

A ECONOMIA DA ATENÇÃO E A FIDELIZAÇÃO DE CONSUMIDORES NA ERA DIGITAL

EL AHORRO DE ATENCIÓN Y LA FIDELIZACIÓN DE CONSUMIDORES EN LA ERA DIGITAL

THE ECONOMY OF ATTENTION AND CONSUMER LOYALTY IN THE DIGITAL AGE

Arnaldo Nogaro¹ 

Marina Golo Anzolin² 

Neila Ana Provenzi³ 

Resumo

O artigo resulta de pesquisa teórica, natureza qualitativa, com o objetivo de refletir e alertar a respeito dos impactos e das consequências da era digital na vida de crianças e adolescentes enquanto consumidores. A era digital está em curso, mas ainda não se tem a noção de seus reais impactos na sua saúde, educação, comportamento e relações sociais. O mercado está alerta e já possui estratégias de como gerar desejo, vender e obter lucros com a economia da atenção, isto é, com vigoroso apelo ao visual e ao desejo, em um ambiente no qual crianças e jovens estão navegando. A lógica é atrair consumidores e fidelizá-los desde cedo. Pais e educadores precisam estar conscientes, atentos, próximos de seus filhos, dar-lhes afeto, dialogar, orientá-los e prevenir possíveis efeitos nocivos. Dar proteção e produzir esclarecimento são mecanismos que auxiliam no bom uso das tecnologias e, consequentemente, para usufruir do que elas possuem de bom.

Palavras-chave: Infância. Mercado. Saúde mental. Tecnologias digitais.

Resumen

Este artículo es resultado de una investigación teórica, de carácter cualitativo, con el objetivo de reflexionar y sensibilizar sobre los impactos y consecuencias de la era digital en la vida de niños y adolescentes como consumidores. Partimos desde un interrogante que nos preocupa y que ha guiado la investigación: ¿cuáles son los efectos de las tecnologías digitales en la vida de niños y adolescentes? Se sabe que la era digital está en marcha, pero aún no se tiene idea de sus impactos reales en la salud, la educación, el comportamiento y las relaciones sociales. El mercado está alerta y ya tiene estrategias sobre cómo generar deseo,

¹ Doutor em Educação - UFRGS. Professor do PPGEDU e PPGAIS URI. Grupo de Pesquisa: Ética, educação e formação de professores. E-mail: narnaldo@uricer.edu.br

² Graduanda em Medicina. URI Erechim. Ciências da Saúde. Grupo de Pesquisa: Ética, educação e formação de professores. E-mail: marinaanzolin@hotmail.com

³ Mestre em Educação- UNIJUÍ. Professora da URI São Luiz Gonzaga. E-mail: neilaana@saoluiz.uri.edu.br

Como referenciar este artigo:

NOGARO, Arnaldo; ANZOLIN, Marina Golo; PROVENZI, Neila Ana. A economia da atenção e a fidelização de consumidores na era digital. **Revista Pedagógica**, Chapecó, v. 27, e8027, 2025. DOI: <http://doi.org/10.22196/rp.v22i0.8027>

vender y obtener ganancias con el ahorro de atención, es decir, con una vigorosa apelación a lo visual y al deseo en un entorno donde niños y jóvenes navegan. La lógica predominante es atraer consumidores y fidelizarlos desde una edad temprana. Padres y educadores necesitan ser conscientes, atentos, cercanos a sus hijos, darles cariño, hablarles, orientarles y prevenir posibles efectos nocivos. Brindar protección y producir esclarecimiento son mecanismos que ayudan al buen uso de las tecnologías y, en consecuencia, a aprovechar lo que tienen para ofrecer.

Palabras clave: Niñez. Mercado. Salud mental. Tecnologías digitales.

Abstract

This paper results of theoretical research, qualitative nature, aimed at reflecting on and raising awareness of the impacts and consequences of the digital age on the lives of children and adolescents as consumers. The digital era is underway, but we still have no idea of its real impacts on health, education, behavior, and social relationships. The market is alert and already has strategies on how to generate desire, sell, and profit from the economy of attention, that is, with a vigorous appeal to the visual and desire in an environment where children and young people are navigating. The logic is to attract consumers and retain them from an early age. Parents and educators need to be aware, attentive, close to their children, give them affection, dialogue, guide them, and prevent possible harmful effects. Providing protection and producing clarification are mechanisms that help in the proper use of technologies and, consequently, to enjoy what they have to offer.

Keywords: Childhood. Market. Mental health. Digital Technologies.

Introdução

O cenário contemporâneo em relação ao digital nos direciona para a análise de uma instabilidade da mente, uma crise de pensamento, uma vez que sua abrangência é tão ampla e estratosférica que nos impede de ter uma visão global, de pensar outros modos de ser, em outras palavras, acabamos reduzindo nossa capacidade de pensar. Ele nos paralisa, acomoda e conforma pela praticidade e respostas imediatas, embora nem sempre as melhores e mais propícias ao ser humano.

Por que a era digital se situa no horizonte da nossa problematização? Constatamos escritos de autores que se colocam como defensores da era digital e dos seus benefícios, sem uma crítica mais profunda, adotando um comportamento quase determinístico e de pensamento único a seu respeito. Neste texto não é a elas que recorreremos com maior intensidade, mas sim a autores como Berardi (2019), Bridle (2019), Cesarino (2022), Cray (2016, 2023), Linn (2006), Sibilia (2015) e Young (2011), os quais contrapõem este cenário, mostrando os reais perigos e

influências negativas a que estão expostas crianças e adolescentes na era digital. Ao lado das obras que mostram as vantagens e ganhos desta era, encontramos uma gama de pensadores que alertam para o que denominam “era da incerteza”, “nova idade das trevas”, “asfixia”, “sociedade excitada”, “o mundo do avesso”, “terra arrasada”, para abrir nossos olhos a algo que naturalizamos, e que não apenas incrementam nossas aptidões, “[...] mas também as moldam e nos dirigem com um propósito, que pode ser benéfico ou maléfico” (Bridle, 2019, p. 10).

