



## Os avanços tecnológicos no brincar da criança na atualidade: prejuízos e benefícios no seu modo de subjetivação

*Technological development in the play of children nowadays:  
losses and benefits in their modes of subjectivation*

Elilde Santana de LIMA<sup>1</sup>

Kamilla Sales de LYRA<sup>2</sup>

Maryana Karla Penha de ARAÚJO<sup>3</sup>

Fernanda Wanderley Correia de ANDRADE<sup>4</sup>

**Resumo:** Na época em que não existiam muitos brinquedos manufaturados, as formas de brincar eram bem mais livres, permeadas de imaginação e criatividade, acionando aspectos importantes para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual de uma criança, além de lhe proporcionar uma rica convivência social com seus pares. Com os avanços da tecnologia, as crianças no século XXI, dependem amplamente dos brinquedos eletrônicos e tecnológicos para se divertir, proporcionando formas de brincar que devem interferir, certamente, na utilização de seus corpos nas brincadeiras, nos seus potenciais criativos e imaginativos, além de alterar a sua forma de se relacionar com os outros. Pensar sobre os pontos negativos e positivos destes avanços tecnológicos nas novas formas de brincar, que resultam em novos modos de subjetivação infantil, é o objetivo central deste trabalho. Para isto, recorreu-se à literatura científica que aborda tal temática, especificamente no campo da Psicologia do Desenvolvimento e da Psicanálise infantil. Além disso, em termos metodológicos, foram acrescentados alguns trechos de relatos de experiência de quatro profissionais de psicologia/psicanálise que trabalham no âmbito da clínica infantil, com o intuito de verificar como eles percebem e compreendem estes impactos na vida das crianças e dos seus familiares, fornecendo dados adicionais relativos a certas demandas que surgem neste âmbito, em torno desta temática. Concluiu-se que a tecnologia e os jogos eletrônicos, em si mesmos, não são prejudiciais ao desenvolvimento integral das crianças. Entretanto, o grande problema está no uso exagerado que se faz deles, promovendo uma dependência tecnológica, em decorrência de uma sociedade que estimula tal uso, bem como pela falta de limites dados pelos familiares.

**Palavras-chave:** Brincar. Tecnologia. Modo de subjetivação. Psicanálise. Infância.

**Abstract:** Abstract: At the time there were not many manufactured toys, forms of play were much freer and was permeated by imagination and creativity, triggering important aspects of the physical, emotional and intellectual development of a child, as well as providing them with a rich social life with peers. With the development of technology, children in the twenty-first century depend largely on electronic and technological toys to play, providing ways to play that may interfere certainly in the use of their bodies in the games, their potential creativity and imagination, and

<sup>1</sup>Graduanda do Curso de Psicologia | FAFIRE | E-mail: elildesantana@outlook.com

<sup>2</sup>Graduanda do Curso de Psicologia | FAFIRE | E-mail: kamilla\_144@hotmail.com

<sup>3</sup>Graduanda do Curso de Psicologia | FAFIRE | E-mail: maryanakarla@hotmail.com

<sup>4</sup>Doutora (2002/05) pelo Programa de Psicologia Cognitiva da Universidade Federal de Pernambuco | UFPE, Professora da Faculdade Frassinetti do Recife | FAFIRE; Psicóloga do Centro de Atenção Psicossocial Infantil | CAPSI-CEMPI | da Prefeitura da Cidade do Recife | Orientadora deste trabalho | E-mail: fernandawandrade@gmail.com

changing the way they relate to others. Thinking about the negative and positive points of these technological advances in new forms of playing, resulting in new ways of child subjectivity is the central objective of this work. To do so, we used the literature review that addresses this issue specifically in the field of developmental psychology and child psychoanalysis. Moreover, in terms of methodology, we added some excerpts from reported experience of 04 psychologists/psychoanalysts who work in the field of children clinic, in order to verify how they perceive and understand these impacts on the lives of these children and their families, providing additional data concerning certain demands that arise in this area on this theme. It was concluded that technological and electronic games in themselves are not harmful to the full development of children. However, the big problem is the excessive use made by them, developing thus technological dependence as a result of a society that encourages such use, as well as the lack of limits from family members.

**Keywords:** Play. Technology. Subjectivation mode. Psychoanalysis. Childhood.

## Introdução

O objetivo do presente trabalho é refletir sobre a explosão das novas tecnologias, no início do século XXI, nos modos habituais do brincar infantil e as suas consequências, especialmente, para a vida das crianças e de suas famílias e, de modo geral, para a sociedade como um todo. Portanto, discutir sobre o que estamos vivendo em termos de evolução nas formas de brincar das crianças na atualidade, as quais fazem uso frequente de brinquedos eletrônicos e tecnológicos, manuseados, inclusive, em realidade virtual, é crucial para se entender os impactos deste fenômeno no seu modo de subjetivação.

