

Estado da publicação: O preprint foi publicado em um periódico como um artigo
DOI do artigo publicado: <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.9-021>

QUAL A RELAÇÃO DO PERSONAGEM TÉDIO DE DIVERTIDA MENTE 2 COM A SOCIEDADE DAS TELAS E À DESINFORMAÇÃO?

Pollyana Teixeira

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.9254>

Submetido em: 2024-06-29

Postado em: 2024-07-05 (versão 1)
(AAAA-MM-DD)

ARTIGO

QUAL A RELAÇÃO DO PERSONAGEM TÉDIO DE DIVERTIDA MENTE 2 COM A SOCIEDADE DAS TELAS E À DESINFORMAÇÃO?

AUTOR, POLLYANA FERRARI¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6090-1626?lang=en>

<pollyana@pucsp.br>

¹ Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, SP, Brasil.

RESUMO: Crianças e adolescentes brasileiros estão passando mais tempo com celulares do que na escola ou num lazer fora das telas. A presença deles na rede está permeada por riscos, incluindo exposição a conteúdo inadequado, ameaças à privacidade, cyberbullying e manipulação por parte de plataformas digitais. Como promover o uso da tecnologia de modo a aproveitar todo seu potencial, ao mesmo tempo em que cuidamos do desenvolvimento neurológico? O **objetivo** deste artigo é mapear as evidências sobre o adoecimento psicológico em crianças e adolescentes causado pelo uso excessivo de telas em meio à indústria da desinformação. Trata-se como **método** de uma revisão integrativa da literatura. Para tanto, usaremos dois exemplos: a animação Divertida Mente 2, dos estúdios Disney/Pixar, que se tornou a maior bilheteria de 2024, após encerrar o final de semana de estreia com valor arrecadado de US\$ 724,4 milhões (aproximadamente R\$ 3,9 bilhões), e o uso de crianças e adolescentes brasileiros como influenciadores para vender o jogo de azar conhecido como “jogo do tigrinho”. Além disso, a pesquisa traz iniciativas de pais brasileiros que visam a desconexão dos filhos até 16 anos; até 8 anos em Londres e projetos com idades variadas nos Estados Unidos – todos inspirados pelas pesquisas do psicólogo social norte-americano Jonathan Haidt, autor de “A geração ansiosa”. Como **considerações finais** apontamos a necessidade de uma tarefa conjunta: pais, MEC, políticas públicas e regulação das plataformas.

Palavras-chave: adolescentes, desinformação, movimentos parentais, plataformas digitais

WHAT IS THE RELATIONSHIP OF THE CHARACTER TÉDIO FROM INSIDE OUT 2 WITH SCREEN SOCIETY AND MISINFORMATION?

ABSTRACT: Brazilian children and teenagers are spending more time with cell phones than at school or in leisure time outside of screens. Their presence on the network is permeated by risks, including exposure to inappropriate content, threats to privacy, cyberbullying and manipulation by digital platforms. How can we promote the use of technology to take advantage of its full potential, while taking care of neurological development? The **objective** of this article is to map the evidence on psychological illness in children and adolescents caused by excessive use of screens amid the disinformation industry. This is an integrative **method** review of the literature. To do so, we will use two examples: the animation Inside Out 2, from Disney/Pixar studios, which became the highest-grossing film of 2024, after closing its opening weekend with a gross of US\$724.4 million, and the use of Brazilian children and teenagers as

influencers to sell the game of chance known as “tigrinho game”. Furthermore, the research brings initiatives from Brazilian parents that aim to disconnect their children up to the age of 16; up to 8 years in London and projects with mixed ages in the United States – all inspired by the research of American social psychologist Jonathan Haidt, author of “The Anxious Generation”. As final **considerations**, we point out the need for a joint task: parents, MEC, public policies and platform regulation.

Keywords: teenagers, misinformation, parental movements, digital platforms

¿CUÁL ES LA RELACIÓN DEL PERSONAJE TÉDIO DE INSIDE OUT 2 COM LA SOCIEDAD DE LA PANTALLA Y LA DESINFORMACIÓN?

