

# Vivências Digitais e Midiáticas Infantojuvenis: Uma Interface Entre Psicologia e Educação

<https://doi.org/10.21814/uminho.ed.189.9>

**Miriam Esperidião de Araújo**

Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil  
<https://orcid.org/0000-0002-4101-4375>  
miarau@usp.br

**Teresa Cristina Rego**

Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil  
<https://orcid.org/0000-0002-1164-8094>  
teresare@usp.br

## Resumo

O período de isolamento social, em decorrência da pandemia do COVID-19, intensificou o uso maciço das tecnologias de informação e comunicação em diversos âmbitos da vida social. No Brasil, nos últimos anos, houve um aumento expressivo do uso da internet entre as crianças, principalmente, as que possuem entre nove e 10 anos. Sabemos que esse processo de digitalização da vida estrutura as (inter)subjetividades infantojuvenis contemporâneas. Porém, ainda há poucos estudos voltados para a compreensão desse cenário. Como após o período de pandemia, no Brasil, o número de crianças e adolescentes encaminhados para tratamento psicológico também aumentou, o objetivo desta pesquisa, em andamento, é compreender as concepções e experiências desses profissionais acerca da relação entre as vivências digitais, o processo de constituição de (inter)subjetividades e a escolarização das crianças e adolescentes que atendem, a fim de contribuir com a promoção de contextos educativos reflexivos e críticos sobre a cultura digital e midiática. Esta pesquisa é de abordagem qualitativa, está ancorada no referencial metodológico da psicologia histórico-cultural e está sendo realizada por meio de entrevistas semiestruturadas com psicólogos(as) clínicos(as) infantojuvenis que trabalham na cidade de São Paulo. Até o momento, foram realizadas duas entrevistas, por meio das quais foi possível

compreender, de modo preliminar, que o uso e a função que as mídias ocupam nas vivências das crianças e dos adolescentes dependem do contexto nos quais eles estão inseridos. Além disso, a vivência digital pode intensificar, reforçar ou aprimorar comportamentos gestados na confluência de diversos fatores implicados na trajetória dos sujeitos, mas não produz malefícios ou benefícios por si mesma. Ainda, adultos (pais e psicólogos) parecem apresentar um certo despreparo acerca dos limites e dos tipos de mediação que podem exercer na interação das crianças e adolescentes com a cultura digital, o que reforça a necessidade da educação midiática.

## Palavras-chave

cultura digital, subjetividade, infantojuvenil, psicologia, educação

## Introdução

O período de isolamento social, em decorrência da pandemia do COVID-19, intensificou o uso maciço das tecnologias de informação e comunicação em diversos âmbitos da vida social e acelerou o desenvolvimento de novas ferramentas virtuais, cada vez mais eficientes, ágeis, rápidas e inteligentes. Como aponta Hoffmann (2021), o contato com o outro pela imagem, por web conferências, chamadas de WhatsApp, plataformas e redes sociais, como Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, tornou-se uma forma predominante de comunicação cotidiana, inclusive das crianças.

De acordo com a recente pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil, realizada pelo *TIC Kids Online Brasil*<sup>1</sup> em 2023 (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2024), houve um aumento significativo na quantidade de crianças e adolescentes, entre os nove e os 17 anos, que se tornaram usuários de internet no país (95%) e as crianças, de até seis anos de idade, têm acessado mais a internet (24%). Entre 2012 e 2019, os primeiros acessos ocorriam com maior frequência aos 10 anos de idade, número que vem decrescendo (19% em 2012, 16% em 2019 e 12% em 2023). Já, em relação ao tipo de dispositivo, o celular continua sendo o principal meio utilizado para acessar a internet (97%), sobretudo nas classes sociais menos favorecidas. Além disso, esse estudo mostrou que as atividades online mais realizadas por crianças e adolescentes são: ouvir música (88%), assistir a vídeos, programas, filmes ou séries (82%), usar redes sociais (78%), enviar mensagens instantâneas (75%) e jogar online, conectado com outros jogadores (52%), e individualmente (59%). Dentre as plataformas multimídias, o WhatsApp é a que tem a maior proporção de usuários entre nove e 17 anos (78%). A plataforma YouTube foi incluída, pela primeira vez, nessa pesquisa e verificou-se que é a segunda plataforma

---

<sup>1</sup> Essa pesquisa produz indicadores importantes sobre crianças e o uso da internet no Brasil e é realizada, desde 2012, com o apoio institucional da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura, do Fundo das Nações Unidas para a Infância e da Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe.

