

Aspectos Negativos na Relação Criança-Adolescente e Acesso à Internet

Larissa Pimenta Martins
Silva¹

Roberson Carlos das Graças¹

¹Centro Universitário UNA

¹Centro Universitário UNA

Resumo: A *internet* foi criada em 1969 nos Estados Unidos e servia como ferramenta de comunicação durante a Guerra Fria. Posteriormente, tornou-se ferramenta de uso acadêmico no auxílio de estudos. Foi popularizada como “*Internet*” em meados de 1982 com a expansão para países como Holanda, Dinamarca e Suécia. A partir de 1992, foi criado o WWW², local onde eram armazenadas todas as informações que qualquer pessoa com acesso à *Internet* poderia navegar. Com o passar do tempo, grande parte da população teve acesso à *Internet* por meio de computadores ou smartphones. A facilidade do acesso causou um problema chamado hiper conectividade e por conta disso foram incluídos no DSM-V critérios para diagnosticar pessoas que fazem uso compulsivo da *Internet*. A presente pesquisa realizou uma Revisão de Literatura com o objetivo de examinar os aspectos negativos na relação criança-adolescente e o acesso à *Internet*. Dessa forma foi possível verificar que o uso desmedido da *Internet* pode gerar impactos negativos na vida das crianças e adolescentes.

Palavras-chave: *Internet*, Crianças, Adolescentes, Psicologia, Tecnologia

Negative Aspects in the Child-Adolescent Relationship and Internet Access

Abstract: The internet was created in the 60s in the United States and served as a communication tool during the Cold War. Later, it became a tool for academic use to aid studies. It was popularized as the “*Internet*” in mid-1982 expanding to countries such as the Netherlands, Denmark and Sweden. In 1992, the WWW was created, a place where all the information that anyone with Internet access could browse was stored. Over time, a large part of the population had access to the Internet through computers or smartphones. Ease of access caused a problem called hyperconnectivity and because of this criteria were

¹ Graduandos do curso de Psicologia do Centro Universitário UNA

² World Wide Web - Sistema de documentos em hipermídia interligados e executados na Internet

included in the DSM-V to diagnose people who compulsively use the Internet. This research carried out a Literature Review intending to examine the negative aspects of the child-adolescent relationship and access to the Internet. Thus, it was possible to verify that the excessive use of the Internet can generate negative impacts on the lives of children and adolescents.

Keywords: Internet, Children, Teenager, Psychology, Technology

Introdução

O mundo passou por um grande avanço tecnológico na década 60, inicialmente no norte da América e posteriormente no resto do mundo, por conta disso, os costumes se transformaram. Na década de 90, aqui na América do Sul, as pessoas tiveram acesso à essa novidade, porém foi no início do século 21 que a maior vilã surgiu com suas manobras para prender a atenção dos usuários, estamos falando das plataformas de redes sociais. A novidade, que era para ser algo totalmente benéfico na proposta de aproximar pessoas, trouxe consigo alguns problemas, problemas esses que foram analisados por esses pesquisadores.

Essa pesquisa teve a intenção de contribuir com a psicologia no cuidado de crianças e adolescentes no uso nocivo de *internet* tendo como objetivos específicos compreender os mecanismos utilizados pelas redes sociais para prender a atenção dos usuários e inspecionar aspectos negativos desta interação para o desenvolvimento dos mesmos, além disso, analisar como a psicologia pode intervir nos aspectos negativos sobre o uso das redes sociais por crianças e adolescentes.

Na construção do projeto foi ressaltada a relevância pessoal dos participantes no aspecto das vivências de cada um com crianças e adolescentes que estão passando pelo processo desenvolvido no tema do artigo.

Pela vivência dos envolvidos no processo, é visto que, a sociedade cada vez mais, utiliza a *internet* como um mecanismo para os pais terem um tempo a mais para fazerem determinadas tarefas sem a interação com os filhos, podendo não saber dos malefícios que esta interação pode causar. No ponto de vista acadêmico, este projeto pode vir a contribuir com pesquisas futuras, por ser um tema escasso na área da psicologia.

O artigo promove uma reflexão sobre os aspectos negativos que o uso descontrolado da *internet*

pode acarretar na vida das crianças e adolescentes na era digital. Ainda é proposto algumas intervenções psicológicas para alguns aspectos elencados ao decorrer da pesquisa.

A origem da *internet*

A *internet* foi criada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, surgindo no contexto da Guerra Fria na década de 60, porém, só chegou ao Brasil nos anos 90. Naquela época, ainda era um sistema bastante arcaico e servia principalmente para a troca de mensagens e algumas informações em texto rico, um tipo de texto adotado no início da implementação da tecnologia e desenvolvido por Theodor Holm Nelson (Dorsa & Addor; 2014).