RESUMEN: Los niños y adolescentes brasileños pasan más tiempo con el teléfono móvil que en la escuela o en su tiempo libre fuera de las pantallas. Su presencia en la red está plagada de riesgos, incluida la exposición a contenidos inapropiados, amenazas a la privacidad, ciberacoso y manipulación por parte de plataformas digitales. ¿Cómo podemos promover el uso de la tecnología para aprovechar todo su potencial, cuidando al mismo tiempo el desarrollo neurológico? El **objetivo** de este artículo es mapear la evidencia sobre enfermedades psicológicas en niños y adolescentes provocadas por el uso excesivo de pantallas en medio de la industria de la desinformación. Como **método** es una revisión integradora de la literatura. Para ello, utilizaremos dos ejemplos: la animación *Inside Out 2*, de los estudios Disney/Pixar, que se convirtió en la película más taquillera de 2024, después de cerrar su primer fin de semana con una recaudación de US\$ 724,4 millones (aproximadamente R\$ 3,9 mil millones).), y el uso de niños y adolescentes brasileños como influencers para vender el juego de azar conocido como “juego del tigrinho”. Además, la investigación trae iniciativas de padres brasileños que apuntan a desconectar a sus hijos hasta los 16 años; hasta 8 años en Londres y proyectos con edades mixtas en Estados Unidos, todos inspirados en la investigación del psicólogo social estadounidense Jonathan Haidt, autor de “La generación ansiosa”. Como **consideraciones finales** señalamos la necesidad de un trabajo conjunto: padres de familia, MEC, políticas públicas y regulación de plataformas.

Palabras clave: adolescentes, desinformación, movimientos parentales, plataformas digitales.

INTRODUÇÃO

Com média de nove horas e 13 minutos conectados por dia, os brasileiros ocupam a segunda colocação entre as nacionalidades que mais utilizam meios digitais, sendo os adolescentes e jovens os maiores números. As informações são do Relatório Digital Global¹ de 2024. A protagonista Riley de *Divertida Mente 2* faz 13 anos na sequência e não é diferente das nossas crianças e jovens. O filme, dirigido por Kelsey Mann, dos estúdios Disney/Pixar, acompanha a chegada das novas emoções ansiedade, inveja, tédio e vergonha na vida da adolescente. Com isso alegria, raiva, nojinho, tristeza e medo enfrentam seus maiores desafios para manter a garota equilibrada em meio a um turbilhão

¹ Relatório Digital Global Brasil (2024). Disponível em https://datareportal.com/digital-in-brazil?utm_source=DataReportal&utm_medium=Country Article Hyperlink&utm_campaign=Digital 2024&utm_term=Brazil&utm_content=Country Page Link Acessado em 27 de jun. 2024.

de pensamentos durante um acampamento para jogar hóquei. O que mais chama à atenção na sequência são os sentimentos de ansiedade e tédio, personagem que passa o tempo todo com o celular na mão, largado de moleton e meia.

Com faturamento de quase R\$ 97 milhões somente no primeiro final de semana, segundo dados do portal *Box Office Mojo*², *Divertida Mente 2* expõe de forma bem direta os riscos da ansiedade entre os adolescentes. Aqui trata-se de uma revisão integrativa como método para construir a questão de pesquisa, pois sendo de natureza diversa, articulamos reflexões relacionadas à proteção da criança e do adolescente, à regulação das plataformas, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e a crescente infodemia.

A maior parte da narrativa se passa no acampamento de hóquei, onde Riley está prestes a fazer a transição para o ensino médio e faz tudo seguindo os comandos de Ansiedade que assume a sala de controle e tenta desesperadamente fazer a adolescente ingressar na nova equipe esportiva. “Um grande fator na ansiedade de Riley é o medo de não ter amigos no ensino médio. (...) Há evidências de que as taxas de ansiedade em adolescentes têm aumentado e que estas têm um impacto a longo prazo com uma variedade de efeitos, desde o desempenho escolar até ao rendimento na idade adulta”, afirma Alana James, professora de psicologia da Universidade de Reading, no Reino Unido, em uma coluna do site *The Conversation*³.

Pela Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), em vigor desde 2018 no Brasil, o tratamento de fotografias e vídeos que retratem pessoas identificadas ou identificáveis deve respeitar os princípios e as regras da LGPD, mas poucos internautas possuem capacidades técnicas e educação midiática para identificar, por exemplo, uma deepfake, e os riscos de disseminação só aumentam, principalmente entre adolescentes, como aponta o Relatório 2024 do Fórum Econômico Mundial (GRR24)⁴. Para Santaella (2021), o deepfake, seja de forma intencional ou acidental, comumente distorce a percepção de terceiros a respeito de um indivíduo, associando seu nome e identidade a ideias e/ou atos que, por definição, não expressam a realidade ou verdades sobre aquela pessoa.