mais acessada (29%), depois do Instagram (36%), em sequência, o TikTok (27%) e o Facebook (2%). Porém, nas faixas de nove a 10 anos e de 11 a 12 anos, o YouTube é a mais utilizada (42% e 44%, respectivamente), enquanto, o Instagram predomina nas faixas de 13 a 14 anos (38%) e de 15 a 17 anos (62%). Podemos afirmar que, atualmente, a relação das crianças e adolescentes com as redes sociais (YouTube, Snapchat, WhatsApp, Instagram) compõe suas narrativas, seus cotidianos, suas trajetórias subjetivas e intersubjetivas, suas formas de brincar, de sentir, de aprender, de se relacionar e de se expressar. Aspecto intensificado a partir do período da pandemia do COVID-19 e que tem provocado impactos subjetivos que ainda precisam ser investigados.

Além disso, desde o período de pandemia, a psicoterapia tem sido uma área cada vez mais procurada pelos brasileiros. Conforme a Agência Nacional de Saúde Suplementar (2023), as consultas com psicólogos tiveram um aumento de 25,1% de 2021 para 2022. Já, quanto aos serviços públicos de saúde mental, cerca de 60% a 70% dos encaminhamentos e da procura por atendimentos voltados às crianças e aos adolescentes estão relacionados às dificuldades escolares e comportamentais (Santos et al., 2022).

Ressalta-se que o processo de psicoterapia se constitui como um espaço privilegiado de intervenção, acolhimento e escuta sensível das significações dos pacientes sobre a realidade que os cercam. A(o) psicóloga(o) infantojuvenil, mais especificamente, estabelece conversas frequentes com a família sobre o andamento do processo terapêutico e para lhes oferecer suporte/orientações. Além disso, é comum entrar em contato com as instituições de ensino e com outros profissionais (psiquiatra, pedagoga, nutricionista) que atendem o paciente. Desse modo, essa(e) profissional pode ter uma perspectiva profunda e multidimensional sobre o processo de constituição psíquica das crianças e adolescentes e, provavelmente, como a cultura digital<sup>2</sup> os integram.

Dessa forma, o objetivo desta pesquisa, em andamento, é compreender como os(as) psicólogos(as) têm percebido a interação de crianças (até 12 anos) e adolescentes (12 a 17 anos) com a cultura digital, no que diz respeito aos seus impactos (inter)subjetivos, a fim de contribuir com a construção de contextos críticos e reflexivos sobre a cultura digital.

Partindo dos pressupostos da psicologia histórico-cultural – referencial teórico que sustenta esta pesquisa – entendemos que o desenvolvimento de crianças e adolescentes mediado pela cultura digital não pode ser ignorado pelas famílias, pelas escolas, pelos(as) psicólogos(as) e outros profissionais de saúde. É preciso reinventar ou aprimorar práticas educativas e de cuidado com a saúde e com o desenvolvimento, participando de debates em relação à complexidade das implicações dessa mediação midiática nas vidas humanas (Vigotski, 1934/2005, 2007, 2018).

Para isso, é essencial considerar como as crianças e os adolescentes vêm se expressando, se relacionando, se reafirmando e se constituindo nesse ambiente tecnológico,

---

<sup>2</sup> A expressão “cultura digital” começou a ser utilizada a partir da década de 1990, com a inauguração de meios digitais de informação e comunicação. Nos últimos anos, passou a ser empregada para retratar o conjunto de práticas, valores, crenças, percepções, sentidos, conceitos e conhecimentos produzidos a partir da interação dos sujeitos com dispositivos eletrônicos, digitais e virtuais, tais como: as redes sociais, os aplicativos, os jogos, as plataformas de *streaming*, os algoritmos, conforme aponta Kenski (2023).

midiático, político, social, histórico e econômico. Pois, isso pode oferecer elementos que contribuam para o trabalho desenvolvido com as crianças, os adolescentes e suas famílias, no âmbito educacional e clínico, tanto na dimensão do desenvolvimento, quanto da saúde. Inclusive, com a promoção da educação midiática, que, de acordo com Buckingham (2019/2022), pode oferecer conhecimentos e ferramentas significativas para as crianças e os jovens avaliarem criticamente os processos de mediação midiática.