Fazendo uma breve retrospectiva, as crianças de uns vinte anos atrás – antes da entrada da internet comercial no Brasil – brincavam do lado de fora das casas, subiam nas árvores e corriam mais livremente pelas ruas, pedalavam as suas bicicletas, faziam esportes e construíam "fortalezas". Elas, certamente, tinham a oportunidade de utilizar a imaginação e a criatividade nas suas atividades lúdicas, precisando, muitas vezes, de pouco material estruturado para brincarem e se divertirem, beneficiando-se bastante de uma ampla movimentação física e rica interação social (PAIVA; COSTA, 2015).

A industrialização e a urbanização promoveram a produção/fabricação de objetos, equipamentos e brinquedos mais elaborados e uma diminuição de espaços apropriados para o "brincar", fatos estes que, sem sombras de dúvidas, contribuíram (e ainda continuam a contribuir) para o desinvestimento em brincadeiras mais tradicionais e, conseqüentemente, para o risco de desaparecimento de um anterior acervo cultural da infância (CAIROLI, 2010).

Assim, nas últimas décadas, com os avanços tecnológicos e o acesso fácil à internet, acrescidos de um crescente cerceamento à liberdade de brincar – principalmente nas grandes cidades, causado, entre outros fatores, por problemas de limitação de espaço e crescente aumento da violência urbana – as crianças terminam permanecendo por muito mais tempo na frente da televisão, dos videogames, dos tablets ou dos computadores, fenômenos estes que produzem grande impacto nas suas formas de brincar e de se relacionar com o mundo, afetando o seu modo de subjetivação.

Para percorrer o objetivo descrito acima, recorreu-se à literatura científica que aborda tal temática do campo da Psicologia do Desenvolvimento e da Psicanálise infantil, especialmente da “teoria winnicottiana”. Metodologicamente falando, foram acrescentados na discussão do tema, alguns trechos de relatos de experiência, extraídos de entrevista semi-estruturada, composta por oito perguntas, realizada com quatro profissionais de psicologia/psicanálise atuantes na cidade de Recife/PE, com o intuito de verificar como eles percebem e compreendem os impactos na vida das crianças e dos seus familiares, fornecendo dados adicionais relativos a certas demandas que surgem no âmbito da clínica infantil em torno desta temática. Esses relatos coletados não serão, aqui, discutidos e analisados exaustivamente, pois serviram apenas para ilustrar o que a clínica infantil vem encontrando em torno de tal problemática.

Inicialmente, foi abordada a construção do brincar enquanto especialidade da criança. Depois, foi discutida a importância do brincar no contexto da Psicologia do Desenvolvimento e da Psicanálise. E, finalmente, foi problematizado o uso dos brinquedos eletrônicos e ferramentas digitais e seus impactos na vida das crianças.

### **A construção do “brincar” enquanto especialidade da criança**

Na Antiguidade, adultos e crianças brincavam em atividades compartilhadas (ou não), ao ar livre, nos teatros, nas arenas e nas praças públicas. O brincar servia para o relaxamento dos adultos e, depois, para as crianças entre as atividades “escolares” da época. (KISHIMOTO, 1994; FRIEDMANN, 1998; BROUGÈRE, 1998 apud NOVAES, 2004).

Na Idade Média, ainda não existia um sentimento de infância, sendo a criança considerada um adulto de pequeno tamanho, executando, também, as mesmas atividades dos mais velhos (RODRIGUES, 2009). As crianças pouco brincavam, pois se envolviam com atividades laborais dos adultos, o que significava a busca pelo sustento e pela própria existência. Esta situação não permitia estabelecer limites claros entre a fase adulta e a infância, sendo as poucas brincadeiras observadas como uma imitação da atividade adulta, como um treinamento. Não se dispensava um tratamento especial às crianças, o que tornava a sua sobrevivência difícil.

Em conformidade com Ariés (1981 apud NOVAES, 2004), durante o século XVII, existiam brincadeiras exclusivas das crianças até, somente, os três e quatro anos. De uma forma geral, as crianças brincavam, com ou sem os adultos, mas com os mesmos tipos de jogos; não havia separações, não havia sentimentos ou julgamentos de infantilidade quanto a determinados jogos desempenhados por adultos.

É do século XVII ao XVIII que surge a preocupação de proteger a criança, de preservá-la. As crianças ficam proibidas, então, de ter acesso a determinados jogos, brincadeiras, que foram consideradas inapropriadas para um ser que se supõe em formação – os jogos de carta, de azar. Esta preocupação com a criança, com a possível influência de tais jogos em seu desenvolvimento, denota o surgimento do sentido de criança, de infância, até então ausente (NOVAES, 2004).

No período da Revolução Industrial, formam-se as bases da sociedade industrial moderna e surge a burguesia. As crianças, então, possuíam uma vida separada da vida dos adultos, eram institucionalizadas e o brincar passou a ser um instrumento de ensino, ou um trabalho da criança. Alguns jogos passam a ser ignorados pelos adultos, ou por eles transformados, para serem aceitos, enquanto ainda permanecem intactos no domínio das crianças, independentemente de classe social. O surgimento das classes sociais, a preocupação de salvaguardar a figura da criança, conduz à seleção de alguns jogos e divertimentos que a ela são permitidos, na dependência do seu estrato social (ARIÉS, 1981; KISHIMOTO, 1994, *apud* NOVAES, 2004).

