

# 15º FÓRUM DA INTERNET NO BRASIL - FIB15

## RELATORIA DE WORKSHOP

### **Título e tema do workshop:**

Sai desse celular! Impactos da internet na construção da identidade de crianças e adolescentes.

### **Proponente (moderadora):** Kelly Gomes - Região Sul - Setor Empresarial

Psicóloga clínica, especialista em psicologia intervenção e atendimentos on-line, pós graduada em dependências tecnológicas, estuda sobre Ciberpsicologia

### **Co-Proponente (relatora):** Maria Eduarda dos Santos Araujo - Região Nordeste - Setor Empresarial

Psicóloga clínica autônoma, com enfoque na terapia cognitivo comportamental, realiza atendimentos voltado para crianças e adolescentes com estudos focados na área de Ciberpsicologia

**Objetivo:** A internet trouxe consigo uma revolução na maneira como vivemos, nos relacionamos, nos comunicamos e em como nos vemos. Compreendendo a necessidade de nos questionarmos mais sobre nossa relação com as tecnologias e como elas influenciam na produção de subjetividades, a proposta do workshop será facilitar a discussão sobre como o acesso desenfreado de conteúdos pode impactar significativamente na formação da identidade de jovens.

### **Painelistas**

#### **Bárbara Alves** (Instituto Vita Alere)

**Setor:** Empresarial

**Região:** Nordeste

Ciberpsicóloga. Mestre em Ciberpsicologia e Humanidades Digitais. Diretora no Centro de Inovação e Pesquisa do Instituto Vita Alere. Professora de Psicologia no Centro Universitário Estácio do Recife.

**Emanuella Ribeiro Halfeld Maciel** (Instituto Alana)

**Setor:** Terceiro Setor

**Região:** Centro-Oeste

Analista de Relações Governamentais do Instituto Alana. Mestre em Ciência Política pela UFMG. Pesquisadora sobre regulação e ambiente digital desde 2016. Foi Embaixadora do Programa Cidadão Digital da SaferNet Brasil. Apaixonada por pensar em maneiras de democratizar a participação na construção de tecnologias e ampliar ideais de inovação alinhados ao bem-estar e à saúde humana.

**Maristela Sobral Cortinhas** (Tribunal de Justiça do Paraná)

**Setor:** Governamental

**Região:** Sul

Doutora em Ciência e Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Mestre em Educação pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Especialista em Educação Inclusiva e Psicologia Jurídica e Licenciatura e Bacharelado em Psicologia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Atua como Psicóloga Judiciária do Serviço de Apoio à infância e adolescência do Tribunal de Justiça do Paraná (TJPR) - Juizado de Violência Doméstica e Familiar e Vara de Crimes Contra Crianças, Adolescentes e Idosos.

**Samyr Paz** (Universidade Feevale)

**Setor:** Acadêmico

**Região:** Sul

Doutor em Comunicação e Informação (UFRGS). Mestre em Processos e Manifestações Culturais (Feevale). Bacharel em Comunicação Social - Relações Públicas (Univates). Professor do curso de Relações Públicas (Feevale). Desenvolve pesquisas nas áreas da Comunicação Digital e dos Game Studies.

## **Objetivos e Resultados (propostos e atingidos)**

O painel teve como objetivo analisar os efeitos da constante interação com a internet na vida de crianças e adolescentes, perpassando por discussões a respeito do letramento digital, identidade digital, privacidade e proteção de dados. As contribuições dos painelistas trouxeram alinhamentos neste sentido, identificando efeitos em nível social, econômico, cognitivo, psicológico e até cultural advindos dessa hiperconexão, cada vez mais precoce, de crianças e adolescentes com a internet e plataformas digitais em geral.

Ainda a partir da explanação da temática, considerando a área e setor de cada painalista, os debatedores, pessoas que estavam presentes e fizeram perguntas e apontamentos, demonstraram compreender a necessidade de discutir a proteção de crianças e adolescentes tanto no que se refere a infraestrutura das redes, mas também no aspecto de saúde mental, adoecimento psíquico, desenvolvimento de identidade e regulamentação de plataformas.