Ao evoluir, a *internet* e seus protocolos, começaram então, os movimentos para a formação do ciberespaço chamado *internet 2.0*, espaço esse, que foi e é transformador das relações sociais e grande responsável pela então sociedade de informação atual (Pereira, 2015). A popularização deste meio de comunicação e de informação, de certa forma, chamou a atenção de grandes empresários, e por conta dos grandes investimentos (como poderemos ver adiante), fizeram a *internet* crescer rapidamente, com mais e mais usuários e seus sites, o interesse agora seria gerar renda com essa nova interface.

não é segredo que a maioria das plataformas e aplicativos de mídia social foram intencionalmente projetados para prender a atenção dos usuários o máximo de tempo possível. O objetivo dessas ferramentas é, entre outras coisas imperceptíveis, explorar elementos como o preconceito e as vulnerabilidades psicológicas típicas da juventude (Hospital Santa Mônica, 2019).

O mercado de TI³ foi o que mais cresceu durante os últimos anos, devido a facilidade de gerar renda através de redes sociais, venda de jogos, aplicativos e propagandas em sites (*adsense*⁴). (Computer World, 2019)

A *internet*, por si só, não possui uma faixa etária ou qualquer regulamentação de utilização, se alguém deseja bloquear determinado conteúdo nela deve contratar uma empresa que forneça aplicativos para tal. Se repararmos bem, essa falta de regulamentação é uma grande brecha para os grandes empresários atuarem com o intuito de aumentar a renda de seus negócios por vários meios, entre eles, a inteligência artificial, que por sua vez, tem como objetivo agradar os

³ Tecnologia da Informação

⁴ Serviço de publicidade oferecido pelo *Google Inc.*

usuários disponibilizando material de interesse e estimular sua vontade de continuar navegando em busca de conteúdos que despertam a necessidade de estarem sempre em busca de mais informação e com isto, aumentando sua rentabilidade. (Tono, 2015)

O acesso ilimitado a *internet* proporciona à criança e adolescentes diversos aspectos negativos em seu desenvolvimento, pois, os mesmos não têm interação interpessoal com outras crianças sem ser no mundo virtual, também é reconhecida a falta aprimoramento cognitivo, problemas de articulação por ficarem muito tempo em determinada posição, acometimentos de visão, *cyberbullying*, ataques de ódio, dentre uma infinidade de demandas desencadeadas pelo uso e abuso de computadores e acesso ilimitado à *internet* (Tono, 2015).

É importante salientar que crianças e adolescentes podem ser suscetíveis a ideias e comandos, visto que em artigo veiculado no site da *BBC* Brasil em 2018 evidencia que 4,7% dos entrevistados tiveram ideação suicida após assistir *13 Reasons Why*⁵, uma série do serviço de *streaming* da *Netflix*⁶. Neste mesmo período, uma matéria no mesmo site de notícias informou que um estudo do governo americano explicitou que este seriado seria responsável pelo aumento de suicídios entre jovens nos Estados Unidos. (Curtin S.C., Warner M., Hedegaard H; 2020)

O estudo, publicado no periódico científico *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, mostrou que o número de mortes por suicídio em abril de 2017 superou o registrado em qualquer outro mês durante o período de cinco anos analisado pelos pesquisadores (BBC, 2019).

O presente trabalho tem a intenção de elucidar os aspectos negativos sobre a utilização da *internet* podendo prejudicar crianças e adolescentes, preocupando-se também, trazer à luz intervenções psicológicas que possam auxiliar os pais ou responsáveis no processo de desenvolvimento das crianças e adolescentes.

⁵ "13 Reasons Why | Site Oficial Netflix." <https://www.netflix.com/br/title/80117470>. Acessado em 27 nov.. 2020.

⁶ BRUM, Maurício, LISBOA, Sílvia; O impacto da série '13 Reasons Why' na visão de jovens brasileiros sobre suicídio e bullying, segundo estudo. *BBC* Brasil, Porto Alegre, 7 de agosto de 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45064888>>. Acesso em: 27/11/2020.

Mecanismos utilizados pelas redes sociais para prender a atenção dos usuários.

Segundo a pesquisa realizada pelo IBGE (2018-2019), o uso de *internet* aumenta energicamente a cada ano. A utilização sistemática desta subiu de 74,7% em 2018, para 78,3% em 2019. O meio mais utilizado é o celular, seguido pelos computadores. O maior propósito do uso é o envio e recebimento de mensagens. Ainda segundo essa pesquisa, 81% das crianças com 10 ou mais anos possuem um celular para uso pessoal.

Diante desse contexto, Hiperconectividade é o termo usado para se referir às pessoas que têm a necessidade de estarem conectadas com a *internet* o tempo todo, “A hiperconectividade acontece através de diversas ferramentas como a troca de mensagens de texto, fotos, áudios, transmissão ao vivo, sala de reuniões; em suma, mecanismos que potencializam a interação entre as pessoas” (Deslandes & Coutinho, 2021)

A tecnologia, de modo geral, veio para dar conforto aos seres humanos, ela consegue atingir objetivos que antes talvez fossem impossíveis, porém, ela também trouxe alguns fatores problemáticos que antes pareciam que seriam resolvidos por ela como, por exemplo: a aproximação de pessoas tornou-se pior, conforme diz Robert L. Leahy:

