

IMPACTOS DAS TELAS NA AGRESSIVIDADE INFANTIL

Beatriz Lauren Silva, Giovanna Moraes de Abreu, Maria Luiza Braga de Lima Ribeiro, Rodney Querino Ferreira da Costa.

Universidade do Vale do Paraíba/Faculdade de Educação e Artes, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, beatrizlauren78@gmail.com, gi_abreu17@outlook.com, braga.maluiza11@gmail.com, rodney.costa@univap.br.

Resumo

O presente trabalho investigou os possíveis impactos do uso das telas (dispositivos de uso doméstico como telefones celulares, televisões e tablets) sobre a agressividade infantil. Foi examinado estudos dos principais teóricos sobre a agressividade, dando enfoque na investigação através do uso tecnológico juntamente ao desenvolvimento infantil, como síntese para a discussão dos respectivos impactos psíquicos decorrentes do uso de telas. A análise de dados, foi feita através de uma revisão de literatura narrativa, permitindo uma perspectiva de possíveis resultados decorrentes do uso excessivo de telas. Tais quais poderão ser consideradas como fonte de investigação aos profissionais da psicologia para auxiliar na busca de novas intervenções dentro desta temática pertencente à contemporaneidade, uma vez que o uso excessivo das telas na infância impactará no desenvolvimento cognitivo, necessitando de uma atuação do psicólogo juntamente aos cuidadores e responsáveis.

Palavras-chave: Desenvolvimento Humano. Agressividade. Telas.

Área do Conhecimento: Psicologia.

Introdução

Ao longo do desenvolvimento sócio-histórico e cultural da humanidade, o conceito de infância sofreu alterações. Na antiguidade clássica, por exemplo, a criança era vista enquanto um potencial ser humano que necessitava de educação para se tornar um bom cidadão e a infância correspondia a uma fase inferior à vida adulta, fase esta de selvageria, insolência e indisciplina, uma figura do não desejado que, por isso, precisava ser superada (Kohan, 2003 *apud* Lustig *et al.*, 2014). Foi somente a partir do século XVII, com estudos sobre a psicologia infantil, que a infância ganhou notoriedade, tendo Rousseau como responsável pela construção moderna de infância, partindo do entendimento de que “cada estado da vida tem sua perfeição conveniente, o tipo de maturidade que lhe é própria” (Rousseau, 1999 *apud* Lustig *et al.*, 2014). Atualmente, o conceito de infância não apresenta um único significado, sendo fluído e dialético, uma vez que é dependente do contexto sócio-histórico e cultural (Heywood, 2004 *apud* Lustig *et al.*, 2014).

Na década de 1990, posteriormente ao advento da Revolução Industrial, que desencadeou a criação de máquinas e, depois, computadores, tornou-se possível às pessoas terem *smartphone* (Souza, 2020). As crianças passaram a desfrutar da tecnologia, sendo a infância marcada pela presença de recursos tecnológicos e de informação “na palma da mão”. Isso gerou uma série de mudanças no cotidiano social, alterando inclusive, o modo de ser do sujeito, trazendo a possibilidade de estar conectado em diversos espaços simultaneamente (Pellandra, 2003).

Atualmente, as crianças estão tendo acesso a recursos tecnológicos cada vez mais cedo. Isso ocasiona uma gama de consequências positivas, entretanto, o excesso e uso exacerbado também pode acarretar em consequências negativas com possíveis estímulos eliciadores de emoções como a agressividade.

