadorização” da vida, a fim de manter a exploração do proletariado e o lucro da burguesia. Dessa lógica, alimenta-se o neoliberalismo, que permeia toda uma lógica política e cultural, retirando o modo de funcionamento do capitalismo para aplicar uma racionalidade nas relações sociais de concorrência, produzindo uma concepção normativa de competitividade nas relações humanas. Essa lógica constrói uma juventude que sempre buscará valorizar relações de capital e satisfações que serão alcançadas por meio do consumismo (Mota; Neto, 2021, p. 346-347). Sobre as mulheres nas redes sociais, principalmente as mulheres jovens, existe um crescente fortalecimento em relação aos padrões de beleza convencionados pelas redes sociais. O regime de visibilidade prega um forte teor de "embelezamento e hipervalorização corporal que são difundidos pelas mídias, como dietas, práticas de atividades físicas, cirurgias plásticas e uso de cosméticos, tendo seu foco justamente em mulheres jovens". A autoestima fica completamente cooptada por questões mercadológicas e capitalistas, havendo uma necessidade em seguir padrões de consumo de redes sociais que exigem representações sociais de beleza padronizada, distanciadas da realidade de vários sujeitos. Os influencers são peças fundamentais para entregar conteúdos com padronizações de beleza e conteúdos consumistas. O avanço tecnológico desenvolvido próximo a uma lógica consumista e capitalista, no século XXI, afeta diretamente a formação da identidade dos jovens e permite que os mesmos extraiam informações e ideias através dos influencers digitais. A identidade dos jovens passa, então, a ser refém de produtos, hábitos e leis do mercado. Mota e Neto ainda informam:

A implementação de técnicas como as exercidas pela internet e redes sociais são algumas das maiores e mais eficazes formas de subjetivação concebidas pelo neoliberalismo. Essas, por mais novas que sejam, têm a marca da mais severa e mais clássica das violências sociais típicas do capitalismo: a tendência a transformar o indivíduo

em uma simples mercadoria. Desse modo, pretende tornar os indivíduos aptos a suportarem as novas condições que são impostas pelo mercado, enquanto por consequência de seu próprio comportamento contribuem para tornar essas condições cada vez mais duras e mais resistentes (2021, 348-349).

Uma matéria publicada no jornal Estado de Minas, em 1º de junho de 2023, mostra como o avanço tecnológico no campo dos filtros de manipulação estética nas redes sociais tem despertado crescente preocupação entre especialistas e governos ao redor do mundo. O mercado desses filtros, impulsionado pelo constante aprimoramento dos aplicativos, possibilita modificações tão sutis e abrangentes nas imagens dos sujeitos ao ponto de se tornarem quase imperceptíveis. A capacidade de suavizar a pele, ajustar o formato do rosto e até mesmo realizar transformações completas, conferindo uma juventude completamente fora da realidade, levou diversos países a considerarem a regulamentação dessas ferramentas digitais. A motivação central para tal ação é a percepção de que esses filtros de beleza podem desencadear problemas significativos de saúde mental, ao impor padrões estéticos inatingíveis e distorcer, principalmente, a percepção da própria imagem das jovens que estão conectadas às redes sociais.

O biomédico e fisioterapeuta Thiago Martins ressalta que esses filtros podem impactar negativamente a vida das mulheres, promovendo baixa autoestima, ansiedade, transtornos alimentares ou dismorfismo corporal. Para enfrentar esses problemas, Martins destaca a importância da conscientização sobre os efeitos negativos dos filtros e a promoção da valorização da diversidade e da beleza natural. Além disso, ele enfatiza a necessidade de estabelecer limites realistas na busca por aprimoramentos estéticos, alertando sobre os perigos da busca pela perfeição absoluta. Para enfrentar esses problemas, Martins destaca a importância da conscientização sobre os efeitos negativos dos filtros e a promoção da valorização da diversidade e da beleza natural. Além disso, ele enfatiza a necessidade de estabelecer limites realistas na busca por aprimoramentos estéticos, alertando sobre os perigos da busca pela perfeição absoluta. Para aqueles que fazem uso excessivo desses filtros, o especialista aconselha a estar atento aos sinais de dependência e desagrado constante com a própria imagem, recomendando a busca por ajuda profissional, como terapia e apoio psicológico, para lidar com essas questões (Estado de Minas, 2023).

Os influenciadores, assim como todos os aplicativos que relacionam a beleza corporal a um padrão estético, extrapolam todas as bases materiais para atender a demandas específicas de mercado provocadas por certos setores tecnológicos pertencentes à classe dominante.

A produção da infelicidade e a busca da felicidade a partir do consumo nas redes sociais estão intrinsecamente vinculadas aos interesses da classe dominante. A sociedade, permeada por mecanismos individualistas, testemunha a prevalência do consumismo, alimentado pelas redes sociais e sua interatividade acelerada. Os jovens acabam se afundando cada vez mais em uma ideologia consumista, perpetuando assim a lógica de acumulação de capital. Além disso, a disseminação de fake news na atualidade emerge como um desdobramento das práticas individualistas e do monitoramento de dados das redes sociais. A manipulação eleitoral torna-se uma preocupação real à medida que notícias falsas ganham mais engajamento do que informações verídicas, especialmente durante períodos eleitorais. Esse fenômeno não apenas distorce a percepção dos eleitores, mas também compromete a integridade dos processos democráticos ao criar narrativas fictícias que influenciam negativamente a tomada de decisões. O neoliberalismo assume políticas extremamente autoritárias, adotando características fascistas. Esse fenômeno transcende os limites da democracia, desafiando as estruturas institucionais, intelectuais e culturais estabelecidas. A mutação do neoliberalismo, evidenciada por uma crise fundamental da democracia liberal, sinaliza um ponto fundamentalmente perigoso de desvio ético (Mota; Neto, 2021, p. 349-350).