Nos surpreendemos com o movimento das pessoas presentes, recebemos em torno de sete perguntas, devido ao limite de tempo não foi possível responder de forma ampla e aprofundada, mas isso nos levou a atender um outro objetivo do painel que era o de promover um ambiente seguro para pensar sobre o bem estar na internet e a partir disso consolidar ações pertinentes. Outro objetivo proposto e que está sendo concretizado é o de redigir um documento após o evento. Então, ficou definido que faremos um apanhado das informações deste relatório, para elaborar um material com orientações que possam promover o bem estar individual e social a respeito da temática de identidades e saúde mental.

## **Justificativa**

Fica em evidência, tanto pelas perguntas feitas pelos participantes, quanto pelos apontamentos dos painelistas, que a temática possui grande relevância para a Governança da Internet (GI), ao abordar aspectos críticos da interação dos adolescentes com a internet. Os debates devem continuar a considerar o impacto

das plataformas digitais em relação à saúde mental dos adolescentes. A influência da algoritmização na saúde emocional dos jovens demanda regulamentação e diretrizes que garantam um ambiente digital seguro e saudável, que podem envolver desde a proteção de dados desse público, políticas de moderação de conteúdo, mecanismos de transparência algorítmica até orientações de privacidade por design. Além disso, pautado nos princípios estabelecidos no ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), deve-se assegurar que os direitos, como privacidade e liberdade de expressão, sejam também protegidos em ambientes digitais, coleta de dados pessoais e o direcionamento algorítmico levantam questões sobre o consentimento informado e a manipulação de comportamentos.

A discussão sobre ética na coleta e uso de dados desse público é central para a GI. É necessário estabelecer princípios claros para o uso responsável de algoritmos que afetam decisões, recomendações e informações direcionadas a esse grupo vulnerável, ainda mais envolvendo publicidade micro segmentada. É importante encorajar e promover a diversidade de perspectivas e o acesso a informações diversas. Algoritmos que criam câmaras de eco e limitam a exposição a visões variadas podem prejudicar o desenvolvimento de uma compreensão crítica do mundo. Faz-se necessário incentivar práticas responsáveis na algoritmização direcionada às crianças e adolescentes e isso envolve transparência, proteção da privacidade e fornecimento de informações verídicas. Em resumo, a temática a respeito das identidades digitais na infância e adolescência é relevante para a GI por sua conexão direta com a proteção dos direitos dos jovens, a promoção de um ambiente online saudável e a formação de cidadãos digitais responsáveis.

## **Metodologia e Formas de Participação Desenvolvidas Durante a Atividade**

A metodologia do painel incluiu um desafio aos participantes, solicitou-se que eles colocassem seus smartphones no silencioso e buscassem investir seus recursos de atenção para participar ativamente do painel. Ao final, pedimos que descrevessem, através de QR disponibilizado para o mentimeter, como foi para elas

se desconectarem do celular, as respostas podem ser visualizadas na imagem abaixo:



A estrutura do workshop foi seguida conforme a proposta inicial. A interação do público gerou uma quantidade significativa de perguntas, mas o tempo delimitado para este bloco acabou sendo insuficiente diante da demanda, o que nos leva a compreensão de que é necessário pensar em formatos que validem ainda mais o espaço de troca com os presentes.

## Síntese dos Debates

### Bárbara Alves (Instituto Vita Alere)

Em sua fala, Bárbara se concentrou em destacar as perspectivas psicológicas acerca da construção da identidade das crianças e dos adolescentes na era digital.

#### Conceito de identidade

- Identidade é dinâmica, construída pela interação contínua com ambientes, pessoas e cultura.

- Em crianças e adolescentes, esse processo é ainda mais intenso, dado o conjunto de mudanças físicas, emocionais e sociais próprias dessa fase.

