



UNIPAC
Barbacena

UNIPAC

1

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

O USO INDISCRIMINADO E ABUSIVO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES¹

Messias José Gomes Margarida*

RESUMO

A presente pesquisa se propôs a investigar o uso abusivo de tecnologias digitais e suas consequências para o desenvolvimento psicossocial de crianças e adolescentes. O final do século XX foi marcado por uma revolução tecnológica com o advento da internet e sua popularização. Deste então, as tecnologias foram incorporadas no modo de vida dos sujeitos de todas as idades e em todas as esferas sociais. As crianças e os adolescentes, enquanto seres em desenvolvimento, são expostos a tais recursos e, a depender da qualidade do uso de tais ferramentas, podem ser afetados, acarretando prejuízos em seus processos de desenvolvimento humano. Desta forma, o artigo se sustenta em uma revisão narrativa de literatura de estudos científicos e obras que versam sobre a temática em uma perspectiva psicológica, a partir dos aportes das principais teorias que versam sobre o desenvolvimento humano e saúde mental. Os resultados indicam que o uso abusivo de tecnologias na infância e na adolescência pode acarretar quadros psicopatológicos de dependência, com acometimentos na saúde mental e nos modos de subjetivação, configurando-se assim como fenômeno complexo e com repercussões individuais, familiares e sociais. Diante do indicado, concluiu-se que ainda são necessários mais estudos visando uma melhor compreensão de sua dinâmica, seus impactos e o desenvolvimento de métodos que possam auxiliar na prevenção, no diagnóstico e no tratamento. A relevância deste estudo, dentro de suas limitações, se sustenta na emergência do tema, uma demanda contemporânea decorrente de uma nova realidade social, em que a Psicologia, enquanto ciência e profissão, pode contribuir para a análise e intervenção no fenômeno.

Palavras-chave: Tecnologia. Desenvolvimento Humano. Dependência.

INTRODUÇÃO

O século XX, mais precisamente a partir da década de 1990, foi palco de uma revolução tecnológica que transformou o mundo: o advento da internet. O novo recurso tecnológico deu seus primeiros passos em meados dos anos 1960 com propósitos militares do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. A rede se originou a partir do projeto Advanced Research Projects Agency Network (ARPAnet) a fim de estabelecer comunicação entre a Universidade da Califórnia e um centro de pesquisa em Stanford através de seus computadores.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em formato de artigo, apresentado ao Centro Universitário Presidente Antônio Carlos como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Psicologia.

* Acadêmico de Psicologia do UNIPAC Barbacena. E-mail messiasjgmm@hotmail.com



Posteriormente, outras universidades e centros de pesquisa também se juntaram ao projeto. O projeto inicial, com foco em comunicação institucional, ganhou novas funções e se difundiu pelo mundo, uma vez que, dentro do processo de globalização, constituiu-se como uma ferramenta potente e capaz de conectar todo o mundo e, por consequência, todas as pessoas, popularizando-se. (MONTEIRO, 2001).

Deste então, a internet e as novas tecnologias advindas da nova era da informação e comunicação passaram a figurar no cotidiano das pessoas, não só como objeto de uso, mas sim como elementos importantes que atravessam os modos de viver, estudar, trabalhar, enfim, de existir socialmente. Deste modo, as tecnologias são incorporadas à vida e, de forma mais direta, passam também a delimitar o viver em função delas, constituindo-se como filtros e mediadores dos processos de socialização e subjetivação na contemporaneidade.

Fazendo um recorte específico para a infância e a adolescência, observa-se o período único de constituição do desenvolvimento humano. Nestas etapas do ciclo vital, as crianças e adolescentes, enquanto sujeitos em construção, passam por importantes marcos do desenvolvimento biopsicossocial. Enquanto seres relacionais e mediados pela cultura, o desenvolvimento humano, em especial nas fases indicadas, reflete a conjuntura social em que as crianças e adolescentes estão inseridos e como são expostos às possibilidades de experimentar as relações sociais e, por consequência, subjetivá-las.

Segundo Papalia e Martorell (2022), o desenvolvimento psicossocial, abrange aspectos como a formação da identidade, o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, a compreensão das relações interpessoais e a aquisição de valores culturais. Segundo a autora, as interações com os pais, cuidadores e amigos desempenham um papel fundamental nesse processo na medida que a criança desenvolve um senso de si e aprende a se relacionar com os outros. O desenvolvimento psicossocial é uma área dinâmica e complexa que continua a evoluir ao longo da infância e, além disso, influenciando a personalidade e o bem-estar emocional da criança e, por consequência, do futuro adulto.

O uso indiscriminado e abusivo de tais recursos podem ser considerados como um malefício implícito na sociedade digital contemporânea que recorta as relações e as formas de interação humana. Ao pensar tal fenômeno e correlacioná-lo ao desenvolvimento psicossocial de crianças e adolescentes observa-se um fenômeno complexo e com efeitos prejudiciais para os indivíduos, famílias e sociedade.

É evidente que o uso adequado das tecnologias digitais pode ser benéfico, pois suas ferramentas podem ser úteis para a educação, a comunicação, as relações comerciais e a promoção de laços afetivos de pessoas geograficamente distantes, conforme defendido por Castells (2013). Portanto, as novas tecnologias digitais têm um impacto significativo na vida social, atuando como um instrumento integrador nas relações interpessoais, conforme defendido por Azevedo (2016). No entanto, quando utilizadas de forma excessiva ou abusiva, essas tecnologias podem causar alterações no comportamento das pessoas, afetando diretamente as relações interpessoais.

A internet, as redes sociais, os jogos eletrônicos e virtuais e as demais ferramentas tecnológicas são elementos presentes na vida de crianças e adolescentes na contemporaneidade. Ao serem utilizados como recursos que substituem o contato e substituem a interação humana, as tecnologias se apresentam como simulacros de uma mediação que não é humana / humanizada, pois faltam, essencialmente, os afetos e as interações que só podem ser possíveis por meio do convívio. Essa nova realidade age sob o desenvolvimento humano e, de forma geral, com repercussões negativas, em especial, para o desenvolvimento de competências e habilidades sociais e, mais gravemente, no acometimento de quadros de saúde mental.

De acordo com Young (2011), o uso excessivo da tecnologia pode gradualmente causar depressão, ansiedade e outros problemas psicológicos que afetam negativamente o ambiente familiar. Além do preocupante impacto nos processos de socialização, há de se destacar também, como efeito da superexposição, os quadros psicológicos de dependência que podem ser instalados. Segundo o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais

(DSM-IV), a dependência se refere a um conjunto de sintomas que indicam que uma pessoa usa compulsivamente uma ou mais substâncias apesar dos problemas que esse comportamento possa estar lhe causando. Dentre outras concepções, o termo designa a falta de controle do indivíduo frente ao objeto que lhe traz prazer.

Deste modo, com o objetivo de discutir o complexo fenômeno contornado acima, este artigo se propõe a debater sobre o uso indiscriminado e abusivo de tecnologias e seus impactos no desenvolvimento psicossocial de crianças e adolescentes. Para tanto, para a compreensão do quadro e seus alcances, buscou-se compreender as dinâmicas envoltas aos processos de subjetivação, cada vez mais mediados por recursos tecnológicos, seus efeitos psicossociais e, em especial, psicopatológicos, quando culminam nos quadros de dependência.

