

# VISÃO SISTÊMICA CONSTRUCIONISTA SOCIAL E OS USOS DE MÍDIAS DIGITAIS POR CRIANÇAS E JOVENS

VISIÓN SISTÉMICA CONSTRUCCIONISTA SOCIAL  
Y LOS USOS DE MEDIOS DIGITALES POR NIÑOS Y JÓVENES

SOCIAL CONSTRUCTIONIST SYSTEMIC VIEW  
AND THE USES OF DIGITAL MEDIA BY CHILDREN AND YOUTHS

**RESUMO:** O presente artigo consiste em revisão narrativa da literatura acerca dos usos das mídias digitais por crianças e jovens sob enfoque sistêmico construcionista social. Como se constrói a noção de risco e em que contextos são descritas as potencialidades das mídias ou os riscos e problemas para o desenvolvimento socioemocional? A literatura, utilizando a perspectiva sistêmica construcionista social, descreve transformações nos âmbitos do *self* e das relações, associadas ao uso das mídias digitais. Alguns estudos questionam uma suposta retórica de “vício” e viés de essencialismo, envolvendo aspectos políticos, discursivos, ideológicos, interesses mercadológicos, além de categorias fundamentais (de raça, gênero, sexualidade) imbricadas nas experimentações dos usuários jovens nas telas digitais. Este estudo enfatiza as esferas dos diálogos corporificados e da ação conjunta entre os múltiplos agentes envolvidos. O olhar sistêmico construcionista social amplia a inteligibilidade sobre tal tema, com possibilidades de convites à reflexão, questões úteis em contextos da prevenção e da clínica.

**Palavras-chave:** construcionismo social; terapia familiar; infância; juventude; mídia digital.

**RESUMEN:** Este artículo consiste en una revisión narrativa de la literatura sobre el uso de los medios digitales por niños y jóvenes bajo un enfoque sistémico construcccionista social. ¿Cómo se construye la noción de riesgo y en qué contextos se describen las potencialidades de los medios o los riesgos y problemas para el desarrollo socioemocional? La literatura que utiliza la perspectiva sistémica construcccionista social describe transformaciones en los ámbitos del *self* y de las relaciones, asociadas al uso de los medios digitales. Algunos estudios cuestionan la supuesta retórica de “adicción” y sesgo de esencialismo, involucrando aspectos políticos, discursivos, ideológicos, intereses de mercado, además de categorías fundamentales (raza, género, sexualidad) entrelazadas con la experimentación de jóvenes usuarios de pantallas digitales. Este estudio enfatiza la esfera de los diálogos corporificados y de la acción conjunta entre los múltiples agentes involucrados. La mirada sistémica construcccionista social amplía la inteligibilidad de este tema, con posibilidades de invitaciones a la reflexión, útiles en contextos preventivos y clínicos.

**Palabras clave:** construcccionista social; terapia familiar; infancia; juventud; medios digitales.

**ABSTRACT:** This article consists of a narrative review of the literature about the use of digital media by children and young people under a systemic social constructionist approach. How is the notion of risk constructed and in what contexts are media potentialities or risks and problems for socio-emotional development described? The literature using the systemic social constructionist perspective describes changes in the spheres of the self and relationships, associated with the use of digital media. Some studies question the supposed rhetoric of “addiction” and essentialism bias, involving political, discursive, ideological aspects, market interests, in addition to fundamental categories (of race, gender, sexuality) intertwined in the experimenting of young users on digital screens. This study emphasizes the sphere of embodied dialogues and joint action between the multiple agents involved. The social constructionist systemic view expands the intelligibility of this theme, with possibilities of invitations to reflection, useful in preventive and clinical contexts.

**Keywords:** social constructionism; family therapy; childhood; youth; digital media.

CÂNDIDO FONTAN  
BARROS<sup>1</sup>

LEOPOLDO  
FULGENCIO<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Instituto de Psicologia,  
Universidade de São Paulo,  
Brasil

Recebido em: 28/12/2022

Aceite em: 17/06/2023

No cenário atual, sob influência das mídias e do consumismo, as visões da infância têm se voltado a dois extremos paradoxais (Valkenburg & Piotrowski, 2017): a criança como passiva e vulnerável; e a criança como empoderada – ou seja, o contraste entre, de um lado, a suposta necessidade de proteção e, de outro, a de autonomia. Como considerar os aspectos paradoxais relacionados aos usos dos meios digitais por crianças e jovens?

De acordo com a pesquisa Kids Online Brasil (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020), os riscos *on-line* para crianças e jovens são: *cyberbullying*; uso excessivo da internet; acesso a conteúdo prejudicial (como discurso de ódio por minorias e racismo, pró-anorexia, automutilação, uso de drogas ou suicídio); uso malicioso de dados pessoais; contato com pessoas desconhecidas pela internet e encontro com elas; acesso à pornografia ou recepção de mensagens sexuais. Não obstante, podem ser descritas inúmeras formas de uso dessas mídias em contextos considerados úteis, criativos e éticos, que operam como potencialidades tanto para o desenvolvimento da criança ou do jovem, como na sua prática de vida e entorno relacional.

Como se constrói a noção de riscos *on-line*? Em que contextos são descritos ora potencialidades das telas, ora riscos e problemas para o desenvolvimento socioemocional? Este artigo tem o objetivo de abordar os usos dos meios digitais por crianças e jovens adotando a ótica sistêmica construcionista social. Trata-se de artigo de revisão narrativa, com levantamento bibliográfico de pesquisas sobre as mídias no referido enfoque, em especial os usos dos meios digitais por crianças e jovens. Este material provém de parte da tese de doutorado do primeiro autor, em andamento, sob orientação do segundo autor na Universidade de São Paulo. Temos explorado a seguinte questão de pesquisa: como são construídas potencialidades ou riscos nos usos das mídias digitais por crianças e jovens e de que modo estão imbricadas a relacionalidade e os diálogos corporificados? A exploração, a partir desta pergunta, pode gerar compreensão útil para contextos de prevenção e tratamento.

