



PUC-SP

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE**

Curso de Psicologia

KIMBERLY DAVINI DIAS BENTO

OS IMPACTOS DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO BRINCAR

São Paulo

2022

KIMBERLY DAVINI DIAS BENTO

OS IMPACTOS DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO BRINCAR

Trabalho de conclusão de curso como exigência parcial para a graduação no curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação do Prof. Dr. Mauro Lutzman.

São Paulo

2022

AGRADECIMENTOS

Início sendo grata a coragem que me foi necessária ao decidir trilhar um caminho diferente do que, inicialmente, eu havia pensado. Ter sido fiel a mim mesma foi o que me levou a cursar Psicologia. Estudar e dedicar-me inteiramente a esse curso foi e, ainda vem sendo, uma das maiores alegrias de minha vida.

Agradeço aos meus pais, Elizabeth Davini e Leandro Bento, por confiarem no meu sonho de olhos fechados. A confiança, o suporte e o amor de vocês foram fatores determinantes para a segurança que sinto hoje dentro da minha formação. Sem vocês nada disso seria possível. E a vocês, meu eterno amor e admiração.

Agradeço ao meu parceiro de vida e melhor amigo, Patrick Ferreira Cândido, pelo amor e apoio incondicional, por sustentar minhas angústias ao longo de todo o processo e por me impulsionar sempre além daquilo que eu acredito ser capaz.

Agradeço à minha prima, Jenifer Santos Bento, pelo apoio constante, por sempre se interessar pelo meu processo e por sempre trazer leveza e humor em situações difíceis.

Agradeço aos meus tios, Sônia Dias e Wagner Dias, pelo amor e suporte familiar que sempre me proporcionaram, principalmente nesse último ano.

À minha cunhada, Thamires Ferreira Cândido, pela curiosidade e interesse constante na minha formação.

Às minhas amigas e agora colegas de profissão, Gabriela Daher, Dalila Leal, Isabela Andres, Tatiana Czernoruski, Bruna Rinaldi e Natália Sena por darem sentido a esses últimos 5 anos. Trilhar esse caminho com vocês inundou minha formação de afeto e aprendizados. Que a vida nos possibilite muitos encontros.

À Profa. Maria Elizabeth Montagna, pela presença sempre carinhosa e acolhedora em suas supervisões, me inspirando na profissional que almejo ser um dia. Seu manejo e confiança foram fundamentais para minha formação.

À Profa. Teresa Endo, por me ensinar a clínica do afeto, prática que sempre acreditei. Com ela, tive (e continuo tendo) a oportunidade de aprender e me emocionar com sua sensibilidade em suas aulas e supervisões. Agradeço imensamente pelo contato que me inspira e vem trazendo um sentido fundamental neste último ano de formação.

Ao meu orientador, Mauro Latzman, pelo suporte ao longo desse período de um ano.

“Uma criança suporta em seu brincar o dizer do que ainda não pode falar”.

(Alfredo Jerusalinski, 2007, p.43)

RESUMO

O brincar é universal e inicia-se muito cedo na vida da criança como algo espontâneo e natural. Ao longo do presente trabalho, a partir de uma revisão da literatura, será apresentado que o brincar não só auxilia na constituição psíquica da criança, como através dele, ela desenvolve sua criatividade, explora um mundo que lhe é único onde tudo é possível, experienciando lugares e posições. Embora a literatura afirme o ato de brincar como indispensável para a compreensão da constituição psíquica e o desenvolvimento na infância, observamos na contemporaneidade, uma mudança significativa no brincar. O brincar livre perde seu lugar na infância, sendo substituído pelas novas tecnologias, cada vez mais intrínsecas no cotidiano das famílias. No entanto, o presente trabalho buscou demonstrar que isso não acontece sem consequências para o desenvolvimento infantil, refletindo na simbolização, na elaboração psíquica de conflitos internos e externos, nas relações interpessoais e na capacidade imaginativa e de criação na infância. O ato de brincar quando cercado, majoritariamente, por estímulos eletrônicos deixa de abarcar esses fatores, que se constituem como indispensáveis para o desenvolvimento saudável na infância. Diante disso, torna-se relevante ampliar o conhecimento acerca dessa temática, de maneira que possamos refletir e nos responsabilizar no cuidado à criança enquanto sociedade.

Palavras-chave: novas tecnologias, brincar, desenvolvimento, psicanálise.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 METODOLOGIA	8
3 REVISÃO DA LITERATURA	10
3.1 O brincar como a principal atividade na infância.....	10
3.2 O brincar e a Psicanálise	12
3.3 Alguns estudos sobre o brincar e a influência das novas tecnologias..	15
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:.....	35
5 REFERÊNCIAS.....	36

1 INTRODUÇÃO

Diversas vertentes da psicologia abordam a temática da infância e, dentro dessa perspectiva, tomam como objeto de estudo o brincar. Teorias como o construtivismo, psicanálise, sócio-histórica e a psicologia evolucionista defendem o brincar como uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança. A psicanálise, referência teórica para o presente estudo, considera a brincadeira como uma forma de expressão na infância, onde a criança fala através do seu brincar, implicando-se subjetivamente nessa ação. O brincar constitui-se como uma ferramenta fundamental na elaboração e solução de conflitos internos por meio da relação com o outro no ato da brincadeira.

O brincar na psicanálise aparece, inicialmente, em Freud (1909) a partir do caso do pequeno Hans em *“Análise de uma fobia em um menino de cinco anos”* (1909). No ato de brincar, a criança jogava um carretel para de baixo do berço e puxava-o novamente para si, repetindo esse movimento diversas vezes. Freud constata, a partir da análise dessa brincadeira, que a criança simbolizava ausência e o retorno da mãe, elaborando a ansiedade gerada por essa separação. Já Melaine Klein (1932), acreditava que a única questão que diferenciava a análise de crianças e adultos referia-se ao método, e não aos princípios básicos. Klein defendia que variadas expressões emocionais poderiam ser expressas e interpretadas a partir da atividade lúdica (SHERBAUM, 2017). Donald W. Winnicott (1951), por sua vez, trouxe grandes contribuições para a clínica psicanalítica acerca da temática do brincar, teorizando sobre o lugar que essa atividade lúdica ocupa na subjetividade da criança, um espaço potencial para o seu desenvolvimento.

Dado a abordagem da temática do brincar pelos teóricos supracitados, urge a discussão do tema relacionado ao uso das novas tecnologias, sendo essas o uso de smartphones, tablets, videogames etc. Encontramos, na atualidade, um ser humano exaurido pelo caráter compulsivo de ver mais e mais, de estar constantemente conectado a era digital (JERUSALINKY, 2017). A velocidade das informações e das imagens exige que estejamos em permanente estado de alerta, não sobrando tempo e espaço para elaborações. O excesso de exposição a esse estímulo tecnológico deixa a criança apassivada, uma vez que os vídeos e jogos virtuais primam por um excesso sensorial e contam com um bombardeio

de percepções que excita o corpo, sem que haja recursos simbólicos para processá-los (JERUSALINKY, 2017).

A virtualização pode implicar a possibilidade de um espaço potencial, permitindo dissociar-se do corpo real, e disso é possível fazer bons usos, no entanto, é necessário considerar quais os riscos dessa dissociação e exposição cada vez mais cedo para bebês na primeira infância e, portanto, em um tempo em que a subjetivação e a apropriação do próprio corpo ainda não foram realizadas (JERUSALISNKI, 2014).

O brincar, sendo a principal atividade da infância, permite a elaboração de conflitos internos e externos, o manejo entre prazer e desprazer, onde a criança implica-se nessa ação imprimindo sua subjetividade. Isto posto, o presente estudo tem por objetivo refletir acerca dos impactos das novas tecnologias no brincar. Mais especificamente, pretende-se, a partir de uma revisão da literatura, investigar como se constitui o desenvolvimento e a constituição psíquica na infância sendo essa cercada, majoritariamente, por estímulos eletrônicos.

Para tentar responder tal questão, este trabalho foi organizado em 3 capítulos, sendo o terceiro intitulado como “Revisão da Literatura” e dividido em 3 sessões. No capítulo 3.1, buscou-se introduzir a temática do brincar, explicitando sua importância na infância. No 3.2, visou-se apresentar as contribuições teóricas de autores renomados na psicanálise que abordaram a temática em questão, como Freud, Melaine Klein e Winnicott. Nessa pesquisa, optou-se por realizar um recorte, de modo que foi abordado a contribuição somente dos autores citados por relacionarem-se diretamente com o tema do estudo, mas também com os trabalhos aqui utilizados como fundamentação. No capítulo 3.3, consta a apresentação dos trabalhos obtidos a partir de uma revisão da literatura acerca da temática, apresentando seus principais pontos a fim de fundamentar o presente estudo.

2 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo de revisão narrativa da literatura, haja vista sua relevância para compreender e discutir o desenvolvimento de um assunto específico sob o ponto de vista teórico, em que o pesquisador entra em contato com materiais já publicados referente ao tema da pesquisa. A metodologia de revisão narrativa da literatura constitui-se em publicações amplas, apropriadas para descrever e discutir o desenvolvimento de um determinado assunto ou tema, sob o ponto de vista teórico ou contextual (ROTHER, 2007). Constituem, basicamente, de análise da literatura publicada em livros e artigos científicos e análise crítica pessoal do autor.

