

Entretenimento digital e captura da subjetividade nas infâncias

Digital entertainment and the capture of subjectivity in childhood

Entretenimiento digital y captura de la subjetividad en la infancia

Marcia AZEN¹
Arthur Coelho BEZERRA^{2 3}

Resumo

Este estudo analisa criticamente os impactos das TICs de entretenimento na constituição subjetiva de crianças e adolescentes, no contexto do capitalismo atual. O objetivo é diagnosticar como as lógicas infraestruturais de plataformas baseadas na economia da atenção capturam e mobilizam o desejo e a formação do sujeito. Configura-se como uma pesquisa qualitativa, bibliográfica e exploratória. Como resultado, identifica mecanismos maquínicos de dominação subjetiva pela integração usuário-plataforma e infere que o entretenimento em questão opera formas de dessublimação, por indiferenciação dos conteúdos e silenciamento do desejo, formando uma ‘consciência entretida’. Conclui que se configura uma nova forma de opressão sobre as subjetividades nas infâncias, para a qual são necessárias ações protetivas.

Palavras-chave: Entretenimento; TICs; Infâncias; Desejo; Dessublimação.

Abstract

This study critically analyzes the impacts of entertainment ICTs on the subjective constitution of children and adolescents within the context of contemporary capitalism. The objective is to diagnose how the infrastructural logics of platforms based on the attention economy capture and mobilize desire and subject formation. It is configured as a qualitative, bibliographic, and exploratory research. As a result, it

¹ Doutoranda pelo PPG em Ciência da Informação do Ibict-UFRJ. E-mail: marcia.azen@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3363-9954>.

² Doutor pelo PPG em Sociologia e Antropologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) – Pesquisador Titular do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict). E-mail: arthurbezerra@ibict.br – Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5445-6263>.

³ Essa pesquisa conta com o financiamento de Bolsa de Produtividade do CNPq, Bolsa PQ2 e Bolsa Cientista do Nosso Estado da FAPERJ.



identifies machinic mechanisms of subjective domination through user-platform integration and infers that the entertainment in question operates forms of desublimation, through the undifferentiation of content and the silencing of desire, forming an 'entertained consciousness'. It concludes that a new form of oppression on childhood subjectivities is taking shape, for which protective actions are necessary.

Keywords: Entertainment; ICTs; Childhoods; Desire; Desublimation.

Resumen

Este estudio analiza críticamente los impactos de las TIC de entretenimiento en la constitución subjetiva de niños, niñas y adolescentes, en el contexto del capitalismo actual. El objetivo es diagnosticar cómo las lógicas infraestructurales de las plataformas basadas en la economía de la atención capturan y movilizan el deseo y la formación del sujeto. Se configura como una investigación cualitativa, bibliográfica y exploratoria. Como resultado, identifica mecanismos maquínicos de dominación subjetiva mediante la integración usuario-plataforma e infiere que el entretenimiento en cuestión opera formas de desublimación, por indiferenciación de los contenidos y silenciamiento del deseo, formando una 'conciencia entretenida'. Concluye que se configura una nueva forma de opresión sobre las subjetividades en las infancias, para la cual son necesarias acciones protectoras.

Palabras clave: Entretenimiento; TIC; infancia; deseo; desublimación.

Introdução

Em dezembro de 2025, entraram em vigor no território australiano os efeitos da *Online Safety Amendment Act* (Lei de Emenda à Segurança Online) de 2024, medida que tornou a Austrália o primeiro país do mundo a estipular a idade mínima de 16 anos para que pessoas tenham contas em mídias sociais como Instagram, TikTok, X, YouTube e Reddit (Austrália, 2024). O país vem experimentando os desafios de uma proibição feita a pessoas muito jovens, principalmente ao interditar algo que significa diversão e socialização para a maioria delas. As plataformas foram obrigadas a restringir o acesso a 4,7 milhões de contas, mas as autoridades locais já identificaram uma significativa migração para plataformas não reguladas (como Discord e Roblox) e tentativas 'criativas' de burlar o impedimento etário (Keye; Pal, 2026). Não obstante, a convicção local é de que o sucesso da lei não será medido pela adesão total e imediata, mas em longo prazo, pela redução de danos e redefinição de culturas (E-Safety Commissioner, 2026).

O presente artigo faz semelhante aposta. Queremos examinar as experiências propostas por certas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) a seus usuários



para, assim, alcançar aquilo a que crianças e adolescentes estariam expostos e do que exatamente deveriam ser protegidos. Observando traços constitutivos comuns a várias plataformas, buscamos desnaturalizar as mediações que esse ecossistema tecnomidiático exerce no cotidiano das infâncias e adolescências. Dessa forma, intentamos contribuir para o debate fomentado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA Digital brasileiro – Lei 15.211/2025 (Brasil, 2025) – e para a melhor compreensão dos prejuízos que esses serviços digitais podem trazer, segundo literatura referenciada por Haidt (2024).

As infâncias e adolescências são aqui consideradas como múltiplas em suas singularidades, classes e contextos culturais. São construções sociais determinadas historicamente, porém também determinantes e indicativas de futuros possíveis. Suas vivências ao mesmo tempo espelham e constroem práticas sociais, e por elas é possível apreender tensões históricas e contemporâneas sob condições únicas de vulnerabilidade e agência. Sobre elas incidem múltiplos fatores de dominação e apropriação da experiência, mas também acreditamos que nelas existam condições únicas de resistência e transformação social.

Compreendemos que, embora dotados de agência, os sujeitos das infâncias e adolescências devem ser entendidos como pessoas hipervulneráveis, especialmente diante das assimetrias de poder em relação às *big techs*, empresas proprietárias das referidas plataformas. Nosso recorte dessas populações envolve a relação estabelecida com as TICs, ou seja, consideramos aqueles que têm condições de conectividade significativa e utilizam regularmente essas tecnologias para diversão. Em seus diferentes contextos culturais e singularidades, esses indivíduos são impactados de forma distinta por esse aparato, mas para fins de análise da experiência, nossa abordagem está focada no que essas populações têm em comum, abstraindo as distinções em vários aspectos.

Entendemos que esses ambientes não afetam só as infâncias e adolescências, mas têm sobre elas um impacto diferenciado. Dentre as particularidades da infância e adolescência sobre as quais podem atuar agenciamentos específicos, consideramos aspectos do cotidiano, como o maior tempo livre disponível, por exemplo. Também são especificidades os estágios de formação da autonomia moral e do desenvolvimento psíquico, mais ou menos amadurecidos em função das experiências sociais e das condições de heteronomia colocadas pelos ambientes (Piaget, 1994). Observamos



ainda características reveladas pela neurociência, como a neuroplasticidade dos primeiros anos de vida e a noção de que o cérebro ainda não está completo antes dos 25 anos de idade, sendo que as áreas responsáveis pelo controle e inibição cognitiva são as que se formam mais tardiamente, como o córtex pré-frontal (Arain *et. al*, 2013; Butman; Allegri, 2001). “Se já é difícil para um adulto se manter comprometido com um caminho mental”, afirma Haidt (2024, p. 153), “isso é muito mais desafiador para um adolescente, cujo córtex pré-frontal ainda está em desenvolvimento”.