### **Identidade no contexto digital**

- Não há dissociação entre identidade “offline” e “online”: o ambiente digital é extensão real da psique, pois modifica comportamentos, emoções e modos de ser.
- Dispositivos e plataformas mediam experiências, consumos e produções de conteúdo, moldando o sentido de si.

### **Influência das plataformas nas construções identitárias**

- Design manipulativo e algoritmos de recomendação criam “bolhas” que limitam a exploração e reforçam padrões de comportamento, estética e produtividade.

### **Impactos na saúde mental de crianças e adolescentes**

- Exposição precoce: 44% das crianças de 0–2 anos já usam dispositivos digitais (CETIC).
- Resultados observados: aumento de ansiedade, depressão, insatisfação corporal, comportamentos autolesivos e ideação suicida, o “mal-estar digital” se manifesta de modo agudo neste grupo.

### **Perspectiva de ação e prevenção**

- O problema é estrutural e coletivo, não apenas clínico: requer políticas públicas, regulamentação de plataformas e educação para letramento digital e cidadania.

É fundamental integrar saberes de psicologia, tecnologia, sociologia, antropologia e direito para construir usos mais saudáveis e éticos da internet.

### **Algoritmos e curadoria da subjetividade**

Vivemos sob hiper-perfilamento algorítmico: nossas ações digitais são monitoradas e usadas para moldar conteúdos e relações. Para crianças e adolescentes, isso gera bolhas que reforçam padrões de beleza, produtividade e sucesso. A

subjetividade é curada por plataformas digitais que lucram com dados e influenciam diretamente a formação identitária.

### **Exemplos de identidades problemáticas**

Foram apresentados casos que evidenciam o impacto digital na construção da subjetividade juvenil:

- A série Adolescência ilustra como fatores como bullying e radicalização online afetam identidades em formação.
- A gíria “ser do job” revela a normalização da mercantilização do corpo em redes sociais.
- A rejeição da CLT expressa o desprestígio ao trabalho formal entre jovens.
- Desafios perigosos online demonstram o risco físico e psicológico dessas performatividades digitais.

Esses fenômenos não são modismos passageiros, mas moldam modelos de identificação com potenciais impactos negativos na saúde mental.

### **Adoecimento psíquico**

O resultado é um mal-estar generalizado: ansiedade, depressão, distorções de imagem, vínculos frágeis e autocobrança são cada vez mais frequentes entre jovens.

### **Problema coletivo e estrutural**

O sofrimento digital não é responsabilidade individual, familiar ou apenas clínica. É estrutural: envolve o design das plataformas, ausência de regulação e políticas públicas frágeis. Defende-se o letramento digital desde a infância, a transparência dos algoritmos e o respeito aos direitos das crianças. Falar sobre identidade digital é também falar de ética, saúde mental e futuro coletivo. Proteger infâncias e adolescências online é um compromisso compartilhado entre diferentes áreas do conhecimento, em busca de um ambiente digital mais justo e saudável.

### **Emanuela Ribeiro Halfed Maciel (Instituto Alana)**

Emanuela apresentou um panorama sobre o acesso à internet por crianças e adolescentes e os modelos de negócio das plataformas.

### **Acesso Precoce**

- Ela destacou que a idade do primeiro acesso à internet está cada vez menor, com uma média de 6 anos, e que 93% dos jovens brasileiros de 9 a 17 anos estão online.

### **Cultura da Vigilância**

- Citando o conceito de "cultura de vigilância", ela explicou que as plataformas transformam o lazer em lucro ao capturar a atenção e os dados dos usuários para publicidade direcionada.

### **O "Buraco do Coelho"**

- Emanuela abordou o "efeito toca do coelho" (rabbit hole), onde os algoritmos recomendam conteúdos cada vez mais extremos, o que pode levar a visões de mundo distorcidas e radicalizadas.