A reportagem de Varela e Matsui (2023), no site da Agência Pública, aponta que entre janeiro de 2020 e janeiro de 2023, aproximadamente 80% dos 326 perfis identificados que produzem e distribuem fake news continuam ativos em pelo menos uma plataforma digital. Essa análise engloba sujeitos comuns, influenciadores, políticos e empresas, sendo que mais da metade dos perfis pertencem a pessoas físicas. O estudo aponta a utilização recorrente dessas plataformas para promover desinformação, muitas vezes associada a eventos políticos, como os atos antidemocráticos ocorridos em Brasília no dia 8 de janeiro de 2023. Além disso, chama a atenção o fato de alguns perfis terem sido banidos e conseguirem contornar as decisões judiciais reativando contas e criando novos perfis. A presença significativa de políticos nesse cenário levanta questões sobre a eficácia das medidas de controle, visto que apenas 5,6% dos 66 perfis bloqueados pertenciam a políticos (Varela; Matsui, 2023).

As informações de Varela e Matsui provocam reflexões sobre a eficiência do Projeto de Lei 2628/2022, mencionado anteriormente. De maneira resumida, o Projeto de Lei apresenta disposições fundamentais para a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais no Brasil. Abrangendo produtos e serviços de tecnologia da informação acessíveis no território nacional, independentemente de sua origem, a legislação define conceitos cruciais, como aplicações de internet, produtos ou serviços de tecnologia da informação, produtos ou serviços de monitoramento infantil, rede social, caixa de recompensa, perfilamento, entre outros.

No Capítulo II da lei citada, destaca-se a ênfase nos fundamentos para a utilização de produtos ou serviços de tecnologia da informação por crianças e adolescentes, ressaltando a garantia de sua proteção integral, a prevalência de seus interesses, a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento biopsíquico, a segurança contra violências e explorações, o respeito à autonomia e desenvolvimento progressivo, além da proteção contra exploração comercial indevida. O texto ainda aborda a importância de fornecer informações sobre riscos e medidas de segurança aos pais e responsáveis, destacando a conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados.

O capítulo seguinte da lei abrange produtos de monitoramento infantil, jogos eletrônicos, publicidade em meio digital, redes sociais e disposições finais, delineando diretrizes específicas para cada área. O projeto conclui em um conjunto abrangente de sanções, incluindo advertências, multas, suspensões temporárias de atividades e proibições, garantindo a aplicação efetiva e proporcional das penalidades. Ao estabelecer mecanismos de denúncia e monitoramento contínuo, a legislação visa promover um ambiente digital seguro e ético para crianças e adolescentes.

Mas afinal, qual a prioridade em colocar o projeto em prática?

A reportagem de Varella e Matsui (2023) aponta uma clara contradição quando comparada ao Projeto de Lei 2628/2022. O referido projeto busca estabelecer um quadro jurídico inclusivo, chegando até mesmo à imposição de penalidades severas no ambiente digital. Em contrapartida, observa-se uma notável resistência por parte dos agentes envolvidos na disseminação de desinformação. Essa contradição evidencia desafios inerentes à regulamentação das plataformas digitais, sugerindo que a simples imposição de leis pode não ser suficiente para erradicar efetivamente a disseminação de fake news e os padrões de consumo e beleza em um contexto moldado pelo sistema capitalista neoliberal.

A eficácia do Projeto de Lei, inserido em um contexto capitalista e neoliberal, pode depender não apenas de sua implementação, mas também da capacidade contínua de adaptação às dinâmicas do ambiente digital, que são intrinsecamente influenciadas pelas lógicas do mercado e pela busca incessante de lucro.

Enquanto isso, a lógica extrapola o campo das redes sociais para o terreno da educação. A relação entre o professor e o aluno já não é mais respeitada como antes. A lógica extrapolou para o ato de violência física, não entre os alunos, mas sim envolvendo o aluno e o professor. O episódio de agressão a uma professora no Colégio Pedro II, em Humaitá, no Rio de Janeiro, ocorrido em 18 de setembro de 2023, ganha destaque na matéria do jornal Terra, publicada em 26 do mesmo mês. A professora Ana Paula Loureiro foi agredida por alunos do 6º ano do

ensino fundamental como parte de um desafio absurdo denominado “Desafio bata em seu professor” (tradução própria)¹². Esse desafio, originado nos Estados Unidos em outubro de 2021 e difundido por meio das redes sociais, incentiva os alunos a agredirem fisicamente seus professores e a compartilharem os vídeos gravados nas redes. A notícia gerou indignação na comunidade docente, levando o Departamento de Inglês do Colégio a publicar uma nota de repúdio nas redes sociais. O Colégio Pedro II, em sua resposta, expressou solidariedade à professora agredida, considerando o episódio lamentável e informando sobre a suspensão dos alunos envolvidos e a instauração de um processo disciplinar. O colégio observou uma crescente ocorrência de ações violentas entre os alunos, destacando a necessidade de reflexões e discussões urgentes sobre a atual realidade escolar, marcada por conflitos sociais (Terra, 2023).