O ser humano, a natureza e a morte percorrem por turbulências que provocam todo tipo de discussão e perplexidade, indicando uma necessidade de redefinição. A espécie humana passa por diferentes mudanças e eras, e é por essa evolução contínua que propostas tecnocientíficas proclamam um replanejamento da espécie humana, inaugurando o começo de uma nova era. Uma era artificial, comandada pela evolução pós-humana de toda biosfera, com processos que superariam em velocidade e eficiência os lentos ritmos da velha natureza, acelerando os novos recursos tecnocientíficos. Assim, como expressa Sibila (2015), o corpo humano, em sua antiga configuração biológica, estaria se tornando “obsoleto”, passando a perder tanto a sua definição clássica como a analógica solidez que outrora o constituiria.

Nesse sentido, delineamos um quadro teórico que permita a exposição de argumentos que nos façam pensar e nos inserir no significado da era digital, especialmente em aspectos que dizem respeito, propriamente, as crianças e adolescentes que nasceram nela e não possuem a experiência do mundo anterior. Para estes, o mundo é o que vivem. Já para nós, que transitamos em meio a tantos acontecimentos díspares e até ambíguos, há a história e a memória como recursos a serem invocados e que nos permitem o contraponto de dois mundos: o analógico e o digital. Na verdade, um único mundo, mas com faces possíveis de acordo com a idade e o tempo de vida de cada um. A lógica do nosso raciocínio no desenvolvimento do texto segue três ideias-chave: a era digital e suas nuances; hiperconectados e alvos do mercado; e, a economia da atenção como nova lógica de consumo. Com esta arquitetura acreditamos dar conta do que nos propomos com este artigo.

1 Metodologia

O artigo resulta de pesquisa teórica, de natureza qualitativa. A teoria é um conjunto de posicionamentos bem elaborados. Na visão de Paviani (2013, p. 49), ela permite a elaboração do conhecimento já produzido e, de outro lado, ela é o apoio para a busca de novos conhecimentos. Esta não é o conhecimento, mas dá condições ou possibilita o conhecimento. “A teoria não é a solução. É a possibilidade de buscar a solução do problema” (Morin, 2001, p. 335). Portanto, a característica principal deste tipo de pesquisa é a necessidade e a possibilidade de indagação, na busca da formação de conceitos que respondam a um problema existente. No caso específico aqui posto, a indagação originária que conduziu à escrita foi a seguinte: possuímos a dimensão dos impactos e consequências da era digital na vida de crianças e adolescentes enquanto consumidores?

Para a execução da investigação utilizamos como recursos, basicamente, livros atuais que tratam do tema e cuja preocupação estivesse em afinidade com nosso objetivo. Definimos três categorias dentro das quais aglutinamos nossos argumentos para dar conta do questionamento definido e do objetivo traçado: a era digital e suas nuances; hiperconectados e alvos do mercado; e, a economia da atenção como nova lógica de consumo. Na sequência do texto, cada categoria é abordada dentro de sua peculiaridade, mas com o foco no cumprimento do objetivo proposto.

2 A era digital e suas nuances

Compreendemos a era digital como um acontecimento e não um evento, uma vez que suas origens estão em um determinado momento histórico e foram influenciadas por diferentes fatores, mas que não tem previsão de um fim; pelo contrário, trata-se de algo onipresente, que não podemos negar, nem ignorar, sob o risco de negar a nós mesmos. Como Sibilia (2015) reverbera: somos pós-orgânicos, em uma era que termina, a do homem concebido até então.

A compreensão do digital como acontecimento (Deleuze, 2011) remete a pensar a vida e o mundo em suas singularidades, suas presencialidades e suas virtualidades de maneira plena. É encontrar a lógica do devir, não para buscar imitações, mas para abrir espaços à captura daquilo que nem sempre pode ser controlado, medido, cronometrado, mas que acontece quando abrimos possibilidades interpretativas do mundo e da vida.

Dialogar sobre a Era Digital como grande conceito que abriga dentro desse tema todas as transformações provocadas com a chegada da “Era da informação” e da “Era tecnológica”, que mudaram radicalmente a forma de ver o mundo, das pessoas se relacionarem, as transações comerciais e de negócios, a comunicação, o consumo, dentre outros aspectos, em síntese, representa a experiência de uma nova subjetividade humana. A ascensão da Era Digital transformou radicalmente a maneira como as crianças e adolescentes interagem com o mundo ao seu redor. O acesso quase ubíquo à internet, os dispositivos móveis e as redes sociais transformaram o modo como os jovens interagem, estão cada vez mais imersos em um ambiente digital em constante evolução. Nicolelis (2020, p. 334) alerta a respeito do potencial macabro e das perdas resultantes de nossa imersão contínua e crescente nas novas tecnologias digitais, bem como a nossa aparente submissão a elas,

[...] do nascimento ao último minuto da nossa vida consciente – reduzindo algumas poucas horas de sono por dia – podem corromper e rapidamente deteriorar a básica operação do nosso cérebro de primata, seu alcance e seu espectro único de ação, sem mencionar a sua capacidade inerente de gerar tudo o que define o esplendor e a particularidade da condição humana.

Ao mesmo tempo que a Revolução Tecnológica oferece inúmeras oportunidades de aprendizado, também traz consigo desafios significativos. Anteriormente, o meio pelo qual as pessoas buscavam informações era por livros, materiais impressos e enciclopédias. No entanto, nos dias de hoje basta um clique para ter acesso imediato a uma quantidade praticamente ilimitada de informações. O avanço tecnológico trouxe o benefício na busca por informações e na facilidade em encontrá-las, que por outro lado enfrenta desafios, em distinguir entre tantas informações quais são confiáveis e quais são enganosas.

A era digital pode ser entendida também como sinônimo do que Lèvy (2011) denomina de “virtualização”, ou seja, a perspectiva da realidade que impacta não somente a informação e a comunicação, mas os corpos, o funcionamento econômico, a sensibilidade humana, o exercício da inteligência e a coletividade. É a metamorfose de um modo de ser para outro, com suas respectivas implicações econômicas, sociopolíticas, antropológicas, culturais e educacionais.