Assim, as brincadeiras que antes englobavam adultos e crianças, paulatinamente, foram se transformando numa especialidade das crianças. O brinquedo, então, passou a se tornar um mediador entre a criança e o mundo. A criança passa a ter um espaço para brincar junto ao brinquedo, que torna possível sua inserção no mundo lúdico (KISHIMOTO, 1993, *apud* RODRIGUES, 2009).

A partir do que foi dito acima, e antes mesmo de explorar a importância do brincar no contexto da Psicologia do Desenvolvimento e da Psicanálise, vale a pena definir brevemente os termos brinquedo, brincadeira e jogo. Brinquedo, brincadeira e jogo têm significados que se aproximam e se afastam, estando extremamente entrelaçados. O **brinquedo** expressa qualquer objeto que serve de suporte para a brincadeira, seja ela livre ou atrelada ao ensino de conteúdos escolares; enquanto a **brincadeira** é a ação, livre ou supervisionada pelo adulto (SILVA, 2005, *apud* MAGNABOSCO, 2007). Por sua vez, o jogo designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada que envolve regras (FRIEDMAN, 2006). Assim, o jogo é uma brincadeira com regras preestabelecidas e que exige certas habilidades do jogador. A brincadeira é o brinquedo em ação e, nem sempre, exige um objeto brinquedo para acontecer – como as cirandas, por exemplo (PINTO, 2003).

### **Importância do brincar no contexto da Psicologia do Desenvolvimento e da Psicanálise – espaço do exercício da criatividade**

O brincar da criança tem uma significação especial para a Psicologia do Desenvolvimento. Segundo Vera Oliveira (2000), a brincadeira manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que, muitas vezes, ela não sabe, ou não pode falar a respeito deles. Introduz a criança de forma gradativa, prazerosa e eficiente no seu universo sócio-histórico-cultural. Abre caminho, embasa o processo de ensino-aprendizagem, favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

Confirmando o exposto pela autora supracitada, a profissional 04 pontuou que

O brincar é um ato natural da criança, uma forma de expressão das emoções, afeto e, da subjetividade da criança, uma forma de exploração do mundo. A partir do brincar é que ela vai entrando em contato com novas aprendizagens e exigências,

que vão favorecer o seu desenvolvimento. Vai brincando com coisas que ainda não tem muita perícia, mas que, no brincar, ela vai desenvolver. A perícia que eu chamo é a motora, cognitiva, intelectual, afetiva, da linguagem, etc. O brincar estimula o crescimento e é uma expressão do desenvolvimento. É algo natural da criança, que mais na frente, vai se transformar no trabalhar do adulto, nas artes, nas expressões sociais; o trabalhar é um brincar mais elaborado. O brincar favorece esse crescimento, e é uma forma de expressão da subjetividade infantil. O brincar será usado em qualquer campo de atuação, seja o brincar recreativo, o brincar por lazer, por objetivos educativos na escola, ou brincar com objetivos terapêuticos na clínica, esse brincar pode ser explorado e é campo de observação (sic).

Nos meios psicanalíticos tradicionais e, conseqüentemente, no espaço clínico, a brincadeira infantil geralmente é associada à sublimação, observada como algo que sustenta o fazer criativo, que deve ser decifrada pelo analista. Foram os psicanalistas infantis que deram atenção a esta atividade tão comum entre as crianças, transformando-a como a técnica de trabalho com crianças: o brincar. O pediatra e psicanalista inglês Donald Woods Winnicott (1896-1971), um dos grandes nomes da história da Psicanálise, interessou-se pelo brincar, com o objetivo de compreender como ele acontece, sua função na vida da criança e sua relação com o desenvolvimento da cultura.

O brincar fornece à criança a possibilidade de resolver sua angústia num momento em que a palavra, instrumento do adulto para este mesmo fim, ainda é incipiente. E também, através do brincar, é que ela se fortalece, construindo uma identidade própria e com autonomia crescente (WINNICOTT, 1998, *apud* MAGNABOSCO, 2007).

Mais ainda, o brincar é a base sobre a qual se constrói a totalidade da existência experiencial do homem (WINNICOTT, 1975, p. 93). Dá ao sujeito um sentido de existência, no sentido que pode fazer com que ele se sinta um ser no mundo, que tem existência, que está vivo. Trazendo esta dimensão de vida, é necessário dizer que a “criatividade é um aspecto importante do brincar, uma característica do brincar” (idem, 79). Continua afirmando que “é no brincar, e talvez, apenas no brincar, que as crianças ou o adulto fruem sua liberdade de criação” (idem, p. 79). Complementa: “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo”.

Conforme a profissional 01, que afirma o que tal autor acredita, tem-se que “o brincar é fundamental porque ajuda a constituir toda questão imaginária da criança... É uma linguagem, uma forma de expressão, de comunicação” (sic).