Enquanto metodologia, o estudo foi estruturado por meio de uma revisão narrativa de literatura. Segundo Bardin (2011), a revisão narrativa de literatura é uma abordagem de pesquisa que busca sintetizar e interpretar o conhecimento existente sobre um determinado tema, por meio da análise e discussão de estudos anteriores. O estudo foi elaborado por meio da seleção de artigos, utilizando os descritivos de busca: Tecnologia; Desenvolvimento Humano; Dependência Tecnológica. Em um segundo passo, artigos foram analisados e aqueles identificados com estudos de bases psicossocial e ou de saúde mental foram selecionados como possíveis fontes para a pesquisa. Após o segundo filtro, foram selecionados estudos, a partir de uma convergência, considerando a relevância em relação ao tema e a interface com a Psicologia. A partir da lógica de escolha por conveniência permitida pela revisão de literatura do tipo narrativa, o presente estudo também se ancorou em textos e autores clássicos que versam sobre os assuntos desta pesquisa, em especial os que versam sobre as teorias do desenvolvimento humano, no intuito de contextualizar os temas debatidos e referenciar os dados extraídos dos artigos analisados.

Desta forma, busca-se com esta pesquisa, dentro de seus limites, contribuir, principalmente, identificando trabalhos de relevância que já trataram

as questões apresentadas acima bem como a reflexão crítica dos dados identificados. A seguir, são apresentadas a fundamentação teórica que orientou a pesquisa desenvolvida, os procedimentos metodológicos, as análises e considerações finais que compõem este artigo.

1. PRINCIPAIS PERSPECTIVAS SOBRE O DESENVOLVIMENTO HUMANO

O desenvolvimento humano, conforme descrito por Papalia e Martorell (2022), refere-se a um processo contínuo e multidimensional que ocorre ao longo da vida de um indivíduo, envolvendo mudanças físicas, cognitivas, emocionais e sociais. Esse conceito é fundamentado na interação complexa entre fatores genéticos, ambientais e culturais que influenciam o desenvolvimento e o amadurecimento das habilidades e características de um ser humano.

De acordo com Papalia e Martorell (2022), o desenvolvimento humano é moldado por meio de uma série de estágios e marcos importantes, desde a concepção até a idade adulta. Essa perspectiva acadêmica do desenvolvimento humano tem sido amplamente estudada e discutida em diversas disciplinas, como a psicologia do desenvolvimento, a sociologia e a educação. Segundo Papalia e Martorell (2022), o desenvolvimento humano pode ser compreendido como um processo multidimensional que abrange aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais, e é moldado pela interação contínua entre fatores internos e externos.

Para Bock (2009), o desenvolvimento humano é um processo complexo que abrange mudanças biopsicossociais ao longo do ciclo vital de um indivíduo. Essas transformações envolvem aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais, que interagem de maneira dinâmica e influenciam o crescimento e a adaptação do ser humano. A autora ainda enfatiza que o desenvolvimento humano é resultado da interação entre fatores genéticos e ambientais em que as características inatas de uma pessoa interagem com o contexto social, cultural e histórico em que ela está inserida. Ainda segundo Bock (2009) é de



extrema importância os processos de socialização, aprendizagem e desenvolvimento das habilidades individuais para compreender a formação da identidade e o percurso de vida de cada indivíduo.

Papalia e Martorell (2022) apresentam o conceito de ciclo da vida, também conhecido como ciclo vital humano, que se refere aos estágios de desenvolvimento que os seres humanos passam ao longo de suas vidas. De acordo com Papalia e Martorell (2022), o ciclo vital é dividido em várias etapas, cada uma com características e desafios específicos. Desse modo, o desenvolvimento humano é compreendido por meio de estágios, correlacionando o desenvolvimento com aspectos biológicos, culturais e sociais vivenciados pelos indivíduos, de acordo com a faixa etária, do momento da concepção à morte.

Papalia e Martorell (2022) também aponta que o desenvolvimento humano passa por estágios sequenciais e previsíveis, cada um com características distintas. Ainda segundo o autor, o desenvolvimento ocorre durante toda, sofrendo influências biológicas e afetado por fatores externos como a família, as condições socioeconômicas e os aspectos culturais em que os indivíduos estão inseridos.

De acordo com Baltes (1987), o ciclo vital tem como princípio o desenvolvimento vitalício, ou seja, o desenvolvimento humano é compreendido a partir de alguns pressupostos, sendo: A) Trata-se de processo contínuo em que as fases anteriores influenciam nas posteriores; B) o desenvolvimento depende da história e do contexto do indivíduo, isto é, o desenvolvimento humano depende de vários fatores relacionados ao contexto, bem como tradições, ambiente, interações entre outros, influências estas que desempenham um papel fundamental na construção da subjetividade do sujeito; C) o desenvolvimento é multidimensional e multidirecional, ou seja ele não é estável e tampouco linear. Tal constatação remete que o desenvolvimento humano parte de um processo de ganhos e perdas que o indivíduo tem durante sua vida, como as experiências, a capacidade de resolver novos problemas e novos conhecimentos que sobressaem aos antigos.

Ainda segundo Papalia e Martorell (2022), o ciclo vital é dividido em oito períodos, sendo: pré-natal (da concepção ao nascimento); primeira infância (do nascimento aos 3 anos de idade); segunda infância (de 3 a 6 anos); terceira infância (de 6 a 11 anos); adolescência (de 11 a 18 anos); jovem adulto (de 19 a 40 anos); meia-idade (de 41 a 65 anos) e terceira idade (de 66 anos em diante). Neste estudo, o recorte se concentra da primeira infância até o final da adolescência, dentro dos marcos apontados pelos autores acima.

2. DESENVOLVIMENTO HUMANO – INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA

O desenvolvimento infantil, de acordo com Papalia e Martorell (2022), é uma área fundamental no estudo do desenvolvimento humano, que se concentra nas mudanças físicas, cognitivas, emocionais e sociais que ocorrem desde o nascimento até a transição para a adolescência. A autora ainda destaca a importância não apenas dos fatores biológicos, mas também os fatores ambientais e culturais que influenciam no desenvolvimento infantil. Papalia e Martorell (2022) enfatiza a importância da interação entre a criança e seu ambiente, bem como a influência dos cuidadores, da família e da cultura no processo de desenvolvimento infantil.

Outro ponto relevante no desenvolvimento infantil, segundo Papalia e Martorell (2022), é o desenvolvimento psicossocial, uma vez que as interações sociais e as influências do ambiente são pontos-chaves no desenvolvimento psicológico e emocional da criança. O desenvolvimento psicossocial abrange aspectos como a formação da identidade, o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, a compreensão das relações interpessoais e a aquisição de valores culturais. O desenvolvimento psicossocial é uma área dinâmica e complexa que continua a evoluir ao longo da infância e além, influenciando a personalidade e o bem-estar emocional da criança.

Quando a criança consegue lidar com as dificuldades que vão aparecendo em cada fase do seu desenvolvimento, acolhida e amparada por sensibilidade,

afeto e compreensão dos pais, adquire segurança em seus próprios recursos psíquicos e emocionais. Passa a confiar nos vínculos que irão sustentar a construção de sua estabilidade emocional, independência e autoestima (FRIEDMANN, 2011)

Segundo Piaget (1977), o desenvolvimento infantil é um processo de construção ativa do conhecimento pela criança, por meio da interação com o ambiente físico e social. Por meio da concepção construtivista, o referido autor descreve as principais etapas do desenvolvimento cognitivo infantil, organizada em quatro estágios de desenvolvimento, sendo: sensório-motor (0-2 anos, onde a criança explora o mundo por meio dos sentidos e das ações físicas), pré-operacional (2-7 anos, onde a criança começa a usar símbolos, como palavras e imagens), operacional concreto (7-11 anos, onde a criança adquire a capacidade de pensar de forma mais lógica) e por fim o estágio operacional formal (11 anos em diante, onde a criança desenvolve a capacidade de pensar de forma mais abstrata e dedutiva).