Não é nosso intento examinar riscos relacionados diretamente a conteúdos impróprios ou atores mal-intencionados, mas apontar os possíveis impactos de ambiências maquínicas nas estruturas basilares da constituição da subjetividade humana. Nesse sentido, nos alinhamos a Tarleton Gillespie (2018), Tiziano Bonini e Emiliano Treré (2024, p. 14), que vêm ressaltando a carência de estudos sobre a materialidade dos dispositivos e a importância da atenção às infraestruturas tecnológicas para “explorar as dimensões de criação de mundos dos sistemas de mídia e comunicação”, bem como para desenvolver formas de resistência a elas.

Para tratar do tema, não partimos de uma suposta agência dos objetos técnicos, mas de suportes tecnológicos que tornam possíveis múltiplas apropriações da agência humana pelo capital. São ‘tecno-lógicas’ que ditam modelos para conteúdos, fluxos, interações e subjetividades, de maneira bastante distinta do que acontecia antes do seu advento. Nosso objetivo é iniciar a formulação de um diagnóstico crítico da relação entre crianças e TICs, no que diz respeito às condições ontológicas propostas pelos ambientes digitais, pensando, em particular, na operação dual entre a dimensão estética das interfaces (como ambientes de existência) e a camada de dados perfilizados dos usuários (como duplos digitais). Ao buscar identificar os mecanismos de dominação que operam nas experiências vividas por crianças e adolescentes nos meios digitais, esperamos fazer parte da solução, ainda que timidamente. Para isso, recorreremos a uma linha teórica crítica, por meio de pesquisa bibliográfica interdisciplinar de cunho qualitativo e exploratório.

Enfatizamos que não é nossa intenção demonizar os avanços da computação dos últimos anos, tampouco afirmar que todo dispositivo serve aos interesses do sistema de acumulação sob o qual vivemos. Procuramos, no entanto, entender a questão a partir da teleologia dos aparatos, seguindo a perspectiva de Paulo Freire: “O progresso científico e tecnológico que não responde fundamentalmente aos interesses humanos,



às necessidades da nossa existência, perde, para mim, sua significação” (Freire, 2021, p. 127).

Eles e elas estão online

Para aqueles que nasceram após o surgimento dos *smartphones*⁴, o regime global de mediação da informação pelas TICs (Bezerra, 2017) é naturalizado como parte indispensável da vida, essencial à participação social. A complexa malha de totalidade histórica das infâncias e adolescências atuais indica a ampliação das experiências de entretenimento e sociabilidade mediadas por ‘plataformas de mídia social’ privadas (Haidt, 2024; CGI.br, 2025). São ambientes digitais online que operam sob o escopo da economia da atenção (Davenport; Beck, 2021) e, mais especificamente, sob a lógica do capitalismo de vigilância (Zuboff, 2020), baseada na extração de dados para produção de perfis de consumo e modulação comportamental. Entre esses ambientes estão mídias sociais como Instagram, YouTube e TikTok; jogos online, como Minecraft, Roblox, Free Fire e League of Legends (LOL); plataformas de comunicação, como Discord; e, de forma emergente, Chatbots de IA, como o character.ai e o Poli.ai.

Avaliando o cenário nacional de conectividade, temos o Brasil ocupando o 2º lugar no ranking de tempo de tela no mundo, com cerca de 9 horas de visualização por dia (Navarro, 2024). O número e a proporção de crianças e adolescentes que usam a internet vêm crescendo, assim como a frequência de uso. Segundo dados de 2024, cerca de 24,5 milhões de brasileiros entre 9 e 17 anos são usuários da internet (93%). Além disso, essa população entra na rede cada vez mais cedo: em 2024, 24% dos usuários de internet de 9 a 17 anos havia feito seu primeiro uso antes dos 6 anos de idade, um crescimento de 12% em comparação a 2015 (CGI.br, 2025). A proporção de usuários de 0 a 8 anos também cresceu em todas as faixas no mesmo período (NIC.br, 2025). Já o tempo médio de uso diário de *smartphones* varia de cerca de uma hora e meia, na faixa etária de 0 a 3 anos, a quase quatro horas, dos 13 aos 16 anos (Paiva, 2024).

⁴ Embora o termo "*smartphone*" tenha surgido no ano 2000 (com o modelo Ericsson R380), consideramos o primeiro iPhone, de 2007, e o lançamento comercial do sistema Android, em 2008, como marcos fundantes da usabilidade que conhecemos hoje, pois introduziram a interface *multitouch* e os sistemas operacionais feitos para telas, com suporte a aplicativos de terceiros.



Em 2024, quase a totalidade dos usuários de Internet de 15 a 17 anos (99%) no Brasil possuía perfil em pelo menos uma plataforma de mídia social, sendo esse percentual de 93% entre 13 e 14 anos. Chama a atenção o fato dessa proporção ser de 70% para usuários de 11 e 12 anos e de 60% entre usuários de 9 e 10 anos, idades em que a maioria das plataformas não permite a criação de perfis (a idade mínima seria de 13 anos). Do total, 66% reportaram ter acesso ao YouTube, 60% ao Instagram, e 50% ao TikTok (CGI.br, 2025).

Considerando a média de todas as idades, a maior parte das crianças e adolescentes do Brasil dedica o tempo de tela primordialmente a práticas de entretenimento, como assistir a vídeos, programas, filmes ou séries online (atividade relatada por 84% dos entrevistados de 9 a 17 anos), usar redes sociais (76%) e jogar online (78%) (CGI.br, 2025). Destacamos nessas práticas uma tendência à convergência, pois uma mesma plataforma pode abrigar ou dar acesso a várias dessas propostas, funcionando como *hub* de entretenimento. Há, por exemplo, o caso do Discord, onde um servidor (conta pessoal) que pode dar acesso a jogos e outros conteúdos.

Dado o exposto, é possível tomar a generalidade “internet” como fundamento de um enorme ecossistema de mídias e sistemas informacionais que suprem ou criam, para o público de crianças e adolescentes, uma demanda por entretenimento. Neste artigo, adotamos um olhar panorâmico para plataformas que seguem os imperativos da sua lógica econômica: manter a conexão pelo maior tempo possível e o nível de interação mais alto possível. Imersas nesses ambientes de captura, as subjetividades contemporâneas vêm se mostrando cansadas, segundo Han (2017), excitadas, segundo TÜRCKE (2010), ansiosas, segundo Haidt (2024), mas também permanentemente entretidas.