A escolha dessa metodologia se deu devido a importância do seu papel para a educação continuada, pois, permite o leitor adquirir e atualizar o conhecimento referente a uma temática específica em um curto espaço de tempo; porém não possui metodologia que permita a reprodução dos dados, sem produzir respostas quantitativas para a questão a ser analisada. Ademais, não necessita o esgotamento das fontes de informação, dado que a seleção e interpretação das informações estão sujeitas à subjetividade dos autores (ROTHER, 2007).

Considerando o objetivo do estudo, optou-se pela metodologia qualitativa, de natureza exploratória, possibilitando o acesso a informações referentes ao tema a partir de um planejamento flexível. A abordagem qualitativa torna-se relevante, uma vez que possibilita a compreensão dos processos e dos resultados, ampliando as possibilidades de estudo e seu aprofundamento no que concerne aos fenômenos que perpassam as relações humanas e o significado de suas ações (MINAYO, 2011). Referente a pesquisa de caráter exploratório, em consonância com o objetivo do estudo, essa visa esclarecer e ampliar as informações do assunto que constitui a pesquisa.

Nesse caso, foram encontrados e selecionados alguns estudos que, através da perspectiva teórica da psicanálise, investigaram e analisaram o brincar associado ao impacto das novas tecnologias. Esses estudos foram selecionados a partir de descritores e critérios pré-estabelecidos, como “brincar AND psicanálise”; “brincar AND tecnologia”, “lúdico”, “redes sociais”, “criança”, entre outros. O

descriptor “and” foi utilizado a fim de se relacionar os temas mencionados. A partir de então, foram combinados esses descritores, buscando-se acesso às publicações disponíveis em: Scielo, BVS-PSI, Google Acadêmico e CAPES nos periódicos de 2010 a 2022. A maioria desses estudos podem ser interpretados à luz da teoria psicanalítica sobre o brincar, destacando a importância dessa atividade para o desenvolvimento infantil além de demonstrarem o impacto das redes nas brincadeiras. A partir desse critério, foram selecionados, ao todo, 9 artigos que contemplam a temática a ser discutida relacionando os interesses principais do presente estudo: psicanálise, brincar, tecnologia e desenvolvimento infantil. Ainda, a pesquisa se deu em livros de autores referência na área.

A análise do material levantado ocorreu através da teoria psicanalítica, a qual apresenta o pesquisador como sujeito atuante de seu estudo. A pesquisa em psicanálise fundamenta-se no processo de relações entre as teorias e os conceitos com a subjetividade do pesquisador, visando fundamentar a discussão para que sejam criados conhecimentos sobre a temática a ser analisada, e não uma resposta objetiva em relação ao tema pesquisado (WARCHAVCHIK; SADDI; KHOURI, 2004). Nessa pesquisa, especificamente, como forma de análise buscou-se realizar uma leitura sistemática dos autores teóricos e dos trabalhos utilizados, a fim de identificar os principais pontos em comum e, também, as possíveis divergências. Dessa forma, foi possível explicitar a importância de investigar o brincar relacionado ao uso das novas tecnologias, apresentando seus impactos no desenvolvimento e na elaboração psíquica na infância. Entende-se que a formulação da metodologia responde à proposta de trabalho por possibilitar uma análise literária mais livre, considerando as contribuições de diferentes perspectivas teóricas e autores em torno de um tema em comum, ampliando a discussão da temática em questão.

3 REVISÃO DA LITERATURA

3.1 O brincar como a principal atividade na infância

O ato de brincar firma-se como essencial e indispensável para a constituição psíquica e o desenvolvimento emocional infantil. A criança brinca em todas as suas situações cotidianas. A atividade lúdica está presente enquanto comem, enquanto realizam atividades como tomar banho, escovar os dentes, ou até mesmo para dormir. Ela se constitui como o elo entre a realidade interna e externa do sujeito que brinca, possibilitando a elaboração dessas experiências (STRAGLIOTTO, 2008).

Ao elaborar essas experiências, a criança implica-se nessa ação imprimindo sua subjetividade, explorando sua imaginação e manifestando suas fantasias. Evidencia-se com isso a importância do brincar para a elaboração psíquica na infância, uma vez que há, a partir dessa atividade, a possibilidade da criança ressignificar suas vivências cotidianas desprazerosas e manejar seus conflitos inconscientes, de modo a diminuir suas ansiedades por meio da simbolização. Todavia, é importante que esse brincar seja livre para que o sujeito tenha a autonomia para assumir papéis no seu mundo imaginário e seja possível, de fato, a liberação do mundo de fantasias (REZENDE; RODRIGUES; LIMA, 2019).

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil é notória a importância do brincar enquanto atividade fundamental para auxiliar no desenvolvimento da identidade e da autonomia, visto que a comunicação da criança é feita por gestos, sons e, posteriormente, pela denotação de papéis na brincadeira, desenvolvendo também sua imaginação (BRASIL, 1988). Para além disso, exprime-se a possibilidade de a criança ampliar sua capacidade de socialização pela interação com seus semelhantes e figuras de cuidado, e imitação da realidade em que vive composta por papéis e regras sociais. Destaca-se, com isso, a brincadeira de faz de conta e a brincadeira de papéis, na qual a criança reedita sua realidade externa e recria papéis que fazem parte do seu meio social.

Ao analisarmos a importância do brincar no desenvolvimento infantil, enxergamos a criança como protagonista do seu processo. À vista disso, ela passa a ser ativa no modo como experiencia suas vivências através do brincar e potencializa seu desenvolvimento, aprendendo a conhecer, fazer, conviver com o outro e, acima de tudo, ser (REZENDE; RODRIGUES; LIMA, 2019).

O brincar exprime sua importância, também, no que se refere ao desenvolvimento cognitivo infantil. Ao brincar, a criança torna-se capaz de viver num mundo social e culturalmente simbólico, favorecendo o aprendizado na infância (SANTOS; BARROS, 2017). Seja de que tipo for, a brincadeira evidencia a expressão mais natural dos sentimentos e fantasias de uma criança e ao brincarem, demonstram ter saúde emocional e desenvolvem capacidade de elaboração na simbolização de seus conflitos internos.

Fica evidente a grande relevância dessa atividade na infância, onde o brincar da criança e seus jogos exercem uma função constitutiva, pois contemplam características e possibilidades simbólicas fundamentais para o desenvolvimento infantil (SANTOS; BARROS, 2017). Para que isso ocorra, é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas. Com isso, a compreensão do que envolve o brincar implica questionarmos, também, o espaço que essa atividade ocupa na infância contemporânea. Em decorrência das transformações socioculturais e do advento da tecnologia, o brincar livre passou a ocupar um lugar secundário na vida das crianças, tornando-se cada vez mais recorrente e precoce o uso das tecnologias digitais na infância. Essa questão discutiremos mais adiante.

Buscou-se, com o presente capítulo, ressaltar a importância do brincar na infância, destacando sua função constitutiva na elaboração psíquica e no desenvolvimento infantil. Adiante, a temática será abordada com maior profundidade dentro da perspectiva da psicanálise, norteadora do presente estudo.

3.2 O brincar e a Psicanálise

Conforme exposto até o presente momento, o brincar exerce uma função constitutiva por apresentar características e possibilidades simbólicas, essenciais para o seu desenvolvimento. As brincadeiras servem de elo entre o indivíduo e sua realidade interna, com a realidade externa compartilhada, caracterizando o espaço físico e psíquico que se entrelaçam no ato de brincar. Ao brincar, a criança reedita aquilo que vive, elaborando suas experiências cotidianas se implicando subjetivamente nessa ação. Para além disso, as crianças desfrutam, em suas brincadeiras, a capacidade de se sentirem identificadas com suas figuras de cuidado, expressando um desejo de tornar-se grande e adulta. Em suma, através do ato de brincar, a criança expressa, simbolicamente, seus desejos, fantasias, seus medos e conflitos, além da tentativa de dominar angústias e expressar de maneira consciente e inconsciente conteúdos do seu mundo interno.

Freud concebeu inicialmente o jogo tendo por função ser fonte de prazer e, para além disso, promover uma economia na despesa psíquica. Contudo, foi ao examinar o jogo de seu neto com um carretel que Freud foi mais a fundo sobre a temática do brincar. Em *Além do Princípio do Prazer*, Freud (1920) analisa o jogo de uma criança de 18 meses e o nomeia como jogo do *fort-da*. O jogo consistia na ação da criança em jogar um carretel amarrado a um barbante para debaixo do berço e puxá-lo novamente para si repetidas vezes. Ao fazer desaparecer o carretel, a criança emitia um som “o,o,ó” na tentativa de pronunciar a palavra *fort* (‘ir embora’). Quando puxava o objeto novamente para si, dizia com entusiasmo a palavra ‘*da*’ (‘ali’). Ao encenar o desaparecimento e a volta do objeto, a criança simbolizava a perda e o retorno da mãe e, desta forma, elaborava a ansiedade gerada por essa separação. O brincar, nesse sentido, exerce uma função de elaboração de um conflito psíquico, possibilitando oportunidade de ressignificação.