## Infância, Adolescência e Cultura Digital

Como é sabido, atualmente, dentre outras tecnologias, a maioria dos adultos possui um smartphone com diversas funções, tais como: programar alarmes e despertadores; fazer e receber ligações, enviar mensagens de texto ou áudio; acessar a internet; filmar, fotografar, fazer compras; trabalhar; chamar táxi ou Uber, entre outros. Também passamos do consumo de canais abertos de televisão, com uma programação fixa, para as atuais assinaturas de aplicativos de *streamings*, que disponibilizam inúmeras séries, filmes, documentários, desenhos e shows que podem ser acessados, interrompidos, pausados e adiantados, de acordo com o desejo do telespectador e a partir de qualquer lugar (Sibilia, 2018). Ainda, acrescenta-se a essa lista a intensa ascensão de programas com recursos que utilizam a inteligência artificial, como o ChatGPT, lançado pela plataforma OpenAI em 2022.

De acordo com Sibilia e Galindo (2021), esse processo de digitalização da vida, ao mesmo tempo que possibilita uma flexibilização em relação às lógicas de tempo, espaço, consumo (individualizado), normas e autoridade, altera a nossa relação com a experiência de temporalidade. Dessa forma, produz modos de existência dispersivos, apressados e ansiosos, em constante conflito com a impossibilidade de consumir tudo o que é oferecido de forma ininterrupta, ilimitada e online (livros, vídeos, interações). Como resultado dessa dinâmica, o autocontrole e a autogestão constantes tornaram-se os grandes desafios da atualidade e, como descrito acima, uma questão trazida por crianças e adolescentes às sessões de psicoterapia.

Focalizando as relações entre infância, cultura visual e consumo, Nery e Rego (2020) e Hoffmann (2021) realizaram pesquisas para compreender como as crianças vivem esse panorama de visualização ou midiaticização da existência e apontaram para uma relação cada vez mais intensa e multi interativa das crianças com os dispositivos e as narrativas pela imagem. Para Nery e Rego (2020), nessa interação, as crianças ocupam tanto o lugar de consumidoras, quanto de produtoras da cultura midiática, reconhecendo-se como sujeitos a partir dessa relação. Dessa forma, consideram que o estudo da cultura visual e midiática pode fornecer elementos para se pensar a relação entre essas dimensões e a produção de subjetividades infantis, assim como seus impactos nas dinâmicas sociais, em particular, nos contextos familiares e escolares.

Além disso, as autoras alertam para a necessidade de uma mediação adulta adequada em relação aos conteúdos acessados pelas crianças nas plataformas digitais, pois é a partir da interação com seus pares e com adultos que as crianças estruturam

seus repertórios de mundo (informações, conhecimentos, ações, significados). Ainda, é importante considerar que os sentidos produzidos não pertencem aos conteúdos midiáticos em si, mas são construídos na relação dialógica e interativa dos sujeitos com os elementos da cultura midiática em determinado contexto histórico e social (Nery & Rego, 2020).

Sibilia (2018) e Hoffmann (2021) indicam outro aspecto relativo aos processos de subjetivação no contexto digital: a adoção do hábito de performar nas redes sociais, ou seja, exibir-se, incitado pelo contexto de visualidade e conexão virtual constantes. Essa tendência antes praticada por jovens e adultos, tornou-se uma forma de brincadeira das crianças, que criam narrativas por imagens de modo performático, dirigidas a um público (real ou imaginário). Nessa realidade, a história pessoal de cada sujeito tornou-se um produto a ser exibido, de forma flexível, editável, programável de acordo com o que se deseja parecer para garantir a valorização alheia. Passamos a buscar incessantemente a legitimação do olhar alheio. O autovalor/autoimagem tem sido cada vez mais deslocado da intimidade pessoal para o outro, configurando uma subjetividade alterdirigida.

Ainda, considerando a possibilidade atual de editar imagens, vídeos e apagar dados pessoais publicados no Google e nas redes sociais, “o que somos perde a sólida consistência que costumava ostentar, para se tornar algo bem mais flexível e reprogramável ao gosto de cada um” (Sibilia, 2018, p. 221), podemos expor o que se quer aparentar ser. Para Wen (2019), essa não distinção entre o real e o virtual (fictício, editado) é justamente um dos principais impactos das redes sociais na formação de subjetividades de crianças e adolescentes, além da intensificação de comportamentos imediatistas.

Embora já existam pesquisas recentes que examinam os impactos dessa mediação digital nas práticas sociais e culturais, ainda não temos estudos suficientes que nos permitam compreender quais os desdobramentos desse complexo cenário na construção dessas novas subjetividades e identidades.

## **Caminhos da Pesquisa**

A perspectiva teórico-metodológica, proposta por Vigotski (1999, 2004/2024) e adotada nessa pesquisa, concebe a personalidade individual como resultado da interação dinâmica, mútua e constante entre o ambiente, a cultura, a política, a sociedade e a história por meio de relações sociais semióticas, ou seja, significativas.