### **Moderação de Conteúdo**

- Ela usou como exemplo o caso do TikTok, que em suas diretrizes internas orientava a esconder conteúdos de pessoas consideradas "feias, gordas e faveladas", mostrando um controle empresarial sobre a informação sem participação popular.

### **Chamado à Ação**

- Emanuela concluiu com um apelo pela regulamentação das plataformas, defendendo a importância da transparência e da responsabilização das empresas de tecnologia para proteger os direitos de crianças e adolescentes.

### **Maristela (Tribunal de Justiça do Paraná)**

Maristela apresentou sua ótica como uma psicóloga que está inserida dentro do sistema de justiça, compartilhando sua experiência com crimes cibernéticos e apresentando exemplos práticos de como a Internet tem atingido crianças e adolescentes.

### **Aumento de Casos**

- Ela relatou um aumento expressivo nos últimos dois anos de crimes contra crianças e adolescentes mediados pela internet, tanto como vítimas quanto como autores de atos infracionais.

### **Casos Graves**

- Maristela citou exemplos chocantes, como o de uma criança que morreu após um desafio no TikTok e o de um adolescente que foi cooptado pela plataforma de jogos Roblox e cometeu abuso contra o próprio irmão.

## **Despreparo do Sistema**

- Ela criticou o despreparo do sistema de justiça para lidar com a complexidade dos crimes cibernéticos. Segundo ela, a legislação atual não prevê esses crimes de forma explícita, o que leva à revitimização das crianças e adolescentes envolvidos.

## **Necessidade de Mediação**

- Assim como Bárbara, Maristela defende que a proibição não é o caminho, mas sim o diálogo, a mediação e a regulamentação, além da necessidade de mais pesquisas sobre o tema.

## **Samyr Paz (Universidade FEEVALE)**

Samir analisou o conceito de "plataformização da sociedade" e o impacto específico da cultura gamer e da inteligência artificial.

### **Plataformização**

- Ele explicou que a sociedade está cada vez mais dependente de plataformas digitais (não só redes sociais, mas também Uber, iFood, etc.), que são moldadas por algoritmos e interesses corporativos, diminuindo os espaços públicos para os jovens.

### **Cultura Gamer**

- Samir descreveu a cultura gamer como "mainstream", mas apontou que ela possui aspectos de toxicidade, sendo um ambiente onde a extrema-direita tem cooptado meninos. Ele reforçou a importância do acompanhamento e diálogo dos pais sobre os jogos.

### **Inteligência Artificial Generativa**

- Ele expressou preocupação com o avanço rápido da IA generativa por grandes corporações, sem que a sociedade esteja preparada para lidar com os possíveis danos. Como exemplo, citou IAs de atendimento terapêutico que podem dar conselhos perigosos, inclusive induzindo ao suicídio.

## **Interação Com o Público**

O painel teve uma sessão de perguntas e respostas muito rica, com a participação da audiência. Durante toda a transmissão do painel no youtube, não houveram demandas trazidas pelos espectadores online, sendo assim, todos os

questionamentos partiram do público presencial e foram fundamentais para aprofundar o debate, demonstrando grande interesse por parte da audiência nos panoramas apontados pelos painelistas ao longo do workshop.

### **Sobre Design Manipulativo e Regulação:**

- Quais são as técnicas específicas de design manipulativo usadas para manter os usuários nas plataformas ou que causam danos?
- Seria possível, através da regulação, restringir o uso dessas técnicas sem remover os benefícios da internet?

### **Sobre Identidade e Responsabilidade dos Pais:**

- Como garantir a construção de uma identidade própria para crianças e adolescentes em meio à exposição a tendências e padrões impostos por algoritmos?
- Qual é a responsabilidade dos pais nesse processo? Eles estão de fato moderando ou a internet está assumindo o papel principal na formação dos jovens por omissão ou despreparo?

### **Sobre o Impacto na Vida Acadêmica:**

- De que forma o consumo excessivo de telas tem contribuído para o desinteresse dos jovens pela vida acadêmica e pela busca do conhecimento formal?
- Como ressignificar o espaço do saber nesse contexto?