Entretenimento e produção

Uma vez que o entretenimento figura como o principal uso dado a essas tecnologias, é preciso entender suas contradições internas. Do latim “*entretener*”, entreter significa “manter entre” e pode denotar, para o grupo que Umberto Eco (2011) chamou genericamente de “apocalípticos”, a ideia de estar passivamente “flutuando entre dois polos de sentido”, de ser mantido em um estado dormente de “participação pelo ver” (Morin, 2018). Já para os chamados “integrados” (Eco, 2011), que carregam



uma visão mais culturalista, pode ser celebrado como prática “libertadora ou transgressora”, dotada de potência criativa a partir de mediações e ressignificações. Entre essas duas abordagens estaria a busca por uma crítica que, “sem desconsiderar a orientação mercadológica de determinadas iniciativas, também consegue enquadrá-las como artefatos carregados de potência, muitas vezes capazes de transcender ou superar os próprios produtos de base” (Canepa; Monteiro, 2018, p. 3).

O tipo de entretenimento que nos interessa surge na era fordista, com a naturalização da divisão da vida entre ciclos de trabalho e lazer. Como diz Adorno (1995, p. 70, 73) “o tempo livre é acorrentado ao seu oposto. (...) Essa rígida divisão da vida em duas metades enaltece a coisificação que entrementes subjuguou quase completamente o tempo livre”. Para o autor, ao invés de ser uma “reserva de vida imediata em um sistema total completamente mediado”, o tempo livre é coisificado pela própria separação do tempo produtivo. Tendo a função de restaurar a força de trabalho, o tempo livre torna-se um “apêndice” do trabalho, servindo também como tempo de consumo (e de formação para o consumo), principalmente dos produtos de entretenimento da indústria cultural.

Em paralelo à expansão e ordenação da vida pelos modos de produção, inicia-se um avanço do capital também sobre as infâncias, marcado por estratégias de ordenação, apropriação, escassez e consumo que impactam suas vivências. Se no início do século XX é possível perceber a consolidação do ‘consumidor’ como uma construção social naturalizada, a partir da segunda metade, essa “cultura promocional”, que transforma todas as relações sociais em trocas comerciais, passa a incluir também as crianças. Essas populações transformam-se não só em mercado consumidor e fator de influência de compras, mas também em garantia de mercado futuro (Tomaz; Guedes, 2024). Nas famílias, o consumo de produtos culturais, como gibis e filmes baseados na dominação simbólica, funcionava para coibir mudanças estruturais na sociedade, reproduzindo condições de classe como naturais ao mesmo tempo em que inseria os trabalhadores e seus filhos em uma ilusão de pertencimento ao ideal simbólico burguês. Para Marcuse (2015, p. 33), “essa contenção da transformação é, talvez, a mais singular realização da sociedade industrial desenvolvida”.

Com o cinema, e principalmente com a televisão, surge o entretenimento baseado em telas, que modifica fundamentalmente a vida sensorial, o que se amplifica com a chegada das telas interativas, aceleradas, intensas e onipresentes. Desde as



primeiras transmissões *broadcast*⁵ até a atual personalização dos fluxos informativos por meio de conexões individuais, novas formas e objetivos foram dados pelos meios digitais aos artefatos culturais que neles circulam. No mesmo compasso, a relação do espectador com o aparato técnico mudou substancialmente, a ponto das novas interfaces de serviços digitais se metamorfosearem em ambientes imagéticos de existência.

Hoje, vemos um apagamento dos limites entre as metades do ciclo fordista, promovido pelas configurações do capital neoliberal e pelas tecnologias *online* de trabalho e entretenimento. Todavia, continua sendo ponto de concordância para a teoria crítica que a longevidade do sistema capitalista se deve, em boa parte, ao que acontece no campo do que seria o lazer, arena da produção de sentido, do simbólico e do desejo. Para Han (2019, p. 141), apoiado em Heidegger, a função das mídias de entretenimento é “re-impregnar aquela situação pública que determina (...) a visão normal do mundo”, ou ainda desenfardar o ser do peso da constante produção de sentido, ao oferecer “um retrato do sentido pré-pronto”. Segundo o autor, “a *invenção de um mundo*, sim, do *outro como um todo*, seria essencialmente mais custosa e difícil do que encontrar um mundo já *interpretado*” (Han, 2019, p. 141, grifos do autor).

O prazer do conhecimento causa um conflito subjetivo ao desestabilizar um conjunto de saberes estabelecido, para, só depois da apropriação do sentido, gerar a satisfação de ‘reconstruir’ o mundo conhecido e, da mesma forma, o sujeito do conhecimento (Gomes, 2020). O prazer do entretenimento, por sua vez, estaria mais ligado à estabilização e ao “descanso do ser”. Segundo Han, o sujeito entretido passeia por canais de satisfação se mantendo entre o que é familiar e conhecido, protegido do assombro do novo e da resistência do mundo. Mesmo aquele que curiosamente busca o novo, aprecia este como “turista”, não se demora nele, mas “zapeia” vertiginosamente consumindo o outro apenas para saltar para o próximo (Han, 2019).

Desejo e agenciamento

A servidão voluntária no capitalismo tem sido um tema caro à tradição marxiana, desde os autores que conservam os fundamentos da crítica da economia

⁵ Tipo de transmissão de conteúdo que parte de um emissor e é enviada para vários receptores simultaneamente.



política adicionando-lhe o conhecimento psicanalítico (como certos pensadores ligados à Escola de Frankfurt), até os que partiram para análises sob outra gramática, tida como pós-estruturalista, como Deleuze e Guattari. Desde Marx, tem sido possível entender os engodos desse sistema que operam no nível da consciência, por meio das ideologias, e, a partir de Freud, torna-se também viável enxergar os processos que agenciam o inconsciente, bem como a interoperabilidade entre eles.

Para Lazzarato (2010, p. 168), “o capitalismo conhece duas modalidades de produção, de tratamento e de exploração da subjetividade: a sujeição social e a servidão maquínica”. Herdada de outros modelos sociais, a sujeição baseia-se na consciência e nas representações subjetivas para produzir o sujeito social, enquanto que a “novidade, o segredo e a potência específica do capitalismo” estariam na servidão⁶, processo de exploração maquínica e assignificante onde o humano está “ligado” à máquina de forma adjacente, como *input* e *output* de um sistema.