A agressividade demarca-se pelas experiências sociais ao longo dos séculos durante o desenvolvimento do indivíduo, afinal, ela está inserida na estruturação psíquica do sujeito, ou seja, inerente à natureza humana e pode ser mediada pela linguagem (Ferrari, 2006). Os primeiros autores a estruturarem o tema, foram Donalds Woods Winnicott e Sigmund Freud. O discurso psicanalítico, por meio dessas duas linhas teóricas, foi imprescindível para o entendimento de manifestações

intrapéssicas, visto pelo comportamento agressivo que enfatiza a concretização do objetivo do projeto e que interligam ao contexto sócio-cultural da atualidade. (Dias, 2000)

Metodologia

O presente estudo possui caráter qualitativo, ou seja, visa compreender os aspectos subjetivos, tais como comportamentos e ideias, através de uma abordagem não estruturada, isto é, que não utiliza protocolos rígidos nem estatísticos. Sendo uma pesquisa descritiva, visa descrever as características do fenômeno gerado pela relação entre a agressividade, infância e telas, analisando os vários impactos decorrentes desse processo.

Para isso, foi feita uma revisão de literatura narrativa, logo, foram utilizados relatórios de todos os tipos (internos, institucionais, técnicos, de pesquisa, de comissões e outros), as comunicações apresentadas em eventos, anais e atas de reuniões, conferências, publicações oficiais, teses, traduções, normas etc. (Población, 1992), que busca descrever o estado atual dos temas pesquisados. Assim, os trabalhos consultados envolveram aqueles relacionados ao ponto de vista teórico e ao contexto do tema estudo, tais como: agressividade, tecnologia, telas, gerações e infância, bem como os impactos gerados por essa relação e, a partir disso, o papel do psicólogo nesse cenário.

A amostra envolveu fontes primárias, secundárias e terciárias, tendo obras originais, artigos científicos pesquisados em revistas científicas e outros artigos de revisão de literatura das bases de dados Google Acadêmico, *Scielo*, *Pubmed* e diretórios acadêmicos.

Os critérios de inclusão da amostra envolveram publicações com menos de dez anos. Além disso, buscou-se obras que contemplassem ao menos um dos descritores: agressividade, infância, gerações e telas. Foram excluídos artigos que se embasassem somente em uma única abordagem psicológica.

Por fim, para análise dos dados, foi realizada uma investigação dos conteúdos colhidos nos textos lidos, tendo como base a pergunta de pesquisa do trabalho, buscando identificar e contextualizar os dados.

Resultados

O desenvolvimento da agressividade se inicia na formação pelos instintos nos momentos iniciais de vivência do bebê, na forma de um alívio imediato de suas necessidades, seguido impulsivamente por elas. Com o crescimento, tais questões passam a ter um significado ao indivíduo pelo amadurecimento e o início da elaboração ao comportamento (Dias, 2000). Portanto, a agressão pode vir de qualquer comportamento da qual carrega a intenção de interferir sobre o outro, seja de maneira física ou verbal (Weiten, 2002).

A individualidade de cada um é o que torna esta emoção delicada e necessária para o desenvolvimento individual que, quando integradas a personalidade, contribuem para os relacionamentos posteriores do convívio social, porém, quando não integradas, ocasionam a uma tendência a violência ou comportamento antissocial (Dias, 2000).

Segundo a perspectiva de Winnicott, a agressividade não é um fenômeno individual e nem se refere a ausência de afetos, mas a constituição da realidade externa. Dessa forma, o ambiente é considerado fundamental para a reação gerada. O autor ainda o relaciona ao contexto sócio-histórico no qual o indivíduo está inserido, que transforma suas formas de expressão a possibilidades inusitadas que agora, não são limitadas ao físico, mas aos meios de comunicação, principalmente por sua peculiaridade de não saber como, quando e onde irá ocorrer (Birman, 2006).