Contudo, foi a partir de Melaine Klein que o brincar passou a ocupar uma importante função para a técnica psicanalítica com crianças. O brincar passou a ser abordado como uma forma de acesso ao mundo interno da criança, repleto de fantasias e ansiedades persecutórias. Para Klein (1952), o bebê, inicialmente,

apresenta uma forma de amor voraz; antes de perceber a existência de um outro, o bebê é um feixe de violentas necessidades e exigências. Neste período, há uma predominância da violência das pulsões, sendo necessária a construção de defesas, para que seja possível amenizar, em certa medida, a intensidade das primeiras angústias a partir de um mecanismo de cisão. Esta consiste em separar de forma radical as experiências boas e más. A criança, então, passa a dividir as suas experiências entre as que promovem prazer e desprazer, como se houvesse duas mães: a boa, que promove cuidados e ama e a mãe má, que frustra.

Em *Algumas conclusões teóricas relativas à vida emocional do bebê*, Klein (1952) dá ênfase às ansiedades, defesas e relações de objeto da vida emocional da criança. O bebê vivencia ansiedades internas e externas: a ação interna relacionada à pulsão de morte dá origem ao medo de aniquilamento, sendo a causa primária da ansiedade persecutória. Desde o início, portanto, essa ansiedade participa das relações do bebê com os objetos na medida em que ele é exposto a privações. Essa antítese vivida pelo bebê entre as suas experiências, entre o seio bom e o seio mau, é devida, em grande parte, à falta de integração do ego. Esses objetos são internalizados e estabelecidos dentro do bebê, formando uma imagem sobre o objeto na mente do bebê por meio de suas fantasias.

À medida que o bebê reintrojeta repetidas vezes o mundo externo, ele passa a constituir um ego mais coeso e integrado, com maior capacidade de lidar com a ansiedade persecutória. Ele passa a estabelecer dentro de si objetos completos e a entender que o objeto amado é o mesmo que o odiado. Esse mundo interno e seus conflitos se evidencia do jogo da criança. É no brincar que a criança passa a ter contato com as suas ansiedades e fantasias, de modo que ela vai administrando seus conflitos e se tornando capaz de distinguir as frustrações impostas de fora e as fantasias vindas de dentro. Ao constatar que à medida que as fantasias de seus pequenos pacientes iam sendo reproduzidas no jogo, sob influência de uma interpretação contínua, elas se tornavam cada vez mais livres.

Assim como as associações aos elementos do sonho levam à descoberta do conteúdo latente do mesmo, também os elementos do jogo da criança, que correspondem a essas associações, permitem

uma visão de seu significado latente. E a análise lúdica, assim como a análise de adultos, ao tratar sistematicamente a situação presente como situação transferencial e ao estabelecer suas conexões com a situação originalmente experimentada ou imaginada, dá à criança a possibilidade de liberar e elaborar a situação original na fantasia (KLEIN, 1981, p. 44).

O brincar, para Winnicott (1951), tem um espaço e um tempo. Esse espaço não se encontra nem dentro, nem fora do bebê, mas sim, em uma área intermediária que se constitui como uma terceira parte da vida de um ser humano, uma área de experimentação, onde a realidade interna e a realidade externa do sujeito contribuem.

Esse espaço do brincar consolidou-se a partir dos estudos de Winnicott (1951) sobre os fenômenos e os objetos transicionais. Tais objetos ganham uma importância vital para o bebê, que o utiliza como uma defesa contra a ansiedade. A família percebe a importância desse objeto e reconhece que, com ele, a criança tranquiliza-se. Ademais, esse objeto deve resistir às demonstrações de afeto e ódio da criança e deve sofrer um desinvestimento gradual.

A primeira posse *não-eu*, como descrita por Winnicott (1951), é externa ao bebê, ainda que vivenciada por ele como algo interno. Ela irá auxiliar o bebê a lidar com a passagem de uma dependência absoluta da mãe para uma dependência relativa, criando a possibilidade de a criança lidar com as ausências da mãe e dar continuidade à sua existência, formando uma ilusão nessa área intermediária. O bebê, portanto, transita nesse processo de ilusão-desilusão, essencial para a sua constituição psíquica. Isso o possibilita a suportar a descontinuidade, sendo esta, para ele, estruturante quando assegurada por uma experiência de permanência interna, e de confiança no laço com o outro primordial.

Winnicott (1982) afirma que o brincar está presente como parte fundamental desde o início da vida do bebê e que as experiências são adquiridas através da brincadeira. Da mesma forma que os adultos desenvolvem sua personalidade por intermédio de suas experiências de vida, as crianças evoluem através de suas próprias brincadeiras, a partir do contato com um outro semelhante ou com um adulto.

Vimos até o presente momento que o brincar fundamenta-se como a principal atividade na linha do desenvolvimento da criança. De forma a sintetizar o que foi exposto até aqui:

O brincar promove o crescimento e, portanto, a saúde; brincar leva aos relacionamentos de grupo; brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; e, por fim, a psicanálise foi desenvolvida como uma forma altamente especializada de brincar, em prol da comunicação consigo mesmo e com os outros (WINNICOTT, 1951 p.74).

Contudo, conforme será descrito adiante, a relação da criança com o brincar na contemporaneidade sofreu suas devidas alterações. A internet transformou não apenas o brincar, mas a forma de nos relacionarmos, porque ela tem efeito nos modos discursivos de representarmos nossa experiência de viver (JERUSALINSKI, 2017). Os aparelhos tecnológicos têm sido oferecidos a crianças cada vez mais cedo ocupando o lugar de brinquedos. A criança, em interação com esse novo brincar, se encontra apassivada respondendo à estímulos programados.

Diante dessa realidade, o brincar passa a independe da presença do Outro porquê tudo se encontra ao alcance de um polegar, tornando as interações e o brincar livre cada vez mais desinteressantes. A distração com a tecnologia deixa as crianças em um estado de excitação, sem oferecer as devidas vias de processamento, tornando-as cada vez mais ansiosas e estressadas com as dificuldades reais, poupando a subjetividade do trabalho de construção.

3.3 Alguns estudos sobre o brincar e a influência das novas tecnologias

Inicialmente, pode-se mencionar um artigo que levantou considerações sobre os efeitos da internet na forma de subjetivação da criança, escrito por Levy e Monteiro (2019). As autoras entendem que a psicanálise vem tentando compreender o fenômeno virtual que nos atravessa a todos, uma vez que vive-se hoje em estado de conexão constante, em uma atmosfera de contato imediato. Elas apontam que o excesso de horas de exposição à internet pode causar problemas de diversas ordens, chegando inclusive a quadros de angústia, queda de rendimento escolar, sedentarismo, obesidade infantil e insônia ou sono agitado e outros quadros graves com traços autistas (LEVY; MONTEIRO, 2019).

Nesse novo contexto, as crianças e os adolescentes vivem em dois mundos: o real, aquele que nos é conhecido, e o mundo digital ou virtual que se apresenta como algo muito mais interessante e surpreendente. Contudo, as autoras apontam que a confusão entre a fantasia e a realidade permeia o imaginário infantil independentemente da internet, já que:

(...) o advento da tecnologia produz um movimento de busca pela satisfação plena e imediata de acesso a essa fantasia, acompanhadas de um notável pensamento mágico, que parece tamponar a falta constitutiva do ser humano inerente aos processos de subjetivação (LEVY; MONTEIRO, 2019, p.60).

Isto posto, Levy e Monteiro (2019) buscaram analisar algumas formas de como os sujeitos infantis podem ser atravessados por sua relação com a internet, bem como a angústia que isso pode desencadear. As autoras passam a citar situações em que se evidencia a influência desse uso na infância, onde crianças e bebês de um ano e meio a três anos chegam ao consultório com suspeita de autismo, por não responderem quando chamados e por não estarem em busca dos outros. Essas crianças são apresentadas ao estímulo tecnológico cada vez mais cedo, levando a um apagamento do sujeito da enunciação. Ou observa-se, também, crianças que falam de youtubers como se estivessem falando de amigos próximos, sem que haja de fato uma relação de troca estabelecida (JERUSALINSKI, 2017 apud LEVY; MONTEIRO, 2019).

No decorrer do estudo, as autoras fazem uma relação entre o desamparo e a subjetivação contemporânea destacando que para que a civilização ocorra, é necessário que o recalque se instaure. Dessa forma, abandonamos nosso primeiro objeto de amor para, então, nos interessarmos por outro. Contudo, isso não ocorre sem sofrimento. Cabe a civilização, portanto, proporcionar ao sujeito outras satisfações substitutivas para que ele possa suportar a renúncia pulsional sofrida (LEVY; MONTEIRO, 2019). Porém, as satisfações oferecidas pela cultura nunca serão plenas, evidenciando a falta constitutiva do sujeito e seu mal-estar.

A criança, por sua vez, imersa no mundo tecnológico, entra em contato com uma realidade virtual que, frequentemente, apresenta possibilidades infinitas e felicidade plena, criando uma referência irreal. Dessa forma, ao tentar alcançar essa realidade, a criança se depararia de uma forma mais angustiada ao

desamparo, uma vez que acredita serem reais os padrões que a internet oferece (LEVY; MONTEIRO, 2019).