### **Sobre os Discursos em Torno da Internet:**

- Quais seriam os riscos de discursos que demonizam ou romantizam excessivamente o uso da internet, especialmente considerando que as gerações mais jovens constroem suas identidades nos ambientes digitais?

### **Sobre Cyberbullying e o Movimento "Desconecta":**

- Os painelistas concordam com a defesa do movimento "Desconecta" de não ter celular até os 14 anos e não ter redes sociais até os 16?
- Quais são os obstáculos para a aprovação do PL 2628 (PL das Fake News) e seria possível incluir nele algum tipo de verificação de idade para combater o anonimato na internet?

### **Sobre Crianças e Adolescentes Autistas:**

- Como tratar a questão da construção da identidade de crianças e adolescentes autistas na internet, considerando suas dificuldades de interação social e de filtrar más intenções, o que pode levá-los a propagar discursos de ódio?

## Sobre Jogos Digitais:

- Quais aspectos específicos do campo dos jogos digitais deveriam ser destacados no debate sobre a regulação de plataformas, especialmente no contexto da construção da subjetividade?

## Consensos, Dissensos e Pontos a Aprofundar

Considerando uma visão geral do debate houve um consenso unânime dos pontos a seguir:

**1. O consenso contra a proibição e a favor da regulação:** Este foi talvez o ponto de concordância mais forte entre os especialistas. Apesar de virem de áreas diferentes (psicologia clínica, direito, academia), Bárbara e Maristela enfatizaram que proibir o acesso não funciona e apenas leva ao uso clandestino e sem supervisão. A solução proposta para tais problemáticas foi consensual entre os painelistas, é preciso: diálogo, mediação parental e, crucialmente, a regulamentação das plataformas digitais. Emanuela, do Instituto Alana, dedicou grande parte de sua fala para convocar a sociedade a apoiar essa pauta (como o PL 2628), reforçando que a responsabilidade não pode recair apenas sobre as famílias.

**2. O problema é estrutural, não apenas individual:** O painel moveu o foco da culpa do indivíduo (a criança ou o adolescente que "não sai do celular") para as estruturas que o influenciam. Bárbara chamou o problema de "coletivo e estrutural". Emanuela detalhou como o "modelo de negócio" das plataformas, baseado em capturar a atenção e os dados, é a raiz do problema. Samyr falou da "plataformização da sociedade", mostrando como essa dependência é um fenômeno social amplo. Isso muda a perspectiva de "um problema de comportamento" para "um problema de saúde pública e de direitos".