Tais formas de comunicação, foram possíveis devido ao desenvolvimento tecnológico que se iniciou através da Revolução Industrial na Inglaterra, a fim de facilitar o trabalho humano, substituindo o trabalho braçal por máquinas (Cavalcante, 2011). Como resultado, surge a primeira geração dos computadores eletrônicos, que sucederam até a chegada da terceira geração, onde os computadores passaram a ser utilizados de forma pessoal e, após um grande desenvolvimento da tecnologia na década de 90, chegaram ao que se conhece na atualidade, em menor tamanho e com maior velocidade nos processamentos de informações, com *softwares* integrados e, a partir da virada do milênio, começam a surgir os computadores de mão, os *smartphones*, *iPod*, *iPad* e *tablets*, que incluem conexão móvel com navegação na web, também conhecidos como as “telas”, que está cada dia mais presente na sociedade (Souza, 2020).

A Ciência do **NANO** e seu impacto transformador no **MACRO**

A miniaturização dos aparelhos eletrônicos e a interligação das diversas redes de comunicação, podem alterar significativamente o modo de ser dos sujeitos, transmitindo um sentimento de estar onipresente, por se estar conectado em diversos espaços simultaneamente (Pellandra, 2003). Assim, tudo está conectado, permitindo uma mobilidade que transforma as pessoas em “portáteis”, sempre conectados, em tudo e em todos os lugares (Costa, 2002). Essa acessibilidade de forma tão prática, tem tornado o mundo cada dia mais digital e consequentemente mais dependente dessa tecnologia que tem impactado cada vez mais o desenvolvimento infantil.

Discussão

Um possível prognóstico já mencionado por McLuhan (1974, p. 85) expõe ao comportamento humano frente às relações por intermédio de equipamentos tecnológicos, incitando a consequências psíquicas e comportamentais: “Uma extensão tecnológica de nossos corpos, projetada para aliviar o stress físico, pode produzir um stress psíquico muito mais grave”. Assim, entende-se que a eficiência tecnológica mesmo em sua constante evolução como facilitadora e informativa ao indivíduo, também pode inevitavelmente tornar-se a propulsora de patologias e comportamentos disfuncionais que produziram efeitos nas estruturas cerebrais dos jovens, ocasionando, por exemplo, na mudança do processamento cognitivo de informações; no escaneamento rápido; nas funções de contemplação e até na consolidação da memória (Young; Abreu, 2018).

Os autores denominaram este fenômeno de “cognição digital”, ou seja, um “produto de atividades mentais conscientes executadas por uma pessoa (...) diretamente afetado pelo uso excessivo de tecnologia.” (Ibidem, 2018) que fomenta novas formas de se viver e pensar, utilizando diferentes recursos de funcionamento mental que, uma vez em excesso, impedem o avanço cognitivo. A maturação cerebral, representante de tal avanço, ocorre nas esferas do cérebro.

À medida que os indivíduos experienciam o mundo, ocorre o aumento das conexões. Neurobiologicamente, ocorre uma modificação na quantidade de substância branca e de substância cinzenta que compõem o cérebro humano. Ocorre também um aumento da substância branca, correspondente ao processo de mielinização, isto é, a comunicação entre os neurônios. Essa neuroplasticidade, aumenta a capacidade de execução de diversas tarefas cognitivas, tais como o julgamento, interações sociais e planejamento de longo prazo (Baron; Hoekstra, 2010). Contudo, há uma diminuição de substância cinzenta, causada pela eliminação seletiva – processo que ocorre na adolescência, posterior a expansão dela que ocorre até a puberdade e se estabiliza na fase adulta (Simons; Lyons, 2013).

A partir desse desenvolvimento, ocorre o amadurecimento de outras áreas do cérebro responsáveis, por exemplo, pela regulação emocional dos adolescentes. Nos primeiros anos de vida, o sistema límbico, mais precisamente as amígdalas cerebrais, realizam o estabelecimento emocional das experiências até majoritariamente a adolescência, reportando as emoções, situações de luta ou fuga e perigos eminentes do meio e encabeçando o disparo das emoções. No cérebro dos mamíferos, essas estruturas são responsáveis pela procura de novos ambientes para caça, habitação e acasalamento. Nos adolescentes essa postura de exploração e diferenciação do grupo, se configura no compartilhamento de eventos e opiniões nas redes sociais, por exemplo (Young; Abreu, 2018).