Ao longo do último século, nossos laços com outras pessoas passaram a ser menos estáveis e previsíveis. O divórcio é muito mais comum, e as famílias estão divididas e espalhadas. As chamadas famílias estendidas, em que as pessoas de um mesmo grupo familiar vivem juntas ou perto umas das outras, hoje é algo raro. (Leahy, 2011)

Leahy, argumenta, que esses fatores vêm acompanhados de mudanças no modo como pensamos sobre nossas vidas e reforça dizendo:

[...] Nosso senso de autoconfiança deu espaço ao sentimento de que somos controlados por forças maiores cujos mecanismos são apenas obscuramente conhecidos. Ao mesmo tempo, nossas expectativas em relação ao conforto material aumentaram por causa da riqueza, em função de nossas novas identidades como consumidores, e não como cidadãos ou membros de uma comunidade (Leahy, 2011).

Essas forças podem ser qualquer coisa, por vezes, podem ser a quantidade enorme de informação que consumimos diariamente. Logo, o nosso conforto aumentou, hoje é mais fácil alguém ter acesso ao que quer que seja. Se uma pessoa quer comprar algo, basta acessar uma loja virtual, se quer comer algo, basta acessar um restaurante on-line, todas as coisas estão à distância de um clique do mouse.

A incessante necessidade de alcançar metas mais distantes, criadas pela sociedade contemporânea, fez o homem estar sempre correndo atrás de inovação material. As gerações atuais sempre estão num nível de conforto maior que as gerações anteriores, dessa forma podemos dizer que:

Estamos em melhor condição material do que nossos pais e avós, mas sempre queremos mais. Esse sentimento é reforçado por uma infinidade de anúncios na TV e em revistas que demonstram o quanto nossas vidas seriam prazerosas se comprássemos os produtos certos, as comidas certas, as roupas certas. (Leahy, 2011)

Conforme foi dito, a tecnologia veio para trazer mais conforto para o homem e também para alcançar objetivos que antes não eram possíveis serem alcançados, por falta de, em alguns casos, poder computacional.

A *Internet* conforme sabemos, é gratuita, porém, ela tem custos, vários computadores têm que estar ligados ao redor do mundo para fornecer acesso aos serviços que a população disponibiliza neles, conforme pode ser lido no site da *Locaweb*⁷, uma das maiores empresas de hospedagem de sites do Brasil, esses custos são pagos pela pessoa ou empresa que disponibiliza o serviço, por exemplo, se uma concessionária quer vender carros pela *internet* ela tem que pagar por um espaço em um supercomputador, esse computador ficará ligado dia e noite para que o cliente dessa empresa acesse o serviço por meio da *internet*, porém, existem sites como redes sociais, salas de bate-papo e sites de notícias que não estão vendendo um produto e ainda assim têm que pagar pelos supercomputadores onde estão hospedados suas plataformas de informação ou entretenimento.

Qual seria a forma de pagar os custos das redes sociais para manter os serviços que disponibilizam?

Uma forma poderia ser cobrando dos usuários uma assinatura para acessar o serviço, como se participassem de um clube, outra forma seria *monetizar*⁸, vender anúncios de outras empresas nessas plataformas.

⁷ O que é uma hospedagem de site? Como funciona e quais são os principais recursos?
<https://www.locaweb.com.br/conteudos/o-que-e-hospedagem-de-site/> Acessado em 4 abr.. 2021.

⁸ Utilização de algo como fonte de lucro ou rendimento (dicionário Priberam).

Hoje, vemos que a segunda forma para gerar receita com as plataformas de entretenimento foi a mais adotada e é a que mais gera lucro, visto que, empresas como o *Facebook* batem recordes atrás de recordes de receita com venda de anúncios em sua rede social⁹ fazendo assim, despertar um enorme interesse de grandes corporações investirem gigantescas porções de dinheiro nesta categoria de negócio.

Para se ter ideia das cifras que são investidas nessas plataformas veja: O *Facebook*¹⁰, a maior rede social do mundo, fundada em 2004, recebeu do Goldman Sachs em 2011 a importância de 1.5 bilhão de dólares¹¹. Em 2012, abriu seu capital e arrecadou 16 bilhões de dólares¹². Desde então, uma nova corrida do ouro se inicia e aparecem vários sites de entretenimento.

O *Twitter*, rede social baseada em microblog fundada em 2006, teve seu capital aberto em 2013 e recebeu 1,82 bilhões de dólares¹³. Recentemente, em 2020, uma rede social francesa chamada *Yubo*¹⁴ criada para a geração Z recebeu aporte de 47.5 milhões de dólares¹⁵. O *Tinder*, aplicativo do grupo *MatchGroup*, teve um crescimento de 15% no segundo trimestre de 2020, ela é dona de outros aplicativos de relacionamento e é avaliada em 27,8 bilhões de dólares¹⁶.