O Relatório Digital Global, com 1,4 mil lideranças empresariais ouvidas em 113 países, foi lançado como parte dos preparativos para as discussões do evento em Davos, na Suíça, realizado de 15 a 19 de janeiro. A 19ª edição da pesquisa, realizada em conjunto pela seguradora Zurich e pela consultoria de riscos Marsh McLennan, mostra uma grande mudança em relação aos últimos levantamentos, com desinformação aparecendo como grande risco para a humanidade, juntamente com crise climática e os

² https://www.boxofficemojo.com/year/world/?ref =bo_nb_hm_tab Acessado em 28 de jun. de 2024.

³ PhD Alana James, Universidade de Reading. Disponível em <https://theconversation.com/profiles/alana-james-1541254>

⁴ Disponível em <https://www.weforum.org/publications/global-risks-report-2024/> Acessado em 11/06/2024.

problemas gerados com a chegada da Inteligência Artificial Generativa (IAG).

FIGURE C | Global risks ranked by severity over the short and long term

Please estimate the likely impact (severity) of the following risks over a 2-year and 10-year period.



Figura 1: Fonte: World Economic Forum Global Risks Perception Survey 2023-2024.

Neil Postman (1999) argumenta que a infância está desaparecendo devido à crescente influência da tecnologia e dos meios de comunicação, os quais impactam a socialização das crianças. Isso se reflete no comportamento, na linguagem, nas atitudes e até mesmo na aparência física de adultos e crianças, que se tornam cada vez mais semelhantes. O personagem Tédio em *Divertida Mente 2* não larga o celular nem nos maiores conflitos da película, sempre com sua postura blasé, tentando amenizar a experiência emocional de Riley, que segundo o sociólogo Georg Simmel no ensaio *The Metropolis and Mental Life* (1903)⁵ é uma consequência das “estimulações dos nervos que mudam rapidamente e que são reunidas em todos os seus contrastes”.

A estimulação incesante dos nervos gerada pelas notificações 24x7 das plataformas digitais geram muita ansiedade e, ao mesmo tempo, tédio com seu processo de algoritmização, transformando os modelos de economia de atenção e influenciando um cenário que possui duas dimensões que se interrelacionam: a) a primeira é a reestruturação da economia política do jornalismo digital, particularmente instaurando um declínio de modelos de negócio tradicionais (Pickard, 2019); b) a segunda é a capacidade de fomentar economicamente iniciativas que se situam na “cauda longa” da distribuição de atenção, contribuindo para viabilizar economicamente a indústria da desinformação como um objeto rentável (Crain, 2019). Com isso a rolagem ininterrupta causa ansiedade para ver a nova postagem, mas gera tédio, pois logo o adolescente percebe que a vida da tela “vzinha” é mais interessante do que a dele. Quando muitas vezes, o conteúdo que ele idolatra é fake e criado para gerar extamente esta emoção.

Citamos o jornalismo digital, pois cada vez mais os jovens trocam notícias de fontes verificadas por plataformas com influenciadores reais ou até mesmo gerados por IAG. Segundo pesquisa do Reuters

⁵ The Metropolis and Mental Life. Disponível em https://www.blackwellpublishing.com/content/bpl_images/content_store/sample_chapter/0631225137/bridge.pdf Acessado em 27 de jun. 2024.

Institute⁶ (2024), realizada em 46 países, 36% dos entrevistados dizem evitar se informar. No Brasil, são 41% dos entrevistados. A pesquisa também questionou os participantes sobre como o grupo evita notícias. A maior parte (53%) afirma mudar o canal da TV quando começa a transmissão de um programa jornalístico ou acessar um website de entretenimento em detrimento de um portal noticioso”. A indústria da desinformação proporciona ferramentas gratuitas, como mostrou o programa semanal *Fantástico* da TV Globo, na reportagem “Alunos de uma escola no Rio de Janeiro criam e compartilham falsos nudes com a ajuda de inteligência artificial”⁷, que funcionam como gatilho para outros males.

Em 05 de novembro de 2023, alunos utilizando tecnologia de inteligência artificial (IA) criam montagens de cunho sexual de meninas de 13 e 14 anos (colegas de classe) e as disseminaram através de plataformas de mensagens instantâneas, como Telegram, WhatsApp e Discord. Materiais e assuntos que nem poderiam estar ao alcance de adolescentes, mas que circulam livremente na rede. Nos Estados Unidos, a apresentadora Oprah tem capitaneado entrevistas e discussões sobre as “questões mais urgentes do nosso tempo, com tantos especialistas chamando o vício em smartphones de “tabagismo da nossa geração”, ressalta ela.