A sujeição social, ao nos prover de uma subjetividade, ao nos assinalar uma identidade, um sexo, uma profissão, uma nacionalidade, etc., produz e distribui papéis e lugares. (...) Na servidão maquínica, o sujeito individuado não se opõe às máquinas, é adjacente a elas. (...) A servidão não age nem por repressão, nem por ideologia. Ela procede por técnicas de modelização e modulação, que se conectam às “energias mesmas da vida e da atividade humana”. Ela se apodera dos seres humanos “por dentro” e “por fora” ao equipá-los com certos modos de percepção e de sensibilidade, bem como de representações inconscientes. A formatação exercida pela servidão maquínica intervém no funcionamento de base dos comportamentos perceptivos, sensitivos, afetivos, cognitivos, linguísticos. (Lazzarato, 2010, p. 168-170)

Observamos a partir dessa chave analítica que certo conjunto de vivências sistêmicas, próprias da relação dos usuários com as TICs de entretenimento, pode configurar uma nova forma de controle e exploração subjetiva. Se antes das TICs conectadas à internet talvez fosse mais difícil identificar a servidão fora das fábricas e escritórios, hoje é fácil perceber que não só os aparelhos estão ligados para as crianças, mas as crianças estão ligadas aos aparelhos. Elas não só são programadas pelos símbolos e significações (Guattari, 1985) dos fluxos audiovisuais que consomem, mas também fornecem *inputs*, matéria-prima (comportamental, emocional, performática)

⁶ O autor acrescenta que “servidão” é um termo da cibernética da automação. Lembramos do uso da palavra “servidor” para designar uma máquina dedicada a determinada rede.



que alimenta algoritmos, representações e identidades, incrementando tragicamente a própria dominação subjetiva.

Baseada no consumo constante de diversão *online*, essa modalidade de dominação atua de forma diferenciada no período de formação basilar do ser desejante e consciente. O verbo “divertir” significa, em uma de suas acepções, “desviar, distrair a atenção de algo” (Divertir, [s.d.]). A etimologia da palavra ‘diversão’ remete ao verbo latino *divertere* que se traduz em “afastar-se, apartar-se, virar para outro lado”, portanto, ir em outra direção. Por essa via, é possível pensar na oferta ostensiva de entretenimento como exibição de objetos que atraem ou ‘desviam’ a demanda. Em um processo de diversão contínua, é possível também entrever um certo silenciamento do desejo. Desejo e demanda são conceitos caros à teoria psicanalítica e, apesar de não ser possível um aprofundamento aqui, cabem esclarecimentos iniciais sobre eles.

Para Freud, o desejo é inicialmente entendido como *Wunsch*, o ‘voto’ que se realiza de forma alucinada nos sonhos, aquele que nasce dos vestígios diurnos, vai aos desejos da infância e se projeta como possibilidade no futuro. É como uma “espécie de fio que anela o presente, passado e futuro”, estruturando a tríade “de onde vim, quem eu sou, para onde eu vou” (Dunker, 2021). Outra acepção do termo na tradição freudiana é *Trieb*, que se traduz mais como ‘pulsão’, a força primária que impulsiona a ação. Segundo a interpretação de Marcuse, *Trieb* refere-se a “instinto, (...) impulsos primários do organismo humano que estão sujeitos a modificação histórica e encontram representação tanto somática como mental” (Marcuse 1975, p. 29).

Já Lacan (2016), procurando definir o desejo em si, o separa da ‘demanda’, que acontece quando o desejo se estabiliza e se localiza em algo. Dessa forma, enquanto a demanda se orienta a objetos nomeáveis, que se colocam perante o sujeito (ainda que não fisicamente), o desejo é uma estrutura mais profunda e ‘sem rosto’, que não está à frente, como algo a ser capturado, mas sim atrás, agindo como ‘causa’ da demanda (Dunker, 2021; Lacan, 2016). Na teoria lacaniana, de forma bem resumida, a hipótese do ‘Desejo’ supõe uma estrutura subjetiva fundamental, composta pela “história dos desejos desejados”, formada por uma cadeia de memórias e experiências à qual se submete todo o conjunto de demandas (desejos estabilizados) de um indivíduo (Dunker, 2021).



O Desejo, enquanto história subjetiva que se autoproduz, é o que conduz a busca por um sentido para a existência, operando por meio de conflitos, de contradições internas e também externas ao sujeito, em vista de todas as determinações que o cercam. Esse movimento difere, em mecanismo e essência, da dimensão do prazer e satisfação momentâneos na qual orbita o entretenimento. O desejo está ligado ao campo do movimento, opondo-se à apatia e ao conforto repetitivo, pois quando se ‘realiza’ ele vira outro, modifica o ‘todo’ do próprio desejo (Dunker, 2021; Lacan, 2016).

Nesse ponto, parece importante abordar o tema do desejo também sob a ótica de Deleuze e Guattari, para quem a questão é central no capitalismo. Embora não seja possível adentrar na complexa gramática que usam, é importante expor a crítica que fazem à noção racionalista de desejo em *O anti-édipo* (Deleuze; Guattari, 2011). Os autores se opõem a um ‘desejo’ originado pela falta histórica do objeto, inscrevendo o discurso psicanalítico da castração na ordem das ideologias, uma vez que aprisionaria o desejo às relações familiares e, portanto, ao próprio capitalismo, já que a família moderna seria a principal instância de codificação do desejo nesse regime. Liberto desse contexto e posicionado como anterior à consciência e produtor da realidade, o desejo torna-se uma força comum a toda a natureza, condutor de todo ato de produção. No contexto social da vida humana, os autores desenham um processo de constituição subjetiva que não se baseia no conflito (contradição dialética), mas na produção desejante (Deleuze; Guattari, 2011, p. 22), o que faz do capitalismo um sistema de apropriação e regulação da produção do desejo.

Dunker (2017) considera a análise de Deleuze e Guattari como dotada de um “materialismo frágil”, uma vez que rejeita concepções metafísicas, mas também recusa o movimento dialético da consciência, sob o qual se assentam as ontologias críticas. Sobre a relação entre desejo e contexto social, os autores propõem que:

Na verdade, a produção social é unicamente a própria produção desejante em condições determinadas. Dizemos que o campo social é imediatamente percorrido pelo desejo, que é o seu produto historicamente determinado, e que a libido não tem necessidade de mediação ou sublimação alguma, de operação psíquica alguma, e de transformação alguma, para investir as forças produtivas e as relações de produção. Há tão somente o desejo e o social, e nada mais. (Deleuze; Guattari, 2011, p. 46)



Assumindo o fundamento freudiano, ainda que o desejo opere no terreno do conflito, a clínica psicanalítica considera que grande parte do sofrimento psíquico tem origem, na verdade, na alienação dos sujeitos do próprio desejo (Dunker, 2021). Em outros termos, na falta de articulação entre o sujeito e o saber da sua história, tomado por demandas que no fundo ele não reconhece como suas. Colocando em termos marxianos, alguém que foi apartado da busca primordial por um sentido próprio da existência por meio do trabalho (do seu ‘agir no mundo’), para ser submetido a demandas de outrem, não reconhece como seu o fruto do próprio trabalho, tampouco reconhece como ‘si mesmo’ o sujeito que é constituído pelo trabalho no capitalismo. Dessa forma, mesmo partindo de ontologias diferentes, a apropriação e agenciamento das potências humanas segue como questão principal.