Outro fator que as autoras analisam se refere ao conceito de identificação, que se caracteriza como a mais remota expressão de um laço emocional com outra pessoa. Esse processo se inicia na relação entre a mãe e o bebê, na qual antes de qualquer investimento objetal, o bebê se identifica com a mãe e com o pai de forma imediata. Dessa forma, as autoras ressaltam que o vínculo entre duas pessoas provém de suas identificações, seja por uma qualidade emocional em comum, seja por uma ideia. E destacam:

Tendo em vista que o fenômeno da internet interfere no contexto das relações interpessoais, as identificações sobre as pessoas e suas vinculações, a relação entre as crianças e os geradores de conteúdos do espaço virtual – como os youtubers e digital influencers – são uma expressão desse fenômeno (LEVY; MONTEIRO, 2019, pg. 63).

Ademais, as autoras relacionam o uso que algumas crianças fazem da internet à uma forma fascinada de vinculação do objeto. Nessa relação, o sujeito se anula e restringe suas próprias iniciativas frente ao conteúdo do seu transmissor. Essa relação fascinada do sujeito com a internet é consequência de dois fatores: a posição do sujeito diante do mundo virtual e o poder fascinante fornecido pelas imagens (LIMA, 2006 apud LEVY; MONTEIRO, 2019).

Ao concluir, as autoras enfatizam que as crianças se encontram em fase de maturação e de desenvolvimento, e ao entrarem em contato prematuramente com esses estímulos, elas podem se apresentar mais vulneráveis e mais propensas nos efeitos que foram descritos, como a alienação a um outro e uma baixa na capacidade reflexiva e de iniciativa, dificultando a saída para a alteridade (LEVY; MONTEIRO, 2019). Nesse sentido, as autoras elucidam que o mundo virtual guarda fascínios e perigos, sendo essencial que os familiares se atentem ao uso que as crianças fazem da internet e seus dispositivos.

A percepção de pais acerca do impacto de tecnologias no viver saudável dos seus filhos foi objeto de estudo de um trabalho de final de graduação do curso de enfermagem do Centro Universitário Franciscano (CORREA et al. 2015). Apesar de não se tratar de um estudo na área de Psicologia, os dados coletados no artigo oferecem subsídios para a questão a ser analisada e discutida no presente estudo, além de possibilitar o seu entendimento à luz da perspectiva das figuras parentais.

A metodologia do trabalho baseou-se em quinze entrevistas, com pais de crianças entre seis e doze anos de idade de escolas públicas e particulares. O critério de participação seguiu, paralelamente, o objetivo do estudo, onde os participantes fossem pais de crianças que tivessem contato com algum tipo de tecnologia e que residissem com seus filhos (CORREA et al. 2015).

É digno de nota que todos os pais pertencentes ao estudo afirmaram que as tecnologias causam impacto negativo na vida se seus filhos. Contudo, a grande preocupação dos pais se refere ao isolamento da criança e no sedentarismo. Segundo as autoras, é perceptível como as tecnologias interferem em diversos aspectos da vida das crianças, que preferem ficar dentro de casa navegando pela internet ao invés de brincarem ao ar livre.

Acrescentando, as autoras salientam os novos riscos à saúde em decorrência ao uso desenfreado das tecnologias, como insuficiência nas horas de sono, hábitos sedentários e queda no rendimento escolar. Progressivamente, essas crianças se dedicam cada vez mais ao divertimento passivo e solitário, frente a TV, ao videogame, computador e tablets que, mal direcionados, induzem à falta de criatividade, à redução da curiosidade, ao sedentarismo e ao isolamento (CORREA et al. 2015).

Por fim, o relato dos participantes do estudo demonstra, segundo as autoras, uma realidade preocupante, pois as crianças estão cada vez menos presentes no contexto familiar para ficarem cada vez mais focadas no mundo virtual das mídias eletrônicas (CORREA et al. 2015).

Diversamente do que foi abordado até aqui na presente introdução, o artigo de Dias e Costa (2012) buscou destacar algo pouco estudado nos meios psicanalítico e psicológico: os efeitos enriquecedores da Internet. As autoras tomaram como base o trabalho de D. W. Winnicott, articulando os conceitos de espaço potencial e do brincar com o espaço virtual gerado pela internet.

O espaço potencial descrito por Winnicott (1951), conforme exposto anteriormente no presente estudo, não se encontra nem dentro, nem fora do bebê, mas sim, em uma área intermediária que se constitui como uma terceira parte da vida de um ser humano, uma área de experimentação onde a realidade interna e a realidade externa do sujeito contribuem. O espaço potencial, inaugurado pelos

fenômenos e objetos transicionais, se configura como uma área neutra porque propicia experiências que sempre ficarão entre o que faz parte do sujeito, seu mundo interno, o mundo das fantasias, e a realidade externa (DIAS; COSTA, 2012). Isto posto, as autoras realizaram uma analogia entre o espaço potencial winnicottiano e a realidade virtual. Como descrito anteriormente, esse espaço é regido por leis próprias que permitem que o sujeito não esteja nem submetido às pressões da realidade nem preso ao seu mundo interno. A virtualidade, por sua vez, possibilita ao usuário dos jogos uma experiência transicional, uma vez que os personagens podem representar facetas do eu onde o jogador experiencia situações que podem ter impactos inesperados na sua vida real, livre das tensões da realidade (TURKLE, 1997 apud DIAS; COSTA, 2012). Com isso, as autoras afirmam:

A falta de referência dá ao sujeito a liberdade para preencher com sua fantasia as inevitáveis lacunas entre o que o outro diz e o que é possível averiguar. Podemos, portanto, argumentar que, na Rede, a falta de referências gera uma liberdade de ação que se assemelha ao espaço potencial (DIAS; COSTA, 2012 pg.93).

A partir de exemplos analisados pelas autoras, elas afirmam que os sujeitos, na Rede, agem com menos censura do que fariam se estivessem frente-a-frente com todos aqueles que podem ver o que eles postam. Os sujeitos das pesquisas analisadas, relataram sentirem-se mais livres para dizer o que pensam quando estão na internet, o que, para as autoras, representa a ilusão de onipotência e de neutralidade que a Rede proporciona, funcionando, deste modo, como espaço potencial (DIAS; COSTA, 2012).

Dias e Costa encerram o estudo com a ressalva de que o artigo não procurou negar os efeitos nefastos que a internet pode acarretar, que vai desde ao isolamento do sujeito à exposição exacerbada. Contudo, as autoras decidiram tomar o caminho oposto, não de maneira ingênua, evidenciando que a Internet permite um espaço que possibilita, também, efeitos enriquecedores. Dessa forma, a Rede pode servir de espaço potencial para o brincar, sendo essencial que nos voltemos não só para o que resulta uma patologia, mas também para onde é possível vislumbrar saúde e vida (DIAS; COSTA, 2012).

Reduzir as mídias digitais apenas aos seus efeitos negativos seria partir de uma visão reducionista, desconsiderando as possibilidades que ela dispõe. Quase

tudo hoje em dia está ao alcance do seu aparelho celular e seu uso está intrínseco em nossa sociedade e em nossas relações. Contudo, esses equipamentos vão transformando os comportamentos e os vínculos estabelecidos dentro e fora do ambiente familiar. Com isso, se faz necessário refletir acerca do lugar que o mundo digital passou a ocupar em nossas vidas. A partir do que foi exposto até aqui pelos trabalhos, é possível inferir que o mundo virtual vai, progressivamente, confundindo seus limites com o mundo real cotidiano.

Eisenstein e Estefenon (2011) abordaram em seu artigo a geração digital, refletindo acerca do lugar em que ela ocupa no mundo contemporâneo e seus riscos para crianças e adolescentes. As autoras ressaltam a dualidade da rede virtual que, quando usada com respeito e cautela, pode oferecer aos jovens uma perspectiva mais abrangente do mundo à sua volta, mas pode também se tornar uma ameaça quando se extrapolam os limites entre o real e o virtual, entre o público e o privado, entre a intimidade e a distorção dos fatos ou das imagens “reais”. Esses jovens crescem, cada vez mais, deslocados do mundo à sua volta e vivem em um mundo paralelo de infinitas possibilidades a um toque de distância. Existe um isolamento paradoxal: em meio a tantos contatos e conexões online coexiste a falta de comunicação do afeto nas famílias e nas relações interpessoais.

Em um momento da vida onde crianças e adolescentes deveriam desafiar os limites e transgredirem regras, a internet oferece tudo e mais um pouco sem fronteiras, limites e sem demora. Na procura de sua própria identidade e autonomia, a criança e o adolescente se veem frente à construção de uma (ou várias) versão(ões) virtuais da identidade, onde o nome é substituído por senhas e logins (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011). No isolamento seguro de seu quarto, o adolescente inicia seus relacionamentos com informações de outras pessoas de todos os tipos e idades, cuja identidade real é desconhecida e, ainda, apontam para os riscos de fantasias e de grandes decepções e até de pedofilia existentes, ameaças cada vez mais frequentes no mundo virtual (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011).