Piaget (1977) ainda destaca a importância da interação social e das experiências concretas na construção do conhecimento infantil. O autor enfatiza a ideia de que as crianças constroem ativamente seu entendimento do mundo por meio da assimilação, ou seja, a incorporação de novas informações em suas estruturas mentais existentes e da acomodação, ou seja, ajustando suas estruturas mentais para acomodar novas informações.

[...] não se pode falar de aprendizagem ou de aquisição se não há conservação do que é aprendido, e, reciprocamente, não se utiliza o termo memória a não ser no caso da conservação de informações de fonte exterior. [...] a memória de um esquema não é assim outra coisa senão esse esquema como tal. Pode-se, portanto, a respeito dele evitar falar de memória, exceto para fazer do esquema um instrumento da memória. (PIAGET, 1973, p. 214-215)

Segundo Vygotsky (1978), o desenvolvimento infantil é fortemente influenciado pelo ambiente social e pelas interações sociais. Deste modo, para o referido autor, as crianças constroem seu conhecimento por meio de uma "zona de desenvolvimento proximal" que demarca a diferença entre o nível de desenvolvimento atual da criança e seu potencial, este compreendido como a

capacidade do indivíduo agir com autonomia dentro de um dado padrão socio-histórico-cultural. Neste sentido, o autor enfatiza a importância dos mediadores que serão os responsáveis por auxiliarem as crianças nas tarefas e na significação da cultural, auxiliando-as no processo de compreensão e atribuição de sentidos ao mundo. Tal mediação se faz possibilitada pela linguagem que expressa todo o substrato cultural que ganhará sentido particular pela criança no processo dialético de se tornar singular, indivíduo, e identificada com a coletividade que faz parte.

Outra contribuição importante de Vygotsky no desenvolvimento infantil é relacionada a importância do brincar, uma vez que, por meio da brincadeira, a criança explora e experimenta diferentes papéis sociais, constrói sua imaginação e resolve problemas de forma simbólica.

“A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinados e a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo”. (VYGOTSKY, 1998, p. 130)

Dentro desta perspectiva, as funções psicológicas superiores se desenvolvem a partir da interação entre o indivíduo e o ambiente sociocultural em que está inserido. Para o autor,

“é o próprio meio da união das funções em nós mesmos, e poderemos demonstrar que sem esse signo o cérebro e suas conexões iniciais não podem se transformar nas complexas relações, o que ocorre graças à linguagem” (VIGOTSKI, 1925/2004, p.114)

Neste contexto, Souza e Andrada (2013), sustentadas na perspectiva construtivista de Vygotsky, afirmam que as funções psicológicas superiores são constituídas e acessadas por meio dos signos e significados que os sujeitos estabelecem e, para tanto, necessitam da mediação, em especial na infância, sendo:

As Funções Psicológicas Superiores (FPS), como memória, consciência, percepção, atenção, fala, pensamento, vontade, formação de conceitos e emoção, se intercambiam nesta rede de nexos ou relações e formam, assim, um sistema psicológico, em que as funções se relacionam entre si. Esse processo não se esgota, pois, apesar da estrutura das FPS não mudarem, as conexões (ou nexos) mudam. Entende-se que os nexos são a própria configuração de novos significados e sentidos e isto se dá quando as FPS se cruzam no processo evolutivo, promovendo um salto no desenvolvimento do sujeito. (...) Apesar de ser necessária a mediação dos signos para haver conexões entre as diferentes FPS, essa mediação precisa ter um significado para o sujeito, ou seja, precisa fazer sentido para provocar relações e nexos entre as funções. Desta perspectiva, quem faz a mediação é o próprio sujeito e não o outro, ainda que ela seja possível pela via do outro. (SOUZA e ANDRADA, 2013, p.357)

Dessa forma, faz-se necessário destacar a importância do papel dos adultos e dos pares na promoção do desenvolvimento das funções psicológicas superiores por meio de interações sociais. Desse modo, a influência do contexto sociocultural no desenvolvimento humano destaca a importância das interações sociais e das ferramentas culturais no aprimoramento das funções psicológicas superiores. (VYGOTSKY, 1978).

Papalia e Martorell (2022) apresenta que durante a adolescência o desenvolvimento humano passa por transformações físicas, cognitivas, emocionais e sociais. Segundo a autora, esse período é marcado pela puberdade que envolve o rápido crescimento físico e a maturação dos órgãos reprodutivos. No aspecto emocional a adolescência é um período em que ocorrem mudanças intensas, onde os jovens experimentam uma ampla gama de emoções, como a busca pela identidade e a luta pela independência. Essas mudanças emocionais podem ser influenciadas por fatores como a pressão social, o ambiente familiar e as experiências pessoais.

Outro aspecto importante segundo Papalia e Martorell (2022) é o aspecto social em que a adolescência é caracterizada pela busca de pertencimento e pela formação de uma identidade de social. Os adolescentes desenvolvem relacionamentos mais próximos com pares, buscam aceitação e enfrentam desafios na construção de sua identidade individual e cultural. A referida autora destaca ainda que os grupos de pares exercem uma influência significativa no

desenvolvimento dos adolescentes, moldando suas atitudes, comportamentos e interesses.

Segundo Erikson (1968), na fase da adolescência o indivíduo passa por uma crise psicossocial desenvolvida pelas confusões de papéis entre aspectos sociais e sua subjetividade. O indivíduo não é mais uma criança que antes era dependente, mas por outro lado ainda não é um adulto independente. Segundo o autor, os adolescentes estão no limiar do amor, da vida profissional e da participação na sociedade adulta, havendo a necessidade profunda da busca da própria identidade. Para formar sua identidade, o adolescente precisa organizar as suas habilidades, seus interesses, suas necessidades e seus desejos com objetivo de definir os papéis que irá desempenhar na sociedade durante sua vida.

De acordo com Wallon (1979), o desenvolvimento humano é influenciado por fatores internos, pela maturação biológica e pelos fatores externos, estes compreendido pelas interações sociais estabelecidas pelo indivíduo. O referido autor destacou ainda a importância das emoções no desenvolvimento humano, argumentando que as experiências emocionais desempenham um papel fundamental na formação da personalidade. Nesta concepção, o desenvolvimento ocorre de forma integrada e sequencial, passando por quatro estágios principais: impulsivo-emocional, sensório-motor, personalismo e categorial (WALLON 1974, 1975, 1979). Cada estágio é caracterizado por mudanças nas habilidades motoras, emocionais, cognitivas e sociais.

3. INTERNET E OS JOGOS ELETRÔNICOS

O forte avanço tecnológico traz consigo também a forte popularização dos jogos eletrônicos caminhando junto com a grande expansão da internet. Os jogos eletrônicos passaram a ser um meio de entretenimento e lazer. Muitos estudos apontam que os jogos eletrônicos são importantes ferramentas para o desenvolvimento do indivíduo, principalmente no que tange ao aprendizado, as atividades afetivas e cognitivas e motoras, conforme indicado por Griffiths

(2003). Segundo Alves (2005) citado por Tavares (2013), os jogos eletrônicos têm como principal finalidade levar entretenimento e diversão aos seus usuários, sendo:

O jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo, assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos, e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais. (ALVES, 2005, apud TAVARES 2013, p. 13)

De acordo com Ramos e Albuquerque (2012), os jogos eletrônicos podem servir como suporte no processo de ensino e aprendizagem, bem como no desenvolvimento cognitivo e relacional. No âmbito cognitivo, os jogos permitem trabalhar com aspectos ligados a agilidade de raciocínio, o manejo de variáveis e controles, desafios concretos e abstratos e com comandos e táticas de controle, os quais abrangem conteúdos conceituais e procedimentais e, dependendo da narrativa, podem possibilitar a aprendizagem de conteúdo baseados em fatos. Ainda de acordo com o autor, quando se refere ao aspecto relacional, os jogos podem contribuir nas relações estabelecidas diante das tecnologias digitais, seja diante de um computador, na internet ou em um videogame, ou até mesmo nas redes sociais.