Dessublimação e adoecimento

O aumento e aprofundamento de várias formas de sofrimento psíquico entre crianças e adolescentes tem sido registrado desde a última década (Haidt, 2024; IBGE, 2026). As mudanças nas práticas infantis nesse período, sintetizadas por Haidt (2024) como a ‘grande reconfiguração’, incluem o que ele define como “inibição da experiência”, causada pelo “segurismo” diante de riscos físicos e a substituição das experiências plenas, mentais e corporificadas pelos conteúdos geradores de prazer oferecidos pelas telas (Haidt, 2024, p. 118).

Segundo Lopes e Bernardino (2011, p. 373), as infâncias da era moderna têm sido marcadas por uma “oferta excessiva de objetos reais, objetos de satisfação, que não permitem a metaforização da falta e a instauração de objetos transicionais para brincar de ser adulto na condição ainda incipiente de ser criança”. A ‘cadeia dos desejos desejados’, em formação basal durante a infância, necessita de experiências que possibilitem o ‘tornar-se sujeito’ por meio da elaboração da ‘falta’. Logo nos primeiros anos da vida humana, as raízes da estrutura subjetiva se estabelecem pela percepção da impossibilidade de prazer imediato, segundo a teoria psicanalítica:

(...) quando se engendra uma demanda, o resultado é sempre uma falta, uma vez que há um desejo por trás. (...) Para que um ser se torne um sujeito desejante, ou seja, um ser autônomo e singular, é necessário que tenha essa experiência de descontinuidade. (...) É essa alternância da presença e ausência [da figura materna] que funda a vida mental de um sujeito, ou seja, é somente na ausência do objeto que é possível rememorá-lo. (...) Uma das consequências psíquicas da instalação



desta função é a renúncia pulsional a favor da cultura e da educação, ou seja, a criança passa a renunciar às satisfações imediatas que antes surgiam da relação com o próprio corpo e com o corpo da mãe ou de seu substituto no desempenho da função materna. Trata-se da inscrição da criança na sexualidade e cultura, que possibilita à criança a utilização da linguagem em sua função simbólica, como substituto da presença do outro, a partir do distanciamento desse outro. (Lopes, Bernardino, 2011, p. 376).

Esse processo, abordado por Freud e Lacan em diversas obras, ainda que aqui tratado de forma bastante introdutória, permite vislumbrar quão profundas podem ser as alterações na constituição psíquica de um indivíduo que não experimenta a falta, ou seja, que tenha desviada a percepção da ausência do prazer corporal e afetivo pelo divertimento sensório das telas. Ou, que após o estabelecimento das funções simbólicas, da representação da linguagem e da fala, seja convidado ostensivamente a desviar-se das autonarrativas históricas que envolvem os desejos autônomos, por satisfações sensoriais. Estas, ‘imediatas’ no sentido de não mediadas pela consciência, mas altamente mediadas pela tecnologia. Essas sensações, não totalmente corporais, tendo em vista o apagamento do corpo na maioria desses atos de especiação, mas primordialmente audiovisuais, trazem consigo ao menos duas vias de controle, pois ao mesmo tempo em que desarmam o desejo vivo (Debord, 1997) com a intensidade e aceleração dos estímulos, também o desviam, ofertando ostensivamente objetos de demanda⁷ para consumo.

O que estamos visualizando parece ser uma forma específica de “dessublimação”, nos termos de Marcuse (2015, p. 102). A noção foi desenvolvida pelo autor para referir-se às formas pelas quais a ‘sociedade industrial avançada’ reduz os elementos culturais “de oposição e transcendência”, que tornam possível a sublimação. No léxico psicanalítico, a sublimação é a aptidão (de fonte repressiva ou não-repressiva) de deslocar os objetivos e pulsões ligados à sexualidade (entendida de forma ampla e não apenas genital) por outras formas de satisfação, mas que de certa maneira continuam ligados à estrutura libidinal, mantendo o prazer como força motriz, ainda que seja um prazer adiado e mais elaborado.

⁷ Interessante lembrar dos vídeos de ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*, ou Resposta Sensorial Meridiana Autônoma) ou categorizados como “satisfatórios” pelo público. Essas produções têm a promessa de melhorar o estado psíquico por meio de sensações provocadas por sons e imagens que nada ‘significam’, mas trazem conforto aos sentidos (ver exemplo em https://youtu.be/lHZ2azw5LCc?si=hElCOB_5nL2NeBOM).



Segundo Freud, nas crianças, o desenvolvimento psicossocial da capacidade de sublimação se dá, sobretudo, no chamado período de latência, quando a libido dos primeiros anos de vida se torna aparentemente adormecida. Esse período é crucial para a formação social, pela internalização de regras e inscrição da criança nos códigos culturais. Nele, os conflitos edípicos latentes são elaborados principalmente pelo brincar e a criança pode descobrir o prazer do conhecimento, da amizade, das artes e dos esportes, a depender de como se dará a sublimação dos impulsos (Klein, 1975).

Marcuse (2015) descreve duas vias pelas quais a sociedade tecnológica opera a dessublimação. A primeira é a dessublimação da cultura, que procede com a incorporação desta (e de seus elementos de contraposição) ao sistema, não só pela escala massiva de sua transmissão, mas principalmente pela sua redução à forma mercadoria, que equaliza tudo no valor de troca. Essa incorporação retira da arte, em suas diversas formas, a força do antagonismo, de representar um outro mundo, de refutar a ordem estabelecida ou de suscitar revoltas contra a ordem, já que opera dentro da mesma. Para Marcuse, a verdade da arte está na sua incompatibilidade com a existência alienada, sendo uma “transcendência consciente”. Mas “o novo totalitarismo manifesta-se precisamente em um pluralismo harmonizador, em que as obras e as verdades mais contraditórias coexistem pacificamente na indiferença” (Marcuse, 2015, p. 88).

A fala assume um tom profético quando nos aproximamos da noção de “indiferença radical” delineada por Zuboff (2020) para tratar de uma forma específica de valoração e gestão da informação pelos sistemas de *big techs*, como Alphabet e Meta. A indiferença radical é uma prática de organização do conhecimento “fundamentalmente associal”, na qual “o conteúdo é julgado por seu volume, abrangência, curtidas e permanência, apesar do fato óbvio de seus significados profundamente diversos se originarem de situações humanas distintas” (Zuboff, 2020, p. 567). A pretensa neutralidade axiológica dos sistemas de recomendação e busca, bem como o fluxo de exibição sequencial e personalizado, gera uma aparente equidade temática e epistemológica entre diferentes conteúdos e esconde o lastro social do que é exibido. No *feed*, não há uma marcada diferença entre um vídeo sobre a guerra na Ucrânia e um *gameplay* de LOL, tudo vira entretenimento, o valor de tudo é dado pelo potencial de gerar visualizações e engajamento. Nesse modelo de negócio, não há valor social qualitativo, apenas aquele que pode ser revertido em números.