A reportagem reflete não apenas a gravidade do incidente, mas também a urgência de abordar questões mais amplas relacionadas ao respeito, limites e empatia no ambiente escolar. Resumindo, é preciso voltar a debater e a tratar sobre a ética que evidenciamos. Uma ética pautada e desenvolvida em valores capitalistas deixa a questão social abalada e propicia a receber ataques de uma liberdade individual abstrata que fortalece cada dia mais uma lógica completamente consumista e neoliberal. Com isso, desenvolve-se uma ampla característica de solidão nos sujeitos que vivem em sociedade, mas que passam a negar essa condição.

2.2. OS JOGOS DIGITAIS

Os estudos dos jogos digitais, desde sua origem, têm refletido uma perspectiva eurocêntrica e norte-americana, produzindo um viés que influencia a percepção dos videogames como uma expressão cultural e política moderna, derivada de uma abordagem positivista e purificadora. Isso traz à tona uma crescente necessidade de revisar e defender a observação dos videogames dentro da cultura e não como uma cultura isolada. A intensa interligação entre jogo, capitalismo tardio e neoliberalismo, evidenciada na institucionalização e midiaticização das práticas competitivas, está resultando na colonização do jogo pelo capital. A complexificação do jogo na contemporaneidade, quando contextualizada no Sul Global, revela desafios agravados relacionados à precarização, exploração e desapropriação, destacando a importância de abordagens mais inclusivas e críticas nos estudos de jogos digitais.

¹² Do original “Slap your teacher challenge”.

Com o neoliberalismo, a relação entre o Estado e o setor privado assume uma dinâmica peculiar que afasta a noção de um Estado enfraquecido. Ao contrário, propõe uma atuação estatal em prol dos interesses econômicos privados. Essa ideologia, como visto anteriormente, configura uma política econômica e influencia a forma como a sociedade vive e se comporta. O mercado passa, então, a atuar e a se estender na sociedade, moldando campos de subjetivação que produzem sujeitos alinhados a esse sistema.

Desde a crise do capitalismo em 2008, o interesse pelo neoliberalismo cresceu, especialmente no contexto da persistente crise que desafia a saída do sistema. As vidas sob o neoliberalismo são reguladas pela lógica de mercado, impondo concorrência e mercadorização previdenciárias às empresas privadas. A lógica de mercado, central na racionalidade neoliberal, transcende o âmbito econômico para penetrar no Estado e nos sujeitos, produzindo uma competição que instiga a visão de todos como empreendedores de si mesmos e promove uma subjetivação que orienta as pessoas a se conceber como agentes de mercado. A ética do egoísmo e do individualismo reconfigura a forma como os sujeitos pensam sobre si mesmos.

O trabalho, naquilo que chamamos de capitalismo de plataforma, surge como uma reconfiguração significativa das relações de trabalho sob o espectro do neoliberalismo. A economia compartilhada fundamenta-se na construção subjetiva de uma colaboração que dispersa o consumo, contrastando com as estruturas tradicionais de propriedade. Dados, algoritmos, redes sociais e a internet delineiam os alicerces do que é agora denominado capitalismo de plataforma. Esse regime tem como objetivo uma economia de compartilhamento que cria novos mercados, desdobrando-se em uma dissolução entre o pessoal e o profissional, constituindo uma contínua interação entre os domínios do lazer e do trabalho.

A sociedade digital torna-se um cenário de vida contínua online e offline, onde as interações em rede moldam a produção, consumo e compartilhamento de todo o conteúdo compartilhado. Paralelamente, a chamada “uberização”¹³ do trabalho representa a expressão contemporânea do “precariado”¹⁴, derivada da informalização contratual e da autonomia excessiva concedida ao mercado, mediada por plataformas digitais que reconfiguram as

¹³ A “uberização” é um termo que se refere ao modelo de negócios semelhante ao da Uber, uma empresa de transporte por aplicativo. Esse termo tem sido usado para descrever a transformação de vários setores da economia, nos quais plataformas digitais conectam prestadores de serviços independentes diretamente aos consumidores, muitas vezes contornando estruturas tradicionais de emprego e intermediários.

¹⁴ O “precariado” é uma junção das palavras “precário” e “proletariado”, e é utilizado para descrever uma classe social emergente que compartilha características de precariedade no mercado de trabalho. O precariado é composto por trabalhadores que enfrentam condições de emprego instáveis, falta de segurança no emprego, salários baixos, ausência de benefícios sociais e poucas oportunidades de progresso na carreira.

relações laborais. Este processo, por vezes referido como uberização, é um reflexo das dinâmicas neoliberais na esfera do emprego.

Ademais, a lógica do “tecnoliberalismo” permeia a retórica das empresas, promovendo valores como empreendedorismo, liberdade de horários e ausência de subordinação imediata. Este paradigma induz uma pulverização dos vínculos sociais entre trabalhadores e empresas, transformando o trabalhador neoliberal em um “gerente de si subordinado”, enquanto se apresentam como empreendedores de si mesmos (Abath, 2021, p. 6-7).