Numa entrevista⁸ em vídeo pelo canal OprahDaily, a apresentadora conversou com Jonathan Haidt, psicólogo social e autor do livro *Anxious Generation*, com a psicóloga clínica, especialista em parentalidade e autora do livro *Good Inside* e fundadora do *Half the Story*, Larissa May, e Julie Scelfo, fundadora do *Mothers Against Media Addiction*⁹. No site do *Half the Story*¹⁰ encontramos um pouco da história e frases motivacionais:

“Nossos cérebros adoram qualquer coisa brilhante e as telas não são exceção. Faça-lhes um favor removendo a cor da equação. Adotar a escala de cinza reduz sua necessidade de continuar rolando – e leva apenas um segundo” (...) Em maio de 2015, nossa fundadora, Larissa May, compartilhou sua luta com a saúde mental nas redes sociais e nasceu #HalfTheStory, pioneira no movimento líder de bem-estar digital para a próxima geração”.

No Brasil, o Instituto Alana, investigou recentemente o uso de crianças e adolescentes como influenciadores para vender o “jogo do tigrinho”, cassino online famoso que promete ganhos fabulosos. Na prática, o objetivo dele é que o jogador faça uma combinação de três figuras iguais nas três fileiras que aparecem na tela. Como o jogo não é desenvolvido pelas casas de apostas, ele pode aparecer em mais de um site, geralmente dentro de categorias como "cassino online", o que é proibido no Brasil, relata reportagem do G1¹¹. Recheado de fake news, onde influenciadores, muitas vezes, crianças e adolescentes, ofereciam ganhos (falsos) como forma de incentivar os usuários. No dia 26 de julho, o Ministério Público de São Paulo

⁶ Relatório de Notícias Digitais Reuters. Disponível em <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2024> Acessado em 20 de jun. 2024.

⁷ Fantástico, TV Globo. Disponível em <https://globoplay.globo.com/v/12089018/> Acessado em 27 de jun. 2024.

⁸ Oprah Daily entrevista. Disponível em <https://www.oprahdaily.com/life/health/a60649155/oprah-teen-mental-health-crisis-conversation/> Acessado em 27 de jun. 2024.

⁹ Mothers Against Media Addction. Disponível em <https://www.joinmama.org/> Acessado em 27 de jun. 2024.

¹⁰ Half the Story. Disponível em <https://www.halfthestoryproject.com/> Acessdo em 27 de jun. 2024.

¹¹ “Jogo do Tigrinho”. Reportagem do G1 narra golpes aplicados por influenciadores. Disponível em <https://g1.globo.com/al/alagoas/noticia/2024/06/25/influencer-presos-operacao-game-over.ghtml> Acessado em 20 de jun. de 2024.

encaminhou um ofício à Meta, dona do Facebook e Instagram, solicitando explicações sobre perfis de influenciadores mirins nas redes sociais que fazem publicidade de apostas online. O requerimento se baseia no levantamento do Instituto Alana.

O Instituto defende que o acesso às tecnologias digitais é um direito social e pode proporcionar uma educação de qualidade para crianças, preparando os estudantes para viver e usufruir das oportunidades do seu tempo. “Vivemos um momento extraordinário de urgências interconectadas com cruéis e avassaladoras ameaças. Fome, desigualdade, crise climática, ambientes digitais sem regulamentação. Criar um mundo melhor para as crianças é buscar transformar esta realidade”, diz a carta de apresentação do Instituto Alana¹². O Brasil apresenta um dos maiores tempo de uso de telas no mundo, o que vem gerando esta mistura negativa de emoções como tédio e ansiedade. Sem falarmos nos conteúdos polarizados, nos discursos de ódio e desinformativos, principalmente voltados para crianças e adolescentes.