Nesses termos, se contrapõe às visões dualistas, subjetivistas, idealistas e patologizantes do comportamento humano. Ao contrário, ancora-se no compromisso ético e político com a transformação social e sustenta que a subjetividade só pode ser compreendida de forma integral quando analisamos suas dimensões micro e macrosociais (históricas, políticos, sociais, culturais e individuais). Isso significa conceber que as implicações singulares e coletivas da cultura, dos conflitos, das contradições sociais, das condições históricas e materiais incidem sobre: a organização

e o funcionamento do psiquismo humano, as relações interpessoais, os processos de significação e de transformação histórica. Por isso, no percurso investigativo, é imprescindível relacionar as subjetividades às condições sociais em que foram produzidas, em diálogo com o referencial teórico adotado (Alves-Mazzotti, 2003; Smolka et al., 2021).

Considerando que o objeto de estudo e o método precisam estar adequados aos princípios e à posição ético-política assumidos pelo pesquisador, a abordagem metodológica adotada nesta pesquisa é a qualitativa, pois esta abarca o caráter complexo, dinâmico, multidimensional e processual das situações e da produção de conhecimento. Essa pesquisa em andamento é composta por duas partes: a investigação teórica e a de campo.

Na primeira, foi realizada uma revisão sistemática de literatura de estudos brasileiros recentes (artigos, dissertações e teses), publicados nos últimos cinco anos (2019–2024) na plataforma Scientific Electronic Library Online Brasil, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior e na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da Universidade de São Paulo, com o objetivo de encontrar pesquisas que abarcavam os impactos subjetivos da relação das crianças e adolescentes com a cultura digital e midiática, a partir da perspectiva histórico-cultural. Para a fundamentação teórica, também foi realizada uma pesquisa bibliográfica de autores de referência sobre a temática, tais como: Adriana Hoffmann, David Buckingham, Cristina Ponte, Paula Sibilia, Sara Pereira, Sonia Livingstone, assim como sobre a psicologia histórico-cultural, a partir das contribuições de Lev Vigotski (1896–1934), bem como de autores contemporâneos, que atualizam e ampliam as investigações e reflexões por ele realizadas.

A pesquisa de campo será realizada por meio de entrevistas semidirigidas com seis psicólogos(as) clínicos(as) infantojuvenis que trabalham na cidade de São Paulo, para explorar suas percepções e experiências acerca da mediação da cultura digital nas trajetórias das crianças e adolescentes que atendem. Para a escolha dos profissionais entrevistados, serão utilizados dois critérios: (a) renda da população atendida, sendo três psicólogos(as) que atendem crianças e adolescentes de baixa renda (Grupo 1) e três que atendem crianças e adolescentes de média e alta renda (Grupo 2); (b) disponibilidade para participar da pesquisa.

Até o momento, foram realizadas duas entrevistas gravadas e orientadas por um roteiro semiestruturado, com a duração de uma hora. Uma delas, de forma presencial e a outra, remota (via Google Meet). Os seguintes tópicos nortearam as questões: (a) caracterização do perfil dos participantes e do público atendido; (b) a relação das crianças e adolescentes com a cultura digital – conteúdos acessados, tempo e forma de uso, diferenças em relação ao gênero e à idade; e se há impactos na aprendizagem, nas interações sociais ou em outra dimensão subjetiva; (c) os processos de mediação – parental e escolar; (d) dúvidas e conhecimentos que permeiam as orientações/intervenções oferecidas pelo(a) psicólogo(a) frente a essa temática.

Essa pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética da Faculdade de Educação. O termo de consentimento livre e esclarecido foi elaborado e apresentado aos participantes, explicitando claramente os procedimentos, objetivos e as considerações éticas da pesquisa.

As entrevistas serão transcritas na íntegra e lidas de forma sistemática para organizar e classificar seus aspectos convergentes e divergentes em categorias temáticas. Em seguida, essas serão interpretadas à luz da perspectiva histórico-cultural e no diálogo com estudos recentes sobre o tema, apontando discordâncias, corroborações, interlocuções, visando contribuir com o avanço do conhecimento no campo (Teixeira, 2003).