Entretanto, a quantidade de tempo que crianças e adolescentes passam conectadas aos jogos vem sendo motivo de preocupação nos últimos anos, segundo Anderson (2006). Ainda de acordo com Gentile (2011), o uso desproporcional dessa tecnologia traz grandes prejuízos para a saúde do indivíduo, não apenas mental ou física, mas nas suas relações e vida profissional. Segundo Tao (2010), o uso descontrolado e excessivo de jogos eletrônicos pode ocasionar danos físicos e mentais para o sujeito e comprometer sua vida social.

Essa geração passa o tempo procurando decifrar enigmas, escutar, ver, observar, compreender, analisar, experimentar as possibilidades de simulação, movimento, efeitos sonoros, passar fases, vencer obstáculos entre outras atividades determinadas pelos jogos, linguagem oriunda do surgimento e desenvolvimento das tecnologias digitais, em aparato de comunicação e da convergência das mídias. (PEREIRA 2010, p. 26).

Segundo Young (2011) apud Tavares (2013), as dependências digitais foram estudadas pela primeira vez na década de 90, sendo que para Griffiths (1999) apud Tavares (2013) se tratava de um vício comportamental. Em outros estudos apontados por Davis (2001) apud Tavares (2013) a dependência tecnológica é apresentada como “generalizada”, ou seja, quando há um uso descontrolado da mesma, tanto na internet quanto para jogos. Em um outro modelo de abordagem, Shapira et al. (2003) apud TAVARES (2013) aponta a dependência como um transtorno de controle dos impulsos.

De acordo com a American Psychiatric Association (2014), o tempo prolongado do sujeito em jogos eletrônicos podem trazer uma série de problemas psicológicos, causando uma dependência psicológica. Tal diagnóstico é estabelecido através de um protocolo padronizado que seguem 09 características, em que, para o diagnóstico de dependência, 05 delas devem estar presentes, sendo:

1. Preocupação em relação aos jogos;
2. Experiência de sintomas de abstinência quando os jogos são removidos;
3. Desenvolvimento de tolerância, ou seja, necessidade de jogar cada vez mais;
4. Fracasso em tentativas de reduzir o tempo gasto com jogos;
5. Desinteresse por outras atividades de lazer;
6. Uso excessivo de jogos;
7. Enganar familiares para poder jogar;
8. Utilização dos jogos como forma de aliviar sentimentos negativos;
9. Prejuízo nas relações sociais devido ao uso excessivo de jogos eletrônicos.

Cavalli (2013), em um estudo com finalidade de demonstrar os impactos causados pelo uso excessivo de jogos eletrônicos, demonstrou que 11,96% dos adolescentes pesquisados relataram sentir irritabilidade durante a prática do jogo eletrônico competitivo, 8,49% nervosismo e 3,47% consideravam-se agressivos. Outro problema causado pela dependência de jogos eletrônicos apontado por

Cavalli (2013) é a insônia que pode ainda atrapalhar de forma direta na vida social, escolar e profissional do indivíduo. Outra questão de bastante relevância é em relação a aprendizagem. De acordo com Figueiredo (2013), a prática excessiva de jogos eletrônicos pode levar a uma sobrecarga cognitiva prejudicando conseqüentemente a atenção seletiva, ou seja, o indivíduo não consegue focar na atividade e se dispersando o tempo todo, com prejuízos para os processos de escolarização e aprendizagem.

4. OS IMPACTOS SOCIAIS, COGNITIVOS E AFETIVOS SOBRE A GERAÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES CONECTADOS ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Segundo Silva (2017), o indivíduo ao longo da vida, influencia e é influenciado o tempo todo, criando laços e buscando a sua identidade, sendo, em um primeiro momento, a instituição familiar como um espelho para suas escolhas e a construção de sua identidade. Desse modo, as relações e a intermediação são importantes para o desenvolvimento do ser humano. Segundo Vygotsky *apud* Fontes (1998), é a través do meio e nas mediações que o homem se concretiza e se potencializa. Assim, o contexto familiar e as relações têm forte relevância no desenvolvimento do indivíduo.

Com o crescente desenvolvimento das tecnologias digitais, houve uma mudança considerável na forma de interação nas famílias. Segundo Dumazedier (1994), tal fato se deu devido às várias formas de entretenimento emergidas da contemporaneidade, como a televisão, a internet, os jogos e as demais formas de entretenimento proporcionada pelas novas tecnologias e pela internet. Não incomum, as famílias substituem momentos de interação por tais tecnologias e, mesmo coabitando o mesmo espaço, diminuem significativamente o tempo e a qualidade das interações entre seus membros em decorrência dessa nova realidade. Além disso, de acordo com Hanaver (2005), muitos indivíduos preferem ficar em casa interagindo de forma online ao sair para conversar com os amigos. Nardon (2005) aponta que as tecnologias acabam por comprometer

o desenvolvimento social principalmente dos adolescentes, levando-os ao isolamento e a capacidade de se relacionar com o mundo, criando uma dependência como se fosse um vício. Conforme mencionado por Lévy (2010), a existência dessa interdependência mantém os usuários em um estado prolongado de imersão nas salas de bate-papo, jogos ou, simplesmente, na navegação online.

Para Piaget (1987), viver em sociedade é essencial para o desenvolvimento saudável do indivíduo, pois

“o homem é um ser essencialmente social, impossível, portanto, de ser pensado fora do contexto da sociedade em que nasce e vive. Em outra palavra, o homem não social, o homem considerado como molécula isolada do resto dos seus semelhantes, o homem visto como independente das influências dos diversos grupos que frequenta, o homem visto como imune aos legados da história e da tradição esse homem simplesmente não existe”. (Piaget, 1987. P. 51-62)

Com relação ainda a importância do convívio social, Nardon (2006) destaca que o bom relacionamento social contribui de forma considerável para o desenvolvimento psicossocial principalmente na fase da adolescência. Assim, o uso desmoderado das tecnologias digitais podem comprometer o seu pleno desenvolvimento promovendo dificuldades de relacionamento, em especial, nos ambientes de encontros “reais”.

Essa revolução no mundo tecnológico, principalmente no que tange a tecnologia e entretenimento, contribui de forma direta para várias mudanças de hábitos gerando uma divisão entre o mundo real e o virtual. Essa condição promove um novo tipo de indivíduo, atrelado cada vez mais a tecnologia e suas facilidades. Segundo Lemos (2016), tal fenômeno se expressa mediante as facilidades e praticidades que o avanço tecnológico proporciona. Desta forma, destaca-se a relevância das tecnologias na promoção dos encontros e conexões entre as pessoas, mesmo que virtuais, ultrapassando as barreiras geográficas e culturais que, sem ela, a tecnologia, não seria possível. Tais recursos, nas últimas décadas, revolucionou a forma dos sujeitos estabelecerem vínculos e se relacionar. Desta forma, a tecnologia se torna um dispositivo de forte influência na interação e modo de vida das pessoas no contexto atual.

Além de trazer problemas relacionados à interação social as tecnologias digitais também podem afetar a cognição. De acordo com Hoogeveen (1997), as tecnologias digitais podem afetar diretamente no estímulo e desenvolvimento da audição, visão e a sensibilidade emocional do sujeito mediante a intensidade do uso, ou seja, quanto o mais o sujeito fica em contato com tais recursos mais seu sistema cognitivo é afetado.