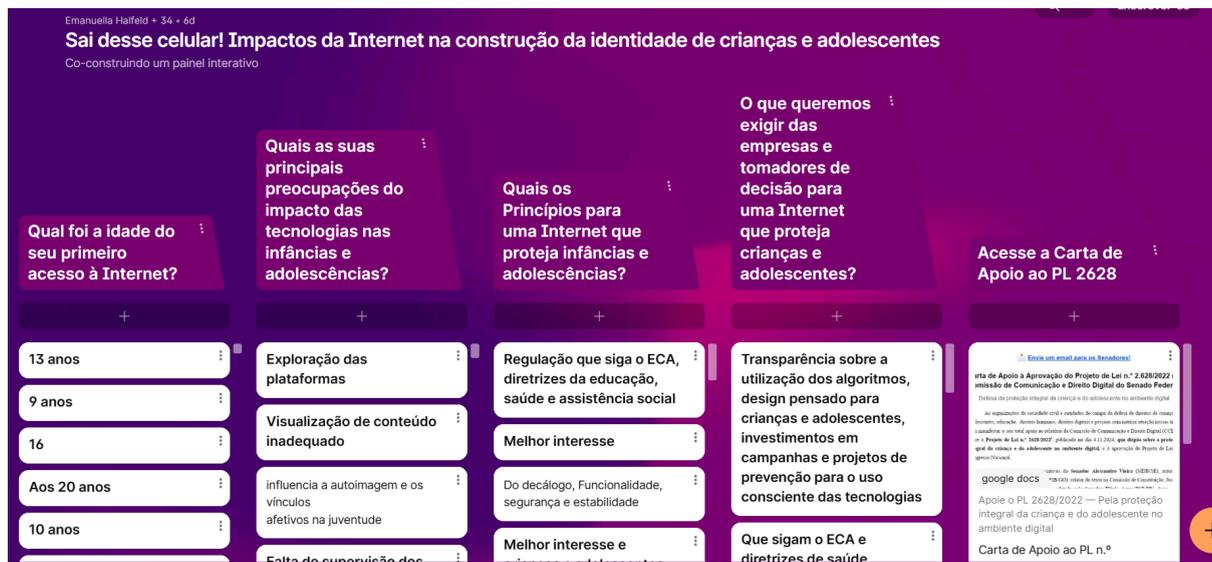
**3. A perspectiva chocante do sistema de justiça:** A fala de Maristela, a psicóloga judiciária, foi particularmente impactante por trazer uma realidade pouco visível: como o sistema de justiça é despreparado e acaba por "revitimizar" os jovens. O exemplo que ela deu, sobre o adolescente cooptado pelo Roblox que cometeu um crime e foi tratado como infrator em vez de vítima, ilustra de forma dramática a falha do sistema em compreender a dinâmica dos crimes cibernéticos.

**4. A expansão do problema para além das redes sociais:** A contribuição de Samyr Paz foi essencial para ampliar o escopo da discussão. Ele mostrou que o problema não se resume a TikTok e Instagram. Ao falar da cultura gamer e da cooptação de jovens por grupos extremistas nesse ambiente, e ao alertar sobre os perigos da Inteligência Artificial generativa (como IAs terapêuticas que dão

conselhos perigosos), ele apontou para as novas fronteiras onde esses desafios estão se manifestando.

Uma de nossas painelistas, Emanuella, representando o instituto Alana, se utilizou de perguntas que foram acessadas pelas pessoas presentes, através de QR code, e essas respostas também se adicionam aos aspectos a aprofundar, pois se tratou de uma metodologia extra. Segue abaixo o link para acesso a todas as respostas, e no print temos as perguntas norteadoras.

<https://padlet.com/emanuellahalfeld2/sai-desse-celular-impactos-da-internet-na-cons-tru-o-da-ident-xytzh9c4k4yxjob9>



Uma pergunta do público presente, direcionada aos painelistas, questionou se eles concordavam com a proibição do uso de celular até os 14 anos e não ter redes sociais até os 16. Este questionamento foi entendido como um dissenso, tendo em vista que a debatedora representava um movimento chamado “Desconecta” e gostaria da opinião dos painelistas a respeito, mas sua postura demonstrou rigidez quanto a uma visão divergente.

Nosso título do painel com a exclamação "Sai desse celular!" brincou com a ideia de rigidez e proibições desestruturadas sobre o uso de telas, os debates e apontamentos dos painelistas explanaram que problemas complexos não se resolvem com soluções simples, como a sugerida pela debatedora em seu posicionamento. É urgente e necessário pensar em uma resposta coletiva e multissetorial que envolva famílias, escolas, o sistema de justiça e, fundamentalmente, o poder público através da regulamentação. Dessa forma, destacamos a seguir alguns pontos a serem aprofundados.

- 1)** Conhecimento sobre o percurso legislativo já feito até aqui e o que ainda é imprescindível ser estabelecido no que refere a regulamentação de plataformas digitais;
- 2)** Considerar o déficit no percurso dos protocolos práticos referentes a crimes digitais, nas estruturas de políticas públicas que atuam em serviços de justiça;
- 3)** Orientações voltadas aos adultos no que se refere à participação social para promover autonomia da população;
- 4)** Impactos das plataformas digitais em questões psicossociais e das tecnologias digitais de informação e comunicação na saúde mental.