A colonização do jogo pelo capital e a apropriação de dinâmicas criativas e lúdicas em prol da produção e acumulação incessantes caracterizam-se como fenômenos que ultrapassam as fronteiras do campo dos estudos dos jogos digitais. A transformação do jogo em uma ferramenta subserviente à racionalidade neoliberal e à plataformização, onde a fusão entre trabalho e lazer, propagada pela ideia do “trabalho divertido”, é acompanhada pela construção de infraestruturas que maximizam um trabalho muitas vezes invisível e desvalorizado. Essa colonização do jogo não apenas reflete a naturalização da racionalidade neoliberal, mas também é impulsionada pela plataformização e revela o encontro entre discurso e infraestrutura na formação da ideologia neoliberal. As falsas recompensas nos jogos digitais perpetuam a lógica da retenção nas plataformas, controlando e manipulando a experiência do usuário. O crescimento das indústrias de e-sports e streaming amplia o alcance dessa lógica, à medida que os usuários contribuem com trabalho não remunerado, alimentando a máquina de jogos. A ideia do “crunch time” como paixão pelos jogos na indústria de games destaca uma problemática relevante. O sistema informal de horas extras, especialmente nas fases pré-lançamento, é crucial para as empresas de jogos, que o apresentam como uma expressão de paixão pelo trabalho. No entanto, essa lógica neoliberal mascara a exploração da mão de obra ao depender de um sistema de recompensas e punições. Os trabalhadores, pressionados pelo prestígio associado à paixão por jogos, vêm-se compelidos a aceitar demandas de trabalho irrazoáveis (Falcão, 2021, p. 2-3).

A “União de Streamers” e o “Apagão da Twitch” no Brasil evidenciam essa dinâmica de exploração, onde o trabalho gratuito é disfarçado como um privilégio de estar associado à indústria de jogos. A matéria publicada em 2021 no site do Globo Esporte mostra que a redução de 66% nos preços de inscrições na plataforma Twitch resultou em um repasse menor para os criadores de conteúdo, levando a uma insatisfação significativa. Dois movimentos notáveis surgiram em resposta a essa situação: a União dos Streamers, anteriormente denominada Sindicato dos Streamers, e o Apagão da Twitch.

A União dos Streamers, liderada por Matheus “Picoca” e Daniel (danielhe4rt), concentrou-se na luta contra a taxa de 30% cobrada pelo governo americano sobre o valor das inscrições. Eles buscaram maior transparência nos pagamentos e criticaram a falta de clareza sobre a precificação das inscrições. Rejeitaram também a possibilidade de envolver questões políticas, preferindo um diálogo direto com a Twitch para resolver as demandas da comunidade de streamers. Caso a plataforma não atendesse às reivindicações, a União pretendia ajudar os streamers na migração ou capacitação para monetizar seu conteúdo de outras maneiras. O Apagão da Twitch adotou uma abordagem descentralizada e anticapitalista, com seus objetivos incluindo não apenas a questão do repasse de pagamentos, mas também a exploração dos streamers, a falta de transparência em banimentos, o processo de parceria, os ataques de ódio nos chats e a proteção do comportamento "incel". O movimento propôs um "apagão" na Twitch, incentivando streamers e espectadores a não acessarem a plataforma em uma data específica. Ambos os movimentos refletem a insatisfação generalizada entre os streamers brasileiros em relação às políticas da Twitch, destacando a necessidade de mudanças significativas para preservar a sustentabilidade financeira dos criadores de conteúdo. A Twitch, em resposta, afirmou estar ouvindo o feedback desses movimentos e se comprometeu a melhorar seus serviços para atender às necessidades da comunidade de criadores de conteúdo (Marques, 2021).

O trabalho de Daniel Abath também aponta como a pressão exercida pela lógica do neoliberalismo está presente nos processos narrativos dos jogos digitais. Abordando sobre o jogo *Death Stranding*¹⁵, o protagonista, Sam, é confrontado com uma realidade que a propriedade privada é um privilégio dos donos dos meios de produção, enquanto os trabalhadores experimentam uma falta de pertencimento. A analogia nos dormitórios, modelados sob um padrão corporativo impessoal, não apenas serve como espaços de descanso, mas também como lembretes constantes da condição de funcionário, evidenciados pelos souvenirs corporativos que decoram o ambiente. A ausência de espaços pessoais para Sam e a colonização dos dormitórios como locais de encontro sugerem uma confusão entre o público e o privado, com a noção de propriedade estendendo-se até mesmo ao protagonista, que pertence integralmente à *Bridges*¹⁶. A precariedade também é destacada no jogo, caracterizado

¹⁵ *Death Stranding* é um jogo de videogame desenvolvido por Hideo Kojima e lançado em 2019. Ambientado em um mundo pós-apocalíptico, o protagonista Sam, interpretado por Norman Reedus, entrega suprimentos em um cenário desolado para reconectar sociedades isoladas. A trama explora temas de isolamento, conexão e vida após a morte, incorporando elementos de ficção científica e sobrenatural.