A segunda forma de dessublimação é a repressiva (ou ajustada), e opera também por ‘absorção’, mas no âmbito da sexualidade, concedendo certa liberdade às formas de prazer, mas, ao mesmo tempo, domesticando seus impulsos a uma administração controlada. Nas palavras de Marcuse: “O Princípio de Prazer absorve o Princípio de Realidade; a sexualidade é liberada (ou antes, liberalizada) sob formas socialmente construtivas” (Marcuse, 2015, p. 97). Essa forma de dessublimação é associada à mecanização, na medida em que esta ‘poupa’ a energia vital que seria aplicada em outras formas de satisfação, ainda corporais, e promove uma espécie de apagamento do corpo, reduzindo o escopo de sua ação e, em consequência, reduzindo o universo de aplicação da energia investida em um objeto.

A libido transcende as zonas erógenas imediatas - um processo de sublimação não-repressiva. Em contraste, um ambiente mecanizado parece bloquear tal autotranscendência da libido. (...) Assim, diminuindo a energia erótica e intensificando a energia sexual a realidade tecnológica *limita o escopo da sublimação*. Ela também reduz a *necessidade* de sublimação. No aparato mental a tensão entre o que é desejado e o que é permitido parece consideravelmente reduzida e o Princípio de Realidade não parece mais requerer uma transformação indiscriminada e dolorosa das necessidades pulsionais. O indivíduo deve adaptar-se a um mundo que não parece exigir a negação de suas necessidades interiores – um mundo que não é essencialmente hostil. (Marcuse 2015, p. 99, grifos do autor)

Para o autor, a captura e gestão da libido são responsáveis em grande parcela, pela submissão voluntária verificada na sociedade tecnológica, já que a sublimação, ainda que tenha lidado com as imposições de diversas formações sociais, manteve a sua força para transgredir esses limites. Já os processos de dessublimação criam uma “consciência feliz” (Marcuse, 2015, p. 100) como uma camada (frágil) de ‘felicidade’ que abafa a “infelicidade generalizada”, “o temor, a frustração e o desgosto”.⁸

Marcuse não estava se referindo aos ambientes de entretenimento digital, inexistentes na época, mas acreditamos que a sua análise cabe a eles, deixando espaço para acréscimos que apenas podem ser vistos na atual realização da sociedade tecnológica. A libertação de desejos em um ambiente (agora digital) de ‘liberdade controlada’, mercantilizada e absorvida pelo próprio sistema (agora em forma de dados), conforma a pulsão de vida em consumo, por meio da criação de falsas

⁸ Marcuse atribui a esse mecanismo de contenção da infelicidade a liberação de uma energia pulsional sem consciência, que pode rumar para um “novo modo fascista de vida e morte” (Marcuse, 2015, p. 101).



necessidades e satisfações estéticas. Uma ‘consciência entretida’ é, da mesma forma que a ‘Consciência Feliz’⁹, conformada, vivendo sob condições tecnológicas que abafam a energia vital e absorvem as possibilidades de transcendência. Destacamos que essa transposição tem impacto na atuação da imaginação sobre o mundo, e que, nas crianças, essa potência revolucionária está em geral mais livre do estrato repressivo e funcionalista do que nos adultos (Klein, 1991; Vygotsky, 2014). Segundo Marcuse (1975, p. 137), “as formas de liberdade e felicidade que [a imaginação] invoca pretendem emancipar a realidade histórica”, pois sua função crítica reside na “recusa em esquecer o que pode ser”.

Uma falsa consciência gravada em bits

Mas se o consumo desse tipo de entretenimento está em parte ligado ao que Lazzarato (2010, p. 168) entende por “sujeição social”, é também combinado à “servidão maquínica”. Por ela, o indivíduo se torna parte de uma engrenagem, operando e operado por quantificações, movimentos e automações que borram a dualidade sujeito x objeto. Crianças e adolescentes estão ligados a mecanismos que capturam gestos, emoções, suores, batimentos cardíacos, localizações, vozes, formas corporais, interações sociais, redes de contatos, expressões, hábitos, horários, conversas, compras, leituras e qualquer outro dado acessível, voluntariamente cedido ou não. Essa massa compõe uma espécie de duplo, concebido nos servidores das *big techs* tal qual uma sombra objetivada do usuário, modelada a partir dos seus dados pessoais e alimentada constantemente com pedaços da sua experiência.

Nos parece a expressão máxima do que anteviu Marcuse sobre tecnologias que criam falsas necessidades e dão corpo a uma falsa consciência:

Os produtos doutrina ou manipulam, eles promovem uma falsa consciência que é imune à sua falsidade. (...) Na medida em que eles correspondem à racionalidade dada, pensamento e comportamento expressam a falsa consciência, respondendo e contribuindo para a preservação de uma falsa ordem dos fatos. E essa falsa consciência tem sido corporificada nos aparatos tecnológicos dominantes que, por sua vez, a reproduzem. (Marcuse, 2015, p. 50, 154)

⁹ A ‘Consciência feliz’ faz referência à ‘Consciência Infeliz’ hegeliana. Na dialética do senhor e escravo, representa o momento em que sujeito se descobre oprimido, portanto, alcança uma consciência infeliz, mas tem, a partir desse reconhecimento, condições de superá-la (Hegel, 1992).



Interessante contrapor esse ciclo, em que os produtos midiáticos incorporam, naturalizam e reproduzem a racionalidade técnica vigente, com a afirmação de Deleuze e Guattari (2011) sobre a falsa consciência:

A sociedade constrói o seu próprio delírio ao registrar o processo de produção; mas não é um delírio da consciência, ou melhor, a falsa consciência é consciência verdadeira de um falso movimento, percepção verdadeira de um movimento objetivo aparente, percepção verdadeira do movimento que se produz na superfície de registro. (Deleuze; Guattari, 2011, pag. 14, 23).

Embora sigam caminhos distintos na tradição marxiana, as afirmações parecem complementares. A percepção deleuziana remete à consciência falsa conforme colocada por Engels (1893), como a ilusão de que as ideologias não são apenas mediadas pelo pensamento, mas também fundadas por ele. Tal engano, leva o pensador a prescindir do conhecimento da história, pois crê na “ilusão de uma história autónoma (...) das representações ideológicas” e ignora as relações de produção que deram origem a essas representações (Engels, 1893).