Primeiramente, cumpre introduzir que o tema das mídias digitais – seja quanto à descrição de riscos ou de potencialidades para crianças e jovens – requer lentes de análise não essencialistas. Quanto à crítica aos enfoques de essencialismo, para Gergen (1996), as tecnologias cada vez mais modificam a presença do outro e transformam a noção de interioridade; assim, o essencialismo entrou em erosão e, com isso também, o “eu no centro do ser” e o sujeito como agente individual.

Neste sentido, vale apontar que as telas digitais não devem ser nem demonizadas, nem idealizadas a partir de condições inerentes. Então, como forma frutífera e amplificadora de análise do uso dos meios digitais por crianças e jovens, faz sentido a reflexão sobre 3 Cs: a criança; os conteúdos; e os contextos (Guernsey, 2007 como citado por Lauricella et al., 2017).

## **PERSPECTIVA SISTÊMICA CONSTRUCIONISTA SOCIAL, ADOLESCÊNCIA, CONSTRUÇÃO DE RISCOS E PROBLEMAS**

“...de um ponto-de vista relacional, problemas nunca são inerentes às pessoas individuais”. (Gergen 2009, p. 159, tradução nossa).

A ótica sistêmica construcionista social se trata de um referencial que coloca ênfase sobre contextos e processos. Dentre as visões de família, a perspectiva sistêmica construcionista social pode ser situada, historicamente, como a terceira geração (ou terceira virada de paradigma), contando com marcada influência do pensamento

pós-moderno. Esta perspectiva pode ser considerada um movimento em permanente construção, que prioriza uma ontologia relacional (Guanaes-Lorenzi, 2014) – ou seja, apontando a origem do *self* no âmbito das relações. Inclui um “guardachuva” de discursos e práticas sobre a família caracterizados por abandonar as explicações universais e a noção de que teorias são formas de representar a verdade (Anderson, 2020). A partir desse enfoque, para Anderson (2017), a adolescência:

- É um discurso majoritário na psicologia e psiquiatria, para o qual contribuem as instituições e forças do social;
- Não é uma categoria predefinida com problemas fixos, mas um processo – em uma rede de relações peculiares e cambiantes.

Na literatura, já se abordou a noção de “risco adolescente” como construção social. Tratava-se, no caso, de riscos que não envolviam as mídias (Austen 2009; Gergen *et al.*, 2014; Lightfoot 1997).

Em relação às telas, salientamos, ao longo deste texto, que a construção tanto de riscos *on-line*, quanto de potencialidades, se dá nos âmbitos dos diálogos e da ação conjunta entre múltiplos agentes envolvidos (não só crianças, jovens, seus familiares e educadores). Estão em participação, também, os ambientes educacionais, instituições da infância, da área das mídias, da saúde, dispositivos das leis, discursos, contextos sócio históricos que envolvem classe social, raça, gênero, por exemplo, aspectos políticos, econômicos, além de ideologias sobre consumismo e mercado.

### **A PERSPECTIVA SISTÊMICA CONSTRUCIONISTA SOCIAL: CONTEXTOS FAMILIARES, O BRINCAR NAS TELAS DIGITAIS E SEUS ASPECTOS PARADOXAIS**

Hacking (2000) foi um dos autores que abordou a construção social da “criança que assiste TV” (ou usuária de telas). Ele comenta que tal denominação de “criança que assiste TV”:

- É algo que não existe como classe definida até que seja pensada como um problema social (passando a ser reificada e vista como inapta);
- Pressupõe uma ideia ou tipo de pessoa (que vira objeto de pesquisa, alvo de visões dos pais e discursos de especialistas ou mesmo de políticos);
- Para um crítico com visão da construção social, estaríamos melhor sem essa categorização – ou seja, poderíamos desmascará-la (já que advém de interesses moralizadores em múltiplos níveis).

Na exploração do tema das imagens da mídia e as construções de realidades contrastantes é importante pontuar que existem muitas camadas de complexidade em questão, pois os textos midiáticos são polissêmicos – permitindo diversos modos de leitura, inclusive interagindo com as famílias e amigos e com negociação com os sentidos dominantes (Gamson *et al.*, 1992). Além disso, os meios digitais nos envolvem no processo de co-construção da comunicação, o que torna evidente que nossas ações são inerentemente “para o outro” e, sem o outro, perdem o significado (Gergen, 2015). Não é à toa que a comunicação por computadores pode ser considerada uma “prática social capaz de conferir não apenas validade, mas também visibilidade concreta aos princípios do construcionismo social” (Mininni, 2008, p. 190).

Com as lentes da construção social, pode-se explorar paradoxos suscitados pela temática do uso dos meios digitais. De modo contraditório, com o aumento do uso de celulares e mídias digitais, surgem novos desafios, como a intensificação dos paradoxos de “presença ausente” e desgaste dos processos facilitadores do reconhecimento do *self* (Gergen, 2002). Além disso, dentre as experimentações lúdicas nas telas digitais, também podem existir paradoxos entre divisão/ inclusão (Gergen, 2015). Mesch (2009) enfatiza que a internet deve ser tomada como um artefato cultural e, para raciocinar sobre o seu uso pelos adolescentes, devemos superar a dicotomia entre determinismo tecnológico e construção social das tecnologias; assim, ao invés de relação causal, devemos nos voltar às influências mútuas entre usuários jovens e esse meio. Para Sojka (2021), o contínuo enredamento da humanidade no digital e a personalização algorítmica da informação têm levado a mudanças fundamentais: na identidade e sociabilidade humana (como conhecemos a nós mesmos e aos outros); na epistemologia (o que conhecemos); e na ideologia (nossas crenças).