É digno de menção a ressalva das autoras ao afirmarem que a linha limite entre o uso produtivo e equilibrado da dependência da internet do uso patológico, está cada dia mais tênue. O uso excessivo dessas tecnologias nessa fase do desenvolvimento da infância e, especialmente, na adolescência resulta na criação

de mecanismos onipotentes de manejo das ideias, além de uma negação igualmente onipotente segundo a qual não necessita da ajuda do outro, e que, por si só, se basta (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011). Dessa forma, o ambiente virtual se apresenta como um terreno fértil para que o manejo onipotente se realize, pois:

(...) ao ser criada uma identidade alternativa através de um simples clique, evita-se o confronto com aspectos mais sensíveis e fragilizados da personalidade em formação. Constrói um mundo imaginário para enfrentar a própria desorganização interna: tudo funciona segundo seus desejos onipotentes de controlar as frustrações (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011, pg.46).

Cria-se, a partir desse uso ilimitado do mundo virtual, um ciclo cada vez mais crescente de dependência com o agravamento de questões pré-existentes, assim como o aumento das frustrações, angústias e decepções (EISENSTEIN; ESTEFENON, 2011). Por fim, conclui-se que, para as autoras, as recomendações sobre o que fazer para transformar o uso da internet numa fonte mais segura, ética, educativa e saudável de conhecimentos e como ponte de diálogo entre as gerações devem fazer parte agora da rotina dos atendimentos da criança e do adolescente e de suas famílias.

Julieta Jerusalinski, doutora em psicologia clínica pela PUC-SP, dedicou-se em compreender o sujeito na era das relações virtuais. Em seu texto *Que rede nos sustenta do balanço da web? – o sujeito na era das relações virtuais* (2017), a autora destaca a possibilidade que a virtualidade nos permite a experimentar uma dissociação do nosso corpo. Diferentemente do que ocorre na leitura, onde há uma transposição de registro entre a palavra e a imagem, ou no teatro e no cinema, em que a cena é vista, mas de modo atrelado a uma narrativa, os jogos virtuais, por sua vez, primam por um excesso de imagens e estímulos, deixando a criança apassivada em um verdadeiro bombardeio de percepções que excita o corpo e que, muitas vezes, não vem acompanhado dos recursos simbólicos para elaborá-los (JERUSALINSKI, 2017). A criança de hoje em dia se vê lançada a um conhecimento infinito dentro das mídias sociais, mas carece em suas relações em ter com quem singularizar e compartilhar seus percursos de investigação. A transmissão a criança passa a acontecer de modo anônimo e não mediado, prejudicando a intergeracionalidade das relações e o registro do tempo implicado nisso:

Que um avô possa dizer para um neto como foi a sua infância importa, não por uma idealização do passado ou do futuro, mas pelo próprio registro da diferença que se introduz ali (JERUSALINSKI, p.32, 2017)

Na adolescência, prevalece um período de crise experienciado pelo sujeito, onde ele se vê frente a necessidade de romper com o lugar que se ocupa no espaço familiar para o lugar que poderá vir a ocupar no espaço social. Nesse período de crise, a questão da transmissão anônima e não mediada retorna, prejudicando o discernimento desse jovem em assumir esse novo lugar no laço social e em tomar as decisões necessárias que essa fase da vida exige. A autora destaca jogos virtuais como “baleia azul”, onde jovens embarcaram em uma sequência crescente de desafios que consistiam em automutilações e situações de risco, até a passagem ao ato por meio do suicídio, como sendo paradigmáticos de uma situação social. Diante de um adolescente que hesita acerca de qual decisão tomar, passa-se a temer o encontro na chamada *deep-web* que, por um tutorial suicida, aponte a direção da morte (JERUSALINSKI, 2017).

A autora aponta, também, que nos últimos anos tem sido observado um aumento do recebimento de crianças nos consultórios que convivem, desde o nascimento, com a existência dos aparelhos eletrônicos. Essas crianças sofrem as consequências desse contato não apenas diretamente, na medida em que eles passam a ser oferecidos no lugar de brinquedos, mas também indiretamente, ao conviverem com adultos que não têm mais tempo. Com o advento eletrônico cada vez mais avançado, o espaço entre lazer e trabalho se confunde, afinal vive-se olhando para janelas virtuais, presente fisicamente, mas ausente psiquicamente (JERUSALINSKI, 2017). Essa questão clínica que levou a autora a investigar as consequências da virtualização na primeira infância, onde bebês padecem de intoxicações eletrônicas. Capturados pela tela de cristal líquido, suspendem suas demandas e tornam-se desinteressados para aqueles que a eles se dirigem, por conta dessa “chupeta eletrônica”, junto à qual tomam banho, comem e passeiam, capturados em uma tela virtual (JERUSALINSKI, 2017).

Em outro texto chamado *As crianças entre os laços familiares e as janelas virtuais* (2014), Jerusalinski ressalta que constitui-se como revelador aquilo que muitas crianças montam como cenas familiares no consultório: amigos que assistem TV juntos, mães cuidam do bebê trabalhando no computador, famílias

reunidas à mesa no jantar compenetradas na televisão. Com a tecnologia cada vez mais intrínseca no cotidiano dessas famílias, não é raro as crianças chegarem ao consultório repetindo certas falas presentes em jogos eletrônicos, programas televisivos ou vídeos do *youtube* sem que consigam debruçar-se num diálogo com o outro. Chegam cada vez mais aos consultórios bebês e pequenas crianças de um ano e meio a três anos com suspeita de autismo, que não respondem quando são chamadas e não estão em busca dos outros enquanto lançam, de uma forma não endereçada, fragmentos sonoros. Segundo a autora:

Este é o problema: os aparelhos emitem sequências sonoras, mas não conversam, não produzem uma matriz dialógica em que os lugares sejam subjetivados, eles oferecem fragmentariamente uma linguagem, mas não sustentam sua função (JERUSALINSKI, p.41, 2014).

A autora segue destacando a importância da relação mãe-bebê no que se refere à introdução progressiva de objetos substitutivos que não restrinjam a satisfação do bebê apenas sobre a presença do corpo materno. Mas que funcionem como representantes dessa relação, permitindo a metaforização da falta no vínculo com o filho, introduzindo a dimensão desejante ao possibilitar que a satisfação do bebê possa ir circulando por objetos que funcionam como substitutivos, representantes da relação com o Outro primordial (JERUSALINSKI, 2014).

No entanto, há um excesso de objetos que circulam pelo mercado que se oferecem como eficazes para os cuidados com o bebê (acessórios para banho, monitores do sono, aplicativos que indicam o ritmo da mamada, decodificadores de choro etc.). Essa promessa mercadológica é pautada na lógica de que tais objetos funcionam como representantes simbólicos que metaforizam a relação com o Outro e, supostamente, “poupam” o trabalho de se relacionar com todo o mal-estar e equívocos que essa dinâmica comporta, pois haveria um objeto realmente adequado à satisfação (JERUSALINSKI, 2014). Dessa forma, segundo a autora, produz-se uma oferta de objetos que não estão no lugar de representantes, substitutivos da relação mãe-bebê, mas que pretendem “ocupar” o lugar do Outro. Não se instaura a falta e não se lida com os percalços que isso implica.

Conforme destaca Jerusalinski (2014), essa questão é lançada mais adiante quando crianças se encontram em uma posição de espectadoras do que os brinquedos fazem – brinquedos que falam, riem e se mexem sozinhos. Ao brincarem, ao invés de se apoiarem nos objetos para expressarem suas fantasias,

as crianças assumem um lugar apassivado de espectadoras, deixando a autoria do ato de brincar restrito aos automatismos do brinquedo. Isto posto, ao invés de abarrotá-las de objetos usados como manobras para aplacar a falta, a autora frisa que é preciso que possamos, na relação com as crianças, dar lugar a uma metáfora inventiva diante da insatisfação.

Conforme exposto até o presente momento, podemos inferir que os avanços tecnológicos interferem diretamente no brincar, que passa a ser mediado por uma ação apassivada da criança, ou melhor, uma não-ação. Quando o único estímulo oferecido à criança se caracteriza por um aparelho que emite sons programados e que dispõem de um mundo de possibilidades a apenas um clique/toque de distância, o brincar livre se torna cada vez mais desinteressante.

Um artigo de 2019 buscou possibilitar a reflexão sobre as interferências e os recortes que a tecnologia tem feito na vida das crianças no ato de brincar. As autoras iniciam destacando a importância de se salientar que a influência tecnológica perpassa não apenas a vida das crianças, mas também dos adultos, interferindo na organização psicológica contemporânea. Como os meios tecnológicos invadem cada vez mais os espaços sociais, é notório que os hábitos culturais afetam o ambiente lúdico construído para crianças e interferem, também, na forma específica delas brincarem (REZENDE; RODRIGUES; LIMA, 2019).

Nesse sentido, para as autoras, nota-se por meio do avanço tecnológico uma *involução humana*, no que tange uma volta ao brincar solitário de maneira oposta ao que se é esperado nessa fase de vida da criança, onde urge a necessidade de socialização proporcionando, assim, a construção de laços sociais. A partir disso, pode-se pensar que o brincar tecnológico, ou o brincar não-social, seria um sintoma de um ambiente “extremamente fluido numa necessidade de voltar para si mesmo aquilo que não conseguiu encontrar no âmbito social” (REZENDE; RODRIGUES e LIMA, p. 6, 2019).