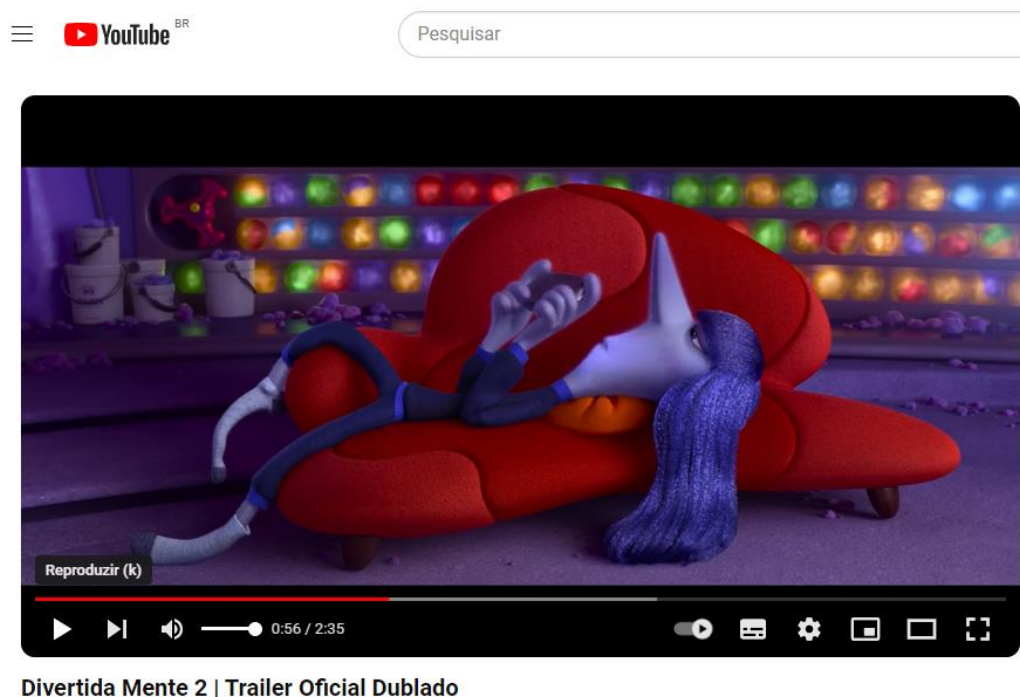


Figura 2: Personagem Tédio em trailer Oficial. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=yAZxx8t9zjc&t=49s>

Segundo a última pesquisa TIC Kids Online (2022)¹³, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, 92% da população com idade entre 9 e 17 anos era usuária de Internet no país, sendo o celular o dispositivo mais usado por crianças e adolescentes. A pesquisa ainda indicou que 86% dos usuários têm entre 9 a 17 anos e 96%, de 15 a 17 anos, sendo que ambas as faixas etárias possuíam ao menos um perfil em redes sociais. Dentre as plataformas examinadas, WhatsApp (78%), Instagram (64%) e TikTok (60%) foram identificadas como as mais populares, seguidas por Facebook (47%), Twitter (14%) e Snapchat (13%). Os problemas desta exposição sem regulação ou controle tem gerado vários problemas.

¹² Instituto Alana. Disponível em <https://alana.org.br/>. Acessado em 27 de jun.2024.

¹³ Pesquisa TIC Kids Online. Disponível em <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/> Acessada em 27 de jun. 2024

Recentemente, a BBC Brasil publicou a reportagem *Jogo do tigrinho e outros cassinos online contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda para crianças no Instagram*¹⁴. Diz trecho da apuração:

“As crianças e adolescentes que têm feito a divulgação dos jogos de azar tem entre 6 e 16 anos e um grande alcance entre brasileiros — os canais têm entre 200 mil e mais de 9,5 milhões de seguidores, muitos deles também crianças. Os jogos de azar são ilegais e proibidos no Brasil. Divulgá-los e promover seu uso por crianças e adolescentes fere leis de proteção à infância e regras de entidades como o Conselho Nacional de Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda) e o Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (Conar)”.

Em outro trecho da reportagem da BBC, a partir de investigação do Instituto Alana, percebemos que “os influenciadores mirins divulgam stories (posts temporários) e outras publicações com demonstração dos jogos, fazem sorteios de prêmios para quem adquirir bilhetes, alegam supostos ganhos obtidos”, entre outros trabalhos. Na grande maioria ganhos falsos e recheados de desinformação. O fenômeno da desinformação não é algo recente, mas ganhou força entre os influenciadores e em função do avanço da interação nas plataformas digitais. Nesse cenário, o compartilhamento de notícias enganosas envolve crianças, adolescentes e familiares.

Como nos alerta Da Empoli (2020, p.23), “por trás do aparente absurdo das fake news, oculta-se uma lógica bastante sólida [...] Contrariamente às informações verdadeiras, elas constituem um formidável vetor de coesão”. Jogos de azar na internet, entre eles o que ficou popularmente conhecido como “jogo do tigrinho” tem investido, infelizmente, em influenciadores mirins. Para Byung-Chul Han no livro *A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje* (2022. p.08), “a partir de um determinado ponto, porém, a produção globalizada não é mais produtiva, mas destrutiva; a informação não é mais informativa, mas deformadora; a comunicação não é mais comunicativa, mas meramente cumulativa”.