A partir dos seus estudos na clínica infantil, este psicanalista defendeu a tese de que é necessário se estudar o brincar como um fenômeno que ocorre tanto com a criança como com o adulto, nas suas formas diferenciadas. A brincadeira desenvolve o potencial criativo e conduz aos relacionamentos grupais. Nesse sentido, o autor entende o brincar como algo que, por si só, é uma terapia com possibilidade autocurativa.

Abrangendo melhor o brincar, temos que esta atividade lúdica se relaciona com o júbilo, ou seja, o brincar, em si, só satisfaz. Além disso, o brincar remete à saúde, enquanto algo contrário ao patológico, como bem afirma Winnicott (1975, p. 63): “[...] é a

brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde”. Corroborando este pensamento, a profissional 04 afirma que

Winnicott vai trazer para a gente que esse brincar é uma expressão de uma socialização e o brincar favorece esse ingresso no mundo social. Então, se não existe socialização com outra pessoa, isso pode interferir nas relações sociais das crianças (sic).

Quando a criança não é capaz de brincar, há algo errado, fazendo-se necessário trazê-la para o seu estado natural. A criança que não brinca, não aprende, não tem interesse, não tem entusiasmo, não demonstra sensibilidade e não desenvolve afetividade. Daí a necessidade de compreender o brincar como uma linguagem infantil, uma maneira que as crianças utilizam para falar, não convencionalmente, para se expressar e demonstrar seus sentimentos, suas vontades, suas inquietudes.

Winnicott (1975) observava o brincar como uma extensão do uso dos objetos e fenômenos transitórios, pertencendo ao espaço potencial entre o eu individual e o ambiente (que será melhor explorado adiante). Para ele, o brincar é a forma pela qual a criança vive e adquire experiência de vida. A atividade assume características específicas em cada etapa do desenvolvimento infantil, de acordo com os desafios vivenciados.

Para retratar este espaço potencial – assinalado acima – em que o brincar ocorre, vale a pena situar a emergência deste espaço justamente no momento em que a criança começa a se perceber como separado/diferente da mãe, ou melhor, quando se dá conta do EU/ NÃO EU – transição da fase de dependência absoluta para a fase de dependência relativa – inaugurada pelos objetos e fenômenos transitórios. Assim, “o objeto transitório e os fenômenos transitórios oferecem a todos os seres humanos algo que sempre será importante para eles: uma área neutra de experiência que não será contestada” (WINNICOTT, 1975, p. 28-29).

Este espaço potencial se constitui como área neutra, porque é um terceiro espaço, ou espaço intermediário, situado entre o mundo interno e a realidade externa, entre o subjetivamente concebido e o objetivamente percebido, sobre o qual a criança não tem controle absoluto, mas também não está totalmente fora de seu controle. Dito pelo próprio autor, “essa área do brincar não é a realidade psíquica interna. Está fora do indivíduo, mas não é o mundo externo” (WINNICOTT, 1975, p. 76-77).

Após este momento de separação/diferenciação da mãe, este espaço não desaparece. Ao contrário, ele permanece como uma área importante por toda a vida do sujeito, existindo como uma área de repouso, que Winnicott (1975) chamou de “neutra”. Portanto, do espaço potencial fará parte de toda a vida cultural do homem (as artes e religiões) e, especialmente, o brincar.

A partir deste momento, serão discutidos os efeitos positivos e negativos do uso dos brinquedos eletrônicos e das ferramentas digitais na vida das crianças – proposta central do artigo.

## O universo do uso dos brinquedos eletrônicos e ferramentas digitais: impactos positivos e negativos na vida das crianças

Antes de se falar sobre o assunto específico deste tópico, vale a pena trazer uma reflexão preliminar acerca de como tais tecnologias dominam as relações sociais em nossa sociedade digital.

### As ferramentas digitais e a tecnologia dominam as relações sociais

A globalização não nos trouxe, apenas, uma maior permeabilidade das fronteiras, ela também altera os modos de comunicação e a transmissão do saber e das normas, afirmam Derrida e Roudinesco (2004). Hoje, entramos fácil e rapidamente em contato com pessoas de outros países, desde que elas estejam conectadas à rede, a qualquer hora do dia e da noite, através da variedade de recursos tecnológicos digitais, diminuindo bruscamente as “distâncias” geográficas. Portanto, a globalização está, certamente, nos trazendo progressos e oportunidades, embora, também retrocessos e riscos (EIZIRIK; BASSOLS, 2013).

Reconhecer os progressos e oportunidades não é algo difícil, visto que basta olhar o grande investimento que as pessoas fazem nestes espaços virtuais, com o intuito de buscar informações, obter entretenimento e diversão e manter interação social. Entretanto, como entender os retrocessos e riscos? Estamos vivendo o valor da multiplicidade de mensagens e, principalmente, a perda da hierarquização proporcionada pela internet (DERRIDA; ROUDINESCO, 2004). Em que isto pode nos afetar negativamente? Este é um tempo de consumo exacerbado de informações e tamanha produção de imagens, no qual não existe o tempo necessário para a elaboração e simbolização dos acontecimentos, além de que o que acabou de acontecer já pertence a um passado descartável, dificultando a construção e a memorização de uma história que nos dê suporte para nos posicionarmos no futuro (GOLDFARB, 1997).