Traz-se em discussão pelas autoras a questão da repetição no jogo por meios tecnológicos como celular, videogames e computadores. A criança quando joga por intermédio desses equipamentos e os jogos têm etapas a serem vencidas, repete a mesma atividade proposta até que se consiga passar para a próxima fase, onde o nível de dificuldade será maior. Associa-se a isso as fases de desenvolvimento:

a criança repete determinada brincadeira relacionada ao seu ponto de maior interesse, essa repetição permite entrar em contato com a experiência vivida e elaborá-la (REZENDE; RODRIGUES; LIMA, 2019). Contudo, diferentemente do que ocorre nas experiências vivenciadas pela criança, ao cansar-se da repetição devido à ansiedade e frustração em não conseguir ultrapassar determinada fase em um jogo de videogame, basta à criança apenas desligá-lo, sem que haja uma elaboração da frustração vivida. Com isso, abre-se um questionamento: “essa desistência no jogo estaria associada ao baixo limiar de frustração que a criança possui?” (REZENDE; RODRIGUES; LIMA p. 7, 2019).

Por fim, as autoras postulam que os meios tecnológicos recriaram o significado das brincadeiras que, por sua vez, tornaram-se rudimentar perdendo espaço para os eletrônicos. Assim, a criança deixa de criar para cursar algo já visto, inibindo seu potencial criativo (REZENDE; RODRIGUES; LIMA, 2019).

Como mencionado anteriormente na presente introdução, as formas de se relacionar vem sofrendo alterações, visto que não apenas as crianças fazem uso dos eletrônicos. Estas observações foram fatores determinantes e motivacionais para o estudo de Barros e Santos (2017). Neste estudo, as autoras se propuseram a pensar acerca dos efeitos que o uso das novas tecnologias da informação e comunicação pode ocasionar no desenvolvimento emocional infantil.

Segundo as autoras, ser criança na contemporaneidade consiste em uma nova geração, nascida e criada com as novas tecnologias e essas, ao serem oferecidas às crianças, assumem um lugar de brinquedo. Essas crianças, ao permanecerem com o olhar capturado pelas telas, demandam cada vez menos atenção de seus pais que, por sua vez, acabam por terceirizar a função de se fazer presente para os filhos (BARROS; SANTOS, 2017).

Dito isto, para que seja possível pensar sobre o desenvolvimento emocional, é de extrema importância considerar o ambiente no qual a criança está inserida. As autoras ressaltam que o ambiente desempenha um papel fundamental para a constituição do bebê. É o vínculo que se estabelece nas relações e interações sociais, bem como o brincar, que se constituem como partes essenciais do desenvolvimento emocional da criança (BARROS; SANTOS, 2017). É de extrema importância que um ambiente facilitador, que possibilita o espaço de criação e

fantasia, esteja presente desde cedo. Desta forma, o brincar não deve ser dissociado do entendimento do desenvolvimento emocional, visto que é a partir dele que a criança se constitui, se organiza e desorganiza, para que seja possível se integrar novamente (BARROS; SANTOS, 2017).

Os jogos e as brincadeiras, para desempenharem essa função, dependem da capacidade de possibilitar um espaço para a criação e a fantasia, mas também depende de um Outro e de tudo aquilo é próprio dessa relação: o contato físico, o olhar, a troca de palavras e sentimentos. Já no online, por mais que exista uma outra pessoa por trás da tela, é um outro que carece na troca, não há olho no olho, não há corporeidade (BARROS; SANTOS, 2017). Como traz as autoras, quando esse uso se configura de modo excessivo, não havendo lugar para o brincar livre ou para a interação com um outro, é que pode-se pensar em verdadeiras desvantagens para o desenvolvimento infantil.

Vale destacar aquilo que as autoras trazem a respeito da importância de os pais também estarem referidos a seus filhos. Caso ao contrário, vale o questionamento:

E quando este Outro, pai ou mãe (ou aqueles que exercem essa função), estiver mais em contato com as telas do que com o filho? Ou, ainda, quando a criança não encontra, ou encontra pouco, o olhar do Outro? O que faz uma criança preferir a companhia de eletrônicos a de outras pessoas? Quando a presença do semelhante passa a ser menos interessante ou menos desejada do que as telas, transborda um excesso e este tem consequências arrasadoras (BARROS; SANTOS, p. 1, 2017).

Por fim, Santos e Barros (2017) salientam que o uso excessivo das novas tecnologias pode causar diversos efeitos negativos, mas isso se constitui nada mais nada menos como a expressão de um sintoma, um sintoma de uma falta. Na tentativa de compreender o exagero das crianças frente a esse estímulo, observa-se que há uma falta, e não um excesso. As tecnologias entram na vida dessas crianças a fim de ocupar um lugar de algo faltante. Nesse ínterim, quanto mais ausentes estiverem uns dos outros no mundo real, maior serão os riscos do uso em demasia das tecnologias para a saúde, resultando em uma maior probabilidade de dificuldade no diálogo, isolamento nos contatos e conexões afetivas, falta de comunicação entre as famílias, dificuldade no estabelecimento de vínculos e afetos além da baixa tolerância a frustrações (BARROS; SANTOS, 2017).

O último trabalho a ser abordado no presente estudo pertence a autora Adela Gueller (2015), chamado *Droga de celular! Reflexões psicanalíticas sobre o uso de eletrônicos*. A autora reflete acerca do impacto das tecnologias nas relações, a maneira com a qual nos relacionamos com o mundo digital e a forma com a qual lidamos com todas as possibilidades de acesso à informação que a internet dispõe. Refletindo acerca dessas questões, Gueller (2015) pontua que nos encontramos hoje mais fascinados pelo que a tecnologia nos oferece do que pelos humanos que nos rodeiam. Conforme discutido anteriormente no presente capítulo, a tecnologia nos ajuda a nos aproximarmos de pessoas distantes, “mas será que nos aproxima das que estão perto?” (GUELLER, 2015, p. 64).

A rede nos liberta do peso do corpo. Talvez seja por esse motivo que crianças e adultos fiquem paralisados na frente das telas e, contrariamente, não sabem o que fazer de seu corpo quando estão desconectados (GUELLER, 2015). Hoje, é cada vez mais comum vermos crianças em restaurantes compenetradas em aparelhos celulares e, na perspectiva dos cuidadores, essa tática se apresenta como algo extremamente eficaz. Não há crianças correndo pelos restaurantes, demandando a atenção de seus pais. Contudo, essa adjetivação positiva dessa prática é infundada. Não serão essas crianças que se tornarão mais paciente no futuro, bem do contrário, os avanços tecnológicos as deixam cada vez mais ansiosas, inquietas e menos tolerantes a erros (GUELLER, 2015).

João tem 5 anos e não para quieto um segundo: trepa em todos os móveis, não dá um minuto de sossego aos pais, que temem por sua segurança. Mas, com os joguinhos eletrônicos à disposição, pode ficar horas a fio sentado, sem incomodar ninguém. O contraste é notável. O estado agitado e ansioso é imediatamente silenciado, e ele fica estático. E é claro que, quando querem um pouco de sossego, os pais são os primeiros a lhe emprestar alguma tela. Sabem que a solução é instantânea. Nenhuma outra é tão eficaz e imediata (GUELLER, 2015, pg. 65).

Partindo do postulado freudiano de que o psiquismo funciona a partir do princípio do prazer, é cabível compreendermos nossa pressa em conseguir aquilo que desejamos o mais depressa possível. Desse ponto de vista, a tecnologia, quanto mais avança, mais nos faz regredir. Corremos em busca de algo inalcançável. Quanto mais nos é oferecido, mais esperamos em receber algo em troca e, conseqüentemente, qualquer intempérie fora do planejado nos põe num

estado de privação ou frustração (GUELLER, 2015). Por isso justifica-se a preocupação desses aparelhos serem oferecidos às crianças cada vez mais cedo.

Ao passar horas a fio jogando ou assistindo, a criança afasta qualquer outro estado afetivo que gere tensões psíquicas e iniba fantasias e medos (GUELLER, 2015). Da mesma forma, afastam-se também afetos prazerosos que dão origem a sentimentos de excitação e vivacidade. Em suma, dispersam-se sentimentos conflitantes, que requerem processamento psíquico. Não raro, essas crianças passam a apresentar dificuldades para dormir depois de passarem horas em frente as telas. Isso porque, a distração com esses joguinhos eletrônicos é instantânea e estimulante, deixando a criança em um estado de excitação, sem as devidas vias de processamento (GUELLER, 2015). Quando a tela falta, observamos nas crianças um verdadeiro estado que lembra a abstinência. Sem a tela, elas se veem perdidas e não sabem como ocupar seu tempo:

O tédio, aliás, é uma das manifestações da angústia ante um tempo vazio. E o brincar, e mais tarde, o fantasiar possibilitam recobri-lo com engenhocas e invenções criadas pela imaginação, mas essas construções requerem um tempo e um espaço que não sejam imediatamente preenchidos. (...) É no encontro com o vazio que criamos mundos de ficção, levantamos castelos no ar e reinos que não existem e nem existirão (GUELLER, p.67, 2015).