Bridle (2019) elabora seu raciocínio para nos colocar diante de uma realidade que não podemos dispensar, mas que, pela abundância de informações e pluralidades de mundos que nos é acessível, não conseguimos obter um quadro inteligível consensual e coerente. Ele vê como necessidade nos alfabetizarmos para que não nos apeguemos aos seus fetiches e aspectos práticos, e esqueçamos o emaranhado de formas invisíveis e entrelaçadas que definem visões de mundo. Para o que Bridle (2019) denomina de “alfabetização”, poderíamos parafrasear Soares (1999), dar mais um passo e falarmos de “letramento digital”, ou “literacia digital”, isto é, o estado ou a condição que assume aquele que apreende as implicações das transformações que ela carrega e reflete criticamente sobre suas consequências nos diferentes âmbitos da vida. Mas não basta uma apropriação intelectual, há premência de ação, de exercício pleno em dar respostas adequadamente às demandas emergentes da era digital no contexto individual e social.

Contudo, não chegaremos a este patamar se

[...] não entendemos como as tecnologias complexas funcionam, como os sistemas tecnológicos se interconectam e como os sistemas interagem, ficamos impotentes dentro desses sistemas, e o potencial que eles têm é aprisionado de maneira ainda mais fácil pelas elites egoístas e por corporações desumanas (Bridle, 2019, p. 11).

A dinâmica do mundo nos coloca diante de impasses e nos conduz a dilemas, perante os quais fracassamos pela fragilidade com que entendemos e pensamos nosso lugar no mundo, pela ausência de outras possibilidades concretas viáveis que não nos deixam dispensar a “rede”, mas nada impede que pensemos através dela e dentro dela. Ousar diante da era digital é o que propõe Crary (2023), ao falar em “estratégia de defesa” frente à despersonalização da internet. O autor alega que a

[...] patologia da internet não está no que é transacionado em seus circuitos menos acessíveis, mas na naturalização do modo como nossas necessidades, desejos e afeições são desviados ou apartados do compromisso com o cuidado com um mundo vivido em comum com os outros (Crary, 2023, p. 47).

Logo, Crary (2023) demonstra que não existem sujeitos revolucionários nas redes sociais, pois elas não nasceram para isso, mas para impedir e obstruir movimentos e ações de resistência (Bridle, 2019) e, para tanto, basta ver como a computação é apropriada em sua origem, pelas forças armadas dos países, e utilizada a serviço da guerra. No entanto, Bridle (2019) tem como uma de suas propostas, no seu livro, deixar claro que se somos capazes de pensar de outras maneiras, então também estamos aptos para repensar o mundo. “Nossas tecnologias são extensões de nós, codificadas em máquinas, em armações de conhecimento e ação; se realmente pensadas, elas sugerem o modelo de um mundo mais verdadeiro” (Bridle, 2019, p. 24).

A massificação do mundo digital incluiu públicos com diferentes características, dos mais esclarecidos e críticos aos mais passivos e incapazes de um discernimento mais acurado em relação aos conteúdos que acessam. Dentre os consumidores digitais estão as crianças e adolescentes que, em um grande contingente, não “navegam”, mas “naufagam” na rede, o que se torna objeto de preocupação para pais, educadores, críticos de mídia, intelectuais, estudiosos e teóricos. Crary (2023) chama atenção para a desativação da memória e a absorção das temporalidades vividas, para o peso do desempoderamento e a conectividade despersonalizada. Em suas palavras, “[...] o complexo cibernético é o motor implacável do vício, das falsas esperanças, da crueldade, da psicose, do endividamento, da vida desperdiçada, da corrosão da memória e da desintegração social” (Crary, 2023, p. 14).

Assim, Rich (2013) recomenda que quando tentamos entender como as mídias são usadas e como os usuários são afetados, precisamos repensar a natureza do modo como as crianças e adolescentes estão usando-as, quais mídias são essas e os mecanismos pelos quais elas influenciam sua saúde, educação e relações sociais. O presente raciocínio nos leva ao próximo tópico, no qual vamos procurar explicitar alguns destes aspectos.

3 Hiperconectados e alvos do mercado

Um estudo americano, chamado Zero to Eight: Children's Media Use in America, revelou que em 2011 apenas 10% das crianças do país usavam dispositivos eletrônicos portáteis. Dois anos depois, o número subiu para 38%. Já em 2017, o número foi para 95%, o que indica um aumento expressivo do uso da tecnologia na infância. Embora ainda exista um questionamento muito grande a respeito do uso das tecnologias durante o desenvolvimento infanto-juvenil, ainda não existe um consenso de certo ou errado acerca do uso de dispositivos móveis. (Common Sense, 2020).

Se em uma face da realidade as tecnologias demonstram oferecer inúmeras oportunidades para aprendizado, entretenimento, conexão social e desenvolvimento de habilidades, como por exemplo, em escolas, com a utilização de jogos educativos podem ser estimuladores lógicos de raciocínio e, também, facilitadores de uma aprendizagem dinâmica e adaptativa; da outra, temos o uso excessivo ou inadequado de tecnologias. Essa que gera diversos problemas como distração constante, isolamento social, problemas de saúde mental, como ansiedade e depressão, e, até mesmo, exposição a conteúdos inadequados (Hospital Santa Mônica, 2020).

Barros e Moraes (2011, 2011a), explicam que a era digital permite trocas que antes eram inimagináveis. E isso é muito bom! Enviar e receber arquivos passaram a ser coisas corriqueiras no mundo atual. Nem sempre toda a inteligência e capacidade de criação de uma pessoa são direcionadas para atividades louváveis. Que o computador e a Internet são umas das melhores invenções do último século, poucos discordam! Mas, também, precisamos nos perguntar se não estamos ficando mais preguiçosos, sedentários e obesos ultimamente? Nesse sentido, Linn (2006) responde lembrando que as crianças não são somente sedentárias, mas sua vida é inundada pelo marketing de alimentos e publicidade de brinquedos. Temos que ter consciência que tudo isso gerará algumas consequências em suas vidas, na formação que estão tendo, o que faz Nicolelis (2020) utilizar a expressão "camaleões digitais" para referir-se aos seres humanos que transformam-se com o mundo digital.