Outra estrutura responsável pelo controle emocional e regulação comportamental é o córtex cerebral. Sua função é complexificar e equilibrar as emoções originadas nas amígdalas do sistema límbico. Juntos, eles respondem emocionalmente ao ambiente, além de planejarem as ações (Butman; Allegri, 2001). Contudo, o desenvolvimento biológico destas e outras estruturas, só ocorre de forma apropriado se o indivíduo estiver inserido em um ambiente que favoreça conexões que propiciem um desenvolvimento cognitivo adequado, incluindo a cognição social, ou seja, “o processo que orienta condutas frente a outros indivíduos da mesma espécie” (Ibidem, 2001). Dentre as condutas, destaca-se o autocontrole.

O autocontrole diz respeito a “habilidade de controlar e inibir as respostas” (Young; Abreu, 2018), isso a partir da interpretação da “reação imediata (...) do interlocutor, observação acurada das pistas que sinalizam a situação deste, especialmente as não verbais (...) e para linguísticas, tomada de perspectiva e disposição para ouvir” (Pavarino; Del Prette; Del Prette, 2005). Muitas vezes, também envolvem a abnegação do que se deseja fazer, ocasionando em uma frustração em prol do bom convívio social.

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

A presença de tal frustração leva a busca por recompensas que busquem suprir a tensão gerada, podendo ocasionar em uma dependência do recurso que disponibiliza tal recompensa para evitar ou diminuir a tensão causada pela não obtenção do que se desejou. Constatou-se que indivíduos dependentes de internet, são reforçados pelas recompensas instantâneas que suas decisões nesta ocasionam, mesmo quando tais decisões causam perdas ou pequenas possibilidades de sucesso e ganho, por exemplo, em jogos virtuais. Isso evidencia que: os indivíduos sentem satisfação mesmo diante da perda ou do não ganho, reforçando o comportamento de dependência pelo condicionamento; e a existência de “uma ligação importante entre o uso excessivo de internet e habilidades comprometidas de processamento de recompensas e de autocontrole” (Loh; Kanai, 2016).

Portanto, a alta exposição às telas, sobretudo a dispositivos individuais como celulares, *tablets*, e jogos *online*, prejudicam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, principalmente no período da infância e adolescência, onde o cérebro está em desenvolvimento. Tais alterações podem gerar um déficit na habilidade de autocontrole, ocasionando em uma baixa no limiar de frustração causando uma tensão que, para ser suprida, as crianças e jovens buscarão recompensas imediatas através da tecnologia, podendo ocasionar até mesmo em vícios sobre seu uso.

Um panorama em números, mostra que no Brasil 98,9% da população utiliza celulares; 47,5% televisões; 35,5% computadores e 7,6% *tablets*. O uso exacerbado da tecnologia, chega em 87,2% da população, apresentando alterações também no crescimento entre as pessoas com 60 anos ou mais, que em 2022 chegou a 62,1% de usuários (Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios Contínua - PNAD, 2022 *apud* IBGE, 2023).

A mesma fonte (2022), coloca que 93,4% dos usuários usam internet todos os dias e apenas 0,7% usam menos do que uma vez por semana, e os principais motivos para tamanho uso são conversar por chamadas de voz ou vídeo (94,4%); enviar ou receber mensagens de texto, voz ou imagens (92%); e assistir a vídeos (88,3%). Há também o uso da tecnologia em relação a realidade aumentada, por meio de QR Code, Inteligência Artificial (IA) e computação quântica (Rodrigues, 2016).