O brincar livre fundamenta sua importância na infância ao se constituir como uma atividade psíquica que depende exclusivamente da subjetividade da criança. Ao brincar, ela dá forma aos seus sonhos e anseios singulares. No entanto, o acesso ilimitado ao mundo virtual poupa a subjetividade do trabalho de construção, comprimindo essa atividade essencial para o desenvolvimento infantil (GUELLER, 2015).

A subjetividade, por sua vez, depende de um Outro falante engajado para produzir sua narratividade, inserindo uma cadeia de sentidos de acordo com as possibilidades da criança nesse momento. As tecnologias restringem esse discurso e, por faltar o olhar e a presença do Outro, o sujeito não se encontra com a falta estrutural que organiza e introduz a temporalização (GUELLER, 2015). Por isso, nas relações virtuais, tudo deve ser imediato.

Outra ressalva de Gueller (2015) refere-se à constatação de que as crianças de hoje abrem muitas janelas simultâneas à percepção: fazem tarefas da escola no

computador, enquanto acompanham *Facebook*, *Instagram* e conversam com seus amigos no *WhatsApp*. São verdadeiras crianças multitarefa. Não surpreendente, então, que haja tantas crianças com déficit de atenção. Apesar de não ser possível afirmar que as telas causem esses transtornos, é inegável o fato delas se encaixarem perfeitamente no funcionamento psíquico das crianças de agora, levando a um resultado problemático (GUELLER, 2015).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre os nove artigos abordados no presente estudo, oito refletem acerca dos impactos negativos do uso indiscriminado das tecnologias na infância. Entende-se que o uso excessivo desses dispositivos é preocupante, uma vez que tem influenciado diretamente em atividades que se constituem como fundamentais para o desenvolvimento infantil no que se refere ao brincar e as relações que a criança estabelece com o outro.

Os artigos concordam com fato de que o excesso de exposição à tecnologia pode causar problemas de diversas ordens como ansiedade e quadros de angústia, queda no rendimento escolar, sedentarismo etc. Ademais, a percepção das figuras parentais acerca desse uso evidencia, em sua totalidade, aspectos negativos. Para além das questões mencionadas, as crianças dedicam-se cada vez mais a um divertimento passivo e solitário, frente a TV, videogames e tablets, que mal direcionados, restringem a imaginação e o uso da criatividade no ato da brincadeira. Evidencia-se, com isso, não somente um estreitamento da capacidade de criação e imaginação, mas também da relação da criança com seu meio.

Winnicott (1975), destaca o brincar como uma ação que possibilita a interação da criança com o mundo, onde ela vivencia diversas experiências a partir desse ato. Contudo, observamos hoje um brincar limitado a tela do objeto eletrônico. É esse objeto, por sua vez, que dita o fazer, abrindo um caminho pré-estabelecido a ser percorrido, impedindo as inúmeras possibilidades subjetivas que o brincar livre proporciona. O brincar solitário vai em contramão ao que se é esperado nessa fase de vida da criança, onde urge a necessidade de socialização proporcionando, assim, a construção de laços sociais. Ao depender exclusivamente da subjetividade da criança, o brincar livre exprime sua importância na infância, possibilitando-a dar formas aos seus sonhos e anseios singulares. No entanto, ao observarmos uma infância regada por estímulos tecnológicos, evidenciamos, também, a subjetividade do trabalho de construção sendo poupada, comprimindo a capacidade criativa, atividade essencial para o desenvolvimento infantil.

No que se refere as relações interpessoais, os artigos concordam com aquilo que Eisenstein e Estefenon (2011) descrevem como um isolamento paradoxal: em meio a tantos contatos e conexões *online*, coexiste a falta de comunicação do afeto nas famílias e nas relações sociais. Pode-se dizer, a partir do que foi exposto pelos artigos apresentados, que os meios tecnológicos invadem os espaços sociais. Ser criança na contemporaneidade consiste em uma nova geração, nascida e criada com a possibilidade de acesso à tecnologia. Contudo, a influência da tecnologia perpassa não somente a vida das crianças, mas também dos adultos, interferindo na organização psicológica contemporânea.

Pensar a tecnologia como um traço cultural de nossa época, nos ajuda a refletir que esses aparelhos, inerentes ao cotidiano das famílias, vem sendo oferecidos cada vez mais cedo a crianças, funcionando como verdadeiros substitutos de brinquedos ou, algumas vezes, da própria atenção dos pais. No capítulo anterior, destacamos alguns trechos dos trabalhos aqui utilizados que expressam cenas extremamente comuns nos dias atuais: crianças em restaurantes compenetradas em telas de tablets e celulares, amigos que assistem TV juntos, famílias reunidas à mesa no jantar concentradas em seus aparelhos eletrônicos. Esse estímulo é oferecido pelos pais ou pelas figuras de cuidado de forma a conter a criança, ocupando seu tempo de maneira prática e efetiva. Dessa forma, as crianças não demandam de seus pais que, por sua vez, terceirizam sua atenção deslocando essa responsabilidade aos eletrônicos. Observamos, com isso, relações que carecem na troca. Adultos que não tem tempo e não se encontram referidos a seus filhos. Em contrapartida, as crianças são rodeadas de estímulos que primam por uma passividade, impossibilitando-as de serem ativas no seu desenvolvimento e elaborarem suas vivencias e angústias. Nesse ponto, os artigos acreditam que essa mudança tem tornado as crianças mais ansiosas, intolerante a frustrações e com dificuldades reais na capacidade para desenvolver seus aspectos criativos e espontâneos.

Isto posto, destaca-se a importância do ambiente no qual a criança está inserida. Os trabalhos aqui expostos concordam com a influência que esse fator exerce no desenvolvimento emocional e na elaboração psíquica na infância.

Esse ambiente deve funcionar como um facilitador do brincar, possibilitando um espaço para a manifestação das fantasias e para a expressão da criatividade. Quando o ambiente carece em oferecer as condições necessárias que favorecem o brincar, cria-se o espaço para o uso cada vez mais excessivo e indiscriminado das novas tecnologias.

No mundo virtual, o outro se torna dispensável. Não há corporeidade, não há olho no olho. Quando não há essa troca, essencial para o desenvolvimento da criança, observamos a partir daquilo que os estudos abordam, um manejo onipotente das ideias. Isso porque, ao não necessitar de um outro, a criança por si só se basta. Em um mundo onde as possibilidades são infinitas a um toque de distância, não há espaço para espera. Como ilustrado pelo estudo de Rezende, Rodrigues e Lima (2019), abordado no capítulo anterior, a repetição de uma brincadeira possibilita a criança a elaborar experiências prazerosas ou desprazerosas a partir do processo de simbolização. Contudo, no mundo virtual, ao deparar-se com experiências que geram conflitos ou frustrações, basta a criança desligar o eletrônico, sem que haja uma elaboração da situação vivida. O brincar, como postulado em Freud (1920), enquanto possibilidade de elaboração de um conflito psíquico permitindo a ressignificação, se encontra prejudicado dentro de seus diversos fatores favorecedores do desenvolvimento infantil. Isso porque o brincar, cercado majoritariamente por estímulos eletrônicos, retira a criança como agente da ação, dispondo apenas de comandos programados que não abrem espaço para a criança implicar-se subjetivamente.

Ainda no que se refere aos impactos no desenvolvimento emocional da criança, os artigos concordam a respeito do risco que o mundo virtual oferece ao dispor de inúmeras possibilidades a um toque de distância. A virtualidade acaba por oferecer uma referência irreal de felicidade plena e possibilidades infinitas. Para nos constituirmos enquanto sujeitos, de maneira que a civilização ocorra, é necessário a instauração do recalque. Abandonamos nosso objeto de amor buscando por satisfações substitutivas para que, dessa forma, sejamos capazes de suportar a renúncia pulsional sofrida. Contudo, ao se encontrarem submetidas a uma referência irreal desde muito cedo em suas vidas, as crianças

acabam por buscar essa referência, deparando-se de maneira mais vulnerável ao desamparo, uma vez que acreditam serem reais os padrões que a internet possibilita. Adiciona-se a isso, o risco desses objetos serem oferecidos como substitutos de brinquedos. Observamos, a partir do exposto do capítulo 2, a importância vital que o brinquedo assume na vida da criança, sendo entendido por Winnicott (1951), como um objeto transicional. Esse objeto auxilia a criança a lidar com suas ansiedades relacionadas a passagem de uma dependência absoluta da mãe (nosso primeiro objeto de amor) para uma dependência relativa, criando a possibilidade de a criança lidar com a falta da mãe e dar continuidade à sua existência, formando uma ilusão nessa área intermediária. Esse processo é fundamental para a constituição psíquica da criança. No entanto, o uso que algumas crianças fazem da tecnologia relaciona-se a uma forma fascinada de vinculação do objeto. Nessa relação, o sujeito se anula e restringe suas próprias iniciativas frente ao conteúdo transmitido (LEVY; MONTEIRO, 2019). Isso ocorre porque, o sujeito assume uma posição passiva em frente ao estímulo que, por sua vez, caracteriza-se por uma série de imagens fascinantes que excitam o corpo da criança, sem possibilitar as devidas vias de processamento. Questiona-se, com isso, se essa nova forma de brincar permite a criança a suportar seu mundo interno, como exposto por Klein (1981), e buscar satisfações simbólicas com o mundo externo.