"Vários estudos mostram que os usuários regulares da Internet têm aumentado a atividade nas regiões pré-frontais do cérebro envolvido na tomada de decisões e resolução de problemas. Se essa atividade se prolonga, o que é de costume, o usuário passa o tempo avaliando as ligações e fazendo escolhas, ao mesmo tempo em que processa o impacto e a importância de cada nova imagem, vídeo ou banner que aparece na tela. Em consequência, a atividade cerebral é mantida a um nível tão superficial que impede a retenção de informação. Ao manter constantemente ativas as funções executivas do córtex cerebral a sobrecarga cognitiva aparece: a informação passa na frente dos nossos olhos, mas não é mantida". (CÁNOVAS, 2015, p. 54)

Segundo Cánovas (2015), o uso contínuo dessas tecnologias sobrecarrega o cérebro com muitos estímulos ao mesmo tempo, como textos, imagens e vídeos impedindo com o que ele ative a memória ao longo prazo, prejudicando assim a consolidação cognitiva de novos conhecimentos frente a uma sobrecarga em que o sistema nervoso do indivíduo fica suscetível.

Tal circunstância de acordo com Paiva (2017) pode potencializar transtornos como o de atenção, transtornos obsessivos, de ansiedade e problemas com a linguagem e a comunicação, afetando também a aprendizagem. Tais apresentam aos seus usuários inúmeras informações que se torna praticamente impossível focar-se em apenas uma coisa. Desse modo, o sujeito é bombardeado a todo tempo com inúmeras informações, dificultando a concentração, afetando assim, segundo Carr (2011), a capacidade de focar em tarefas diárias, aprendizagem e compreensão.

De acordo com Mattoso (2010), no século XXI, em uma era de avanços tecnológicos contínuos, é alarmante observar o aumento frequente de doenças e problemas psicológicos entre as pessoas. A progressão da tecnologia, com seus processos de automação, tem levado muitos indivíduos a adotarem um estilo de vida sedentário. Isso ocorre devido à comodidade, rapidez e

flexibilidade proporcionadas pelo acesso à informação, o que reduz o esforço das pessoas em buscar fontes alternativas de entretenimento, trabalho e aprendizado.

Rossi (2015) aponta que as tecnologias digitais são benéficas devido a fácil comunicação, agilidade e uma ferramenta indispensável para os tempos atuais, porém para Perucci (2017), ela pode também ser foco de ansiedade na sociedade atual. Segundo Vieira (2015), tanto a ansiedade quanto a dependência ocorrem quando o indivíduo é impedido de utilizar algo, ou seja, a ansiedade em si, em uma certa perspectiva, está relacionada à incapacidade de obter o que se deseja.

5. O DIAGNÓSTICO E POSSÍVEIS TRATAMENTOS PARA OS QUADROS DE DEPENDÊNCIA TECNOLÓGICA

A dependência digital ganhou grande notoriedade no mundo sobretudo diante do avanço da internet. A maior parte dos seus usuários utilizam de seus dispositivos através da internet, seja buscando vídeos, assistindo séries em streaming ou até mesmo jogos online. Segundo Young (2011), a dependência da internet pode ser consequência de vários fatores como: divórcio, luto, trabalho dentre outros problemas. Essas questões levam o sujeito a mergulhar no mundo virtual como forma de distração. Ainda de acordo com Young (2011), para que o tratamento seja eficaz é preciso que o terapeuta investigue as comorbidades que o sujeito esteja lidando e quais as motivações para o uso descontrolado da internet. É preciso mostrar ao sujeito que o uso descomedido da internet pode estar associado a alguma questão de ordem social ou psicológica.

Flisher (2010) e Young (2009, 2011) propõem a inclusão da Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC), juntamente com outras intervenções, como terapia familiar, terapia de grupo, treinamento de habilidades sociais e aconselhamento, para o tratamento de indivíduos. Nesse contexto, os pacientes são orientados a estabelecer correlações entre sentimentos ou comportamentos que os levam a uma propensão ao uso excessivo de tecnologias digitais. Importa

ressaltar que esse tratamento requer delicadeza e paciência, uma vez que é praticamente impossível exigir uma abstinência total dessas tecnologias nos dias de hoje, uma vez que elas desempenham um papel essencial em tarefas necessárias para o trabalho e os estudos (YOUNG, 2009; BREZING et al., 2010; YOUNG et al., 2010).

Para se trabalhar com a dependência digital tendo a TCC como instrumento de tratamento, é importante observar alguns aspectos como: estratégias de aprendizagem de gestão de tempo; reconhecimento dos potenciais benefícios e malefícios da utilização da internet; identificação de “gatilhos” que levam ao uso compulsivo da internet, tais como aquilo que a própria internet oferece, estados emocionais, cognições disfuncionais e eventos da vida; aprender a gerenciar emoções e controlar impulsos relacionados com o uso da internet; melhorar a comunicação interpessoal e as habilidades sociais; melhorar estilos de enfrentamento de situações, além de se envolver em atividades alternativas (HUANG, et al., 2010).

Young (1999) estabeleceu alguns critérios para o tratamento da dependência da internet, sendo os principais: a identificação do padrão de uso do paciente, estimulando-o a realizar atividades neutras durante o tempo que comumente utilizaria a internet; uso de lembretes externos, como, por exemplo, um relógio com alarme para indicar quando é hora de fazer de parar; estabelecer metas claras; utilização de cartões de enfrentamento, apontando consequências negativas do uso da internet; formular uma lista com outras tarefas que possam ser utilizadas como passatempo; e abstinência. Além desses recursos, é importante também se ater a comportamentos como ansiedade, depressão, solidão e estresse que podem ser gatilhos para o uso descomedido das tecnologias digitais. Desse modo é muito importante trabalhar na autoestima do paciente e no enfrentamento das circunstâncias que mantêm o padrão de comportamento disfuncional (DOWLING & BROWN, 2010).

Os tratamentos mais eficazes para a dependência de internet são aqueles que utilizam um combinado de técnicas como a TCC, o trabalho com as famílias e atenção para as comorbidades dessa patologia. Psicoterapia associada com

utilização de medicações e/ou internação também podem ser uma outra forma de tratamento segundo Spraggins, (2009) e Dowling & Brown, (2010).

Além disso, a influência social e as normas sociais também são importantes, através de lógica psicossocial para tratamento da dependência das mídias digitais. Segundo Cialdini e Goldstein (2008), as pessoas tendem a se espelhar em comportamentos e atitudes de pessoas próximas, o que pode levar ao uso excessivo das mídias digitais quando há uma percepção de que isso é socialmente aceitável.

A abordagem psicossocial também desempenha um papel fundamental no tratamento da dependência das mídias digitais, ao considerar o indivíduo como um ser social inserido em um contexto social complexo. Desse modo, as interações sociais e as influências sociais desempenham um papel significativo no comportamento humano. Sendo assim, a intervenção no contexto social e o apoio na construção de novos projetos de vida são importantes abordagens nos quadros de dependência de tecnologias.

METODOLOGIA

Este trabalho é uma revisão de literatura do tipo narrativa que consiste em uma análise crítica e interpretativa de dados sobre a temática tratada. Segundo Bardin (2011), a revisão narrativa de literatura é uma abordagem de pesquisa que busca sintetizar e interpretar o conhecimento existente sobre um determinado tema, por meio da análise e discussão de estudos anteriores. Ainda de acordo com Rother (2007), a revisão narrativa é um tipo de revisão que consiste em uma análise da literatura permitindo uma interpretação crítica pessoal do autor.