Através do referencial construcionista social, há possibilidade de explorar os múltiplos contextos em que as potencialidades e riscos passam a ser descritos quanto ao uso infantojuvenil de telas. Carvalho *et al.* (2016) propõem expandir o foco de análise sobre o virtual, dando importância a investigar: como esses meios são usados pelas famílias; a correlação disso com as diferentes dinâmicas familiares; e com distintos momentos no ciclo vital familiar. Bacigalupe (2011) descreve que a negociação com autonomia, privacidade e independência do controle parental são tarefas desenvolvimentais centrais nas interações dos jovens com essas mídias. Para o autor citado, surgem dilemas éticos e psicossociais complexos que requerem contrabalançar a criatividade, descoberta e imaginação com questões de estabilidade, segurança e previsibilidade.

Na interpretação de muitos pais, as mensagens incessantes trocadas entre jovens e amigos consomem tempo, prejudicando que a família esteja reunida; também, tanto pais quanto jovens se descreveram como apressados, considerando que os *smartphones* ora resolvem, ora exacerbam os problemas na noção de tempo (Clark, 2013).

Para Montola (2011), os *games* são multifacetados; devem ser analisados no âmbito polifônico, desordenado e complexo do brincar; e em seus aspectos de construções sociais de significado, na sua produção e interpretação. Então, a compreensão desses jogos inclui níveis de construção de conhecimento entre jogadores, contextos, panos-de-fundo culturais compartilhados, e também as propriedades formais do *game*. Mesmo a realidade material do jogo – as regras, seus estados e mundos – não podem ser tomados, de antemão, como experiências uniformes do brincar, nem codificados de forma universal, desprovida de ambiguidade (Montola, 2011).

Para Grimes (2010), a cultura do quarto da criança é local de práticas do brincar, negociação complexa e subversiva com as fronteiras nos computadores; porém, nos *scripts* dos jogos *on-line*, operam regras rígidas, a serviço de interesses comerciais, dimensão política e poderes dominantes, que reduzem a participação e a criatividade. Delamere e Shaw (2006) exploraram a construção social do brincar com *games* violentos, descritos pelos jogadores de modo contraditório: ora como entretenimento inofensivo; ora, com desconforto e preocupações.

As atividades *on-line* são amplamente voltadas para o brincar e, então, devemos investigar sobre as implicações desta mudança histórica (Gergen, 2015). O referido autor critica a cultura do brincar disseminado (*playland*) evidenciada nas telas que impacta dois domínios, principalmente: o *self* e as relações humanas. Em crítica à superficialidade a este espírito do tempo (*zeitgeist*) do divertimento disseminado nos meios digitais, Gergen (2013, 2015) coloca que se põe em evidência o “*self* na ação de jogar” (*playing self*), com pretenso retrocesso ao individualismo.

Por outro lado, quanto à mediação dos pais em relação ao uso dessas mídias, Clark (2011) apontou a importância de dar mais atenção ao brincar infantil e sobre os modos como as próprias crianças participam da aprendizagem no meio virtual. A autora estimula que os pais sejam “ouvintes e co-criadores” (Clark, 2011, p. 334, tradução nossa) e que façam convites aos jovens quanto às experiências nas telas em negociações no relacionamento interpessoal.

## A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES NAS TELAS, CONTEXTOS E LINGUAGEM. MÚLTIPLAS IDEOLOGIAS E INIQUIDADES SÓCIO-HISTÓRICAS

A visão aqui proposta explora as questões da constituição do *self* na matriz da relacionalidade. Para Gergen (1996), as tecnologias nos expõem a inteligibilidades alternativas, novas ondas de discursos, transformações e formas ambíguas de expressão, desafiando o vocabulário do mundo mental, tornando difícil determinar os conteúdos psicológicos do *self* a partir de essencialismos.

A perspectiva sistêmica construcionista social é enriquecedora para explorar como os usuários jovens constroem suas identidades tanto *on-line* quanto *off-line*. Nas descrições de jovens, estar conectados à internet pode significar sinônimo da sua própria vida social, implicando tensões, paradoxos e discursos em grande escala (Tiidenberg *et al.*, 2017).

Cumprir destacar que a construção das identidades não é uniforme no virtual, envolvendo múltiplos contextos dialógicos. É imprescindível levar em conta que os contextos das mídias sociais são co-construídos socialmente e, assim, os direcionamentos dos *posts* dos jovens mudam conforme os públicos alvo, já que audiências invisíveis podem se chocar entre si (boyd, 2015).

Para compreender as *fake news* e a polarização nas mídias, o construcionismo social pode lançar luz sobre a construção das verdades. McWilliams (2022) recomenda a compreensão de diferentes critérios de verdade, originados de julgamentos éticos, morais e de vocabulários para construir realidades e identidades. Para Stark e Fins (2012), as mídias sociais não se referem a uma pessoa isolada, sendo artefatos de construção social entre leitores e autores que envolvem verdades, ficção, emoção e significados complexos e não lineares. Contudo, como colocam Subrahmanyam e Šmahel (2011), “os adolescentes têm que navegar estes mundos digitais de modo seguro e protegido e de maneiras que estão, às vezes, em desacordo com os valores éticos e morais *off-line*. Mentir e falsificar informação ilustra bem isso” (p. 103, tradução nossa).