## Resultados e Discussão (Preliminares)

Em relação à revisão de literatura, os seguintes descritores foram utilizados em suas diferentes combinações: “vygotsky”, “vigotski”, “digital”, “tecnologia”, “mídia”, “histórico-cultural”, “cultura midiática”, “educação”, “educação midiática”, “cibercultura”, “criança”, “infância”, “adolescência”, “jovem”, “juventude” e “educação”. Foram encontrados 652 títulos na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, 67 no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, 100 na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da Universidade de São Paulo e um na Scientific Electronic Library Online Brasil. Após a exclusão dos títulos repetidos, dos que não atendiam aos critérios da pesquisa e da leitura dos resumos das pesquisas consideradas relevantes, foram selecionados 12 trabalhos que apresentam maior aproximação com o tema desta pesquisa e fundamentam-se na perspectiva histórico-cultural.

De forma geral, identificamos a existência de poucos estudos sobre a temática fundamentados na perspectiva da psicologia histórico-cultural. Além disso, no contexto da educação infantil, as pesquisas de Machado (2022), Batalha (2019), Rocha (2021) e Nascimento (2021) acerca do brincar, do jogar e do desenvolvimento infantil, mediados pela apropriação dos subsídios materiais e simbólicos da cultura das mídias e dos dispositivos eletrônicos, apresentam posições distintas, polarizadas. De um lado, está a concepção de que essa interação produz dificuldades intersubjetivas, restringe o desenvolvimento de habilidades sociais, físicas e cognitivas. De outro, que contribui para o desenvolvimento psíquico infantil, estimula a criatividade e a construção de valores multiculturais, desde que a interação com a cultura digital e midiática seja mediada por um adulto com planejamento e criticidade.

Já os estudos de Almeida Júnior (2019, 2021), Castro (2022), Costa e Casagrande (2023) indicam que: (a) as crianças e os jovens estão imersos na cultura digital e suas vivências nesse meio, associadas a outras, constituem seu desenvolvimento subjetivo de modo singular e plural; (b) escola, professores, pais e profissionais de saúde precisam conhecer melhor essas vivências e propiciar espaços para o diálogo reflexivo-crítico e afetivo a respeito delas, de seus riscos e potencialidades, das responsabilidades e cuidados requeridos; e (c) há um distanciamento da escola em relação às vivências dos estudantes mediadas pela cultura digital e suas formas de motivar-se para aprender. Aspecto que coincide com a importância da alfabetização midiática no contexto escolar, destacada por Carvalho e Faria (2020).

Quanto à pesquisa de campo, para a narrativa, foram atribuídos os nomes fictícios de Aline e Júlia às psicólogas entrevistadas.

Ambas possuem entre 40 e 45 anos de idade, graduaram-se em Psicologia há cerca de 20 anos, atuam na clínica infantojuvenil há mais de 10 anos e recebem pacientes de média e alta renda em seus consultórios particulares com queixas de: dificuldades de aprendizagem, questões emocionais e comportamentais (déficit de atenção, ansiedade, hiperatividade, não respeitar as regras), contextos familiares conflituosos, dentre outras situações. Esses lhes são encaminhados por instituições escolares, médicos (psiquiatras, neurologistas), fonoaudiólogos e familiares. Júlia também atende adultos. Em relação às abordagens, Aline orienta-se pela psicanálise e pela psicologia histórico-cultural e Júlia pela neuropsicologia e psicologia cognitivo comportamental.

Em síntese, Aline relatou que percebe os impactos da imersão no mundo digital, principalmente, nos pacientes que estão na adolescência. Em relação a esse grupo, ela trouxe alguns casos nos quais relatou situações de sofrimento relacionadas: ao vício em jogos e em pornografia, à criação de perfis falsos, à dificuldade nas interações sociais reais e ao vivo, acentuando-se isolamento, demasiado tempo em redes sociais, déficit de atenção como obstáculo à aprendizagem. As vivências descritas estavam atreladas a situações familiares e sociais muito desfavoráveis (*bullying*, violência doméstica, separação litigiosa dos pais etc.).

Em relação às crianças que possuem entre quatro e oito anos, ela destacou a dificuldade de brincarem, se expressarem criativamente por meio dos recursos lúdicos disponíveis nas sessões de terapia. Nesse sentido, algumas crianças, inclusive, ficavam sem saber o que fazer na sala com a ausência do celular ou do tablet. Outras ainda solicitavam o uso do celular para se inspirarem em imagens ou vídeos. Quanto ao tipo e forma de uso, ela narrou que as crianças, dos cinco aos 12 anos, usam mais o tablet e o celular para jogar online. Desse modo, interagem mais com os pares por meio dos jogos (Roblox, Fortnite, etc.). Já as crianças que estão no 5.º ou no 6.º ano chegam para a terapia com suspeita de transtorno de déficit de atenção e hiperatividade, pois apresentam dificuldades comportamentais e em relação à aprendizagem. Ela relatou que alguns pacientes já têm aparelho celular e usam o WhatsApp desde os sete anos. Em outro exemplo citado, embora a criança tivesse dificuldade para brincar com materiais lúdicos e expressivos, esbanjava criatividade usando recursos digitais e a criança, inclusive, tinha um canal próprio no YouTube.