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA, MOVIMENTO PARENTAIS E O RESGATE DA PRESENÇA

Definida como “o conjunto de habilidades para acessar, analisar, criar e participar de maneira crítica e reflexiva do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos – dos impressos aos digitais”, segundo o EducaMídia¹⁵, a educação midiática torna-se peça-chave no combate à desinformação, a exploração de crianças e adolescentes e aos discursos de ódio. Segundo Ferrari (2018, p. 165), “a tarefa educacional é mostrar que fatos viram história no futuro e desejos nas redes sociais só alimentam os egos da sociedade de consumo”, como mostra a personagem Ansiedade em *Divertida Mente 2*, que tenta fazer Riley sair vitoriosa – a qualquer custo – no jogo de hóquei.

Mas como fazer com que retomemos a nossa presença já que estamos todos conectados e ansiosos? Gabriel (2024) na biografia *Madonna: uma vida rebelde* (Ed. BestSeller) vai nos apresentar como foi a infância da rainha do Pop em Pontiac, nos Estados Unidos, entre 1958 e 1963.

¹⁴ Jogo do Tigrinho, reportagem da BBC Brasil. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c033r0p2z76o> Acessado em 27 de jun. 2024.

¹⁵ Educação Midiática. Disponível em <https://educamidia.org.br/> Acessado em 20 de mar. 2021. Acessado em 05 de fev. 2024.

“No verão, parecia um bairro apenas de crianças, que se aventuravam em pequenos quintais com cercas de arame, trilhos de trem e um sistema de esgoto que viraria um novo local para brincadeiras quando eles crescessem o bastante para conseguir pular as cercas. Para as crianças, os quintais são um mundo. E aquele era um mundo de movimento e barulho: gritos, risadas, o som de discos e do rádio, os ruídos e a tagarelice das mães cozinhando, limpando e pendurando roupas no varal”. (2024, p. 23).

Uma realidade bem distante dos nossos jovens, onde 86% dos usuários de 9 a 17 anos e 96% para os usuários de 15 a 17 anos possuíam ao menos um perfil em redes sociais, imersos em quartos, solitários e muitas vezes sem quintal. Seja por medo da violência das ruas, seja pela apatia de enfrentar a rua. A Agenda 2030 constituída pelas Nações Unidas (ONU), sendo o Brasil, uma das nações signatárias, evidencia o olhar atencioso no que diz respeito ao uso das tecnologias. Considerando o documento “Transformando o Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável” como metas pretendidas, apresentam o empoderamento feminino e a evolução humana de modo geral, como relacionados a disseminação das informações a partir do uso das tecnologias da comunicação e da interconectividade.

Acreditamos que a qualidade educacional, a qual contribui para a formação de um sujeito autônomo, está perpassada atualmente pela inclusão da cultura digital nas práticas pedagógicas. Ferrari vai nos lembrar que

“Presença, substantivo feminino. Fato de uma pessoa estar num lugar específico; comparecimento. Existência de uma coisa em um lugar determinado, define o dicionário da língua portuguesa Aurélio. Estar num lugar específico, manter a mente em atenção plena, observar o contexto com foco e conseguir comunicar-se com empatia e afeto é o que desejamos para dar conta deste tempo desmaterializado em que tudo vira dados a serem compartilhados ou armazenados na nuvem” (2023, p.57-58).

Cunha, Resende e Silva (2022) argumentam que o uso excessivo de internet modifica o comportamento humano e altera rotinas e necessidades básicas, gerando problemas emocionais, além de comportamentos agressivos e obsessão em conferir o smartfone frequentemente. Consequentemente, a reflexão crítica sobre a ética, a regulamentação e a tecnologia nos impulsiona a considerar que precisamos agir em várias frentes: educacional, parental, social e política. O Movimento Desconecta¹⁶, constituído por

“mães preocupadas com o uso precoce e excessivo de smartphone e redes sociais por crianças e adolescentes. Nos unimos para buscar informações de fontes confiáveis e de qualidade, adotar uma postura ativa e engajar outras famílias. Acreditamos que o coletivo é a engrenagem crucial nessa importante mudança”.

É um movimento parental criado em São Paulo e visa discutir o assunto com a sociedade e implementar o *Manual Desconecta* nas escolas. Para tanto, as mães se inspiraram em dois movimentos

¹⁶ Movimento Desconecta. Quem somos. Disponível em <https://www.movimentodesconecta.com.br/quemsomos> Acessado em 26 de jun. 2024.

internacionais que já tiveram êxito *Wait until 8th*¹⁷ e *Smartphone Free Childhood*¹⁸, além da própria experiência delas implementando o processo na comunidade. Para se ter uma ideia da dimensão desta ação, vale citar o processo inicial do movimento londrino *Smartphone Free Childhood*.