Se gerar renda na *internet* tornou-se coisa fácil, a questão agora seria: como manter as pessoas mais tempo em suas plataformas de entretenimento para, assim, mostrar a elas uma quantidade maior ainda de propagandas. Para isso, diversas formas foram criadas e neste sentido Pereira “percebe que o conteúdo posto na rede nunca é apenas expositivo, mas interage com o receptor da informação gerando diversas situações de contato com conteúdo não desejado pelo

⁹ "Anúncios no *Facebook* dão receita recorde à gigante das redes....." 27 jan.. 2021, <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/01/anuncios-no-facebook-dao-receita-recorde-a-gigante-das-redes-sociais.shtml>. Acessado em 4 abr. .2021.

¹⁰ "Facebook." <https://pt-br.facebook.com/>. Acessado em 4 abr...2021.

¹¹ "Facebook recebe aporte de US\$ 1,5 bilhão | Tecnologia e Games | G1." 21 jan.. 2011, <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/01/facebook-recebe-aporte-de-us15-bilhao.html>. Acessado em 4 abr...2021.

¹² "Facebook tem o maior IPO entre empresas de internet nos EUA" Acessado em abril 13, 2021. <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/05/facebook-tem-o-maior-ipo-entre-empresas-de-internet-nos-eua.html>.

¹³ "Twitter estreia na bolsa de valores e ações sobem 73% no primeiro" Acessado em abril 13, 2021. <https://www1.tecnoblog.net/2013/twitter-ipo-twtr-nyse/>.

¹⁴ "Yubo | Make new friends!." <https://yubo.live/>. Acessado em 4 abr...2021.

¹⁵ "Novo Facebook? Rede social da geração Z, Yubo recebe aporte de" 18 nov.. 2020, <https://exame.com/tecnologia/novo-facebook-rede-social-da-geracao-z-yubo-recebe-aporte-de-us-475-mi/> . Acessado em 4 abr. .2021.

¹⁶ Tinder dá resultado? Com quarentena, dona do aplicativo cresce 12% no 2º tri <https://www.cnnbrasil.com.br/business/2020/08/04/tinder-da-resultado-faturamento-da-dona-do-app-cresce-12-na-pandemia> Acessado em 4 abr.....2021.

internauta” (Pereira, 2015, p.3)

Leahy não é tão otimista e fulgura:

Quanto mais ligados estivermos em uma vasta rede de consumo, mais solitários nos sentiremos. Como a economia nos oferece um número cada vez maior de opções, tornamo-nos cada vez menos contentes, perguntando a nós mesmos se nossas escolhas foram corretas. Nossos padrões de beleza, nossas expectativas de sucesso e nossa demanda por uma felicidade contínua e incansável nos deixam insatisfeitos com um mundo no qual ficamos cada vez mais gordos por comermos comida rápida de má qualidade e por usarmos instrumentos que nos poupam da movimentação física, um mundo em que nosso tempo para lazer é cada vez mais esvaziado [...] (Leahy, 2011)

As empresas de *marketing* vão utilizar de um arsenal de ferramentas modernas para enviar ao cliente a propaganda exata, para tal, são criadas as *EULA (End User License Agreement)*¹⁷ para informar a esse que seus dados de utilização em seus produtos estão sendo coletados, dados estes como: termos de pesquisa em seus sites, navegador e sistema operacional utilizado, horários, preferências do usuário, cliques em determinada área da tela, cliques em anúncios, curtidas em fotos, comentários, anúncios, artigos entre outros. Esses dados podem ser guardados em arquivos chamados *Cookies*¹⁸ ou enviados diretamente para o servidor da empresa.

Com uma quantidade grande de informação, essas empresas conseguem prever o comportamento do cliente/usuário. A prova disso é uma patente¹⁹ registrada em 2013 pela gigante do *e-commerce*²⁰ *Amazon* que visa fazer entregas²¹ antes do usuário clicar no botão de compras. Segundo a empresa, eles possuem uma base de dados tão grande que seria possível, recorrendo a técnicas da inteligência artificial, prever o interesse ou não do cliente com tanta segurança que seria possível enviar para um depósito próximo dele o produto antes mesmo da compra deste. (Amazon, 2013)

¹⁷ Acordo de licença de usuário final

¹⁸ "Google decreta fim de rastreadores online; medida vai remodelar....." 3 mar.. 2021, <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/reuters/2021/03/03/google-nao-criara-identificadores-alternativos-apos-fim-dos-cookies-de-terceiros-no-chrome.htm>. Acessado em 4 abr.....2021.

¹⁹ Amazon; Método e sistema para antecipar envio de pacotes; US; 2013; <https://pdfpiw.uspto.gov/piw?Docid=08615473> Acessado em 04 abr. .2021

²⁰ Comércio eletrônico - Modalidade de comércio onde a compra e a venda são feitas pela internet.

²¹ "e-commerce: Amazon planeja enviar compras antes mesmo....." Acessado em 4 abr...2021. <https://canaltech.com.br/mercado/Amazon-planeja-enviar-pedidos-antes-mesmo-de-voce-pedir/>.