Um pressuposto fundamental nos estudos revisados é que os textos das mídias não são estáticos e, desse modo, o processo de leitura das mídias é um processo de criação (boyd, 2015; Tilsen, 2010; Tilsen & Nylund, 2009). Como Subrahmanyam e Šmahel (2011) afirmaram:

é importante se afastar do quadro de que o adolescente usuário da internet seja passivo e influenciado irreflexivamente pelos contextos *on-line*. Ao invés disso, devemos ver que os usuários estão criando seus contextos em conjunção com outros usuários, então, influenciando e sendo influenciados pela própria cultura *on-line* que eles estão ajudando a criar. (p. 34, tradução nossa).

Entretanto, em muitos contextos a infância e adolescência não são construídas de modo a gerar empoderamento, levando em consideração seu potencial interpretativo.

Ademais, as mensagens midiáticas são produzidas como múltiplas vozes, que podem ser lidas de modos distintos: ora naturalizadas; ora com incremento do volume de informação e fragmentação dos significados, sem implicar maior diversidade (Gamson *et al.*, 1992).

Além disso, essa perspectiva tem gerado crítica ao discurso de pânico moral quanto aos usos infanto-juvenis dos meios digitais. Por um lado, vigiar e combater o *cyberbullying* virou uma obsessão e os discursos se focam mais na punição dos perpetradores do que em promover empatia, resiliência e empoderamento (boyd, 2015). Por outro lado, pode gerar preocupação o fato de jovens servirem de mercado para valores de violência e competição (Tilsen, 2010).

Nas palavras de Subrahmanyam e Šmahel (2011), “os jovens parecem construir e co-construir suas identidades pessoais, sociais, de gênero e de etnia em ambientes *online* à medida que encaram questões cruciais sobre quem eles são, aonde pertencem e o que querem fazer das suas vidas.” (p 76, tradução minha). Para Mascheroni *et al.* (2015), é interessante explorar como a identidade de gênero e a sexualidade operam como construção social no uso das mídias digitais, seja no sentido de resistência ou de reprodução de padrões da identidade *on-line*. Para esses últimos autores, a identidade deve ser vista como um processo relacional que está inserido nas culturas de pares e no social ao invés de considerá-la uma conquista individual.

De um lado, os corpos dos jovens são controlados pelo consumismo, pela moda, pela estética serializada e hiper exposta na mídia e pela normatização do gênero e da orientação sexual (Tilsen, 2010). Porém, como mencionado, os usuários das mídias podem criar interpretações em negociação de sentido. Além disso, os textos das mídias não são neutros e as mensagens nas telas evidenciam categorias de análise social de gênero, orientação sexual, corporal, de classe social, como também de raça. Por exemplo, Zindela (2019) explorou a construção social da raça, que figura de forma violenta em alguns *videogames* e reduz corpos negros a representações sub-humanas, voltadas para consumo e punição.

Para Tilsen (2010), as imagens da cultura popular estão atreladas à raça, ao gênero e à sexualização, convergindo para a construção binária e, assim, os adolescentes *queer* podem sofrer influências da mídia em termos de heteronormatividade ou de homonormatividade. Um ponto complexo no uso dos *games* é a associação entre a violência e a construção da masculinidade hegemônica nos meninos adolescentes – apesar de que possam ser ativos construindo leituras alternativas, mesmo dos conteúdos considerados agressivos (Tilsen & Nylund, 2009).

## **MEIOS DIGITAIS, RETÓRICA DE ADIÇÃO E A NOÇÃO DE UM “EU AUTÊNTICO E MAIS PROFUNDO”**

A perspectiva construcionista social pode aportar crítica ao preconceito ao uso desses meios, tanto por parte dos adultos quanto por crianças e jovens. Os próprios terapeutas podem se posicionar com viés preconceituoso quanto aos jogos *online*, desconsiderando, na conversa terapêutica, os recursos e aspectos de fortalecimento da identidade que os jovens obtêm através desses *games* (Graham Jr, 2014).

De modo valioso, é analisada, em estudos, a construção de uma retórica sobre a adicção. Por um lado, alguns usuários jovens pesquisados por Šmahel *et al.* (2014) reconheceram a possível existência de uma adicção a meios digitais, com descrição de sintomas (dor de cabeça, problemas nos olhos e no sono, perda de interesse em atividades e amigos ou de contato com a realidade).

Por outro lado, a visão de outros estudos contribui para compreender a origem social dos problemas descritos como suposto transtorno ou adicção. Tiidenberg *et al.* (2017) encontraram um discurso preconcebido de “vício” – de que os adolescentes estão colados às mídias por poderes negativos inerentes. Pissin (2021) analisou, de modo crítico, a construção social do discurso sobre adicção de internet na China, em que o governo, especialistas e pais disciplinam os jovens, até o ponto em que internalizam a autodefinição de viciados. Para boyd (2015), uma retórica protecionista de “dependência de internet” – comparada à adicção a drogas – entrou no discurso popular; porém, alguns dos próprios jovens buscam ajuda para usar as mídias digitais com controle e mais agenciamento.

É importante frisar que analisar a construção social da noção de doença ou sintoma gera compreensão menos restritiva e modifica a reificação dos problemas clínicos ou descrição de suposto vício. O enfoque construcionista social considera a importância da linguagem, dos discursos dominantes (operantes nas instituições e, inclusive, nas listagens de transtornos psiquiátricos). Essa perspectiva crítica quanto ao diagnóstico muda a ênfase da existência ou não de transtornos psiquiátricos como algo inerente ou específico e com origem na esfera individual. Comentarei adiante como uma visão não essencialista sobre risco ou suposto diagnóstico pode ser gerativa de ideias, posicionamentos e ações sobre prevenção e tratamento.