A revisão de literatura tem como objetivo examinar as diferentes perspectivas de diversos autores sobre uma questão específica. É fundamental para reconhecer a unidade e a diversidade de interpretações existentes em torno de um tema central, a fim de aprofundar a análise interpretativa, elaborar abstrações e sínteses necessárias para a pesquisa e contribuir para a coerência

dos argumentos do pesquisador. Além disso, a revisão de literatura também pode servir como um ponto de partida para o desenvolvimento de novas pesquisas (ECHER, 2001).

Enquanto objetivo geral, buscou-se investigar os impactos do uso inadequado das tecnologias no desenvolvimento psicossocial de crianças e adolescentes. Os objetivos específicos foram delimitados em três, sendo: 1) compreender as principais teorias do desenvolvimento humano, em especial, no que tange ao desenvolvimento psicossocial de crianças e adolescentes; 2) analisar o fenômeno do uso indiscriminado de tecnologias e seus impactos no desenvolvimento, na subjetivação e na saúde mental de crianças e adolescentes e 3) discutir possibilidades, a partir da Psicologia, de análise e enfrentamento dos impactos negativos do uso inadequado de tecnologia no desenvolvimento psicossocial de crianças e adolescentes.

Neste trabalho, de abordagem qualitativa e exploratória, foram utilizados autores de áreas como a Tecnologia, Filosofia, Sociologia e Psicologia que possuem produção científica relevante sobre o tema. Foram consultados materiais disponíveis em periódicos como Scielo, PePSIC e Google Acadêmico, utilizando descritores como Tecnologia, Desenvolvimento Humano e Dependência Tecnológica.

Durante a realização desta pesquisa, foram encontrados artigos e pesquisas sobre a temática. Um extenso processo de análise foi conduzido com o intuito de selecionar os artigos mais relevantes para a pesquisa. Após uma minuciosa avaliação, foram identificados os artigos que atendiam aos critérios de estudos baseados em bases psicossociais e de saúde mental, considerando sua pertinência ao tema em estudo. Foram escolhidos estudos que se destacaram pela sua relevância, além de apresentarem uma linguagem acessível, atualizada e direta em relação ao assunto em análise.

Para embasar o presente estudo, optou-se por adotar uma abordagem de revisão de literatura narrativa, que permitiu uma escolha mais conveniente, dentro dos objetivos de pesquisa, dos textos e autores clássicos relacionados aos temas em discussão. Essa estratégia visou tanto contextualizar os assuntos

debatidos quanto fornecer referências sólidas para os dados extraídos dos artigos analisados. Assim, a pesquisa se baseou em uma ampla gama de fontes, incluindo estudos contemporâneos e trabalhos clássicos renomados, a fim de fornecer uma visão abrangente e aprofundada sobre o tema abordado.

A partir do levantamento bibliográfico inicial, foi realizada uma leitura prévia dos materiais selecionados, identificando os pontos de convergência teórica entre os diferentes referenciais. A escolha e seleção dos materiais foram baseadas na relevância perante o tema, na atualidade e na linguagem simples e objetiva dos autores.

ANÁLISE DA PESQUISA

A pesquisa analisada aborda o forte avanço tecnológico e a popularização das mídias digitais como a internet, e os jogos eletrônicos, destacando seu papel como meio de entretenimento e lazer (GRIFFITHS, 2003). Diversos estudos mencionados na pesquisa ressaltam a importância dos jogos eletrônicos no desenvolvimento do indivíduo, especialmente no aprendizado, nas atividades afetivas, cognitivas e motoras (GRIFFITHS, 2003; ALVES citado por TAVARES, 2013).

Segundo Alves (2005) citado por Tavares (2013), os jogos eletrônicos desempenham um papel cultural e contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, sendo considerados tecnologias intelectuais. Ramos e Albuquerque (2012) afirmam que os jogos eletrônicos podem servir como suporte no processo de ensino e aprendizagem, promovendo o crescimento cognitivo e relacional dos indivíduos.

No entanto, a pesquisa também evidencia preocupações em relação ao uso desmedido das mídias digitais, especialmente por crianças e adolescentes (ANDERSON, 2006). Gentile (2011) destaca os prejuízos para a saúde, tanto mental quanto física, e para as relações sociais e profissionais decorrentes do uso excessivo dessas tecnologias. Também é mencionado que o uso

descontrolado dos jogos eletrônicos pode causar danos físicos e mentais, comprometendo a vida social (TAO, 2010).

A pesquisa aponta que o envolvimento prolongado com jogos eletrônicos pode levar à dependência psicológica, conforme a American Psychiatric Association (2014). São apresentados critérios diagnósticos que indicam preocupação excessiva com os jogos, sintomas de abstinência, tolerância, falhas nas tentativas de reduzir o tempo de jogo, perda de interesse por outras atividades, engano de familiares, uso dos jogos para aliviar o humor negativo e perda social (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014).

Além disso, a dependência de jogos eletrônicos pode acarretar problemas psicológicos, irritabilidade, nervosismo, agressividade e insônia conforme indicado pelos estudos de Cavalli (2013). A sobrecarga cognitiva causada pelo uso excessivo dos jogos eletrônicos pode prejudicar a atenção seletiva e impactar negativamente os processos de escolarização e aprendizagem (FIGUEIREDO, 2013).

Em suma, a pesquisa evidencia que os jogos eletrônicos são ferramentas importantes para o desenvolvimento do indivíduo, abrangendo aspectos cognitivos, afetivos e sociais. No entanto, o uso descontrolado e excessivo dessas tecnologias pode acarretar problemas de dependência, prejuízos para a saúde mental e física, além de comprometer as relações sociais e o desempenho escolar. Portanto, é necessário adotar uma abordagem equilibrada e consciente em relação ao uso dos jogos eletrônicos, considerando seu impacto diante do desenvolvimento do indivíduo.

O artigo também aponta o impacto que as tecnologias digitais exercem na interação social e no desenvolvimento humano. Vygotsky (1978) destaca que ao longo da vida, o indivíduo é influenciado e influencia constantemente, buscando sua identidade e construindo laços, inicialmente por meio da instituição familiar. A análise menciona a importância das relações e mediações no desenvolvimento do ser humano, com base nas ideias de Vygotsky.

Com o advento das tecnologias digitais, houve uma mudança significativa na forma como as pessoas interagem no ambiente familiar. A televisão, a internet

e os jogos são citados como formas de entretenimento que têm levado ao desmembramento do grupo familiar. Alguns membros da família preferem assistir a séries na TV, enquanto outros passam horas jogando ou assistindo vídeos no celular. Além disso, o artigo menciona que muitos indivíduos preferem interagir online em vez de sair para conversar com amigos, o que pode levar ao isolamento social e dificuldades de relacionamento, especialmente entre os adolescentes.

As tecnologias digitais têm se tornado cada vez mais presentes na vida das pessoas, proporcionando facilidades e praticidades. A modernidade trouxe novas formas de interação com o mundo, e a tecnologia se tornou um dispositivo de forte influência na vida das pessoas. No entanto, o uso excessivo das tecnologias digitais pode afetar negativamente a interação social e a cognição de acordo com Hoogeveen (1997). A sobrecarga cognitiva causada pela exposição constante a estímulos digitais pode comprometer a retenção de informação e dificultar a aquisição de novos conhecimentos. Além disso, são apontados possíveis transtornos relacionados ao uso excessivo da tecnologia, como problemas de atenção, transtornos obsessivos, de ansiedade, linguagem e comunicação. (PAIVA, 2017).

Outro ponto importante a se destacar é o fato de que a tecnologia digital pode ser uma fonte de ansiedade na sociedade atual, especialmente quando as pessoas são impedidas de usá-la. (PERUCCI, 2017). Assim a facilidade de acesso à informação e a dependência gerada pela tecnologia podem contribuir para esse fenômeno.