A modernização tecnológica e a invenção de equipamentos ultramodernos são pensadas para serem mecanismos que demandem a atenção plena e contínua dos indivíduos, independentemente do que estejam fazendo. A interatividade e apelo que apresentam e demandam geram inúmeros problemas quando há necessidade de maior concentração ou foco específico. Crary (2016, p. 93) lembra que os chamados aparelhos *smart* recebem “[...] esse nome não tanto pelas vantagens que podem oferecer aos indivíduos, mas pela capacidade de integrar os usuários a rotinas 24/7 de forma mais completa”.

Não há interesse que nosso olhar se demore nos objetos ou imagens, mas que o tempo de fixação seja o suficiente para obter a informação que o leve a outro objeto, gerando um engajamento visual. “O olho (e a mente) é dissuadido a divagar sem rumo, e o observador, impelido de se perder ou de escapar das tarefas visuais que lhe são impostas” (Crary, 2023, p. 150). Por isso que o que é apresentado deve ser raso e desprovido de complexidade. De acordo com este autor (2023, p. 148), é “[...] necessário que ele tenha alguns atributos perceptualmente atraentes, mas que logo sejam esvaziados de interesse”.

Linn (2006), fez previsões a respeito dos efeitos perniciosos da publicidade nas crianças e de como estas são vistas como potenciais consumidores, mesmo que quem compre sejam seus pais. A autora (2006) entra no circuito de como é pensada a publicidade para conhecer os meandros e a lógica que alimenta uma rede perversa que pouco se importa com as crianças, mas muito tem em conta quando se trata de consumidores.

Assim como as mídias podem não ser diretamente prejudiciais para crianças mais novas, mas podem substituir atividades mais adequadas ao desenvolvimento do cérebro. Rich (2013, p. 39) enfatiza que “[...] a estimulação pelas mídias pode não permitir o tempo de inatividade (ou tédio) necessário para permitir a organização psicológica ou a criatividade livre”.

A era digital deu mais corpo a estas ideias e potencializou a capacidade da publicidade para atingir o alvo com maior precisão e com retornos mais rentáveis. Berardi (2019) descreve, com maestria, este movimento orquestrado para transmitir mensagens, sejam explícitas ou subliminares. Observa que não sejamos ingênuos de

pensar que elas visam a troca de informações entre pessoas atentas, perspicazes e conscientes. Isso seria um ledô engano, pois a

[...] publicidade não tem essa intenção, porque é essencialmente uma batalha pela conquista de um espaço de atenção em um fluxo de tempo existencial absolutamente esquadrihado, ocupado, empenhado, explorado, espremido, assediado e também devastado (Berardi, 2019, p. 55).

Quando crianças e adolescentes dedicam horas excessivas ao mundo digital a tal ponto que podemos pensar que se trata de um escravismo virtual. Berardi (2019, p. 141-142) explica que nestes casos o sistema “[...] nervoso é submetido a um estresse sem precedentes e isso provoca patologias da atenção, da imaginação, da memória e da emoção que tendem a assumir caráter epidêmico”. Canoura e Balaguer (2014, p. 29) ponderam que, como em

[...] cualquier otra actividad en la que se cometen excesos, en la conectividad existen riesgos de salud. Puede aparecer sobrepeso, hipertensión, tendinitis, pérdida de relaciones importantes y de actividades fundamentales, incluidos el estudio, el trabajo, el sueño. Todo esto, claro, cuando hablamos de exceso, no de uso apropiado (grifo nosso).

A era digital abriu inúmeros canais e potencializou formas para que as crianças e adolescentes, que antes tinham exclusivamente a televisão como ferramenta de acesso a vídeos, imagens, filmes, agora possuam um universo de acesso a mensagens de diferentes naturezas e teores. Linn (2006, p. 25) reforça que a explosão do “[...] marketing voltado as crianças hoje é direcionada de maneira precisa, refinada por métodos científicos e lapidada por psicólogos infantis – resumindo, é mais penetrante e importuna do que nunca”. Este material é produzido não para ter algum sentido, mas para provocar desejo e adesão.

Em muitas situações, todo este conteúdo chega sem qualquer filtro e, mesmo que o tenha, muitos são hábeis em criar estratégias para burlá-lo e acessar conteúdos sem maiores dificuldades. Essa evidência leva Marín-Díaz (2010, p. 196) a considerar que a “[...] mídia (e, com ela, a tendência que busca transformar as crianças em consumidores), assim como o enfraquecimento da autoridade dos adultos, aparecem como os principais elementos que apagam a moderna noção da infância”. O conteúdo disponível, em sua grande maioria, carrega dentro de si

mensagens de violência de qualquer natureza, ódio, pornografia, consumo, mentiras ... (uma vez que o receptor pensa que é um humano que está do outro lado quando são algoritmos programados para determinado fim), tudo isso com uma finalidade já sabida: lucro e interesse mercadológico.

Nas crianças e adolescentes, por ser um público mais frágil emocionalmente, o impacto é muito maior e mais severo, pois de acordo com Linn (2006, p. 23), a propaganda “[...] agrada às emoções, não ao intelecto, e afeta as crianças ainda mais profundamente do que os adultos”. Os vídeos impactam e agem no inconsciente alterando parâmetros de conduta e de relações sociais. Bridle (2019, p. 260) destaca que pais “[...] relataram uma mudança de comportamento nos filhos depois de assistir a vídeos que assustam. Esses efeitos da rede provocam dano real e provavelmente duradouro”. Para o autor referido (2019), o usuário que consome este conteúdo sofre um processo de expropriação de sua vontade e seu sistema de recompensa cerebral é alimentado para que queira mais e mais, com dificuldade para parar. O mais assustador é que quem está do outro lado, na defesa das crianças, encontra dificuldades para se contrapor e se defender outros pontos de vista, pois seu poder de persuasão é muito forte e, geralmente, de acesso fácil e barato.