No entanto, vale comentar que existe um discurso entrelaçado, em narrativas de jovens, sobre um “verdadeiro eu” e sobre autenticidade que recai em uma concepção de que “o melhor eu” é o “eu autêntico”, que, idealmente, não deve ser editado por telas (Tiidenberg *et al.*, 2017).

## LINGUAGEM CORPORIFICADA, O SER MÚLTIPLO E AÇÃO CONJUNTA. GERANDO IDEIAS E AÇÕES SOBRE PREVENÇÃO E TRATAMENTO

Nas lentes aqui propostas, um ponto enriquecedor é a ênfase sobre a ação conjunta e a natureza dialógica, pois “o desenvolvimento ocorre em ações conjuntas entre pessoas cujas mentes são corporificadas e cujos corpos são, de modo similar, dotados de mente” (Shotter & Lock, 2012, p. 9, tradução nossa, grifos nossos).

É fundamental considerar que podemos ser constituídos nas múltiplas ações conjuntas, com entes humanos, discursos, instituições e também com objetos, como um bicho de pelúcia ou artefatos culturais e computacionais (Gergen, 2009). A interação através das experiências sutis com artefatos culturais e brinquedos aparece na metáfora visual da “dupla asa da borboleta” – Vide Gergen (2008, 2009). O referido autor propõe representar as ações coordenadas do eu múltiplo com humanos e não humanos ao longo do ciclo vital – desde cuidadores, família nuclear, educadores, pares e, inclusive, mensagens nas mídias, *softwares* ou *personagens*.

De modo importante, nas experiências nas telas, as crianças e jovens devem ser considerados ativos co-criando realidades nos seus ambientes, trazendo temas e pessoas do mundo *off-line* para o *on-line* (Subrahmanyam & Šmahel, 2011). Ao invés de ser mera vítima do mundo imprevisível, o “viajante digital” deve ser considerado um agente cuja noção de *self* foi modificada dentro do *ethos* tecnológico,

absorvendo-o nos modos de entender a si mesmo, ou seja, nos aspectos significativos da sua subjetividade (Gergen, 2018). À medida que se engajam ativamente em grupos, os jovens constroem um conjunto de valores éticos e morais e, nessa esfera, a tecnologia digital propicia tanto oportunidades quanto desafios (Subrahmanyam & Šmahel, 2011). Šmahel *et al.* (2014) apontam que os jovens necessitam de uma educação mais ampla quanto às mídias para discutirem suas experiências *on-line* com os pais, pesquisadores e educadores, levando em conta suas necessidades em termos de psicologia do desenvolvimento.

As pesquisas podem delinear estratégias preventivas que enfoquem não apenas nos riscos, mas implementando uma integração positiva das mídias no cotidiano familiar e políticas de inclusão digital (Carvalho *et al.*, 2016). Quanto às negociações familiares, Clark (2011) enfatiza um aprendizado participativo em que os familiares interajam de modo menos hierárquico, valorizando o papel das emoções e aprendendo com a criança e na relação interpessoal, gastando tempo brincando e aprendendo, de modo conjunto e criativo nos ambientes virtuais (Clark, 2011). Além disso, as famílias e os terapeutas devem manter questionamento quanto aos temas de confidencialidade, controle, segurança e privacidade (Bacigalupe, 2011).

O construcionismo social gera compreensão sobre as práticas que priorizam a colaboração para prevenção quanto ao *bullying* e *cyberbullying*. No manejo dessas situações, segundo Winslade (2013): é válido fazer convites à reflexão não apenas à vítima e ao agressor – mas também a outros alunos espectadores através de conversações próximas da linguagem dos estudantes; desafiando o discurso normativo, a intimidação e a intolerâncias. Para London (2017), conversas coletivas devem ser fomentadas nas comunidades de aprendizagem e as ações preventivas devem promover a valorização, aceitação e inclusão de todos os membros.

Adicionalmente, nas conversas com as famílias/ educadores/ usuários jovens, é um ponto fundamental a promoção de consciência crítica sobre as mídias digitais, a construção social dominante da raça (Zindela, 2019) e estereótipos de gênero e orientação sexual (Tilsen, 2010). Vale refletir que os jovens usuários das mídias populares podem ser ativos na co-criação de formas de empoderamento e de visão crítica para enfrentamento dos estereótipos (Tilsen 2010, Tylsen & Nylund 2009). Na compreensão aqui proposta, para promover o diálogo com a criança, com o jovem e com os familiares sobre sexualidade, gênero e raça é necessário posicionamento de inclusão e não julgamento, assim como um olhar questionador dos discursos normativos e de poder. A relação que se estabelece com a mídia é extremamente dialética e isso requer manter a habilidade de resistir à normatividade, aos estereótipos de gênero e à sua formatação binária (Tilsen, 2010).

Já quanto às terapias, pelas contribuições da perspectiva sistêmica construcionista social, no trabalho com crianças e jovens usuários das mídias digitais, ao invés de estabelecer conversas restritas às situações problemáticas ou riscos, devemos também explorar as histórias de superação, enfrentamento e criação de recursos. Então, quanto ao trabalho terapêutico com as queixas de suposta adicção a *videogames*, por exemplo, ao escutar as demandas das crianças, jovens e suas famílias, é útil buscar narrativas que não fiquem fechadas no problema e descrevam eventos extraordinários (Erickson & Monk, 2018; Graham Jr, 2014). Os próprios *videogames* podem ser utilizados como ferramentas na terapia para facilitar externalizar problemas, transformar as estórias saturadas de problemas, identificando as narrativas preferidas e com re-autoria das experiências (Franco, 2016). Deste modo, para criar espaço de reflexão sobre as experimentações das crianças e dos jovens no virtual, é enriquecedor partir de perguntas: reflexivas, circulares e amplificadoras.