¹⁶ Em "Death Stranding", Bridges é uma organização que visa reconectar sociedades isoladas após eventos apocalípticos. Sam Porter Bridges é um entregador que trabalha para Bridges, transportando suprimentos cruciais enquanto enfrenta ameaças sobrenaturais.

por uma falta de glamour e espetáculos que tradicionalmente proporcionam lazer em outros contextos de jogabilidade. A narrativa exige que os jogadores se entreguem ao sofrimento e à dificuldade, incorporando um senso de heroísmo próprio a um guerreiro solitário. A escassez de vida nos ambientes do jogo ressalta a desolação do cenário, desafiando os jogadores a encontrar recompensas em meio à inutilidade. O trabalho árduo é retratado como uma busca incessante por uma recompensa futura, mantendo os jogadores envolvidos em um esforço constante, enquanto a definição dessa recompensa permanece nas mãos das instâncias superiores que governam o avatar de Sam (Abath, 2021, p. 9-10).

O esforço e o envolvimento constante exigidos em *Death Stranding* e em vários outros jogos digitais, podem acarretar em sérios problemas quanto à saúde mental dos jovens. Quando o assunto é sobre a infância, em uma matéria no Jornal da USP, Valdemar Setzer e Erika Gouveia ganham destaque por informar os riscos associados ao consumo desenfreado desses jogos, especialmente aqueles controlados, como é o caso na China, onde o acesso é restrito para crianças e adolescentes menores de idade. Setzer argumenta contra a proibição, sugerindo que a conscientização por parte dos adultos, principalmente pais e responsáveis, seria mais eficaz. O professor ressalta que os videogames podem ter efeitos prejudiciais e destaca o estímulo a reações especializadas e mecânicas, o impacto na concentração devido à velocidade das ações na tela, o estímulo à agressividade em jogos violentos e os potenciais danos ao desenvolvimento neurológico das crianças. Ele destaca também a importância de adultos imporem limites e evitem o contato precoce com a tecnologia, enfatizando que o uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode impedir o desenvolvimento normal das crianças. Erika Gouveia complementa a discussão abordando o vício em jogos eletrônicos, estimando que cerca de 40% da população mundial joga algum tipo de jogo eletrônico. Destaca também que o fácil acesso a esses jogos contribui para o crescimento desse número. A pesquisadora explica os parâmetros estabelecidos pela Organização Mundial da Saúde para classificar o vício em jogos como uma doença, incluindo a perda de controle sobre o uso do jogo e a troca de atividades cotidianas por ele. Gouveia destaca ainda que fatores preexistentes, como depressão, podem contribuir para o desenvolvimento do vício e ressalta as dificuldades no diagnóstico, incluindo a falta de percepção por parte do indivíduo afetado e o estigma associado a reconhecer o vício em jogos como uma doença real. Ela enfatiza a necessidade de tratamento semelhante ao de outros vícios, que envolve retirar o acesso ao jogo, lidar com os efeitos da abstinência e estabelecer mecanismos para o retorno à normalidade. O artigo conclui alertando para os perigos do consumo desenfreado de jogos eletrônicos, destacando que apesar da

aparente perfeição na vida virtual, a realidade pode ser muito diferente e problemática quando comparada à realidade virtual (Jornal da USP, 2021).

Os parâmetros da Organização Mundial da Saúde (OMS) quanto ao vício em jogos digitais são classificados como “gaming disorder” (Organização Mundial da Saúde, 2023). O artigo *Gaming disorder: conheça a dependência em jogos eletrônicos*, publicado no jornal do Estado de Minas, destaca a oficialização pela OMS da compulsão por videogames como um distúrbio de saúde mental. O texto ressalta a importância de os pais não “demonizarem” os jogos eletrônicos, mas supervisionar o consumo online e avaliar a maturidade dos adolescentes em relação a essa prática.

Não apenas Valdemar Setzer e Erika Gouveia levantam tal questão, mas a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) também alerta para a necessidade de fortalecer as conexões familiares, contextualizando o conteúdo dos jogos para os pré-adolescentes. Apesar dos possíveis riscos, a matéria enfatiza que os jogos digitais, quando utilizados de maneira adequada, podem trazer benefícios, como o estímulo ao desenvolvimento cognitivo e motor, aprimoramento de habilidades sociais e sensação de lazer. No entanto, são destacados perigos, como a diminuição do sono devido ao uso noturno de jogos e a possibilidade de comportamento agressivo, além do reconhecimento oficial da gaming disorder pela OMS. A dependência em jogos eletrônicos pode ser diagnosticada quando há a presença de três fatores centrais por pelo menos 12 meses, com prejuízos significativos em diversas áreas da vida do sujeito: 1) perda de controle sobre o jogar, ocorre quando o adolescente joga por mais tempo do que havia planejado e não consegue parar de jogar na hora estabelecida, 2) o aumento de prioridade dada ao jogar, o ato de jogar se sobrepõe a outros interesses e atividades diárias, como sono, alimentação, estudo e relacionamentos. O jogo passa a ser uma prioridade maior do que outras responsabilidades ou prazeres e 3) a continuidade ou aumento da atividade de jogar apesar de consequências negativas, o adolescente continua ou intensifica a prática de jogar, mesmo enfrentando consequências adversas. Esse padrão de comportamento deve resultar em prejuízos significativos em nível pessoal, familiar, social, educacional, ocupacional ou em outras áreas da vida (Organização Mundial da Saúde, 2023).