“Em fevereiro de 2024, as amigas Daisy e Clare criaram um grupo de WhatsApp para se apoiarem na decisão de adiar a compra de smartphones para os filhos. Para sua surpresa, em 24 horas, milhares de outros pais se juntaram ao grupo depois que uma postagem de Daisy no Instagram sobre o assunto se tornou viral. O grupo inicial rapidamente atingiu o máximo de 1.000 membros, então eles incentivaram as pessoas a criar grupos locais para construir a conversa em suas áreas. Em poucas horas, mais de 60 grupos de WhatsApp para crianças sem smartphones foram lançados em toda a Grã-Bretanha, dando início a um debate nacional sobre os malefícios dos smartphones para as crianças”.



Figura 3: Um movimento acidental. Disponível em <https://smartphonefreechildhood.co.uk/about/>

Jonathan Haidt defende uma infância longe das telas.

“as crianças e os adolescentes estão em perigo. Desde o início dos anos 2010, as taxas de depressão, ansiedade e outros transtornos mentais têm crescido vertiginosamente nesses grupos. O autor demonstra como a "infância baseada no brincar" começou a entrar em declínio na década de 1980 e foi substituída pela "infância baseada no celular”.

¹⁷ Wait until 8th. Disponível em <https://www.waituntil8th.org/>. Acessado em 26 de jun 2024.

¹⁸ O movimento londrino Smartphone Free Childhood. Disponível em <https://smartphonefreechildhood.co.uk/>. Acessado em 26 de jun. 2024.

Corroborando com Haidt, as mães do movimento Desconecta têm feito palestras, ministrado cursos e falado em programas de rádio como *Eldorado*. E colocam 4 medidas urgentes, inspiradas em Haidt, para começar a conversa com os pais:



Figura 4: Printscreen de tela do Movimento Desconecta (2024).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nunes (2024) citando Alexander Astin (1984), que após uma série de estudos realizados sobre a temática da permanência estudantil, elaborou a Teoria do Envolvimento do Estudante, diz que “o envolvimento está relacionado com a quantidade de energia física e psicológica que o aluno dedica à sua experiência”. Em uma época onde os adolescentes estão mais envolvidos com as redes sociais do que com a sala de aula, como promover o resgate da presença e da atenção plena desses jovens? Ainda segundo Nunes, “o saber digital é complexo e indispensável não apenas em relação à contribuição no processo de aprendizagem, mas também no que diz respeito às dificuldades concernentes ao domínio de tecnologias para a execução de tarefas relativas à docência”. Já Haidt vai nos dizer que as crianças não devem ter smartphones até o ensino médio; somente telefones básicos sem internet e sem mídias sociais antes dos 16 anos. Mas, como reverter uma sociedade onde pais criam perfis nas redes sociais para seus recém-nascidos e crianças de 4 anos ganham celulares de Natal ou aniversário? Se o envolvimento do aluno está relacionado com a quantidade de energia física ou psicologia que o aluno dedica, por exemplo, à atividade acadêmica e nossos adolescentes passam mais de 8 horas por dia com celulares assistindo vídeos no TikTok, assistindo *youtuberes* jogar ou mesmo rolando o dedo nas diversas *timelines*, como deixá-lo sem celular até os 16 anos? O crescente número de propostas criadas por movimentos de pais em busca da desconexão infantil e adolescente como, por exemplo, o Movimento Desconecta, são muito animadoras. Mas, se as iniciativas não envolverem debates que cheguem ao ministério da Educação, por meio da BNCC¹⁹ gerem políticas públicas, podem se tornar utópicas como se quiséssemos voltar ao

¹⁹ BNCC. Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo para as redes de ensino e suas instituições públicas e privadas, referência obrigatória para elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para a educação infantil, ensino fundamental e ensino médio no Brasil. Fonte: Ministério da Educação.

quintal de Madonna e seus cinco irmãos na década de 1960. Como tirar um celular de um adolescente que desde os 3 anos convive com a telinha? E onde a tela já fez a função de babá; depois fez companhia para criança sozinha no quarto sem o controle parental do que acessa. E o que vamos colocar no lugar? Perguntas que deixo para os leitores, pais, psicólogos e educadores.