Aspectos do uso das mídias digitais, da construção do *self* e da relacionalidade podem ser explorados nas conversas terapêuticas, sem partirmos da ênfase em saberes prévios ou teorias formatadoras das conversas clínicas.

Ademais, algumas atitudes do terapeuta são contribuições valiosas à clínica: postura de não saber e a curiosidade empática. Que vezes participam da construção da noção de risco ou problema no virtual? Quem fica excluído nessa descrição? Quais interesses levam a reificar essas noções? Em que contextos é promovido o brincar compartilhado e as trocas significativas, seja *on-line* ou *off-line*? Existem exemplos de superação, de resiliência, de hospitalidade (nas famílias/ grupos de pares/ instituições/ comunidades)?

Na prática clínica, é proveitoso seguir as recomendações de Grandesso (2017) sobre as conversações terapêuticas: buscar descrições que sejam mais próximas da experiência, com linguagens respeitadas, que possibilitem opções de autoria e mais agenciamento. Assim, ao invés de percebê-las através de um vocabulário rotulador de doença ou déficit, podemos escutar as histórias das crianças e jovens como críticas à cultura e como tentativas de adaptação criativa, e explorar potenciais a partir delas (Gergen *et al.*, 2004).

As conversas em clima de apreciação e não julgamento podem ser úteis para trabalhar posições: de menos hostilidade nos diálogos (entre crianças/ cuidadores/ professores/ pares/ instituições); em direção a uma postura ética de mais hospitalidade e colaboração. Gergen (2000) aponta que, nos meios digitais, há tendência ora a segmentação, ora a posições morais e políticas rígidas e polarizadas. “A realidade intra-grupo torna-se mais convincente e a extra-grupo é vista como mais malevolente.” (Gergen, 2000, p. 8, tradução nossa).

Nos meios digitais, de modo contrastante, podem ocorrer trocas de colaboração, empoderamento, sustentabilidade, ação social e ética transformadora. Assim, vale escutar, sem viés julgador, a multiplicidade de histórias que as crianças e os jovens nos trazem, considerando também os relatos de pais e professores. Para Bacigalupe (2011), os terapeutas devem questionar suas preconcepções de que a comunicação digital é insuficiente para gerar bons relacionamentos familiares, pois tem havido transformações positivas nas famílias – mais suporte, flexibilidade e fortalecimento dos vínculos. Segundo boyd (2015), precisamos promover conversas produtivas sobre o equilíbrio no uso juvenil dessas mídias, em vez de restrições apavoradas ou mitos que criam distração quanto a pontos relevantes implicados. Por exemplo, para a referida autora, quanto aos riscos sexualizados na *web*, a retórica de medo de predadores sexuais nos afasta do cerne a ser promovido – a criação de dinâmica menos individualista na cultura, pois “o medo não é a solução; e sim a empatia” (boyd, 2015, p. 153).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para resumir a análise de fontes bibliográficas, foi observado interesse dos autores de referencial construcionista social sobre o tema do uso das telas digitais e transformações nos âmbitos do *self* e nas relações. Estudos com esse enfoque têm oferecido opção questionadora quanto à retórica do vício e outros vieses preponderantes tanto nas mentalidades de comentaristas leigos, quanto nas pesquisas a respeito de riscos *on-line* infanto-juvenis. A literatura tem utilizado a referida perspectiva para analisar o uso das telas quanto a aspectos políticos, discursivos, ideológicos e categorias fundamentais de análise social (raça, gênero, sexualidade).

Em algumas das publicações, são, por vezes, questionados os interesses mercadológicos das experiências virtuais infanto-juvenis.

A perspectiva sistêmica construcionista social fornece aportes para inteligibilidade amplificadora sobre o tema aqui abordado, com possibilidades de convites à reflexão, mais hospitalidade entre os participantes de diálogos. As lentes sistêmicas construcionistas sociais podem servir de alternativa não essencialista, fornecendo fundamentos epistemológicos, através de linguagem mais exploratória que afirmativa.

Futuros estudos devem investigar este modo de compreensão em contextos dos diálogos da prevenção e da clínica, em que podem ser úteis os posicionamentos não prescritivos como alternativa às visões normativas e reificantes quanto ao uso de tais mídias. Resta, além disso, uma lacuna quanto à integração dos estudos esparsos, com discussão mais abrangente quanto ao desenvolvimento socioemocional nas interações em diversos momentos dos ciclos de vida, inclusive em estágios precoces. A ação conjunta e a linguagem corporificada são uma senda de compreensão com utilidade para os estudos sobre meios digitais e a formação do *self* das crianças e dos jovens usuários em múltiplos contextos.