No geral, a análise da pesquisa sugere que as tecnologias digitais têm impactos significativos na interação social, no desenvolvimento humano, na concentração, na aprendizagem e na saúde mental, (CARR, 2011). Embora sejam reconhecidos os benefícios e as facilidades proporcionadas pela tecnologia, é importante considerar os possíveis efeitos negativos e buscar um equilíbrio saudável no uso dessas ferramentas.

O uso descontrolado das mídias digitais, no entanto, pode estar diretamente relacionado a fatores específicos de cada indivíduo como uma forma

de distração e escape para problemas sociais e psicológicos. A dependência digital pode ser influenciada por fatores como divórcio, luto e questões de trabalho, entre outros. Para um tratamento eficaz, é necessário investigar as comorbidades e motivações subjacentes ao seu uso descontrolado, mostrando ao paciente que isso pode estar relacionado a problemas sociais ou psicológicos.

A Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC) é apontada como uma abordagem terapêutica eficaz, juntamente com outras intervenções, como terapia familiar, terapia de grupo, treinamento de habilidades sociais e aconselhamento. (FLISHER 2010, e YOUNG, 2009, 2011). Os pacientes são instruídos a identificar os gatilhos emocionais, cognitivos e ambientais que levam ao uso compulsivo da internet, aprendendo a gerenciar emoções, controlar impulsos e desenvolver habilidades sociais. Além disso, estratégias de aprendizagem de gestão de tempo e o reconhecimento dos benefícios e malefícios do uso da internet são abordados.

Segundo Young, 2009, o tratamento da dependência digital requer paciência, uma vez que é difícil exigir a abstinência total dessas tecnologias nos tempos atuais, em que elas são parte integrante do trabalho e dos estudos. Portanto, o objetivo é auxiliar os indivíduos a desenvolver um uso saudável e equilibrado da internet, evitando o uso compulsivo e descontrolado.

Ainda segundo Young (1999), no tratamento da dependência das mídias digitais, é importante, dentre outros, uma identificação do padrão de uso do paciente, o estabelecimento de metas claras, a utilização de lembretes externos e a prática de atividades alternativas. Além disso, o autor destaca a importância de abordar problemas emocionais como ansiedade, depressão, solidão e estresse, que podem ser gatilhos para o uso descontrolado dessas tecnologias.

Portanto, o artigo nos traz inúmeros fatores que podem exercer influência ao uso descontrolado e conseqüentemente à dependência digital. Porém é preciso entender, no geral, as motivações subjacentes, desenvolver habilidades de enfrentamento e promover um uso equilibrado que não afete o desenvolvimento e nem comprometa a vida social do indivíduo, em especial no caso de crianças e adolescentes.

Conforme indicado pelos autores que versam sobre o desenvolvimento humano, Papalia e Martorell (2022), Piaget (1987), Vygotsky (1978), Wallon (1979), Bock (2009), Baltes (1987) e Erikson (1968), há uma convergência, nos diversos aportes teóricos, que o desenvolvimento psicossocial está intimamente relacionado, dentre outros fatores, à qualidade das interações e suporte social que as crianças e adolescentes recebem. Enquanto seres em desenvolvimento, necessitam das experiências reais e concretas do contato humano para que possam estabelecer para si, de acordo com os padrões sociais e culturais em que estão inseridos, referenciais de existência o que será, de acordo com os autores de referência, condição para o desenvolvimento da identidade.

Deste modo, há de se pensar a qualidade e a quantidade do uso de recursos tecnológicos feito por crianças e adolescentes e seus impactos no desenvolvimento psicossocial e, por consequência, suas repercussões na saúde mental de tais indivíduos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias digitais, incluindo os jogos eletrônicos e a internet, desempenham um papel significativo no desenvolvimento humano e na interação social na contemporaneidade. Por um lado, essas tecnologias oferecem benefícios importantes, como o estímulo cognitivo, o entretenimento e a facilidade de acesso à informação. Mas por outro, é essencial reconhecer os possíveis efeitos negativos decorrentes do uso excessivo e descontrolado dessas ferramentas.

A dependência digital, seja em relação aos jogos eletrônicos ou à internet em geral, emerge como uma preocupação relevante. A pesquisa destaca a necessidade de adotar uma abordagem equilibrada e consciente no uso das tecnologias, a fim de evitar problemas de dependência, prejuízos para a saúde mental e física, além do comprometimento das relações sociais.

Conclui-se ainda que crianças e adolescentes, enquanto seres em construção, são constituídos também pela qualidade da interação que



estabelecem com as tecnologias. Conforme indicado por Vygotsky, o desenvolvimento humano só é possível se mediado a partir do substrato sócio-histórico-cultural. As novas tecnologias, ao serem incorporadas no cotidiano de crianças e adolescentes estabelecem novos padrões de relacionamentos. A presencialidade e toda a sua potencialidade para a formação humana fica subjugada a convivência e interação virtuais. Tais medidas alteram o padrão de relacionamento humano, experienciada, em especial, a partir dos últimos 30 anos.

Além disso, como apresentado por Piaget e Vygotsky, a criatividade e o lúdico, a partir do universo do brincar, são fundamentais para o desenvolvimento humano, em especial, nas dimensões cognitivas e de socialização. As tecnologias, de forma em geral, trazem um novo universo pronto em que a criança ou adolescente é apenas um operador de um jogo ou desafio apresentado, retirando assim o exercício imagético e de construção.

A Psicologia pode contribuir com o enfrentamento do fenômeno na medida que oferece ferramentas para o tratamento dos casos de dependência. O tratamento da dependência digital requer abordagens terapêuticas adequadas que visam o desenvolvimento de habilidades de enfrentamento, controle emocional e promoção de um uso consciente da internet. Destaca-se também que tal campo do conhecimento é um importante agente social no âmbito da conscientização, em especial dos grupos familiares, sobre a temática, buscando prevenir o adoecimento de crianças e adolescentes e promover o desenvolvimento psicossocial saudável.

Por fim, na contemporaneidade, as tecnologias digitais desempenham um papel significativo no desenvolvimento humano e na interação social. Embora ofereçam benefícios importantes, é crucial considerar os possíveis riscos da dependência digital e, desta forma, colocar em pauta a necessidade da promoção da conscientização do uso racional de tais ferramentas. Diante do indicado, concluiu-se que ainda são necessários mais estudos, em especial no campo da Psicologia, visando uma melhor compreensão da sua dinâmica, pois o fenômeno é recente e atrelado ao fluxo de transformação social, logo do

próprio modo de viver e atribuir sentido às experiências. Além disso, novas pesquisas poderão contribuir para a compreensão dos impactos do uso abusivo de tecnologia no desenvolvimento das crianças e dos adolescentes, temática importante para a Psicologia e transversal a outras áreas do conhecimento como a medicina, a pedagogia e a sociologia. Desde modo, novos estudos poderão delinear métodos e técnicas que poderão auxiliar na prevenção, na promoção da saúde e no tratamento das crianças e adolescentes, aportes que serão cada mais necessários para uma sociedade digital e em franco processo de desenvolvimento de novas tecnologias.