Conclusão

Os resultados apresentados permitem refletir em como o acesso às telas, como *smartphones* e *tablets*, tem aumentado gradativamente entre as crianças que estão ainda na primeira infância (Young; Abreu, 2018), progredindo então os vícios desde muito jovens, assim como os prejuízos no desenvolvimento psíquico, que podem gerar ansiedade, fobias sociais, baixa estima e demais dificuldades de interações, uma vez que, preenchem essas lacunas com o uso exacerbado da tecnologia, a mesma que proporciona a falta de repertório emocional, ou seja, faz com que o sujeito não aprenda a elaborar suas emoções e sentimentos.

Assim, a agressividade não se refere a ausência de afetos, mas a constituição da realidade externa do sujeito que a transforma, uma emoção delicada e necessária cuja raiz são os instintos, em uma tendência violenta ou um comportamento antissocial quando não elaboradas que permeiam os relacionamentos futuros (Dias, 2000; Weiten, 2002). Logo, a criança, que sofre inúmeras transições ao longo da infância, decorrente de novos hábitos e cenários que acompanham a contemporaneidade (Fonseca; Martins, 2023), assim como, por meio do contato com o mundo externo e a falta de habilidades geradas pelo uso exacerbado de telas, passa por uma modelagem comportamental, que acarreta doses de agressividade.

Além disso, vale ressaltar que as crianças são afetadas por aquilo que as cercam, isto é, são moldadas pelos exemplos que possuem, logo, é cabível aos responsáveis que se coloquem no papel de cuidador e de exemplo e que também se permitam limitar seu tempo de telas, para que assim desenvolvam rotinas saudáveis, com mais oportunidade de interações sociais e desenvolvimento do repertório emocional.

Sendo assim, é compreensível que o uso excessivo de tecnologia possa causar dificuldades de socialização ao público infantil (Young; Abreu, 2018), uma vez que, essa tecnologia é responsável por alterar significativamente o modo de ser do sujeito. Além disso, é esperado que não desenvolvam ferramentas para lidar com suas questões emocionais, e, ainda, fomentam comportamentos disfuncionais que interfiram em suas interações sociais, o que gera um impacto não somente na socialização com outras crianças, mas também com aqueles que os cercam, sendo assim, prejudicando diretamente na formação de relacionamentos sadios posteriormente (Ibidem, 2018).

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

Portanto, o psicólogo possui um papel fundamental frente a esse problema enfrentado pela sociedade, realizar uma psicoeducação com os cuidadores sobre formas de medir e mediar o uso de telas pelas crianças, apontando assim os prejuízos que o uso sem mediação pode ocasionar no desenvolvimento psíquico e comportamental das crianças. Além disso, é necessário verificar como se aplica o uso da tecnologia pelos pais, uma vez que, são fonte de inspiração para as crianças, assim, um adulto viciado, gera uma criança dependente (Van den Eijnden *et al.*, 2010).

Referências

BARON, W.; HOEKSTRA, D. On biogenesis of myelin membranes: Sorting, trafficking and cell polarity. **FEBS letters**, v. 584, n. 9, p. 1760-1770, 2010.

BIRMAN, J. Arquivo da agressividade em psicanálise. **Natureza humana**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 357-379, 2006. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1517-24302006000200005&script=sci_arttext. Acesso em: 08 jun. 2024.

BUTMAN, J.; ALLEGRI, R. F. A cognição social e o córtex cerebral. **Psicologia: reflexão e crítica**, v. 14, p. 275-279, 2001.

CAVALCANTE, Z. V.; DA SILVA, M. L. S.. A importância da revolução industrial no mundo da tecnologia. In: VII EPCC - Encontro Internacional de Produção Científica, 7., 2011, Paraná. **Anais eletrônicos (...)** Paraná: Editora CESUMAR, 2011. Disponível em: http://www.cesumar.br/prppge/pesquisa/epcc2011/anais/zedequias_vieira_cavalante2.pdf. Acesso em: 15 jun. 2024.

COSTA, R. da. A Cultura Digital. **Publifolha**, São Paulo, 2002.