Portanto, eis a razão pela qual nos preocupamos com os destinos de crianças e adolescentes na rede. Palfrey e Gasser (2011, p. 75) pontuam que ninguém,

[...] ainda, experimentou o efeito agregado de viver plenamente vidas digitalmente mediadas, digamos, uma vida de oitenta ou noventa anos. Os Nativos Digitais serão as primeiras pessoas a experimentar o efeito crescente da criação de identidades e dossiês digitais em um longo período de tempo.

Canoura e Balaguer (2014, p. 19) tocam em um assunto sensível, mas necessário e urgente, ao mostrarem que crianças em maior vulnerabilidade social, também são as mais expostas aos riscos e efeitos negativos das mídias.

Estudios Internacionales de los últimos años concluyen que los niños más vulnerables desde el punto de vista psicológico, social y familiar tienen por lo menos cuatro veces más chances de quedar expuestos a situaciones de peligro en internet. La vulnerabilidad de su vida real se traslada al mundo virtual. Pero en este campo los padres no tienen experiencia (grifo nosso).

O mundo digital oferece inúmeras oportunidades que antes não existiam. As gerações anteriores não usufruíram de tantas possibilidades em relação à comunicação. Não há necessidade de deslocamentos longos, economia de tempo, menor exposição ao trânsito, agilidade nas tarefas etc. Mas como toda realidade, há uma outra face que preocupa: a dependência. Sobre ela Young, Yue e Ying (2011, p. 19) afirmam que o problema “[...] se alastra a olhos vistos, mas pouco ainda se compreende sobre as razões pelas quais as pessoas se tornam dependentes de internet”. Quando ela conduz as crianças e adolescentes a padrões distintos de cognição e comportamento, passa a ter caráter patológico, gerando o uso compulsivo e a não ter capacidade de controlar, ou regular, o próprio comportamento virtual. Este aspecto é referido por Nicolelis (2020), ao destacar que o pensamento crítico pode ser totalmente obliterado pela obediência cega às regras impostas arbitrariamente; e o pensamento artístico e científico inovador pode dar lugar ao dogma.

Barros e Moraes (2011, p. 29) concluem que uma pessoa viciada no uso da Internet acaba prejudicando outras áreas de sua vida, como podemos inferir que

[...] o desempenho escolar ou profissional diminui (a pessoa não se dedica mais aos estudos ou ao seu trabalho), a qualidade e o tempo de sono diminuem (a pessoa deixa de dormir para ficar conectada à Internet) e as relações com a família e com os amigos pioram (o contato com essas pessoas não são mais fonte de alegria e prazer para o viciado). Na verdade, muitos problemas podem ocorrer em função de um vício: falta de concentração, ansiedade, problemas alimentares, mau humor, pensamentos obsessivos, agressividade exagerada e angústia.

Acessar e utilizar a internet não necessariamente gera dependência. Há vários fatores envolvidos e critérios para se diagnosticar se ela está ou não ocorrendo. Larose (2011) esclarece que algumas atividades virtuais são mais propensas ao abuso que outras, e somente aqueles que se envolvem com atividades mais adictivas passam a ter problemas. Em relação às crianças e adolescentes, eles possuem menor experiência de vida, embora muitos sejam mais hábeis com a tecnologia do que os adultos. Como ainda são imaturos emocionalmente ficam mais expostos à violência, pornografia, assédio, racismo, homofobia etc., como bem enfatiza Marín-Díaz (2010, p. 195), ao lembrar que “[...] com relação ao controle da informação, a infância, que

antes estava protegida da exposição a conteúdos e informação que poderiam tirar-lhe a inocência, hoje está amplamente exposta a eles através da mídia”. Um contingente significativo deles navegam sem conhecimento e acompanhamento dos pais ou responsáveis, sem alguém que possa dialogar e orientá-los.

Neste contexto, Luna (2013) observa que os nativos digitais processam a informação de forma diferente do que os seus predecessores, se comunicam de forma diferente, o que não significa que saibam andar e se defenderem sozinhos no ciberespaço. Eles se adaptam precocemente e são inovadores quanto à tecnologia, deixando muitos adultos para trás, mas não há risco zero na rede. Rich (2013) reverbera que existem evidências de que o tempo excessivo de uso das telas eletrônicas pode ter efeitos prejudiciais para a saúde física, mental e social. No entendimento do pensador, as principais causas da mortalidade – lesões, homicídio e suicídio – e “[...] as mortalidades de longo prazo que iniciam predominantemente na infância – obesidade, comportamento de risco à saúde, uso de tabaco, álcool e drogas – já foram associados ao aumento da exposição às mídias” (Rich, 2013, p. 32-33). Embora não haja provas de que crianças e adolescentes educadas com cuidados paternos e maternos, acolhidos emocionalmente, não sofram as influências das mídias, quando recebem carinho e atenção de seus genitores, não precisam procurar outras formas para preencher seu vazio. Este ponto de vista nos direciona ao tópico seguinte, no qual explicitaremos alguns dos meandros que subjazem a esta lógica.

4 A economia da atenção como nova lógica de consumo

Durante a pandemia do covid-19, crianças e jovens passaram muito tempo isolados e sem contato com outros indivíduos de mesma idade, ocasionando uma forte dependência em eletrônicos, redes sociais e jogos on-line. Esse contato frequente com as telas fez com que o desenvolvimento do indivíduo fosse afetado, gerando problemas psicológicos como ansiedade, depressão, bulimia, entre outros. A OMS (Organização Mundial da Saúde) comparou os casos de vícios em jogos com os casos de dependência química, já que os efeitos que as drogas ilícitas causam no

corpo do jovem são bem semelhantes. Um exemplo disso, são os jogos *A gaming disorder*, que significa, em português, vícios em jogos. O jogador acaba perdendo o controle, leva a falta de liberdade e mesmo sabendo que é um tipo de doença que pode trazer consequências ruins, continua jogando (G1, 2018).