Na concepção deleuziana, a falsa consciência não é se dá por mau entendimento ou delírio, mas por estar compreendida (organizada e narrada) na dimensão do registro e não do movimento vivido. Ora, se buscarmos por essa via entender os perfis de consumo como duplos digitais, a falsa consciência deixa de ser a ilusão de que a realidade vivida se produz no pensamento para ser a ilusão de que a realidade vivida se produz na dimensão digital, naquilo que é produzido na ‘superfície de registro’ e ‘pensamento’ das máquinas. Na falsa consciência manifestada pelo eu perfilizado, o agir passa a ser fruto do registro (digital), da mesma forma que o registro é produzido pelo agir; o que, buscando atualizar Marcuse (2015), entendemos como um fortalecimento da imunidade da falsa consciência perante sua própria falsidade.

Deleuze e Guattari descrevem a superfície de registro como um corpo social desenhado sobre a lógica de produção vigente, um *socius* (Deleuze; Gattari, 2011). No *socius* do capitalismo¹⁰, sendo ele próprio uma forma de relação social, o regime de inscrição opera segundo seus fluxos e códigos e o capital torna-se a própria superfície de registro do ser capitalista. Isso nos permite dizer que a lógica de produção do capitalismo digital perfaz um *socius* a ela adaptado, sobre o qual são inscritos,

¹⁰ Segundo os autores, os *socius* históricos foram o da terra e o do corpo do déspota (Deleuze; Guattari, 2011)



codificados, organizados e regulados os desejos (ou a produção desejante): “o *socius* como corpo pleno forma uma superfície na qual toda a produção se registra e parece emanar da superfície de registro” (Deleuze; Guattari, 2011, p. 22).

Mas a apropriação que fazemos da ideia de ‘superfície de registro’, só é possível a partir dos mecanismos de captura. Zuboff (2020) nos lembra que a servidão vai muito além das telas, observando a amplitude da captura promovida por brinquedos conectados, leitores biométricos, aplicativos de localização, assistentes pessoais e outros dispositivos criados para “renderizar” a experiência humana, ou seja, compilar o comportamento na forma de dados e perfis. Necessário frisar que o que é capturado não é comportamento ou emoção exatamente, mas sua leitura maquínica. Ao mesmo tempo, o agir e expressões capturadas não são puramente espontâneos, mas provocados por ambiências tecnológicas específicas.

Considerações finais

Ainda que busquemos desenvolver uma crítica que vislumbre possibilidades de ressignificação ou transcendência no entretenimento digital, uma vez que esse seja associado à maquinaria da vigilância e tenha como usuários crianças e adolescentes, percebemos que a construção crítica de sentido e a superação dos objetivos do capital nesses meios torna-se cada vez mais difícil. Observamos na relação usuário-plataforma um tipo de exploração que promove a captura das potências humanas e impacta sobretudo as infâncias, pois se apropria do movimento contínuo de produção de si, moldando e modulando desejo e consciência na produção de consumo.

A partir da constatação da crescente imersão de sujeitos hipervulneráveis nesse aparato, colocamos em diálogo diferentes tradições críticas, para compreender a extensão dos processos de captura do desejo, de dessublimação e de modulação de falsas consciências. Nosso arcabouço teórico indica que o fazer e fazer-se das infâncias e adolescências, uma vez mediado pelas plataformas digitais de entretenimento, é não só submetido a significados prontos, mas também capturado e instrumentalizado continuamente, de formas pré-reflexivas. Os fluxos audiovisuais estariam se impondo sobre as experiências de formação dialética em frequência e intensidade, por meio da oferta ostensiva de objetos de demanda e da criação de estados de prazer estético que silenciam mecanismos de elaboração, sublimação e construção crítica de sentido. No



mesmo processo, há a modulação de perfis que se constituem como duplos digitais, conduzindo práticas no presente e construindo moldes para o futuro, constituindo-se como uma forma de opressão e dominação de proporções inéditas, que se sobrepõe e aprofunda outras já atuantes sobre as infâncias desde outros modelos sociais.

Sendo as lógicas analisadas inerentes ao consumo dessas formas de entretenimento, inferimos que os caminhos protetivos legais, bem como as iniciativas de educação midiática, precisam considerar também aspectos estéticos e estruturais dos sistemas, em conjunto com os conteúdos que por ali circulam. No documento publicado pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF, 2017), que versa sobre “violações dos direitos das crianças e impactos no desenvolvimento” relacionados às TICs, destacamos como urgente o alerta sobre as “violações da liberdade”, que envolvem “falta de informação diversificada, modulação comportamental, manipulação e tecnologias persuasivas” (Hartung, 2020, p. 3, tradução nossa)¹¹. Dentre as iniciativas possíveis para proteção das infâncias, estão aquelas relacionadas ao “direito das crianças por *design*” (Hartung, 2020, p. 1), que, resumidamente, clama para que governos e empresas “considerem o melhor interesse das crianças nos ambientes digitais, desde a etapa de desenvolvimento e concepção de produtos ou serviços (...), o que prevê, por exemplo, o design estrutural e programático dos aplicativos” (Tomaz; Guedes, 2024, p. 115).

Entendemos que esse desenvolvimento tecnológico segue os imperativos de um modelo econômico, e que os grandes conglomerados tecno-midiáticos de entretenimento dificilmente abrirão mão da lógica de captura, extração e modulação de subjetividades que os sustenta. Assim, acreditamos que somente com pesquisas interdisciplinares e ações combinadas de cunho legal, educativo e protetivo, por parte de governos, educadores e cuidadores, será possível reduzir os danos de tais indústrias sobre as infâncias.

Referências

¹¹ No original: “Freedom violations: lack of diverse information, behavioral modulation, manipulation and persuasive technologies”



ADORNO, Theodor W. Tempo livre. In: **Palavras e sinais: modelos críticos 2**. Petrópolis: Vozes, 1995.

ARAIN Miriam; HAQUE, Malina; JOHAL, Lina; MATHUR, Puja; NEL, Wynand; RAIS, Afsha; SANDHU, Ranbir; SHARMA, Sushil. Maturation of the adolescent brain. **Neuropsychiatric Disease and Treatment**, p. 449, abr. 2013.

AUSTRÁLIA. **Online Safety Amendment (Social Media Minimum Age) Act 2024** (Cth). Nº 127, 2024. Disponível em: <https://www.legislation.gov.au/C2024A00127/asmade/text>. Acesso em: 22 jan. 2026.

BEZERRA, Arthur Coelho. Vigilância e cultura algorítmica no novo regime global de mediação da informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 22, n. 4, p. 68-81, dez. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5344/2936>. Acesso em: 03 jan. 2026.