Por fim, destaca-se o ponto trazido por Santos e Barros (2017) que, apesar de não ter sido apresentado nos demais estudos, relaciona-se diretamente com tudo que foi abordado até o presente momento. O uso excessivo das tecnologias pode causar diversos efeitos negativos, mas, na realidade, expressam um sintoma. Um sintoma de uma falta. As tecnologias entram na vida de crianças e adolescentes de forma a preencher o lugar de algo faltante. Assim, o meio eletrônico estaria relacionado ao objeto de amor, então parte de uma necessidade de ser visto, aceito, reconhecido e amado.

Vale lembrar que os efeitos negativos apresentados referem-se ao uso dos eletrônicos de maneira excessiva, ou seja, quando a criança passa a maior parte do seu tempo em interação com as tecnologias e o contato com o outro semelhante se torna desinteressante. Sendo que os efeitos das novas

tecnologias no brincar e, conseqüentemente, no desenvolvimento e na constituição psíquica do sujeito, dependem não só do uso da própria criança, mas também daqueles com quem ela convive.

O mundo virtual também pode desempenhar efeitos enriquecedores. O trabalho de Dias e Costa (2012), abordado no capítulo anterior, serviu para demonstrar um contraponto, evidenciando os fatores positivos que a internet também possibilita. As autoras entendem que a Rede pode funcionar como um espaço potencial para o brincar, uma vez que esse espaço é regido por leis próprias que permitem que o sujeito não esteja nem submetido às pressões da realidade, nem preso ao seu mundo interno. Demonstra-se, com isso, que o tema das tecnologias sobre o brincar e o desenvolvimento infantil é complexo, multifacetado, e nos falta o recuo histórico-temporal para nos permitir ter uma perspectiva mais clara dos efeitos das telas sobre o psiquismo das crianças e adolescentes. A tentativa de compreender a relação da criança com os eletrônicos e sua interação com o espaço físico e psíquico do brincar – essenciais para a sua constituição psíquica – não deve e nem pretende ser esgotada. No entanto, a transformação no brincar é inquestionável, já que o advento da tecnologia ocasionou uma diminuição gradual do brincar, pois este foi substituído pelos meios eletrônicos resultando em uma nova forma de constituir-se enquanto sujeito.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Este trabalho buscou refletir acerca do impacto das novas tecnologias na infância, mais especificamente no brincar, entendendo que este uso tem implicações, sejam elas positivas ou negativas. Sendo inegável o fato de que, na contemporaneidade, as tecnologias ocupam um lugar no psiquismo das crianças e do adulto. A partir de reflexões suscitadas ao longo do trabalho, foi possível perceber que o uso dos dispositivos tecnológicos está intrinsicamente ligado ao cotidiano das famílias, levando a uma exposição cada vez mais precoce a esse estímulo.

A exposição e o uso precoce e indiscriminado dessas tecnologias devem ser motivo de preocupação, uma vez que os riscos interferem diretamente nos aspectos fundamentais que envolvem o desenvolvimento e a constituição psíquica do sujeito. Conforme ilustrado anteriormente, a inserção desses dispositivos acaba por provocar excessos e faltas subjetivas para a criança, apresentando problemas na linguagem, na capacidade de simbolização, na constituição de vínculos interpessoais, na capacidade imaginativa e de criação, elementos vitais para um desenvolvimento saudável. O brincar via aparelhos eletrônicos não engloba a riqueza e a singularidade que consiste a relação com um outro semelhante e, muito menos, os investimentos afetivos fundamentais para a subjetivação da criança presentes em uma relação.

Diante disso, entende-se a urgência acerca da discussão e ampliação da temática para que possamos nos encarregar no cuidado à criança junto a sociedade, uma vez que os pais e/ou responsáveis percebem o excesso no uso desses aparelhos, contudo, carecem de informações acerca dos efeitos que esses dispositivos podem desencadear no viver saudável de seus filhos. Dessa maneira, o brincar não deve nunca ser dissociado do entendimento do desenvolvimento e da constituição psíquica da criança.

5 REFERÊNCIAS

BERNARDI, D. **Reflexões acerca do brincar e seu lugar infantil**. In: Rev. Brasileira de Psicoterapia. v. 18, n. 1, 82-92, Rio de Janeiro, 2016.

BRASIL. **Referenciais curriculares para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998

CORREA, Aline, PEREIRA, Adriana, BACKES, Dirce, FERREIRA, Carla, SIGNOR, Eduarda, OBEM, Marielle. **Percepção de pais acerca do impacto de tecnologia no viver saudável dos seus filhos**. Artigo extraído de Trabalho Final de Graduação. Cogitare Enferm. 2015;

EISENSTEIN, Evelyn, ESTEFENON, Susana. **Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes**. Rev. Hosp. Univ. Pedro Ernesto. Rio de Janeiro, v.10, n.2, pg. 42-52, 2011.

FREUD, S. (1909). **Análise de uma fobia em um menino de cinco anos**. In: FREUD, S. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. v. 10. Rio de Janeiro: Imago, 1990, p. 11-154;

FREUD, S. **Além do Princípio do Prazer**. [1920]. In: Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

GUELLER, A. S. *Droga de celular! Reflexões psicanalíticas sobre o uso de eletrônicos*, 2015. In: BATISTA, Ângela; JERUSALINSKI, Julieta (org.). **Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais**. 4. reimp. Salvador: Agálma, p. 63-77, 2021.

JERUSALINSKI, Alfredo. *Desenvolvimento: lugar e tempo do organismo versus lugar e tempo do sujeito*. In: **Psicanálise e desenvolvimento infantil**. vol. 4. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2007. p. 32-49;

JERUSALINSKY, Julieta. *As crianças entre os laços familiares e as janelas virtuais*. In: BATISTA, Ângela; JERUSALINSKI, Julieta (org.). **Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais**. 4. reimp. Salvador: Agálma, p. 39-55, 2021.

JERUSALINSKY, Julieta. *Que rede nos sustenta no balanço da web? – o sujeito na era das relações virtuais*. In: BATISTA, Ângela; JERUSALINSKI, Julieta (org.).

Intoxicações eletrônicas: o sujeito na era das relações virtuais. 4. reimp. Salvador: Agálma, p. 13-38, 2021.

KLEIN, M. **A Psicanálise com crianças** (1932). Rio de Janeiro: Editora Imago, 1997.

KLEIN, M. *Psicanálise da criança*. In: **A técnica da análise inicial**. vol. 3. São Paulo: Mestre Jou, 1981, p. 41-63.

KLEIN, M. (1952/1991): Algumas conclusões teóricas relativas à vida emocional do bebê. In: KLEIN, M. **Inveja gratidão e outros trabalhos** (1946-1963). Rio de Janeiro: Imago, 1985;

LEVY, Elizabeth, MONTEIRO, Angela. **Internet e psicanálise: considerações sobre seus efeitos na forma de subjetivação da criança**. Estudos de Psicanálise: Belo Horizonte-MG, n.52, p. 59-68, 2019.

MINAYO, M. C. S. **Importância da avaliação qualitativa combinada com outras modalidades de avaliação**. Saúde e Transformação Social, Florianópolis, v. 1, n.3, p. 02-11, 2011.

REZENDE, Camila; RODRIGUES, Vitória; LIMA, Vera; **O atravessamento da tecnologia no brincar**. Artigo do Projeto de Extensão Laboratório de Recursos Lúdicos. Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CESJF). 2019.

ROTHER, E. T. **Revisão sistemática x revisão narrativa**. Acta. Paulista de Enfermagem, 20 (2), v-vi, 2007.

SANTOS, Caroline; BARROS, Jane. **Efeitos do uso das novas tecnologias da informação e comunicação para o desenvolvimento emocional infantil: uma compreensão psicanalítica**. Psicologia. Pt, 1-25, 2018. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0435.pdf>.

SHERBAUM, Deise. **O brincar na clínica psicanalítica com crianças**, 2017. Professora: Dra. Angela Maria Schneider Drügg. Trabalho de conclusão de curso, Curso de Psicologia, Departamento de Humanidades e Educação. Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Ijuí (RS), 2017. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/4857/D>

[eise%20Giovana%20Scherbaum.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#). Acesso em: 22/10/2021.

STRAGLIOTTO, C. E. B.. **Pensando sobre o brincar**. Revista Contemporânea - Psicanálise e Transdisciplinaridade, v. 5, p. 180-187, 2008;

WARCHAVCHIK, I., SADDI, L., Khouri, M. **Um estudo sobre as características da pesquisa psicanalítica**. Pesquisando o Método Psicanalítico, São Paulo, Casa do Psicólogo, p. 9-21, 2004.

WINNICOTT, D.W. **Objetos Transicionais e Fenômenos Transicionais**. [1951]. In: WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.