Quanto às estratégias interventivas que ela adota quanto ao uso excessivo de telas, explicou que procura construí-las em conjunto com a família e com o paciente, considerando o contexto e as possibilidades viáveis, uma vez que é necessário incluir outras atividades/alternativas que possam entrar no lugar do uso dos dispositivos/redes sociais. Em alguns casos, propõe uma diminuição gradual do tempo de uso excessivo e o adolescente começa a explorar outras atividades, como, por exemplo, o desenho à mão livre. Outras orientações que ela costuma fazer aos pais dizem respeito a estes propiciarem desenhos para as crianças na televisão/Netflix em vez de deixá-las com o celular, para que fiquem menos expostas às propagandas e a outros conteúdos.

Abordando a mediação parental, ela relatou que os pais lhe trazem dúvidas sobre a preservação da privacidade das crianças. Por outro lado, relatou situações nas quais os adultos interferiram de forma desproporcional e negativa na comunicação estabelecida pela criança pequena com os colegas via WhatsApp. Além disso, para ela é evidente o quanto os adultos facilitam às crianças o uso de telas, principalmente, quando não lhes podem dar atenção.

Já a maioria dos pacientes de Júlia estuda em escola particular bilíngue de período integral e tem uma ampla gama de atividades extracurriculares, “são mini executivos”, como ela refere. Ela relatou não perceber uma relação direta entre os motivos que levaram seus pacientes à terapia e a interação com a cultura digital e midiática ou com as dimensões do desenvolvimento e da aprendizagem. Explicou que esse tema aparece, mas não como uma queixa espontânea ou central dos pacientes e/ou seus familiares, mas de forma tangencial, cabendo a ela, em algumas ocasiões, procurar explorá-lo mais. Por exemplo, mencionou o caso de uma adolescente de 16 anos que relata ser viciada em redes sociais. Embora deseje usá-las menos e aproveitar o tempo de forma mais produtiva, sente-se incapaz de fazê-lo. Contou que duas jovens pacientes seguem *influencers* que valorizam a questão estética e sentem-se insatisfeitas com seu próprio corpo. Ela também mencionou que sua enteada adolescente utiliza o celular por cerca de cinco a seis horas por dia, ao invés de realizar outras atividades. Considera que esse, sim, seria um caso preocupante, mas não os que ela atende. Recordou-se de outro caso de uma paciente adolescente que, ao não receber o número esperado de curtidas em suas postagens dentro de três horas, apagava o conteúdo por se sentir pouco reconhecida. Ainda assim, reafirmou que não percebe relação direta entre as demandas trazidas por seus pacientes (como o déficit de atenção) e a interação deles com a cultura digital e midiática. Ela reconheceu que não tem explorado essa questão com profundidade durante os atendimentos, pois, em casos de avaliação neuropsicológica, as queixas são geralmente bastante específicas, como déficit de atenção, e esse tema não surge como central.

Quanto à mediação dos responsáveis pelos pacientes, afirmou que estes nunca lhe pediram orientações sobre o assunto, percebe que poucos limitam o uso de telas e compreende que isso ocorra, pois os filhos já são mais velhos e, provavelmente, seus pais “já largaram mão”, como refere. Por fim, ela abordou a questão de os jovens exporem suas vulnerabilidades na rede, o que considera distinto de conseguir ser vulnerável frente a outra pessoa. Considera que o imediatismo e a dificuldade de lidar com o desconforto são característicos dessa geração. No final, expressou novamente a importância de estudar melhor essa temática.

As duas entrevistas realizadas, até o momento, nos propiciaram uma série de inquietações. Por exemplo: qual seria o motivo da dificuldade de algumas crianças brincarem com materiais concretos e expressivos nas sessões de psicoterapia? Ou ainda, qual o espaço destinado para o brincar junto, ter contato com a natureza, desfrutar de momentos de ócio, praticar a leitura, estar efetivamente com (e não ao lado) da família nessas rotinas lotadas de atividades e tarefas e cujos poucos momentos “livres” são predominantemente mediados pelas mídias? Será que isso afeta

o desenvolvimento? Outro aspecto que nos chamou a atenção, diz respeito à concepção de que apenas os efeitos prejudiciais das redes são dignos de preocupação para a segunda psicóloga entrevistada, mas não a interação cotidiana.