A relação entre o neoliberalismo e o vício em videogames revela uma influência profunda, na qual o individualismo promovido pelo neoliberalismo permeia não apenas a estrutura socioeconômica, mas também os próprios jogos digitais. Isso faz com que a exploração na indústria de jogos, exemplificada pelo “crunch time,” produza uma ética neoliberal que busca maximizar a produção a qualquer custo. O reconhecimento do “gaming disorder” pela OMS destaca as consequências diretas desse contexto, em que a busca incessante

por recompensas nos jogos pode refletir a mesma lógica de retenção da ideologia do neoliberalismo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O neoliberalismo, como perspectiva que visa estabelecer uma "sociedade de liberdade individual", revela contradições internas, especialmente na divergência entre os defensores das reformas sociais e aqueles que priorizam a liberdade individual. A tentativa de superar esse desacordo resultou no desenvolvimento do neoliberalismo que busca desestruturar o Estado regulador em favor da privatização. Ao analisar a implementação do neoliberalismo no Reino Unido e no Chile, observamos as tensões geradas pelas políticas de privatização, que foram exemplificadas pela greve dos mineiros e pelo golpe militar no Chile em 1973. No contexto contemporâneo dos Estados Unidos, a greve nas montadoras destaca a persistência das tensões entre os interesses dos trabalhadores e as políticas neoliberais. Essas contradições se estendem para a cibercultura, onde a evolução da tecnologia digital e a existência do ciberespaço são influenciadas diretamente por políticas do neoliberalismo. A falta de análises críticas sobre exploração social na cibercultura é apontada, ressaltando a necessidade de uma abordagem marxista, conforme sugerido por Christian Fuchs. A influência das grandes corporações de tecnologia, especialmente no mercado de dados, e a necessidade de regulamentação para garantir transparência e participação social, são aspectos críticos quando pensamos o espaço cultural agindo na internet.

A convergência entre neoliberalismo e cibercultura se revela na discussão sobre o projeto de lei 2628/2022, que busca proteger crianças e adolescentes no ambiente digital. Destaca-se a importância de garantir a segurança sem desrespeitar a autonomia desses sujeitos, ressaltando o dano ideológico nas relações sociais, especialmente entre jovens, causado pela influência da ideologia liberal na cibercultura. Entretanto, se torna necessário reconhecer que as leis, como o projeto de lei 2628/2022, possam representar passos importantes na proteção dos sujeitos na cibercultura, elas por si só, não serão suficientes para enfrentar os desafios decorrentes do neoliberalismo e do modo de produção capitalista. A eficácia dessas leis pode ser limitada pelo próprio processo de vivenciamento impregnado nesse sistema econômico. O neoliberalismo, ao priorizar a liberdade individual e a propriedade privada, permeia não apenas as políticas governamentais, mas também molda a dinâmica social e cultural. A lógica do capitalismo, impulsionada pela busca incessante pelo lucro, muitas vezes entra em conflito com os princípios de segurança e bem-estar social na cibercultura. As grandes corporações de tecnologia, movidas por incentivos econômicos, podem resistir às regulamentações, explorando brechas legais e mantendo práticas que comprometem a privacidade e a segurança dos usuários.

Para uma transformação de fato efetiva, torna-se necessário uma abordagem mais abrangente que vá além das leis e explore alternativas ao próprio paradigma neoliberal. A superação do neoliberalismo é essencial para criar uma cibercultura mais segura e ética. Isso implica não apenas em regulamentações mais rígidas, mas em ações de superação dos valores que fundamentam o modo de produção capitalista, incorporando princípios de justiça social, equidade e responsabilidade coletiva. A cibercultura, ao refletir e amplificar as estruturas sociais existentes, pode ser um espaço de resistência e transformação. A promoção de uma cibercultura mais justa envolve repensar as relações de poder, a propriedade de dados e o papel das empresas no ambiente digital. É fundamental considerar modelos alternativos que coloquem a ênfase na colaboração, transparência e no bem comum, em contraposição à lógica neoliberal que muitas vezes perpetua a desigualdade.

Em resumo, a análise da relação entre neoliberalismo e o vício em videogames revela uma embaraçada teia de influências que afeta tanto a produção quanto o consumo desses jogos. A colonização do jogo pelo capital, impulsionada pela lógica neoliberal, resulta na exploração dos trabalhadores na indústria de games, refletindo a precarização e desvalorização do trabalho. A plataformização, característica do capitalismo de plataforma, estende suas garras até o setor transformando os jogadores em trabalhadores não remunerados que alimentam a máquina de jogos, gerando uma busca incessante por recompensas nos jogos que reflete uma lógica neoliberal de recompensas e punições, o que contribui para a exploração da mão de obra em prol do capital. A pressão neoliberal se estende aos próprios jogos, como evidenciado em *Death Stranding*, em que a propriedade privada é destacada como um privilégio e a precariedade é incorporada como parte integral do enredo, romantizando o esforço virtual de uberização. O cenário se complica ainda mais quando se observa os impactos na saúde mental, destacando os jovens. O vício em jogos eletrônicos, agora oficialmente reconhecido como "gaming disorder" pela OMS, torna-se uma manifestação clara dos perigos associados ao consumo desenfreado. A pressão constante, a falta de controle sobre o tempo dedicado aos jogos e a priorização do jogo sobre outras atividades essenciais refletem não apenas a colonização do lazer pelo neoliberalismo, mas também a deterioração da qualidade de vida dos indivíduos. É crucial considerar esses aspectos ao abordar o fenômeno do vício em videogames, reconhecendo não apenas os riscos individuais, mas também a necessidade de uma abordagem mais holística que leve em conta as influências socioeconômicas e culturais que moldam essa realidade.