## REFERÊNCIAS

- Anderson, H.** (2017). Foreword. In M. D. Selekman, *Working with High Risk Adolescents. An individualized family therapy approach* (pp vii–xi). The Guilford Press.
- Anderson, H.** (2020). El Paraguas Posmoderno: El Lenguaje y El Conocimiento como Relacionales, Generativos, e Inherentemente Transformadores. In A. G. Garcia (Ed.), *Terapia Colaborativa. Relaciones y Conversaciones que Hacen una Diferencia* (pp. 31–43). WorldShare Books.
- Austen, L.** (2009). The Social Construction of Risk by Young People. *Health, Risk and Society*, 11(5), 451–470. <https://doi.org/10.1080/13698570903183871>
- Bacigalupe, G.** (2011). Families, Emergent Technologies, and Adolescence. *The Family Psychologist*, 27(2), 11–13. [https://www.academia.edu/584145/Families\\_emergent\\_technologies\\_and\\_adolescence](https://www.academia.edu/584145/Families_emergent_technologies_and_adolescence)
- boyd, D.** (2015) *É Complicado. As vidas sociais dos adolescentes em rede*. Ed. Relógio D'Água.
- Carvalho J., Fonseca, G., Francisco, R., Bacigalupe, G., & Relvas, A. P.** (2016). Information and Communication Technologies and Family: Patterns of use, life cycle and family dynamics. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 6, 240. <https://doi.org/10.4172/2161-0487.1000240>
- Clark, L. S.** (2011). Parental Mediation Theory for the Digital Age. *Communication Theory*, 21 (4). 323–343. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2011.01391.x>
- Clark, L. S.** (2013). *The Parent App. Understanding Families in The Digital Age*. Oxford University Press.
- Comitê Gestor da Internet no Brasil.** (2020). *Executive Summary: Survey on Internet Use by Children in Brazil - ICT Kids Online Brazil 2019*. Coord. Alexandre F. Barbosa. São Paulo: CGI.br [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123093630/executive\\_summary\\_ict\\_kids\\_online\\_2019.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123093630/executive_summary_ict_kids_online_2019.pdf)

- Delamere, F. M., & Shaw, S. M.** (2010). Playing with violence: Gamers' social construction of violent video game play as tolerable deviance. *Leisure/ Loisir*, 30(1), 7–25. <https://doi.org/10.1080/14927713.2006.9651339>
- Erickson, D., & Monk, G.** (2018). Applying Narrative Therapy with Young People who Engage in Video Gaming. *Journal of Systemic Therapies*, 37(1), 1–14. <https://doi.org/10.1521/jsyt.2018.37.1.1>
- Franco, G. E.** (2016). Videogames as a Therapeutic Tool in the Context of Narrative Therapy. *Frontiers in Psychology*, 7, 1657. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01657>
- Gamson, W. A., Croteau, D., Haynes, W., & Sasson, T.** (1992). Media Images and The Social Construction of Reality. *Annual Review of Sociology*, 18, 373–393.
- Gergen, K. J.** (1996). Technology and the Self: From the Essential to the Sublime. In D. Grodin, & T. R. Lindlof (Eds.), *Constructing the Self in a Mediated World* (pp. 127–140). Sage. <https://dx.doi.org/10.4135/9781483327488.n8>
- Gergen, K. J.** (2000). Technology, Self and the Moral Project. In J. E. Davis (Ed.), *Identity And Social Change* (pp. 135–154). Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/9780203789339-9>
- Gergen, K. J.** (2002). Cell Phone Technology and the Challenge of Absent Presence. In J. E. Katz, & M. Aakhus (Eds), *Perceptual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance* (pp. 227–241). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511489471.018>
- Gergen, K. J.** (2008). Therapeutic Challenges of Multi-Being. *Journal of Family Therapy*, 30, 335–350. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6427.2008.00447.x>
- Gergen, K. J.** (2009). *Relational Being: Beyond Self and Community*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:osobl/9780199846269.001.0001>
- Gergen, K. J.** (2013). Technology and The Tributaries of Relational Being. In R. W. Tafarodi (Ed.), *Subjectivity in The Twenty-First Century: Psychological, Sociological, and Political Perspectives* (pp. 66–84). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139035217.005>
- Gergen, K. J.** (2015). Playland: Technology, Self, and Cultural Transformation. In V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul, & J. Raessens (Eds.), *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures* (pp. 55–76). Amsterdam University Press. <https://library.oapen.org/bitstream/id/1a197c8f-75e4-45fb-b4b3-e9c6756d273b/524070.pdf>
- Gergen, K. J.** (2018). The Digital Wayfarer: Evocative Ethnography as Performance. *Qualitative Psychology*, 5(1), 16–25. <http://dx.doi.org/10.1037/qup0000097>
- Gergen, K. J., Lightfoot, C., & Sydow, L.** (2014). Social Construction: Vistas in Child and Adolescent Psychology. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 33(2), 389–399. [https://doi.org/10.1207/s15374424jccp3302\\_21](https://doi.org/10.1207/s15374424jccp3302_21)
- Graham, J, Jr.** (2014). M. Narrative Therapy for Treating Video Game Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 701–707. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9491-4>
- Grandesso, M.** (2017). Práticas Pós-Modernas: Que Lugar Ocupa O Diagnóstico? In R. Payá (Org), *Intercâmbio das Psicoterapias: Como Cada Abordagem Psicoterapêutica Compreende Os Transtornos Psiquiátricos*, 2ª ed. (pp. 563–575). Ed. Roca Ltda.