Nicolelis (2020, p. 348) ampara-se em pesquisas para ressaltar que um cérebro em formação é muito mais sensível e está mais exposto às consequências da conectividade contínua. Uma vez que a maturação da substância branca do cérebro humano se estende

[...] por décadas após o nascimento e não atinge a maturidade funcional até mais ou menos quarenta anos de vida, a sobrecarga cortical pode ser um problema ainda mais grave em adolescente e jovens adultos que não atingiram um nível máximo de conectividade cortical. A hipótese explicaria os altos níveis de ansiedade, bem como os déficits de atenção, de cognição e de memória observados nos usuários dessa faixa etária compulsivos por mídia social.

Em relação ao mundo digital há dois aspectos importantes que precisam ser considerados como associados: tempo e atenção. O tempo no digital é acelerado, caótico, descolado da experiência humana concreta, volátil, o que o faz sinônimo de dinheiro, pois não pode ser desperdiçado. Na perspectiva de Sibilía (2015, p. 29), o “[...] tempo não é mais compartimentado geometricamente, passando a ser um contínuo fluído e ondulante, sempre escoando e nunca suficiente.” Precisa ser controlado na execução das tarefas, que no entendimento de Berardi (2020), é algo a ser dado ou tirado, a ser ganho ou perdido, possuído ou armazenado. Neste ínterim, cabe lembrar o filme “O preço do amanhã” (2011), no qual a sobrevivência das pessoas está atrelada a um cronômetro “humano” no braço, que precisa ser alimentado comprando tempo. Os ricos possuem condições de viver para sempre, uma vez que conseguem comprar tempo infinitamente, enquanto os pobres lutam, diariamente, para manter o “relógio da vida” funcionando. É uma boa metáfora para pensar o que acontece em nossa sociedade no século 21.

Berardi (2019, p. 108), para referir-se ao tempo na era digital, utiliza a expressão cibertempo, como uma aposta da economia capitalista. Para ele, a mutação antropológica que o capitalismo produziu na mente humana e na vida cotidiana foi, “[...] sobretudo, transformação da percepção de tempo. Mas a

colonização do tempo dá um salto quando se entra na dimensão do ciberespaço”. Cabe observar que em relação ao tempo também há necessidade de se falar não só da quantidade de exposição em tela, mas do uso deste tempo, do quanto ele é banalizado e expropriado de viver outras experiências para ser consumido dentro deste propósito, até mesmo em detrimento de tarefas escolares e convívio social, o que faz Canoura e Balaguer (2014, p. 79) dizer que a perda de tempo é, “[...] sin duda, uno de los aspectos más negativos. Con la abundancia de información, que fluye en forma permanente, el usuario quiere estar siempre atento a lo que, minuto a minuto, va surgiendo y eso genera una dinámica de permanente distracción”.

Junto com o tempo vem o que alguns chamam de economia da atenção (captura do olhar). A atenção é um recurso escasso em uma sociedade que utiliza os mais variados mecanismos para explorar imagens e vender mercadorias por meio dela. Berardi (2019, p. 154) descreve, no excerto abaixo, como a atenção passou a ser um requisito nuclear da lógica do mercado.

A atenção, faculdade cognitiva que possibilita a percepção plena de um objeto mental [...], é disponível em quantidade limitada, tanto é verdade que nos últimos anos alguns economistas [...] começaram a falar de attention economy, e, quando um recurso se torna objeto daquela ciência necrófila, quer dizer que se torna um recurso escasso.

A economia da atenção é uma denominação utilizada para explicar o interesse por captar o maior número de “globos oculares”, cujo interesse está focado no conteúdo veiculado e nos benefícios econômicos que ele pode propiciar. Secundarizam na vida cotidiana o olhar desinteressado. Agora há o refinamento da capacidade de localizar o movimento do olho sobre ou no interior de locais ou pontos de interesse desejados. Crary (2016, p. 85) explica que a economia da atenção “[...] dissolve a distinção entre o pessoal e o profissional, entre entretenimento e informações desbancados por uma funcionalidade compulsória de comunicação inerente e inexoravelmente 24/7”. Em outras palavras, absorve todo tempo da pessoa.

Ela é necessária para que ocorra o que Berardi (2020, p. 18) classifica como “enxame”, isto é, “[...] um organismo coletivo cujo comportamento é dirigido de forma automática por interfaces conectivas”. Comumente falamos em multidão, mas

para o autor (2020) esta precisa hoje ser complementada com os conceitos de rede e enxame para que possamos ter os elementos que nos permitam entender a subjetividade social. Enquanto na multidão há seres conscientes, na rede e no enxame não há como dizer “não”. É irrelevante, pois isso não muda o propósito e a direção definida.

Este ponto de vista nos permite olhar com maior transparência para o comportamento de crianças e adolescentes na rede. Berardi (2020, p. 18) define rede como uma pluralidade

[...] de seres orgânicos e artificiais, de humanos e máquinas que realizam ações comuns graças a procedimentos que realizam sua interconexão e interoperação. Se você não se adapta a estes procedimentos, se não segue as regras estabelecidas, está fora do jogo. Se você não reage a certos estímulos da forma esperada, você não integra a rede.

Este jogo de forças impele um número de crianças e adolescentes a comportamentos automatizados, padronizados para não se diferenciar do que está definido. Sibilia (2015, p. 233) enfatiza que aqueles que não conseguiram atingir a categoria de pós-humano, “[...] selando o pacto de transcendência com as sedutoras promessas e com os árduos imperativos da tecnociência contemporânea, estão condenados a virar subumanos”. A não adesão ou resistência gera exclusão, inclusive do convívio físico, provoca bullying, estigmatiza e leva ao sofrimento psíquico, razões que fazem muitos deles tentarem ou realizarem mutilações e suicídio, pois quem “[...] nem mesmo consegue fazer-se percebido para ter um perfil simplesmente não conta: não é ninguém” (Türcke, 2010, p. 41, grifo do autor). Esta máxima contribui para a fragilização da constituição da identidade e da percepção de si de crianças e adolescentes. O poder de estar engajado gera controle e dissemina pânico, levando à instabilidade, fobias e medo, características muito peculiares encontradas no público referido.