Hoje, podemos evidenciar que é impossível viver sem o automatismo (da informação) fornecido pela tecnologia e que temos a necessidade de informatizar cada vez mais, visto que, a informatização de processos desburocratiza-os, porém, como vimos, essa hiperconectividade pode trazer prejuízo à saúde do usuário de forma que na nova versão do DSM foram incluídos os critérios para se diagnosticar o uso compulsivo de *internet*.

O uso da *internet* de forma desmedida em tempo, conteúdo e forma de acesso pelo adolescente provoca prejuízo a atividades, como brincadeiras ao ar livre, práticas esportivas, socialização com animais domésticos e pessoas, atividades lúdicas, artísticas e educacionais. Em pesquisas científicas, em universidades de todo mundo, têm evidenciado a relação entre o uso compulsivo da *internet*, assim como com os jogos eletrônicos e redes sociais, com diversas implicações humanas: déficit de atenção, dificuldade de concentração, diminuição de capacidade de memorização, o isolamento social, estímulo da sexualidade; manifestando-se em diversos comportamentos em adolescentes [...] Foi analisado que, quanto maior a exposição à rede, maior a tendência ao consumo de álcool, tabaco e *cannabis* sativa - maconha. Adiciona-se a isto outros problemas psicossociais, como baixo rendimento escolar, absenteísmo e o uso de máquinas caça-níqueis. (Ferreira *et al*; 2020)

Aspectos negativos desta interação relativos ao desenvolvimento das crianças e adolescentes e como a psicologia pode intervir para o amparo dos mesmos

Crianças e adolescentes que, comumente são deixados sem controle, à deriva na *internet*, estão suscetíveis ao controle de pessoas com ideais muitas vezes diferentes daqueles que a sociedade acredita serem corretos. Eles, muitas vezes, podem ser aliciados por criminosos ou por pessoas com interesse em criar o caos social. Para exemplificar tais fenômenos, pode ser mencionado alguns episódios da *internet* e em especial, o *cyberbullying*.

Em 2015, surgiu o jogo Baleia Azul, originário das redes sociais russas, se expandindo rapidamente por toda a Europa. As regras propostas em tal jogo consistem, inicialmente, na automutilação, e como qualquer jogo, as etapas ficavam cada vez mais difíceis, ao passo que, a última era o autoextermínio daquele que se submetia às regras (El País, 2017).

Em um cenário muito parecido, conforme foi veiculado no jornal Estadão (2019), houve o caso de uma personagem chamada Boneca Momo que incitou crianças, num programa infantil exibido no *Youtube Kids*, a também cometer autoextermínio.

Ainda, neste contexto, o *bullying*, conforme descrito por Olweus (2005), ultrapassa as fronteiras do ataque físico nas de aula e passa ao chamado *cyberbullying*, acontecendo no espaço virtual. Contudo, nesta modalidade de *bullying* o agressor deixa de ser conhecido pela vítima omitindo sua identidade. “Essa situação gera facilmente sentimento de impunidade no agressor e intensifica a vulnerabilidade da vítima” (McGuckin *et al.*, (2012) apud Caetano (2017).

As agressões intencionais, verbais ou físicas, perseguições e zombarias, travestidas de brincadeiras que aconteciam antes na rua ou no pátio da escola foram, de certa forma, levadas para o ambiente virtual, o *bullying* se transformou em *cyberbullying*, esse tipo de assédio pode ser identificado quando uma pessoa está espalhando mentiras ou compartilhando fotos constrangedoras de alguém nas mídias sociais, ou enviando mensagens e ameaças que humilham pelas plataformas de *internet*, ou ainda, se passando por outra pessoa ao enviar mensagens maldosas usando um codinome²². Diferente do *Bullying*, o *Cyberbullying* deixa uma mancha que pode perdurar décadas, pois os dados podem ficar guardados em histórico na *internet*.

A ONG Plan Brasil, numa pesquisa com estudantes identificou:

[...] 16,8% dos respondentes foram vítimas de *cyberbullying*, 17,7% foram praticantes e 3,5% são vítimas e praticantes. Essas pesquisas mostram como hoje o problema da violência escolar está se tornando um desafio social, no entanto, vale destacar também, que esse tipo de violência não é uma exclusividade das escolas, mas sim um problema que atinge diversos espaços da sociedade atual. (Brasil, 2010. apud Schreiber & Antunes 2015).

Segundo Oliveira e Araújo (2009), a perspectiva de uma intervenção preventiva do apoio de um psicólogo educacional, atua como uma possibilidade diferenciada no contexto escolar, visto que, o psicólogo inserido neste contexto pode compreender o processo de culpabilização e exclusão dos indivíduos e observar a individualidade e promover a desarticulação das relações interpessoais e da história e subjetividade de cada aluno, podendo evitar a exclusão e alguns aspectos negativos da interação de crianças, adolescentes e o uso da *internet*.

²² "Página *Cyberbullying*: O que é e como pará-lo 10 coisas ... - UNICEF."

<https://www.unicef.org/brazil/cyberbullying-o-que-eh-e-como-para-lo>. Acessado em 13 abr.. 2021.