Porém, considerando a perspectiva da psicologia histórico-cultural, adotada nesta pesquisa, optamos justamente por utilizar o termo “cultura digital” e “midiática”, para abarcar, de forma mais abrangente, as práticas sociais atreladas ao artefato (não ele em si), que são produtos e produtoras de significados, de valores, de atitudes, de conhecimentos, de motivações, de singularidades de acordo com as características dos contextos sociais, políticos, econômicos nos quais os sujeitos estão inseridos (Vigotski, 2004/2024), e não focalizar apenas os aspectos nocivos provocados por esse processo de mediação.

A partir das entrevistas, foi possível compreender que o uso e a função que as mídias ocupam nas vivências das crianças e adolescentes dependem do contexto histórico, cultural e familiar nos quais eles estão inseridos. Assim, a vivência digital pode intensificar, reforçar, aprimorar comportamentos gestados na confluência de diversos fatores implicados na trajetória dos sujeitos, mas não produz malefícios ou benefícios por si mesma.

Por fim, parece que tanto os pais, quanto os psicólogos(as), apresentam um despreparo ou desconhecimento acerca dos limites e dos tipos de mediação que podem exercer na interação das crianças e adolescentes com a cultura digital, o que reforça a necessidade da educação midiática.

## Considerações Finais

Esse texto é parte de uma pesquisa de doutorado em andamento. Portanto, apresenta reflexões preliminares acerca das percepções dos(as) psicólogos(as) clínicos(as) infantojuvenis quanto à mediação da cultura digital no processo de constituição das subjetividades das crianças e adolescentes que atendem.

Os achados até aqui reforçam a necessidade de serem desenvolvidos mais estudos sobre essa temática, ancorados na perspectiva da psicologia histórico-cultural, considerando também o ponto de vista das próprias crianças e adolescentes, bem como de profissionais de educação e de saúde, tais como médicos(as) pediatras, pois isto pode promover reflexões sobre como essas vivências digitais e midiáticas podem ser mais bem mediadas pelos adultos (escola, família, psicólogos[as]), contribuindo com o aprimoramento de práticas educativas e de cuidado com a saúde e com o desenvolvimento, considerando a complexidade das implicações da cultura digital nas vidas das crianças e dos adolescentes e favorecendo sua segurança e autonomia.

Além disso, consideramos que para promover mudanças sociais mais abrangentes é imprescindível a criação de políticas públicas voltadas para a regulação das empresas de mídia.