Esta é a face mais cruel da era digital, pois condiciona o existir ao estar conectado, ser visto e reconhecido dentro das estratégias e regras ditadas de forma e sem qualquer possibilidade de intervenção ou contestação do sujeito. Türcke (2010, p. 189) traz o imperativo para quem quer se sustentar na rede. “Ser é ser percebido. Mas ser percebido é ser tomado tanto pelo mercado como pela retina

artificial”. Este ponto de vista é partilhado por Sibilia (2016, p. 151, grifo da autora), a qual o reforça dizendo que as tendências exibicionistas e performáticas alimentam a procura de um efeito: “[...] o reconhecimento nos olhos alheios e, sobretudo, o cobiçado troféu de ser visto. Cada vez mais, é preciso aparecer para ser”. Crary (2023) ressalta que há longas discussões e debates sobre as novas gerações e a tecnologia, mas o que raramente se ressalta é que essas pessoas estão tendo seus tempos de vida roubados.

A atenção é estratégica para ambientes virtuais, pois é a porta de entrada para acessar a mente das pessoas. Kahneman (2012), em suas pesquisas, demonstra que os processos mentais mais lentos se tornam os mais profundos, enquanto os rápidos são mais superficiais, demandam pouco raciocínio, estão baseados no gosto e são menos exigentes. O autor (2012) denomina o segundo grupo de “preguiçoso”, pois ao sinal de qualquer esforço para a realização de uma atividade ele a abandona. Normalmente, as tarefas e artefatos veiculados na rede apelam para o sistema menos exigente, pois o objetivo é a adesão e o engajamento como forma de vender, fidelizar, obter ganhos econômicos e criar dependência. Se algo demandar esforço ou profundidade de raciocínio seria rechaçado por mentes que são pouco propensas ao pensar. Este enunciado leva ao pensamento de Palfrey e Gasser (2011, p. 31), de que os riscos associados à maneira em que as identidades da infância estão “[...] sendo formadas e acessadas pelos outros neste ambiente convergente devem ser considerados seriamente – talvez mais seriamente do que a maioria dos pais e dos professores pode agora imaginar”.

Os artefatos digitais demandam que se fique em estado permanente de alerta durante 24 horas por dia, durante os sete dias da semana, como refere Crary (2016), inclusive sem dormir, pois é coisa para os fracos, cujo objetivo é que nada se perca e, de preferência, que eu seja o primeiro a “curtir” ou experimentar uma novidade. Cesarino (2022) designa esta tendência como eu-pistemologia, para designar formas de veridicção ligadas à experiência imediata, trajetórias pessoais e certeza de sentidos, que vêm ganhando espalho nas últimas décadas com a internet, como seu grande facilitador.

A preocupação com o sono de crianças e adolescentes aumentou com a disseminação das tecnologias digitais. Houve aumento de tempo de tela, prolongamento do horário de dormir, disfunções de sono após sair das mídias e perturbações para se obter sono profundo pelo constante apelo sonoro e visual das mensagens que chegam a todo momento. A falta de sono ou sono adequado tem implicações severas, especialmente para crianças e adolescentes em desenvolvimento e envolvidos com a aprendizagem escolar. No olhar de Young (2011), a privação de sono provoca fadiga excessiva, prejudicando o desempenho acadêmico ou ocupacional e aumentando o risco de dieta inadequada e falta de exercício.

Na visão de Crary (2016, p. 20), há esforços hercúleos do capitalismo para colonizar o sono, transformá-lo em mercadoria, o que o faz entrar em conflito diante da resistência que ele apresenta, pois afirma a ideia de uma “[...]necessidade humana e de um intervalo de tempo que não pode ser colonizado nem submetido a um mecanismo monolítico de lucratividade, e desse modo permanece uma anomalia incongruente e um foco de crise no presente global”.

A racionalidade que alimenta a era digital não está preocupada com o ser humano enquanto tal, mas como consumidor com capacidade de compra, que possa alimentar o circuito que subjaz ao sistema em ação, o que também envolve fazer com que as pessoas se mantenham conectadas o maior tempo possível e com menor nível de raciocínio crítico que se possa atingir. A privação do sono em decorrência da conexão contínua não está dissociada de muitas outras formas de espoliação, desapropriação e ruína social, em curso no mundo todo (Crary, 2016).

Enfim, Cesarino (2022, p. 99, grifo do autor) afirma que entender o atual ambiente de mídia e seus efeitos “[...] exige formas de pensar agência, causalidade e tomada de decisão fora do sentido que essas noções adquirem no senso comum, inclusive acadêmico”. Ele fala das affordances das realidades e relações, ou seja, características e processos que não estão nem no organismo, nem no ambiente, mas na relação de coemergência entre eles. Affordances não “[...] são propriedades físicas das plataformas, mas potencialidade que coemergem entre a arquitetura de mídia e o comportamento dos usuários” (Cesarino, 2022, p. 100, grifo do autor). Entender os agentes humanos torna-se muito difícil sem compreender o

comportamento e as decisões dos agentes midiáticos não humanos, que coemergem nas telas de smartphones, computadores, tablets ...

Considerações finais

As mídias digitais por si só não se constituem em um malefício. O ponto crítico emerge em sua inclusão no cotidiano de maneira desregrada, sem controle da família ou responsáveis pelas crianças e adolescentes. O uso desmedido ou inadequado como, por exemplo, entregar o celular para acalmar um bebê que chora, é distorcer a finalidade para a qual ele foi pensado. Além do mais, contradiz o que a Sociedade Americana de Pediatria (SBP) recomenda: que não haja uso de celulares e tablets para crianças menores de dois anos. A Sociedade pede para que os pediatras orientem os pais a ficarem atentos, não só ao tempo gasto com os eletrônicos, como também ao conteúdo que é consumido na internet pelas crianças e adolescentes. Fica evidente que o problema está no ser humano e em sua falta de clareza, discernimento e critério e, em menor proporção, na ferramenta.

O comprometimento do sono para ficar conectado precisa ser observado por pais e educadores em decorrência dos prejuízos que resultam daí. Aspectos como atenção, criatividade, memória, aprendizado, concentração, alterações de humor, cansaço, sonolência ao longo do dia, pouca predisposição para realizar tarefas que demandem mais foco, irritabilidade etc., são alguns sinais de que algo está errado em relação ao tempo excessivo de tela. O tempo é um quesito a ser observado, mas não o único, pois as atividades que acessam e quais compromissos deixam de lado, sinalizam que seu comportamento precisa ser revisto.