A *Internet*, na figura dos portais de interação social é uma terra de poucas leis. Qualquer pessoa pode acessar quase todo tipo de conteúdo disponível ali. É também um reduto de pessoas marginalizadas que se travestem do que acham melhor. Nela, o usuário pode ser quem quiser e o valor dessa persona²³ é medido pela interação que os outros têm com ela. Para Brené Brown, "esses elementos são agudizados nas mediações digitais das interações entre os mais jovens, para quem a autoestima é afirmada a partir da aceitação nas mídias sociais, pelo olhar e aprovação do outro" (Brown, 2013).

Dessa forma, algumas pessoas submetem-se a situações complicadas, constrangedoras e, às vezes, perigosas somente em busca de um *like*²⁴ em um vídeo ou foto. Ferreira (2020) em sua pesquisa intitulada "A influência da *internet* na saúde biopsicossocial do adolescente: revisão integrativa", verifica outros fatos preocupantes como

[...] interação com estranhos (18,9%), acesso a fotos ou vídeos de conteúdo sexual (39,3%), visualização de fotos/vídeos violentos ou racistas, receber mensagens ofensivas (12,3%) e/ou insultar/ameaçar outro internauta, postar suas fotos ou vídeos na *internet* em posições sexy, provocativas ou inapropriada (4,1%) e disseminar de outras pessoas sem pedir seu consentimento (19,6%) (Ferreira *et al*; 2020).

Brené Brown complementa dizendo:

As crianças que crescem num ambiente de reality shows, culto à celebridade e mídia social sem controle podem absorver essa mensagem e devolver uma visão de mundo completamente distorcida: "O meu valor é dado pela quantidade de pessoas que curtem minhas postagens no Facebook ou Instagram." (Brown, 2013).

Tendo posto isso, Silva e Silva (2017) afirmam

que o uso da *internet* todos os dias causa conflitos familiares, decorrentes da falta de diálogo, além disso, leva a relações superficiais, dificuldades de aprendizagem, transtornos de ansiedade e déficit de atenção (Silva & Silva 2017 apud Souza & Ximenes; 2019).

²³ Personas são personagens fictícios criados para representar os diferentes tipos de usuário dentro de um alvo demográfico, atitude e/ou comportamento definido que poderia utilizar um site, uma marca ou produto de um modo similar.

²⁴Ação de curtir uma publicação num ambiente social de *Internet*

O uso descontrolado do acesso às redes sociais por crianças e adolescentes, pode ser encontrado em toda a faixa etária relativa a esses indivíduos, mas a faixa etária que mais sofre com a dependência da *internet* são os indivíduos que se encontram na adolescência.

Dessa forma, os adolescentes, acabam por desenvolver um processo de ciclo desadaptativo no ambiente familiar e, em decorrência, possuem menos amigos e relações amorosas, conforme apontado por (Terroso & Irani, 2016) o que pode desencadear prejuízos na saúde conforme apontado por Wong (1992) em que o excesso de contato com televisores poderia elevar o colesterol de crianças (Wong et al, 1992 apud Setzer, 2014).

Em 2001, Singh realizou uma pesquisa sobre casos recorrentes de epilepsia reflexa foto sensitiva causada por videogames, casos em que o piscar das luzes desencadeia crises epilépticas (Singh *et al*, 2011 apud Setzer, 2014).

Em 2005, Spitzer identificou, numa pesquisa na Índia, que crianças de 2 a 12 anos apresentaram ganho de peso tendo como causa o uso de TV, videogames e computadores e afirma que estes meios de comunicação contribuem para o aumento significativo da diabetes (Spitzer; 2005, p.40 apud Setzer, 2014).

Em 2010, uma notícia semelhante a situação descrita acima foi veiculada no jornal Correio Braziliense com o seguinte texto:

O episódio mais grave até hoje de casos como esse ocorreu no Japão, em meados de 1997, quando cerca de 700 crianças foram parar no hospital devido a crises convulsivas desencadeadas durante a exibição de um episódio do desenho animado Pokémon [...] A fotossensibilidade é mais evidente no fim da infância e na adolescência. O excesso de atividades, fator típico dessa fase da vida, favorece a ocorrência das crises (Correio Braziliense, 2010, atualizado em 2020).

Ainda sobre a saúde, no âmbito dos comportamentos aditivos, a dependência de *internet* constitui uma nova patologia com prevalência considerável entre os jovens. A dependência de *internet* (DI) pode elevar os problemas emocionais que os indivíduos possam desenvolver, elevam também a hiperatividade e problemas relacionados ao comportamento. Podem também surgir comorbidades psiquiátricas como depressão, transtorno bipolar, ansiedade e TDAH. Conforme apontado por Bulcão, Irani e Lima; (2016).