BONINI, Tiziano; TRERÉ, Emiliano. **Algoritmos de resistência: a luta diária contra o poder das plataformas**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2024. E-book. Disponível em: <https://doi.org/10.7551/mitpress/14329.001.0001>. Acesso em: 21 jan. 2026.

BRASIL. Lei no 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre os direitos digitais de crianças e adolescentes, altera a Lei no 8.069/1990, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 18 set. 2025.

BUTMAN, Judith; ALLEGRI, Ricardo F. A Cognição Social e o Córtex Cerebral. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 14, n. 2, p. 275–279, 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722001000200003&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 27 fev. 2025.

CANEPA, Laura Loguercio; MONTEIRO, Tiago. Entretenimento e vida cotidiana: narrativas e consumo. **Mídia e Cotidiano**, v. 12, n. 2, 2018. DOI: 10.22409/ppgmc.v12i2. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v12i2>. Acesso em: 27 mar. 2025.

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024** [livro eletrônico]. São Paulo: CGI.br, 2025. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2024/>. Acesso em: 05 jan. 2026.

DAVENPORT, Thomas H.; BECK, John C. **The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business**. Massachusetts: Harvard Business Press, 2001.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia vol. 1**. São Paulo: Editora 34, 2011.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIVERTIR. In: HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Souza; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva/Instituto Antônio Houaiss, 2026. Disponível em: houaiss.uol.com. Acesso em: 05 jan. 2026.

DUNKER, Christian. **Contribuições de Deleuze e Guattari na psicanálise?** | Christian Dunker | Falando n'isso 142. YouTube, 6 set. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O3Aqwe6TAjg>. Acesso em: 11 jan. 2026.



DUNKER, Christian. **Qual é meu desejo?** | Christian Dunker | Falando nisso 310. [S. l.], 21 abr. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P-5iUSyCJTc>. Acesso em: 7 jan. 2026.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ENGELS, Friedrich. Carta a Franz Mehring, 14 de julho de 1893. Marxists Internet Archive, [s.l.], [1893]. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/marx/1893/07/14.htm>. Acesso em: 21 jan. 2026.

E-SAFETY COMMISSIONER (Austrália). **Platforms restrict access to 4.7 million under-16 accounts across Australia**. [S. l.], 15 jan. 2026. Disponível em: <https://www.esafety.gov.au/newsroom/media-releases/platforms-restrict-access-to-47-million-under-16-accounts-across-australia>. Acesso em: 22 jan. 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2021.

GILLESPIE, Tarleton. A relevância dos algoritmos. **Revista Parágrafo**, São Paulo, Brasil, v. 6, n. 1, p. 95-121, jan./abr. 2018.

GOMES, Henriette Ferreira. Mediação da Informação e suas dimensões Dialógica, Estética, Formativa, Ética e Política: um fundamento da Ciência da Informação em favor do protagonismo social. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v.30, n.4, p. 1-23, out./dez. 2020.

GUATTARI, Félix. **Revolução Molecular: pulsações políticas do desejo**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

Haidt, Jonathan. **A geração ansiosa: Como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais**. São Paulo: Companhia das Letras, 2024.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HAN, Byung-Chul. **Bom entretenimento**. Petrópolis: Vozes, 2019.

HARTUNG, Pedro. The children's rights-by-design standard for data use by tech companies. **UNICEF Innocenti**, 31 out. 2020. Disponível em: <https://www.unicef.org/innocenti/media/1096/file/%20UNICEF-Global-Insight-DataGov-data-use-brief-2020.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2025.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do Espírito**. Petrópolis: Vozes, 1992.

IBGE. **Pesquisa nacional de saúde do escolar: 2024**. Rio de Janeiro: IBGE, 2026.

KAYE, Byron; PAL, Alasdair. **Australia social media ban hits 4.7 million teen accounts in first month**. Reuters, Sydney, 15 jan. 2026. Disponível em: <https://www.reuters.com/world/asia-pacific/australia-social-media-ban-hits-47-million-teen-accounts-first-month-2026-01-15/>. Acesso em: 23 jan. 2026.

KLEIN, Melanie. A técnica de análise no período de latência. In: KLEIN, Melanie. **Psicanálise da criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1975. p. 93-119.

KLEIN, Melanie. **Inveja e gratidão e outros trabalhos (1946-1963)**. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1991.



LACAN, Jacques. **O seminário, livro 6: o desejo e sua interpretação**. Texto estabelecido por Jacques-Alain Miller. Tradução de Claudia Berliner. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

LAZZARATO, Maurizio. Sujeição e servidão no capitalismo contemporâneo. **Cadernos de Subjetividade**. PUC/SP, p. 168-179, 2010.

LOPES, Tanja Joy Schöner; BERNARDINO, Leda Mariza Fischer. O sujeito em constituição, o brincar e a problemática do desejo na modernidade. **Rev. Mal-Estar Subj.**, Fortaleza, v. 11, n. 1, p. 369-395, mar. 2011. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482011000100014&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 09 jan. 2026.

MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud**. 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

MARCUSE, Herbert **O homem unidimensional: estudos da ideologia da sociedade industrial avançada**. São Paulo: EDIPRO, 2015.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX: O espírito do Tempo – Neurose e Necrose**. Rio de Janeiro: Forence, 2018.

NAVARRO, Rodrigo. The average screen time and usage by country. **Electronics Hub**, 26 ago. 2024. Disponível em: <https://www.electronicshub.org/the-average-screen-time-and-usage-by-country/>. Acesso em: 18 mar. 2025.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.br). Estatísticas TIC para crianças de 0 a 8 anos de idade. São Paulo: CGI.BR, 2025. Disponível em <https://cetic.br/pt/publicacao/estatisticas-tic-para-criancas-de-0-a-8-anos-de-idade/>. Acesso em 23 fev 2025.

PAIVA, Fernando. Crianças e smartphones no Brasil. **Mobile Time/Opinion Box**, 2024. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/download/35642/>. Acesso em 23 fev. 2025.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus Editorial, 1994.

TOMAZ, Renata; GUEDES, Brenda. Crianças, Cultura Promocional e Mídias Sociais: sujeitos de direitos adicionados como intermediários promocionais. In: COVALESKI, Rogério Luiz GUEDES, Brenda (orgs). **Infância, mídia e consumo: crianças como sujeitos de direitos ou público-alvo?** Recife, PE: Maxi Editora, 2024.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada: filosofia da sensação**. Campinas: Editora da Unicamp, 2010.

UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND (UNICEF). **The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World**. UNICEF. 2017. Disponível em: <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2017>. Acesso em: 24 fev. 2025.

VYGOTSKY, Lev. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**. A luta por um futuro humano da nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.



★

Este é um ARTIGO publicado em acesso aberto (*Open Access*) sob a licença *Creative Commons Attribution*, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições, desde que o trabalho original seja corretamente citado.