REFERÊNCIAS

- BENTES, Anna Carolina Franco. *Quase um tique: economia da atenção, vigilância e espetáculo em uma rede social*. Rio de Janeiro, RJ: Ed. UFRJ, 2021.
- BERNERS-LEE, Tim. *Tim Berners-Lee: I invented the web. Here are three things we need to change to save it*. The Guardian, 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2017/mar/11/tim-berners-lee-web-inventor-save-internet>. Acesso em 12 fev. 2024.
- BRÁULIO, Eliziane; AVELAR, Gabriela; SILVA, Kaciane. Riscos das Redes Sociais na Adolescência: um olhar sobre a saúde mental. Repositório Anima Educação, 2023. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstreams/7b77dc29-5e55-46b5-b316-870cc63f2286/download> Acessado em 20 jun.2024.
- CRAIN, M. *A Critical Political Economy of Web Advertising History*. In: BRÜGGER, N.; MILLIGAN, I. (Eds.). *The SAGE Handbook of Web History*. 1 Oliver's Yard, 55 City Road London, 2019. Cunha, A. B. P., Resende, I. L. S., & Silva, J. G. M. (2022). *A relação entre o uso das redes sociais e a saúde mental dos adolescentes*. (Trabalho de conclusão do curso de Psicologia). Centro universitário Uma/Barreiro.
- DA EMPOLI, Giuliano. *Os engenheiros do caos*. São Paulo: Vestígio, 2020.
- FERRARI, Pollyana. *Como sair das bolhas*. São Paulo: Educ/Armazém da Cultura, 2018.
- FERRARI, Pollyana. *Fluido, fluxo*. Porto Alegre: Fi, 2018.
- FERRARI, Pollyana. *Descolonizar pelo afeto*. São Paulo: Veríssima, 2023.
- HAN, Byung-Chul. *A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje*. São Paulo: Petrópolis, RJ, 2022.
- HOOKS, Bell. *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*. São Paulo: Martins Fontes, 2017.
- KAKUTANI, Michiko. *A morte da verdade*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2018.
- MENDONÇA, Rafaela. Efetividade de intervenções na redução do tempo de tela em adolescentes: revisão sistemática Aracajú. Repositório Institucional UFS, 2021. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/14985>. Acesso em: 21 mai. 2024.
- NUNES, EB e SILVANO, AMC Práticas Pedagógicas e Evasão Discente: Uma Análise no Curso Técnico. *Educação em Revista* [online]. 2024, v. 40, e36039 [visto em 5 de junho de 2024]. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/DdijS8p3JzKJMV6RfdrLFpf/>
- POSTMAN, Neil. *O Desaparecimento da infância*. Tradução: Suzana Menescal de A Carvalho; José Laurenio de Melo. 1. ed. Petrópolis: Graphia, 1999.
- SANTAELLA, Lucia (Org.). *Inteligência Artificial e Redes Sociais*. São Paulo: Educ, 2019.
- VIEIRA CRUZ, Luiza Lavynny; LOHANNY AZEVEDO VIANA, Camilla; OLIVEIRA DA SILVA, Julicléia; SANTOS DAS COSTAS, Itamara; DA SILVA MOURÃO, Ana Beatriz. Saúde mental: os riscos em crianças e adolescentes pelo uso excessivo de telas: uma revisão integrativa. *Revista Sociedade Científica, [S. L.]*, v. 7, n. 1, p. 657–677, 2024. Disponível em: <https://journal.scientificsociety.net/index.php/sobre/article/view/81>. Acesso em: 25 jun. 2024

Matérias em jornais, revistas, digital

Sem autoria:

- ALUNOS DE UMA ESCOLA NO RIO DE JANEIRO CRIAM E COMPARTILHAM FALSOS NUDES COM A AJUDA DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Programa Fantástico, TV Globo. Rio de Janeiro. Disponível em <https://globoplay.globo.com/v/12089018/> Acessado em 27 de jun. 2024.
- JOGO DO TIGRINHO E OUTROS CASSINOS ONLINE CONTRATAM INFLUENCIADORES MIRINS E DIRECIONAM PROPAGANDA PARA CRIANÇAS NO INSTAGRAM

BBC Brasil. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c033r0p2z76o> Acessado em 27 de jun. 2024.

OPRAH DAILY. Washington DC. Disponível em <https://www.oprahdaily.com/life/health/a60649155/oprah-teen-mental-health-crisis-conversation/> Acessado em 27 de jun. 2024.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE

O autor declara que não há conflito de interesse com o presente artigo.

Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.