No contexto já citado sobre o ciclo adaptativo de crianças e adolescentes, as habilidades sociais que os indivíduos constroem ao longo da vida são indispensáveis para o convívio na sociedade pretende a interação no seu meio para que não ocorra o comportamento social negativo. As habilidades sociais permitem autoconhecimento de si e dos demais e consegue analisar o momento em que o indivíduo conseguirá expressar sentimentos e suas próprias opiniões a depender do ambiente em que está inserido. As habilidades sociais são desenvolvidas, principalmente, na fase da adolescência (Terroso & Argimon, 2016)

Uma intervenção psicológica que atuaria diretamente nos casos de dependência da *internet*, habilidades sociais e afastamento familiar, poderia ser um acolhimento da abordagem da Teoria Cognitivo Comportamental (TCC), que possui efeito positivo no quesito de controle de impulsos, bem como dependências. Terroso e Argimon (2016) sugerem a terapia de apoio, aconselhamento, terapia familiar e entrevista motivacional como aliados no tratamento dos aspectos citados acima.

O uso inapropriado da *Internet* pode causar problemas biopsicossociais, porém, sabemos que o uso regulado desta pode ser proveitoso, a *Internet* veio para ficar e certamente estará cada dia mais presente em nossas vidas, cabe a nós saber como usá-la.

Considerações Finais

Ao chegarmos ao final deste artigo, que teve como objetivo a abrangência e entendimento sobre os aspectos negativos da interação de crianças e adolescentes com o uso da *internet*, o ponto primordial que nos deu uma luz no caminho, foi o uso e abuso destes jovens perante a *internet*. Esse uso foi estudado a partir de pesquisas para elencarmos os aspectos negativos e as decorrências para o desenvolvimento das crianças e adolescentes. A partir desse estudo, foi possível a criação do artigo. Durante toda a pesquisa bibliográfica, foi possível verificar os malefícios cognitivos, comportamentais e físicos que o uso descontrolado e sem supervisão da *internet*, em especial das redes sociais, pode trazer para crianças e adolescentes.

Atualmente, os grandes empresários usam a *internet* como uma fonte rentável e com uma infinidade de formas de prender a atenção dos usuários através de inteligência artificial que cada vez mais, entrega o que o consumidor mais anseia em suas buscas.

Para conseguirmos entender profundamente o tema abordado, foi necessário entrar no mundo de crianças e adolescentes no ambiente virtual contemplando os aspectos negativos. Porém, o tema pesquisado ainda possui um escasso arcabouço teórico. As decorrências da utilização em grande escala por jovens, coloca em risco o futuro da civilização como a conhecemos hoje.

Como citado no decorrer do artigo, as habilidades sociais estão sendo cada vez menos praticadas e desenvolvidas, visto a grande e crescente facilidade de crianças, ainda de colo, com acesso à *internet*. Conseguimos ainda identificar, por meio de convívio social, que por muitas vezes, pais e responsáveis utilizam a *internet* como muleta no dia a dia no que tange a terem mais tempo para outras atividades e, assim, acabam por deixar seus filhos à deriva na *internet*.

O presente artigo, tem a intenção de ressaltar, pontos a que deve ser dada a devida atenção por pais, responsáveis, profissionais da área educacional e da saúde mental. Com relevância principalmente social, o artigo aponta o *cyberbullying* como um dos principais meios de danos e por diversas vezes, crianças e adolescentes desenvolvem depressão e em casos mais graves, suicídio.

É importante ressaltar também, sobre o ciclo desadaptativo em que estes jovens acabam por se afastar dos familiares e amigos e que pode desencadear problemas de saúde como aumento gradativo do colesterol, epilepsia reflexa, problemas de visão, coluna, entre outros. Ainda, é necessário apontar a nova patologia chamada dependência da *internet*, que pode elevar problemas emocionais e gerar comorbidades como TDAH, dentre outros.

Concluimos, que a atuação de profissionais da psicologia, através de intervenções psicológicas são importantes e relevantes. O estudo realizado para o desenvolvimento deste artigo, aprimorou mais ainda nosso entendimento sobre o uso e abuso da *internet* por crianças e adolescentes e nos fez ter o sentimento de compartilhar as conclusões com pais, responsáveis, profissionais da educação, dentre uma infinidade de outros profissionais, conhecimento esse que pode contribuir para o desenvolvimento do futuro da sociedade.