Além disso, continua tal autora, há uma queda dos valores coletivos, com um empobrecimento dos afetos entre as pessoas e dos laços sociais sustentados na identidade e solidariedade dos grupos. Podemos, ainda, assinalar a inversão entre pais e filhos – já que o conhecimento sobre como melhor navegar na rede e ter mais acesso às informações é, sobretudo, de maior domínio e habilidade dos filhos, “nativos digitais”, ocasionando a dificuldade destes de aceitarem os limites e regras impostos por aqueles (quando não são os próprios pais a se eximirem do seu papel educativo).

Foram presentes no discurso da profissional 04 as consequências comportamentais e relacionais oriundas do uso exacerbado das tecnologias, conforme citado abaixo:

Hábitos cada vez mais isolados, cada vez mais as pessoas estão interagindo menos, conseqüentemente, o outro não entra em contato com o que eu sinto e acontece o distanciamento das relações afetivas. Hábitos familiares vêm mudando e encontra

terreno fértil para o uso da tecnologia. Se eu não tenho com quem conversar, e no computador e redes sociais eu tenho a sensação de conversar com várias pessoas, eu vou procurar isso, é a tendência. O sujeito humano é um sujeito social, ele busca essa socialização, se isolar é sinal de que alguma coisa não caminha bem. São mudanças de hábitos nas relações sociais que acarretam a busca pelo tecnológico (sic).

Então, estamos vivendo uma nova forma de cultura, a “cibercultura”, que é considerada um conjunto de técnicas, práticas, atitudes e modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço – própria rede (a web) que abriga todas as informações da internet (LÉVY, 1999).

Assim, as pessoas, ao estarem conectadas na rede, o tempo todo, são donas da informação e “livres” para tomarem decisões e consumirem os produtos e serviços preferidos. Contudo, essa conectividade excessiva torna-se uma espécie de vício, atrapalhando a concentração e desviando o foco do estudo e do trabalho, daí parecerem, paradoxalmente, “desligados”. Além disso, exige que a pessoa responda, continuamente, aos contatos e mantenha sempre seus espaços digitais atualizados, trazendo ansiedade e/ou superficialidade. Portanto, neste cenário, as ferramentas digitais e a tecnologia dominam radicalmente as relações sociais. Com múltiplos focos e perdidos em meio ao excesso de informações, muitos se tornam ansiosos e individualistas crônicos (CORREIA, *apud* EIZIRIK; BASSOLS, 2013).

Com relação à dificuldade de controle sobre o uso excessivo desses equipamentos, em espaços reais e virtuais, e que também é feito pelas crianças, a profissional 01 relata que

Não é fácil, pai, mãe, professor, ter um controle sobre isso, porque a sedução é muito grande, e as crianças entram com uma facilidade muito grande, porque exige muito de quem tá do lado frear ou poder, por exemplo, conhecer o jogo pra conhecer sobre o jogo, ou assistir a um vídeo, uma série, pra poder conversar sobre. Tudo isso exige presença, tempo, disponibilidade, então, falar disso nas crianças é falar também de pai e mãe (sic).

Diante disto, é preciso problematizar o uso de brinquedos eletrônicos e ferramentas digitais, especialmente no que diz respeito à infância, no sentido de verificar os impactos positivos e negativos na vida das crianças.

### **Problematizando o uso de brinquedos eletrônicos e ferramentas digitais na infância**

As preocupações sobre a ação de brincar – como, quando e, especialmente, com que brinquedos e instrumentos – nunca estiveram tão presentes no cotidiano de certos pais e das pessoas que vivem ou trabalham com crianças. São preocupações que revelam todo o interesse com a formação educacional e cultural da criança, seu bem-estar e

aproveitamento desta idade que denominamos infância, seu preparo para a vida adulta, a sua formação integral de cidadão, sua realização pessoal e profissional (HUIZINGA, 2005, *apud* MAGNABOSCO, 2007).

Assim, o uso frequente de tablets e smartphones por crianças, desde a mais tenra idade, vem, cada vez mais, preocupando os profissionais de diversas especialidades, que atuam diretamente com a infância, requerendo deles, urgentemente, algumas reflexões sobre os seus efeitos nas suas vidas. É comum, hoje em dia, certos pais deixarem seus filhos, por horas a fio, brincando com tais dispositivos, sentindo-se, talvez, menos culpados por sua falta de tempo, ou por suas ausências domésticas, já que acham que, usando tais aparelhos, as crianças estão ocupando o tempo de uma forma estimulante e produtiva, aprendendo com os aplicativos disponibilizados em tais equipamentos.

“Navegar” nestes instrumentos por um tempo considerável, preenchendo grande parte das horas do dia da criança, pode tirá-las de outras atividades naturais à própria infância, tais como brincar, interagir com amigos e adultos ao vivo e usar brinquedos comuns que não sejam digitais. Ter uma vida totalmente preenchida pode contribuir para o stress. É preciso deixar a criança viver, também, o vazio para usar a sua imaginação e estimular sua capacidade de interagir com os seus pares. O ócio não é tão ruim quanto inicialmente podemos pensar, estimulando a criatividade, bem como preparando a criança para momentos mais aborrecidos que, certamente, advirão durante toda a sua vida, ajudando a desenvolver a sua independência, autonomia e capacidade de estar só.