- Grimes, S. M.** (2010). *The Digital Child at Play: How technological, political and commercial rule systems shape children's play in virtual worlds*. [Doctoral Thesis. Simon Fraser University]. <https://core.ac.uk/download/pdf/56375421.pdf>
- Guanaes-Lorenzi, C.** (2014). Construcionismo Social: Tensões e possibilidades de um movimento em permanente construção. In C. Guanaes-Lorenzo, M. S. Moscheta, C. M. Corradi-Webster, & L. V. Souza (Orgs.), *Construcionismo Social: Discurso, prática e produção de conhecimento* (pp. 89–104). Instituto Noos.
- Hacking, I.** (2000). *The Social Construction of What?* Harvard University Press.
- Lauricella, A. R., Blackwell, C., & Wartella, E.** (2017). The “New” Technology Environment: The Role of Content and Context on Learning and Development from Mobile Media. In R. Barr, & D. N. Linebarger (Eds.), *Media Exposure During Infancy and Early Childhood* (pp. 1–23). Springer.
- Lightfoot, C.** (1997). *The Culture of Adolescent Risk-Taking*. The Guilford Press.
- London, S.** (2017). O Bullying como Um Fenômeno Social-Relacional, Só Estamos Bem Se Estivermos Todos Bem. *Nova Perspectiva Sistêmica*. 26(58), 7–16. <https://www.revistanps.com.br/nps/article/view/292>
- Mascheroni, G., Vincent, J., & Jimenez, E.** (2015). “Girls Are Addicted to Likes, So They Post Semi-Naked Selfies”: Peer mediation, normativity and the construction of identity online. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 9(1), article 5. <https://doi.org/10.5817/CP2015-1-5>
- McWilliams, S.** (2022). Truth as Trophy: The social construction of veracity. *Journal of Constructivist Psychology*. 35(2). 448–459. <https://doi.org/10.1080/10720537.2020.1727386>
- Mesch, G. S.** (2009). The Internet and Youth Culture. *The Hedgehog Review*. 11(1), 50–60. [https://www.academia.edu/34625696/The\\_Internet\\_and\\_Youth\\_Culture](https://www.academia.edu/34625696/The_Internet_and_Youth_Culture)
- Mininni, G.** (2008). *Psicologia Cultural da Mídia*. A Girafa Editora, Edições SESC SP.
- Montola, M.** (2011). Social Constructionism and Ludology: Implications for the study of games. *Simulation & Gaming*. 43 (3), 300–320. <https://doi.org/10.1177/1046878111422111>
- Pissin, A.** (2021). The Social Construction of Internet Addiction in China: Youth between reality and temporal autonomy in the documentary Web Junkie. *Journal of Current Chinese Affairs*. 50(1), 86–105. <https://doi.org/10.1177/1868102621993134>
- Shotter, J., & Lock, A.** (2012). Sixth Sense, Second Nature, and Other Cultural Ways of Making Sense of Our Surroundings: Vygotsky, Bernstein, and the languaged body. In H. Daniels (Ed.), *Vygotsky and Sociology* (pp. 61–79). Routledge.
- Šmahel, D., Wright, M. F., & Cernikoya, M.** (2014). Classification of Online Problematic Situations in the Context of Youths' Development. *Communications*. 39 (3), 233–260. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0111>
- Sojka, A.** (2021). *Digital conditions of self & social construction: A critical synthesis of our digital ecosystem & the implications for identity, knowledge, & ideology*. [M. A. Dissertation. University of Northern Iowa]. <https://scholarworks.uni.edu/etd/1112>
- Stark, M., & Fins, J. J.** (2012). The Self, Social Media, and Social Construction. *The American Journal of Bioethics*. 12 (10), 38–39. <https://doi.org/10.1080/15265161.2012.708094>
- Subrahmanyam, K; Šmahel, D.** (2011). *Digital Youth. The Role of Media in Development*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6278-2>

- Tiidenberg, K; Markham, A; Pereira, G; Rehder, M; Dremljuga, R.** (2017). I'm an Addict and Other Sensemaking Devices: A Discourse Analysis of Self-Reflections on Lived Experiences of Social Media. *Proceedings of the 8<sup>th</sup> International Conference on Social Media & Society*. 21, 1–10. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3097286.3097307>
- Tilsen, J. B.** (2010). *Resisting Homonormativity. Therapeutic Conversations with Queer Youth*. [Doctoral thesis. Tilburg University]. Prismaprint
- Tilsen, J., & Nylund, D.** (2009). Popular Culture Text and Young People: Making meaning, honouring resistance and becoming Harry Potter. *The International Journal of Narrative Therapy and Community Work*. 2, 3–10. <http://2stories.com/wp-content/uploads/2011/02/2009-2-Popular-Culture-pages.pdf>
- Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T.** (2017). *Plugged In: How media attract and affect youth*. Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/yale/9780300218879.001.0001>
- Winslade, J.** (2013). Deconstructing the Policing of the Normal: An Examination of the Work Done by Undercover Anti-Bullying Teams. *Journal of Narrative and Conflict: Explorations in Theory and Practice*. 1(1). 76–98. <https://doi.org/10.13021/G8ncetp.v1.1.2013.431>
- Zindela, L.** (2019). *Re-Presenting the Black Gamer: A practice-based exploration of the representation of people, bodies and communities of color in selected video games*. [M.A. Dissertation. Durban University of Technology]. <https://hdl.handle.net/10321/3478>

---

### **CÂNDIDO FONTAN BARROS**

Doutorando no Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Médico psiquiatra de crianças, adolescentes e adultos. Certificado Internacional em Práticas Colaborativas e Dialógicas pelo ICCP INTERFACI. Especialista em problemas da aprendizagem pela USP RP.

E-mail: [canfontan@usp.br](mailto:canfontan@usp.br)

<https://orcid.org/0000-0001-8529-974X>

### **LEOPOLDO FULGENCIO**

Professor Associado (Livre-Docente) do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Psicólogo, pesquisador com foco nas propostas de D. W. Winnicott e estudo das teorias psicanalíticas do desenvolvimento.

E-mail: [lfulgencio@usp.br](mailto:lfulgencio@usp.br)

<https://orcid.org/0000-0001-5730-7626>