## Referências

- Agência Nacional de Saúde Suplementar. (2023, 7 de julho). *Planos de saúde realizaram 1,8 bilhão de procedimentos em 2022*. Gov.br. <https://www.gov.br/ans/pt-br/assuntos/noticias/numeros-do-setor/planos-de-saude-realizaram-1-8-bilhao-de-procedimentos-em-2022#:~:text=Sa%C3%BAde%20mental&text=As%20consultas%20com%20psic%C3%B3logos%20passaram,aumento%20de%2025%2C1%25>
- Almeida Júnior, S. G. (2019). Adolescentes, desenvolvimento humano e cibercultura: As vivências dos jovens em formação e o ambiente comunicacional contemporâneo. *Revista Práticas de Linguagem*, 7(3), 55-76. <https://doi.org/10.34019/2236-7268.2017.v7.28423>
- Almeida Júnior, S. G. (2021). Vivências em cibercultura por adolescentes: Uma pesquisa com estudantes da rede municipal de ensino Juiz de Fora - MG. *Revista Práticas da Linguagem*, 10(2), 49-63. <https://doi.org/10.34019/2236-7268.2020.v10.33200>
- Alves-Mazzotti, A. J. (2003). Impacto da pesquisa educacional sobre as práticas escolares. In N. Zago, M. P. de Carvalho, & R. A. T. Vilela (Eds.), *Itinerários de pesquisa: Perspectivas qualitativas em sociologia da educação* (pp. 33-48). DP&A.
- Batalha, E. O. M. (2019). *A criatividade das crianças a partir da cultura da mídia no contexto de uma instituição de educação infantil de Natal/RN* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Norte]. Repositório Institucional UFRN. <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/2814>
- Buckingham, D. (2022). *Manifesto pela educação midiática* (J. I. Mendes, Trad.). Edições SESC São Paulo. (Trabalho original publicado em 2019)
- Carvalho, I. S. G., & Faria, J. G. (2020). El contexto histórico y cultural y su influencia en la alfabetización mediática. *Revista Polyphonia*, 30(2), 37-48. <https://doi.org/10.5216/rp.v30i2.65101>
- Castro, L. (2022). *Internet e desenvolvimento infantil: Apontamentos da psicologia na escola* [Dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica de Campinas]. Repositório Institucional PUC-Campinas.
- Costa, A. F., & Casagrande, A. L. (2023). Sentir-mundo: Vivências de crianças no limiar do YouTube. *Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo entre as Ciências*, 12(1), 119-138. <https://doi.org/10.22481/rbba.v12i01.12674>
- Hoffmann, A. (2021). Infâncias, cultura visual e consumo: Reflexões de pesquisas. *Cadernos CEDES*, 41(113), 56-64. <https://doi.org/10.1590/CC232058>
- Kenski, V. M. (2023). Educação, memórias e cultura digital: Reflexões para hoje e os próximos futuros. *Video Journal of Social and Human Research*, 2(1), 35-44. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v2i1.23>
- Machado, V. C. (2022). *O brincar em uma (in)fância conectada* [Dissertação de mestrado, Universidade Estadual Paulista]. Repositório Institucional UNESP. <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/216977>
- Nascimento, F. C. (2021). *Os personagens midiáticos nas brincadeiras de faz de conta* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Goiás]. Repositório Institucional UFG. <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11262>
- Nery, P. G., & Rego, T. C. (2020). Culturas da infância: Os modos como as crianças assistem e interagem com as séries de animação. *Educação em Revista*, 36, Artigo e21978. <https://doi.org/10.1590/0102-469821978>
- Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2024). *Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2023*. Comitê Gestor da Internet no Brasil. [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20241104103339/tic\\_kids\\_online\\_2023\\_livro\\_eletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20241104103339/tic_kids_online_2023_livro_eletronico.pdf)
- Rocha, A. S. M. S. (2021). *Educação infantil, cultura visual e subjetividade: Desenhos animados na formação de valores multiculturais* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Goiás]. Repositório Institucional UFG. <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11628>

- Santos, L. O., França, V. N., & Batista, A. S. (2022). As queixas escolares e suas interfaces em um ambulatório de saúde mental infantil. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 22(3), 1041-1061. <https://doi.org/10.12957/epp.2022.69800>
- Sibilia, P. (2018). Você é o que Google diz que você é: A vida editável, entre controle e espetáculo. *Intexto: Revista do PPGCOM-UFRGS*, (42), 214-231. <https://doi.org/10.19132/1807-8583201842.214-231>
- Sibilia, P., & Galindo, M. A. (2021). Correndo para não perder nada: Temporalidade ansiosa e a frustração do (i)limitado. *Civitas*, 21(2), 203-213. <https://doi.org/10.15448/1984-7289.2021.2.39950>
- Smolka, A. L. B., Nogueira, A. L. H., Dainez, D., & Laplane, A. (2021). Contribuições teóricas e conceituais de Vigotski para a pesquisa qualitativa em educação. *Revista Interinstitucional Artes de Educar*, 7(3), 1364-1389. <https://doi.org/10.12957/riae.2021.63920>
- Teixeira, I. A. C. (2003). Por entre planos, fios e tempos: A pesquisa em sociologia da educação. In N. Zago, M. L. de Carvalho, & R. A. Vilela (Eds.), *Itinerários de pesquisa: Perspectivas qualitativas em sociologia da educação* (pp. 81-105). DP&A
- Vigotski, L. S. (1999). *Teoria e método em psicologia* (C. Berliner, Trad.). Martins Fontes.
- Vigotski, L. S. (2005). *Pensamento e linguagem* (J. L. Camargo, Trad.). Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1934)
- Vigotski, L. S. (2007). *A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores* (J. C. Neto, L. S. M. Barreto, & S. C. Afeche, Trans.). Martins Fontes.
- Vigotski, L. S. (2018). *Sete aulas de L. S. Vigotski sobre os fundamentos da pedologia* (Z. Prestes, E. Tunes, C. da C. G. Santana, Trans.). E-Papers.
- Vigotski, L. S. (2024). *O essencial de Vigotski* (P. N. Marques & C. Souza, Trans.). Vozes. (Trabalho original publicado em 2004)
- Wen, C. L. (2019). Educação para saúde mental no cotidiano do mundo digital. *Construção Psicopedagógica*, 27(28), 5-18.