Deste modo, as novas formas de brincar, advindas do uso da tecnologia na contemporaneidade, têm seu reflexo presente nas demandas por atendimento psicológico. Sobre as novas demandas encontradas no atendimento clínico, destaca-se a fala da profissional 04, descrita abaixo:

Chega na clínica demanda em relação ao uso inadequado das tecnologias. O uso que as crianças fazem dos jogos tem relação com a dinâmica familiar, tem relação com as novas constituições familiares, inclusive, pais e mães ausentes, fora de casa, menos acesso a comunicação familiar; esse uso excessivo é um reflexo do funcionamento familiar. Outra questão é observar por que as outras questões como brincar com os amigos, sair com a família não são tão atrativas quanto o jogo tecnológico. Tudo isso chega na clínica quanto sintoma, não como causa do problema (sic).

Os equipamentos, então, são prejudiciais ao desenvolvimento integral das crianças? Os equipamentos em si não são prejudiciais, mas o uso excessivo – e por que não dizer, quase compulsivo – sem limites e sem orientação dos adultos, traz efeitos no campo afetivo, cognitivo e social, afastando a criança da realidade, desligando-a do convívio e da interação ao vivo, já que ela está literalmente em outro lugar, deixando de participar da vida onde ela acontece; lançando-a no entretenimento permanente e na incapacidade de lidar com o ócio, com perdas da criatividade, redução da capacidade de concentração e exposição abusiva à publicidade.

Ainda, em termos das demandas de certos pais, sobretudo quando o uso excessivo das tecnologias prejudica os estudos dos filhos, embora até, de certa forma, estimulado por eles próprios, encontradas no atendimento clínico, ressalta-se a fala da profissional 02:

São muito comuns as queixas, principalmente dos pais sobre a dedicação exclusiva das crianças e adolescentes aos jogos eletrônicos, principalmente quando afetam os estudos. Aparecem comprometimentos no que se refere aos aspectos cognitivos como atenção e aprendizagem, originados pelo uso exacerbado. Outros problemas que aparecem, recorrentemente, é trocar os dias pelas noites, obesidade e problemas de interação. O uso de jogos e da tecnologia se mostra interessante para os pais a partir do momento em que as crianças ficam “contidas”, dessa forma, é necessário um trabalho não apenas com a criança, mas com a família como um todo, para que se possa perceber o lugar que está sendo ocupado pela criança nessa família e em que momento ela está realmente sendo vista (sic).

Mas, por sua vez, este fenômeno de estar “conectado” nas redes sociais não é exclusividade das crianças. Assim, os próprios pais também estão acometidos por um tipo de ansiedade social que faz com que não consigam se “desligar” da rede social, nem por um minuto, mesmo com todos os seus afazeres profissionais e domésticos. Também os adultos estão sujeitos ao “vício digital” e à “distração compulsiva”, ao trocarem o convívio presencial pelas listas intermináveis de postagem e curtidas e vídeos sempre imperdíveis. Todos, escravizados, estão mergulhados na permanente virtualidade e distração dos tablets, smartphones e computadores nos diversos lugares do cotidiano real: restaurantes, consultórios, carros, elevadores, etc.

Enfatizando que o enredo já pronto de certos jogos e brinquedos eletrônicos não estimula a imaginação, Linn (2006) ressalta outros aspectos negativos de tais meios eletrônicos, a televisão e os jogos tecnológicos, enquanto recursos lúdicos, pois os mesmos não favorecem a autoria de pensamento. Por exemplo, ao brincar com um instrumento tradicional, como uma boneca, a criança cria toda uma trama e enredo, baseada em sua imaginação, construindo falas e cenas; por sua vez, quando joga um videogame, esse enredo já está pronto. Outra questão é que muitos desses brinquedos “brincam sozinhos”, a realidade é tão perfeita que não é possível transformá-la.

Continua a sua reflexão dizendo que as recentes proliferações dos chips de computadores que fazem com que os brinquedos se movam ou façam barulhos fez com que as crianças se tornassem observadoras passivas, em vez de participantes ativas das brincadeiras. Contudo, por desencorajarem brincadeiras imaginativas e ativas, os brinquedos que fazem somente uma coisa perdem a graça rapidamente; as crianças os usam algumas vezes e logo os descartam, estando prontas para outros brinquedos que façam outras coisas (LINN, 2006).

Este novo modo de brincar pode estar associado a dificuldades de aprendizagem, causadas pela dificuldade de estar a sós com o seu desafio e ver-se capaz de superá-lo. Alerta para o fato de que a busca pelo prazer imediato e pelo brinquedo novo, a todo

instante, além de trazer a dificuldade de divertir-se sozinho de maneira criativa, pode estar na base de diversas outras dificuldades.