Referências

- ABREU, Cristiano Nabuco; KARAM, Rafael Gomes; GÓES, Dora Sampaio. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Rev. Bras. Psiquiatr.* 2008; 30(2):156-67. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/rbp/v30n2/a14v30n2.pdf>
- Addor, N; Dorsa, A. C. A elaboração do texto acadêmico no uso de hipertextos digitais: a relação entre a autoria e o plágio; XVIII congresso nacional de linguística e filologia; 2014.
- Bisinoto, C & Marinho-Araújo, C. M. (2021). Psicologia escolar: cenários atuais. *Estudos E Pesquisas Em Psicologia*, 9(3). <https://doi.org/>.
- Brown, B. A Coragem de Ser Imperfeito; Rio de Janeiro; Edição: 1ª; Editora: Sextante; Publicado em: 2013.
- Brum, M; Lisboa, S.(2018). O impacto da série '13 Reasons Why' na visão de jovens brasileiros sobre suicídio e bullying, segundo estudo - BBC News Brasil. Retrieved June 16, 2021, from BBC News Brasil website: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45064888>.
- Brum, A; Barichello; Silva, G; Leal, R; Os fenômenos digitais baleia azul e momo e o consumo em ambientes cibernéticos à luz de Friedrich Nietzsche: Relações de poder e (Re) Construção de paradigmas sociais; Acesso em 18 abr. 2021. Disponível em <<https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/563/2019/09/11.12.pdf>> ISSN 2238-9121.
- Caetano, A. P., Amado, J., Martins, M. J. D., Simão, A. M. V., Freire, I., & Pessoa, M. T. R. (2017). Cyberbullying: motivos da agressão na perspectiva de jovens portuguesas. *Educação & Sociedade*, 38(141), 1017–1034. <https://doi.org/10.1590/es0101-73302017139852>.
- Cesar, F., & Antunes, M. C. (2015). Cyberbullying: do virtual ao psicológico. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 35(88), 109–125. <https://doi.org/>.
- Convulsões provocadas por estímulos luminosos preocupam pais e especialistas. (2010). Retrieved June 16, 2021, from Acervo website: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/ciencia-e-saude/2010/05/12/interna_ciencia_saude.191919/convulsoes-provocadas-por-estimulos-luminosos-preocupam-pais-e-especialistas.shtml.
- Curtin SC;Warner M;Hedegaard H. (2014). Increase in Suicide in the United States, 1999-2014. *NCHS Data Brief*, (241). <https://doi.org/>
- Deslandes, S. F., & Coutinho, T. (2020). O uso intensivo da internet por crianças e adolescentes no contexto da COVID-19 e os riscos para violências autoinflingidas. *Ciência & Saúde Coletiva*, 25(suppl 1), 2479–2486. <https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.1.11472020>.
- “Desafio Momo” pode causar danos psíquicos para crianças; saiba como lidar com os filhos - Emais - Estadão. (2019). Retrieved June 16, 2021, from Estadão website:

https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento_desafio-momo-pode-causar-danos-psiquicos-para-criancas-saiba-como-lidar-com-os-filhos,70002760545.

Ferreira, E. Z., Oliveira, A. M. N. de, Medeiros, S. P., Gomes, G. C., Cezar-Vaz, M. R., & Ávila, J. A. de. (2020). Internet influence on the biopsychosocial health of adolescents: an integrative review. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 73(2). <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0766>.

Hospital Santa Mônica. (2019). Impacto da tecnologia na saúde mental dos jovens: um sinal de alerta - Hospital Santa Mônica. Retrieved June 16, 2021, from Hospital Santa Mônica website: <https://hospitalsantamonica.com.br/impacto-da-tecnologia-na-saude-mental-dos-jovens-um-sinal-de-alerta/>.

IBGE. (2018). IBGE | Biblioteca | Detalhes | Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2018. Retrieved June 16, 2021, from Ibge.gov.br website: <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101705>.

Leahy, Robert L. ; Livro de ansiedade; ARTMED EDITORA S.A.; 1ª edição; 2011.

Oliveira D. (2019). Mercado da tecnologia cresce 118% em dez anos no... Retrieved June 16, 2021, from Computerworld website: <https://computerworld.com.br/negocios/mercado-da-tecnologia-cresce-118-em-dez-anos-no-brasil/>.

Pereira, M.N. A superexposição de crianças e adolescentes as redes sociais: necessária cautela no uso das novas tecnologias para a formação de identidade; Universidade Federal de Santa Maria; Rio Grande do Sul; 29 de maio de 2015; Disponível em: <http://coral.ufsm.br/congressodireito/anais/2015/6-14.pdf>.

Pirocca, C. (2012). *Universidade Federal do Rio Grande do Sul Instituto de psicologia*. Retrieved from website: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/40120/000826609.pdf?sequenc>.

Setzer, V. W. (2011). Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos; Depto. de Ciência da Computação, Instituto de Matemática e Estatística da USP; São Paulo; 27/05/2014. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html#3>>

Souza, K., & Ximenes C.C. M. (2019). Impactos do uso das redes sociais virtuais na saúde mental dos adolescentes: uma revisão sistemática da literatura. *Revista Educação, Psicologia E Interfaces*, 3(3), 204–2017. <https://doi.org/10.37444/issn-2594-5343.v3i3.156>.

Tono, C.C.P. (2015). Análise dos riscos e efeitos nocivos do uso da internet: contribuições para uma política pública de proteção da criança e do adolescente na era digital. *Utfpr.edu.br*. <https://doi.org/http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/1987>.

Talita Bedinelli, & María Martín. (2017). Baleia Azul: o misterioso jogo que escancarou o tabu do suicídio juvenil. Retrieved June 16, 2021, from EL PAÍS website: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/27/politica/1493305523_711865.html.

Terroso, L. B., & Argimon, Irani Iracema de Lima. (2016). Dependência de *internet* e habilidades sociais em adolescentes. *Estudos E Pesquisas Em Psicologia*, 16(1), 200–219. <https://doi.org/>.