Em grande proporção, o que os estudiosos apontam é que dentre as formas eficazes de prevenir e proteger as crianças e adolescentes está sua relação e acolhimento pela família. Quando desde pequenos são orientados a como usar as tecnologias, recebem esclarecimento sobre seus perigos, os pais lhe dão limites e recebem afeto e carinho quando estão inseguros e indecisos e, assim, passam a ter os requisitos de proteção necessários para se evitar males maiores. Mas além da preventividade, há que se pensar em outras medidas que intensifique a

responsabilidade do estado no controle sobre a geração de conteúdo, de veiculação e de acesso por parte de crianças e adolescentes. À vista disso, faz-se imprescindível a criação de Políticas Públicas que prevejam investimento de recursos do poder público, para amparar este controle e entrar no jogo de forças com o capital que desconhece a identidade humana destes atores e reconhece sua face de consumidor e com potencial permanente para ser abordado.

Os riscos decorrentes do excesso de exposição ao digital, da falta de conhecimento em relação a ele, do que vão encontrar lá e do acesso sem critérios, são de diferentes naturezas: físicos, mentais e psiquiátricos, o que demanda que nos preocupemos com crianças e adolescentes e sua relação com a era digital. Não podemos silenciar ou fazer de conta que nada está acontecendo e que isto não nos diz respeito. A responsabilidade é coletiva diante das mudanças que as tecnologias provocam nas diferentes esferas de nossas vidas.

Referências

BARROS, Solange Duarte Palma de Sá; MORAES, Ubirajara Carnevale de (Orgs.) **O uso legal da Internet**: ética e valores para jovens da era digital. São Paulo: 2011. Disponível em: www.mackenzie.com.br/leeme.html. Acesso em: nov. 2023.

BARROS, Solange Duarte Palma de Sá; MORAES, Ubirajara Carnevale de (Orgs.) **De bem com a Internet**: orientações sobre os perigos do mundo virtual. São Paulo: 2011a. Disponível em: www.mackenzie.com.br/leeme.html. Acesso em: nov. 2023.

BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

BRIDLE, James. **A nova idade das trevas**: a tecnologia e o fim do futuro. São Paulo: Todavia, 2019.

CANOURA, Cristina; BALAGUER, Roberto. **Hiperconectados**. Guía para educación de nativos digitales: el impacto de las tecnologías en las mentes de niños y adolescentes. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, 2014.

CESARINO, Leticia. **O mundo virado do avesso**: verdade e política na era digital. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

COMMON SENSE. **The commonsense census**: media use by kids age zero to eight. 2020. Disponível em:

<https://www.thechildrensmediafoundation.org/wp-content/uploads/2014/02/Rideout-2013-zero-to-eight.pdf> Acesso em: jan. 2024.

CRARY, Jonathan. **Terra arrasada**: além da era digital, rumo a um mundo pós-capitalista. São Paulo: Ubu Editora, 2023.

CRARY, Jonathan. **24/7**: capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

DELEUZE, Giles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

G1. **"Distúrbio de games"**: OMS classifica vício em videogames como doença. 2018. Disponível em:

<https://g1.globo.com/bemestar/noticia/disturbio-de-games-oms-classifica-vicio-em-videogames-como-doenca.ghtml> Acesso em: jan. 2024.

HOSPITAL SANTA MÔNICA. **Impacto da tecnologia na saúde mental dos jovens**: um sinal de alerta. 2020. Disponível em:
<https://hospitalsantamonica.com.br/impacto-da-tecnologia-na-saude-mental-dos-jovens-um-sinal-de-alerta/>. Acesso em: jan. 2024.

KAHNEMAN, Daniel. **Rápido e devagar**: duas formas de pensar. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011.

PALFREY, John; GASSEN, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

LINN, Susan. **Crianças do consumo**: a infância roubada. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

LUNA, Cajetan. Uma WEB perturbada pela violência. *In*: ABREU, Cristiano Nabudo de; EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana Graciela Bruno (Orgs.). **Vivendo esse mundo digital**: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2013, p. 60-71.

MARÍN-DÍAZ, Dora Lilia. Morte da Infância Moderna ou Construção da Quimera Infantil? **Educ. Real.**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 193-211, set./dez., 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13085> Acesso em: fev. 2024.

NICOLELIS, Miguel. **O verdadeiro criador de tudo**: como o cérebro humano esculpiu o universo como nós o conhecemos. São Paulo: Planeta, 2020.

O PREÇO DO AMANHÃ. **Filme**. 2011. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=wxpqYm0sSPQ> Acesso em: fev. 2024.

RICH, Michael. As mídias e seus efeitos na saúde e no comportamento de crianças e adolescentes: reestruturando a questão na era digital. *In*: ABREU, Cristiano Nabudo de; EISENSTEIN, EEvelyn; ESTEFENON, Susana Graciela Bruno (Orgs.). **Vivendo esse mundo digital**: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2013, p. 31-46.

SIBILIA, Paola. **O homem pós-orgânico**: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SIBILIA, Paola. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. São Paulo: Autêntica 1999.

SOPERJ - A Sociedade de Pediatria do Estado do Rio de Janeiro. **Alerta**: uso do celular por crianças e adolescentes. 2019. Disponível em: operj.com.br/alerta-uso-do-celular-por-criancas-e-adolescentes/ Acesso em: fev. 2024.

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

YOUNG, Kimberly S.; YUE, Xiao Dong; YING, Li. Estimativas de prevalência e modelos etiológicos da dependência de internet. YOUNG, Kimberly S. *et al.* (Org.) **Dependência de internet**: manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011. p. 19-35.

YOUNG, Kimberly S.; Avaliação clínica de clientes dependentes de internet. *In*: YOUNG, Kimberly S. *et al.* **Dependência de internet**: manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011, p. 37-54.

Enviado em: 30-04-2024

Aprovado em: 12-12-2024

Publicado em: 12-04-2025