Ainda trazendo algumas demandas que surgem no atendimento clínico, temos a fala da profissional 03:

Elas causam sintomas nas crianças. Então recebemos crianças angustiadas, com medo, fobias, hiperatividade, TDAH, esses diagnósticos todos que a gente tá vendo na modernidade, nos dias de hoje (sic).

Outro autor, Fernandez (2000), apresenta questionamentos sobre as mudanças na forma de “representação do tempo” e, por consequência, as alterações no trabalho psíquico a ser realizado, uma vez que os objetos tornam-se sem memória. O tempo é mais veloz e, agora, tudo é agora, bem como temos que aproveitar cada instante para resolver múltiplas questões ao mesmo tempo.

Inevitavelmente, e (in)felizmente, os objetos, brinquedos e equipamentos tecnológicos se colocam de maneira gradual e contínua no cotidiano de todos nós, e apenas pela conscientização acerca do seu uso é que os indivíduos poderão amenizar os seus efeitos prejudiciais e potencializar os positivos, a partir de decisões conscientes no sentido de evitá-los ou substituí-los quando necessário.

Após assinalar tais elementos nocivos no uso abusivo destes equipamentos eletrônicos e tecnológicos, vale aqui, algumas perguntas: Eles são sempre prejudiciais, criando situações vulneráveis às experiências patologizantes? Será que as novas tecnologias, especialmente, a internet, sempre criam uma realidade virtual que “assassina” o real (BAU-DRILLARD, 1997)? Será que a Rede sempre gera uma falsa realidade que serve para cegar e confundir os sujeitos, que ficam imersos em um mundo caótico e sem sentido (BIRMAM, 1997)? Será que a Internet vem, de uma forma inevitável, colaborando para que os relacionamentos interpessoais fiquem mais frágeis e volúveis (BAUMAN, 2007)? Estas questões são discutidas pelas autoras Romão-Dias e Nicolaci-da-Costa (2012), em seu artigo “O brincar e a realidade virtual”, visto que, não negando tais possibilidades, debatem que, para alguns usuários da Internet, tal espaço pode assumir a função de “espaço potencial” e ser um lugar importante para o brincar, onde eles não estejam nem completamente submetidos às pressões da realidade, nem plenamente presos ao seu mundo interno.

Em se tratando, especialmente, dos aspectos positivos da utilização da Internet, Turkle (1997 *apud* ROMÃO-DIAS; NICOLACI-DA-COSTA, 2012) assinala que a internet pode servir de espaço transicional, onde o usuário de jogos online poderia assumir personagens diversos, dando vazão a facetas diferentes do seu eu, livres de tensões da realidade e com certa margem de confiança. Assim,

Os espaços virtuais podem proporcionar-nos a confiança necessária para expormos as nossas imperfeições, de modo que consigamos começar [...] a aceitar-nos tal como somos. A virtualidade não tem que ser uma prisão. Pode ser a jangada, a escada, o espaço transicional [...]. (TURKLE, 1997, p. 393-4).

Na Rede não há referências palpáveis sobre a pessoa que está do outro lado da tela. Embora tal fato possa causar, em muitos sujeitos, receio, para outros, pode gerar uma sensação de maior liberdade de ação. Se do outro lado da tela encontra-se um amigo “real”, a internet serve como mais outra forma de comunicação; se for um amigo “virtual”, a internet vira um mundo de fantasia e de faz de conta. Assim, por exemplo, navegando na rede, em contato com alguém, em um contexto de ansiedade reduzida, o usuário pode testar uma série de situações comportamentais – fazendo uso de vários personagens – que normalmente não adotaria fora dela, podendo se situar melhor frente às mesmas a partir das reações destes outros, passando (ou não) a aplicá-las na vida real. Desta forma, os usuários exercem toda a sua capacidade criativa (ROMÃO-DIAS, NICOLACI-DA-COSTA, 2012).

No contexto de bate-papo, os usuários relatam que podiam, aí, exercerem o seu lado criança, um lado que, de seu ponto de vista, tornava-os mais criativos. Criam algo de novo em suas vidas, podendo, inclusive, surpreenderem-se com suas próprias atitudes. Segundo Winnicott (*apud* ROMÃO-DIAS, NICOLACI-DA-COSTA, 2012), quando surpreendemos a nós mesmos, estamos sendo criativos e descobrimos que podemos confiar em nossa inesperada originalidade. Ou melhor dizendo, através da internet é possível criar um espaço para o viver criativo, um lugar para se sentir vivo.

Indo nesta linha de raciocínio, algumas pessoas relatam que, na internet, podem mostrar facetas de si mesmas, que não são muito exploradas no dia a dia, dando margem para se expressarem de forma inusitada e diferente, agindo com menos censura do que fariam se estivessem frente a frente com todos aqueles que podem ver o que elas postam, sentindo-se mais livres para dizer o que normalmente não se permitem dizer e (até mesmo) pensar. Para as autoras descritas acima, esse tipo de comportamento só é possível porque estão fincados em algo característico deste espaço potencial, que é a ilusão de onipotência e de neutralidade que a rede proporciona. Mas alertam que vamos pagar um preço por esta exposição.