A presença do neoliberalismo surge também como um fator central na análise das dinâmicas negativas nas redes sociais e nos jogos digitais, fazendo com que haja uma série de problemas sociais. A lógica neoliberal, que prega o individualismo, a competição e a

maximização do lucro no centro de sua ideologia, é a força principal por trás da transformação de aspectos sociais e culturais em apenas mercadorias, resultando em consequências prejudiciais. Nas redes sociais, a busca por reconhecimento e sucesso é distorcida pela ideologia neoliberal, em que a oferta de dinheiro para desafios perigosos ilustra como a violência se torna uma mercadoria trocada por engajamento. O individualismo promovido pelo neoliberalismo se reflete na aceitação dessas práticas, que colocam em risco a segurança dos participantes. Para além da violência física, a pressão por se enquadrar em padrões estéticos inatingíveis, incentivada pelo consumo e através da busca pela felicidade nas redes sociais, destaca como o neoliberalismo influencia as percepções de identidade e até mesmo de autoestima. Já nos jogos digitais, a colonização do jogo pelo capital, a precarização do trabalho na indústria de streaming e a oficialização do "gaming disorder" pela OMS são sintomas de uma lógica neoliberal que permeia a maximização da produção a qualquer custo. O individualismo e a competição incentivados pelo neoliberalismo moldam não apenas as relações de trabalho, mas também a experiência dos jogadores que resultam em exigências constantes com impactos na saúde mental, transformando os jogos em uma ferramenta subserviente à racionalidade neoliberal.

A necessidade de superar o modo de produção capitalista se destaca como uma conclusão crítica diante desses cenários. A ética questionável e as práticas prejudiciais são intrínsecas ao sistema neoliberal, no qual o lucro muitas vezes prevalece sobre a segurança, a saúde mental e o bem-estar social. Superar o modo de produção capitalista implica em buscar alternativas que priorizem o coletivo, a equidade e a sustentabilidade, abordando as raízes do problema em vez de apenas lidar com seus sintomas. A transição para modelos mais colaborativos e equitativos, que transcendam a lógica do neoliberalismo, é essencial para redefinir as interações nas redes sociais, a produção de conteúdo digital e a experiência nos jogos. Isso não apenas implicaria em mudanças nas estruturas econômicas, mas também na maneira como concebemos e valorizamos o sucesso, reconhecimento e felicidade. A superação do modo de produção capitalista torna-se, assim, uma necessidade imperativa para construir sociedades mais saudáveis e travar a necessária busca da construção democrática para o socialismo.

FONTES

ALUNOS de colégio no Rio agridem professora em sala de aula por desafio da internet. **Terra**, 26 de setembro de 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/educacao/alunos-de-colegio-no-rio-agridem-professora-em-sala-de-aula-por-desafio-da-internet,a76fa2596d6d29efce3c55ca9572127abpn05tun.html>. Acesso em: 10 de novembro de 2023.

BRASIL. Projeto de Lei nº 2.628, de 18 de outubro de 2022. **Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais**. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2022. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9205524&ts=1688590967056&disposition=inline&_gl=1*1vome9w*_ga*MTQyNTA1OTcwMS4xNjk2MzY2MjQ4*_ga_CW3ZH25XMK*MTY5NjQ0NzY4Mi4zLjAuMTY5NjQ0NzY4Ny4wLjAuMA. Acesso em: 04 de setembro de 2023.

CAMPOS, Ana Cristina. “Quase 85% das pessoas de 10 anos ou mais acessam internet no Brasil”. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro. 16 de setembro de 2022. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2022-09/quase-85-das-pessoas-de-10-anos-ou-mais-acessam-internet-no-brasil>. Acesso em: 13 de novembro de 2023.

ENTENDA o que é e como funciona o G20, grupo das maiores economias globais. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 08 de setembro de 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2023/09/entenda-o-que-e-e-como-funciona-o-g20-grupo-das-maiores-economias-globais.shtml>. Acesso em: 13 de setembro de 2023.

GAMING disorder: conheça a dependência em jogos eletrônicos. **Estado de Minas**. 21 de julho de 2023. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/saude-e-bem-viver/2023/07/21/interna_bem_viver,1523343/gaming-disorder-conheca-a-dependencia-em-jogos-eletronicos.shtml. Acesso em: 12 de novembro de 2023.

JOGOS eletrônicos podem desenvolver dependência e prejudicar desenvolvimento infantil. **Jornal da USP**, São Paulo. 30 de setembro de 2021. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/jogos-eletronicos-podem-desenvolver-dependencia-e-prejudicar-desenvolvimento-infantil/>. Acesso em: 12 de nov de 2023.

LACERDA, Nara. “Regulação das redes: o que você precisa saber sobre o PL que entra na pauta da Câmara neste mês”. **Brasil de Fato**. São Paulo, 24 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2023/04/24/regulacao-das-redes-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-pl-que-entra-na-pauta-da-camara-neste-mes>. Acesso em: 04 de out de 2023.

LEITE, Gabriela. “Reino Unido: assim regride a Saúde pública”. **Outra Saúde**. 17 de agosto de 2023. Disponível em: <https://outraspalavras.net/outrasaude/reino-unido-assim-regride-a-saude-publica/>. Acesso em: 01 de nov de 2023.