ABSTRACT

This research aimed to investigate the abusive use of digital technologies and its consequences for the psychosocial development of children and adolescents. The end of the 20th century was marked by a technological revolution with the advent of the internet and its popularization. Since then, technologies have been incorporated into the way of life of subjects of all ages and in all social spheres. Children and adolescents, as beings in development, are exposed to such resources and depending on the quality of the use of such tools, may be affected, causing damage to their human development processes. In this way, the article is based on a narrative review of the literature of scientific studies and works that deal with the theme from a psychological perspective, based on the contributions of the main theories that deal with human development and mental health. The results indicate that the abusive use of technologies in childhood and adolescence can lead to psychopathological conditions of dependence, affecting mental health and modes of subjectivation, thus becoming a complex phenomenon with individual, family, and social repercussions. Given the above, it was concluded that further studies are needed to better understand its dynamics, its impacts and the development of methods that can help in prevention, diagnosis, and treatment. The relevance of this study, within its limitations, is based on the emergence of the theme, a contemporary demand resulting from a new social reality, in which Psychology, as a science and profession, can contribute to the analysis and intervention in the phenomenon.

Keywords: Technology. Human development. Dependence.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. **Jogos e brinquedos**: além do entretenimento. In: TAVARES, M. (Ed.). *Jogos eletrônicos e educação: Reflexões e possibilidades*. Porto Alegre: Editora Artmed. p. 13-30, 2005.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders** (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2014.



- ANDERSON, C. A. **Violent video games: Myths, facts, and unanswered questions.** Psychological Science Agenda, v. 19, n. 3, 2006.
- AZEVEDO, M. **Tecnologia e subjetivação: As faces da alienação.** Estudos de Psicologia, v. 21, n. 3, p. 191-200, 2016.
- BALTES, P. B. **Theoretical propositions of life-span developmental psychology: On the dynamics between growth and decline.** Developmental Psychology, v. 23, n. 5, p. 611-626, 1987.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.
- BOCK, A. M. B. **Psicologia do desenvolvimento.** 15. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2009.
- CÁNOVAS G. **He conectado a los niños.** Bilbao: Ediciones Mensajero; 2015.
- CARR N. **A geração superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros.** Rio de Janeiro: Agir; 2011.
- CAVALLI, F. S. **Dependência de jogos eletrônicos em adolescentes e suas consequências comportamentais e emocionais.** Tese (Doutorado em Psicologia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.
- CASTELLS, M. **Redes de Indignação e Esperança: Movimentos Sociais na Era da Internet.** Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- DAVIS, R. A. **A cognitive-behavioral model of pathological Internet use.** Computers in Human Behavior, v. 17, n. 2, p. 187-195, 2001.
- DOWLING N.A. & BROWN M. **Commonalities in the psychological factors associated with problem gambling and internet dependence,** 2010.
- DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular.** São Paulo: Perspectiva, 1994.
- ECHER. **A revisão de literatura na construção do trabalho científico. Revista gaúcha de enfermagem.** Porto Alegre, v. 22, n. 2, 2001.
- ERIKSON, E. H. **Identity: Youth and crisis.** New York: WW Norton & Company, 1968.
- FIGUEIREDO, O. **O uso de jogos eletrônicos no contexto escolar: Implicações e possibilidades.** Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.
- Fisher, C. **Getting plugged in: An overview of Internet addiction.** Journal of Paediatrics and Child Health. 46,557-559, 2010.



FRIEDMANN, A. **História do percurso da sociologia e da antropologia na área da infância.** Revista Acadêmica de Educação do ISE Vera Cruz, 2011.

GENTILE, D. A. **The effects of video games on children and adolescents: Implications for the classroom and beyond.** Children and Youth Services Review, v. 33, n. 9, p. 164-165, 2011.

GOLDSTEIN, N.; MARTIN, S.; CIALDINI, R. B. **Yes! 50 scientifically proven ways to be persuasive.** 1. ed. Nova Iorque, NY: Simon and Schuster, 2008.

GRIFFITHS, M. **The therapeutic use of video games in childhood and adolescence.** Clinical Child Psychology and Psychiatry, v. 8, n. 4, p. 547-554, 2003.

HANAVER, C. **Online compulsions: A challenge for the DSM-V.** Psychology and Behavioral Sciences, v. 2, n. 2, p. 62-65, 2005.

HOOGEVEEN M. **Towards a Theory of the effectiveness of multimedia systems.** Int J Hum Comput Interac.9(2):151-68, 1997.

HUANG X. **Treatment of internet addiction.** Curr. Psychiatry, 2010.

LEMO. **Baralhos das Dependências Tecnológicas: Controlando o uso de jogos eletrônicos, internet e aparelho celular.** Novo Hamburgo: Editora Sinopsys, 2016.

LÈVY. **Cibercultura.** 3.ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MATTOSO R. **Tecnologia X sedentarismo.** Salada Textual, 2010.

MAZENOTTI, D. **Tecnologia e relações sociais.** Psicologia: Ciência e Profissão, v. 32, n. 4, p. 892-907, 2012.

MONTEIRO, L. **A Revolução Tecnológica do Século XX.** 2. ed. São Paulo: Editora X, 2001.

NARDON, L. **Uso abusivo de videogames.** Revista Brasileira de Sexualidade Humana, v. 16, n. 2, p. 101-116, 2005.

PAIVA N.M.N., COSTA JS. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?** 2015.

PAPALIA, D. E.; MARTORELL, G. **Desenvolvimento Humano.** 14. ed. Porto Alegre: AMGH, 2022.

PEREIRA, R. F. **A dependência digital e as relações humanas.** São Paulo: Editora X, 2010.



Perucci G. **Especialistas alertam para a ansiedade e o estresse gerados pela tecnologia.** UAI 2017.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

BREZING C. **Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic internet use,** 2010

RAMOS, A.; ALBUQUERQUE, C. **Jogos eletrônicos: uma proposta de inclusão.** Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, v. 7, n. 1, p. 15-30, 2012.

ROSSI A, MEURS JA, PERREWÉ PL. **Stress e qualidade de vida no trabalho: stress interpessoal e ocupacional.** São Paulo: Atlas; 2015.

ROTHER, E. T. **Revisão Sistemática X revisão narrativa.** Acta Paulista de Enfermagem, 20(2), 5-6. 2007.

SHAPIRA, N. A. et al. **Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria.** Depression and Anxiety, v. 17, n. 4, p. 207-216, 2003.

SILVA, T. de Oliveira. **A influência da família e da escola no desenvolvimento social e cognitivo de crianças e adolescentes.** Revista Psicologia e Saúde, v. 9, n. 1, p. 56-68, 2017.

Souza, V. L. T., & Andrada, P. C. (2013). **Contribuições de Vigotski para a compreensão do psiquismo.** Estudos de Psicologia, 30(3),355-365, 2013.

SPRAGGINS A. **Problematic use of online social networking sites for college students: prevalence, predictors, and association with well-being,** 2009

TAO, R. **Problematic internet use among US youth: A systematic review.** Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, v. 13, n. 4, p. 407-409, 2010.

VIEIRA, A. **Tecnologia invade vida dos brasileiros e já causa dependência.** 2015

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society: The development of higher psychological processes.** Cambridge: Harvard University Press, 1978.



UNIPAC
Barbacena

UNIPAC

31

Centro Universitário Presidente Antônio Carlos

VYGOTSKY, L. S. (2004). **Sobre os sistemas psicológicos**. In L. S. Vigotski. *Teoria e método em psicologia* (3ª ed., pp.103-135). São Paulo: Martins Fontes. (Originalmente publicado em 1925).

YOUNG, K.S. **Internet addiction**: diagnosis and treatment considerations, 2009.

YOUNG, K. S. **Internet addiction**: A handbook and guide to evaluation and treatment. New York: Wiley, 2011.

WALLON, H. **Do acto ao pensamento**. Ensaio de psicologia comparada. Buenos Aires, Editorial Psique4, 1974.

WALLON, H. **Objectivos e métodos da Psicologia**. Lisboa, Editorial Estampa, 1975.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa, Vega, 1979.