### Considerações finais

A partir da literatura pesquisada e dos relatos dos entrevistados, conclui-se que diante das mudanças no modo de vida contemporânea, existem mudanças significativas nas formas de se relacionar, conviver e de se expressar no mundo, causando impactos na subjetividade das crianças. Enfim, essa influência perpassa o modo como as crianças interagem com o mundo interno e externo, bem como com a sociedade como um todo.

A cultura de algumas décadas ou séculos passados era uma cultura que favorecia o relacionamento em grupo. A socialização primária acontecia na família e a cultura era a de viver em família e em sociedade. Atualmente, percebemos mudanças nas relações familiares, nas quais, cada vez mais os pais têm a necessidade de estarem ausentes do cotidiano dos filhos, desfavorecendo a comunicação familiar.

Foi apontado pela literatura, e por todas as entrevistadas, que a tecnologia e jogos eletrônicos em si não são prejudiciais para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, embora alguns ressaltem o pouco estímulo à criatividade que alguns jogos imprimem, por trazerem um enredo já pronto. Os jogos eletrônicos e uso de materiais eletrônicos e internet refletem os novos modos de interação com o mundo contemporâneo, que perpassam pela tecnologia. O grande problema está no uso que se faz dos jogos e tecnologias, e, mais ainda, na falta de limites dados pela família, atenção quanto ao tempo de uso, lugar que ocupam na vida das crianças. Pois, se não há controle do que é utilizado pela criança, nem do tempo que a mesma passa em frente a esses equipamentos, é possível que esses equipamentos estejam sendo utilizados como uma forma de fuga da responsabilidade dos familiares com o cuidado da criança, ou ainda, esteja sendo utilizado como substituto na ausência dos familiares, bem como na ausência de diálogo, orientação e atenção que seres em desenvolvimento, como são as crianças, precisam para crescer, se desenvolver cognitivamente, afetiva e socialmente.

Entretanto, os jogos, se usados de forma moderada e com limites, podem ser grandes aliados no aprendizado da criança, estimulando a inteligência, o raciocínio lógico, a memória, o reflexo, a atenção, a concentração. Dependendo do jogo, estimulam a criatividade e inserção em grupo de amigos que compartilham dos mesmos gostos. Os jogos possibilitam, também que aquelas crianças que são mais tímidas e introvertidas encontrem uma forma de expressão de seus sentimentos, pensamentos, vontades. O que corrobora com a teoria winnicottiana de espaço potencial, pois, ali, no jogo, tradicional ou tecnológico, a criança continua brincando e expressando para o mundo externo o que tem dentro de si.

## Referências

- ARIÉS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Zahar, 1981. In: NOVAES, Luiza, H. V. S. Uma pequena história sobre o brincar. **Pediatria Moderna**, v. 40, n. 5, p. 218-221, set. /out., 2004.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Ed. 34, 2002.
- BERNARDINO, L. M. F.; KUPFER, M. C. M. A criança como mestre de gozo da família atual: desdobramento da pesquisa de indicadores clínicos de risco para o desenvolvimento infantil. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza, v. 8, n. 3, p. 661-680, set. 2008.
- CAIROLI, Priscilla. O brincar da criança na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 2, n. 1, p. 340-348, 2010.
- DERRIDA, J. ROUDINESCO, E. **De que amanhã ... diálogo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- EIZIRIK; BASSOLS. **O ciclo da vida humana: uma perspectiva psicodinâmica**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2013.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- GOLDFARB, D. C. **Corpo, tempo e envelhecimento**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- KISHIMOTO, T.M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- MAGNABOSCO, Milton. **Criança, brinquedo e tecnologia: uma relação delicada**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2007. Curitiba, 2007.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- PAIVA, Natália M. N.; COSTA, Johnatan S. **A influência da tecnologia da infância: desenvolvimento ou ameaça?** 2015. Disponível em: <[www.psicologia.pt](http://www.psicologia.pt)>
- PORTO, C. L. Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. F. P. (Orgs.) **Infância e produção cultural**. 4. ed. Campinas: Papirus, 2005.
- RODRIGUES, Luzia M. **A criança e o brincar**. Rio de Janeiro: UFRRJ, 2009.
- ROMÃO-DIAS, D.; NICOLACI-DA-COSTA, A. M. O brincar e a realidade virtual. **Cad. Psicanálise-CRPJ**. Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p. 85-101. jan./jun. 2012.
- SILVA, L. S. P. et al. O brincar como portador de significados e práticas sociais. **Rev. Dep. Psicologia**, UFF, Niterói, v. 17, n. 2, 2005. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-80232005000200007&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-80232005000200007&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 02 ago. 2015.
- TEIXEIRA, Sirlândia R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.
- WINNICOTT, D. W. **Natureza humana**. Rio de Janeiro: Imago, 1988.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

---

Recebido em: 08.08.2016

Aprovado em: 12.10.2016

**Para referenciar este texto:**

LIMA, Elilde Santana de *et al.* Os avanços tecnológicos no brincar da criança na atualidade: prejuízos e benefícios no seu modo de subjetivação. **Lumen**, Recife, v. 25, n. 1, p. 113-126, jan./jun. 2016.