DIAS, E. O. Winnicott: agressividade e teoria do amadurecimento. **Natureza Humana-Revista Internacional de Filosofia e Psicanálise**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 9-48, 2000. Disponível em: <https://revistas.dwwe.com.br/index.php/NH/article/view/697>. Acesso em: 08 jun. 2024.

FERRARI, I. F. Agressividade e violência. **Psicologia clínica**, Rio de Janeiro, v. 18, p. 49-62, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-56652006000200005>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pc/a/x7phbW9v9jcbWgsCzYtncZM/?format=html>. Acesso em: 08 jun. 2024.

FONSECA, F. L.; MARTINS, L. P. L. A agressividade infantil no DSM: os diagnósticos e os seus efeitos subjetivos. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, São Paulo, v. 26, p. e211093, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1415-4714.e211093>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rplp/a/FNnDt7wDxLyVv8vRTQhBdBK/?lang=pt>. Acesso em: 08 jun. 2024.

IBGE. 161,6 milhões de pessoas com 10 anos ou mais de idade utilizam a Internet no país, em 2022. **Agência IBGE**. 2023. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38307-161-6-milhoes-de-pessoas-com-10-anos-ou-mais-de-idade-utilizaram-a-internet-no-pais-em-2022>. Acesso em: 10 jun. 2024.

LOH, K. K.; KANAI, R. Como a internet reformulou a cognição humana? **The Neuroscientist**, v. 22, n. 5, p. 506-520, 2016.

LUSTIG, A. L. *et al.* Criança e infância: contexto histórico social. In: IV SEMINÁRIO DE GRUPOS DE PESQUISA SOBRE CRIANÇAS E INFÂNCIAS - ÉTICA E DIVERSIDADE NA PESQUISA, 4., 2014, Goiânia. **Anais (...)** Goiânia: Cegraf, 2014.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.

PAVARINO, M. G.; DEL PRETTE, A.; DEL PRETTE, Z. A. P. O desenvolvimento da empatia como

A Ciência do **NANO** e seu impacto transformador no **MACRO**

prevenção da agressividade na infância. **Psico**, v. 36, n. 2, p. 3, 2005.

PELLANDA, E. C.. Convergência de mídias potencializada pela mobilidade e um novo processo de pensamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003. Belo Horizonte. **Anais eletrônicos** (...) Porto Alegre: INTERCOM, 2003. p. 1-11. Disponível em: https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1294195287594183338346708874699951_19541.pdf. Acesso em: 15 jun. 2024.

POBLACIÓN, D. A. Literatura cinzenta ou não convencional: um desafio a ser enfrentado. **Ciência da Informação**, v. 21, n. 3, 1992.

RODRIGUES, R. B. **Novas tecnologias da informação e da comunicação**. Recife: IFPE, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Rodrigues-10/publication/304540259_Novas_Tecnologias_da_Informacao_e_da_Comunicacao/links/5772ca4708aeef01a0b65f29/Novas-Tecnologias-da-Informacao-e-da-Comunicacao.pdf. Acesso em: 15 jun. 2024

SIMONS, M.; LYONS, D. A. Axonal selection and myelin sheath generation in the central nervous system. **Current opinion in cell biology**, v. 25, n. 4, p. 512-519, 2013.

SOUZA, T. História e Evolução dos Computadores. **Toda Matéria**, 2020. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-e-evolucao-dos-computadores/>. 2020. Acesso em: 15 jun. 2024.

Van den Eijnden, R. J., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., & Van Rooij, A. J. Compulsive Internet use among adolescents: Bidirectional parent-child relationships. **Journal of Abnormal Child Psychology**, v. 38, n. 1, p. 38, 77–89, 2010.

WEITEN, W. **Introdução à psicologia: temas e variações (versão abreviada)**. São Paulo: Pioneira, 2002.

YOUNG, K. S.; ABREU, C. N. de. **Dependência de internet em crianças e adolescentes: fatores de risco, avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2018.