MARQUES, Roque. “União e Apagão: os movimentos de streamers contra a Twitch”. **Globo Esporte**, São Paulo. 20 de agosto de 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/uniao-e-apagao-os-movimentos-de-streamers-contr-a-twitch.ghtml>. Acesso em: 11 de nov de 2023.

OLIVEIRA, Eliane. “Lula afirma que atuação do G20 foi ‘insuficiente para corrigir os equívocos do neoliberalismo’”. **O Globo**. Brasília, 10 de setembro de 2023. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/mundo/noticia/2023/09/10/lula-no-g20.ghtml>. Acesso em: 12 de set de 2023.

Organização Mundial da Saúde. CID-11 Versão: 2023. “6C51 Gaming disorder”. Disponível em: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>. Acesso em: 12 de nov de 2023.

PAÍSES buscam regulamentar “filtros de beleza” nas redes sociais. **Estado de Minas**. 01 de junho de 2023. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/saude-e-bem-viver/2023/06/01/interna_bem_viver,1501898/paises-buscam-regulamentar-filtros-de-beleza-nas-redes-sociais.shtml. Acesso em: 10 de nov de 2023.

PAULINO, Luís Antônio. “Protestos na França evidenciam o fracasso do neoliberalismo”. **Opera Mundi**. 10 de abril de 2023. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/80052/protestos-na-franca-evidenciam-o-fracasso-do-neoliberalismo>. Acesso em: 13 de set de 2023.

RecordTV. “Competição de ‘soco na cara’ valendo dinheiro viraliza nas redes sociais”. **Balanço Geral Manhã**, 03 de agosto de 2023. Disponível em: <https://recordtv.r7.com/balanco-geral-manha/videos/competicao-de-soco-na-cara-valendo-dinheiro-viraliza-nas-redes-sociais-03082023>. Acesso em: 27 de out de 2023.

SENADO, Agência. “Regulação das plataformas digitais é ‘desafio inevitável’, diz ministro da Justiça”. **Senado Notícias**. Brasília, 13 de setembro de 2023. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/09/13/regulacao-das-plataformas-digitais-e-2018desafio-inevitavel2019-diz-ministro-da-justica>. Acesso em: 04 de out de 2023.

TRABALHADORES fazem greve simultânea em três das maiores montadoras de veículos dos EUA. **G1**. 15 de setembro de 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2023/09/15/trabalhadores-de-montadoras-fazem-greve-simultanea-nos-estados-unidos.ghtml>. Acesso em: 15 de set de 2023.

VARELA, Gabriela; MATSUI, Naomi. “80% dos perfis em redes sociais responsáveis por espalhar fake news continuam ativos”. **Agência Pública**, 9 de agosto de 2023. Disponível em: <https://apublica.org/2023/08/80-dos-perfis-em-redes-sociais-responsaveis-por-espalhar-fake-news-continuam-ativos/>. Acesso em: 10 de nov de 2023.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABATH, Daniel. **A pervasividade do neoliberalismo nas representações de trabalho precário no game Death Stranding**. Contracampo, Niterói, v. 40, n. 3, p. 01-13, set./dez. 2021.

BENJAMIN, Walter. **Sobre o conceito de história: edição crítica**. Organização e tradução Adalberto Müller, [notas] Márcio Seligmann-Silva. 1. ed. São Paulo: Alameda, 2020.

BRAGA, Ícaro Ferreira Niz Araujo Braga. **Cibercultura e juventude: a extrema-direita nas redes**. 2023. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

FALCAO, Thiago; GRAY, Kishonna. **A colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal**. Editorial vol. 40 n. 2.

FENELLON, Déa. **O historiador e a cultura popular: história de classe ou história do povo?** História & Perspectivas, Uberlândia, n. 40, p. 27-51, 2009.

FONTANA, Josep. **História depois do fim da História**. Bauru, SP: EDUSC, 1998.

FUCHS, Christian. **Em direção a uma problemática marxista de estudos sobre a internet**. Triple C, 10 (2), 2012. Tradução de Sergio Braga.

HARVEY, David. **O neoliberalismo. História e implicações**. São Paulo: Loyola, 2005.

KLOPPEL, Rafael Gasparetto. **Jogos Eletrônicos e Cibercultura nas Experiências de Corporeidade em Jovens na Contemporaneidade**. 2018, Universidade do Sul de Santa Catarina

MOTA, Daniela Critina Belchior; NETO, Antônio Silvério da Rocha. **Juventude, Saúde Mental e o Uso de Internet - uma abordagem social e histórica**. *Cadernos de Psicologia*, Juiz de Fora, v. 3, n. 6, p. 338-359, jul./dez. 2021.

SAIAGO, Vitória Fernanda Freitas. **Neoliberalismo e ciberespaço: mercado de dados, concorrencialismo social e pós-verdade**. 2022. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022.

SILVA, Luana Matias da; SILVA, Marianne Facundes da; MORAES, Dulcimara Carvalho. **A internet como ferramenta tecnológica e as consequências de seu uso: aspectos positivos e negativos**. Gurupi: Universidade de Gurupi, 2013.

THOMPSON, Edward Palmer. **A miséria da teoria ou um planetário de erros**. Zahar, 1981.

WOLFF, Matheus Gesser. **Margaret Thatcher e os intelectuais do The Guardian: olhares sobre o legado da primeira-ministra para a sociedade britânica e para o mundo**. 2017. 63 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.