

GENORI DA SILVA OLIVEIRA

**GERAÇÃO ALPHA ENTRE A REALIDADE E O VIRTUAL:
SUJEITOS DIGITAIS**

Ijuí, Fevereiro de 2019.

**UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RIO
GRANDE DO SUL-UNIJUÍ
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES E EDUCAÇÃO
CURSO DE PSICOLOGIA**

**GERAÇÃO ALPHA ENTRE A REALIDADE E O VIRTUAL:
O SUJEITO DIGITAL**

GENORI DA SILVA OLIVEIRA

ORIENTADORA: Lála Catarina Lenzi Nodari

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Psicologia da
Universidade Regional do Noroeste do
Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ,
como requisito parcial para conclusão do
curso de Bacharel em Psicologia.

Ijuí, Fevereiro de 2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por estar viva concluindo meu curso.

Aos meus pais (*in memoria*), Maciel e Eulália, a todos os meus familiares que deram sua contribuição para a realização deste objetivo.

Ao meu filho Rômulo (*in memoria*), as minhas filhas Handiara e Haridyane por todo o apoio durante este percurso de formação.

Ao Flavio Teixeira Doro, que me acompanha desde o início desta jornada, pela paciência na espera da conclusão da formação.

Aos professores, por transmitirem mais que conteúdos: também sua experiência e desejo de ensinar.

Aos colegas, com os quais compartilhei tantos momentos durante esta caminhada.

“Quem tem olhos para ver e ouvidos para ouvir fica convencido de que os mortais não conseguem guardar nenhum segredo. Aqueles cujos lábios calam denunciam-se com as pontas dos dedos; a denúncia lhes sai por todos os poros. ”

Sigmund Freud

RESUMO

A valorização da técnica que ocorre a partir dos tempos modernos está atrelada a uma nova concepção de ciência, não mais voltada a um saber contemplativo como na antiguidade, e sim, a um saber que pode ser aplicado na transformação do mundo. Ao longo da história pode-se perceber como o surgimento de inovações tecnológicas implica em transformações sociais e culturais. Atualmente, uma série de tecnologias – como os aparelhos eletrônicos, os computadores e as redes de comunicação - tem modificado o modo de vida das pessoas e a própria organização social. Observa-se que o uso de tecnologias digitais está presente em diversos setores da vida humana, sendo utilizadas no trabalho, no comércio, nas áreas educativas, para o lazer, para a comunicação, entre outros usos. A disseminação das tecnologias no ambiente cotidiano traz consigo alterações no modo de viver e pensar a realidade. A emergência do ciberespaço tem sido relacionada à ideia de virtualidade, que é por vezes entendida como o âmbito do falso e do fantasioso – e em oposição à realidade, traz consigo implicações sociais e culturais efetivas, não ficando, portanto, restritas ao âmbito virtual. Ao considerarmos isso, este trabalho pretende problematizar a atuação e a experiência humana no ciberespaço, buscando compreender de que maneira o sujeito se situa nessa fronteira entre realidade e virtualidade, e como essas experiências afetam sua subjetividade. Devido ao ciberespaço observa-se que há um possível desaparecimento ou apagamento da infância, resultante da utilização em massa dos meios eletrônicos de comunicação. Para tanto, à suposta substituição da mãe pelos aparelhos cibernéticos traria para a humanidade uma construção de infância com um adoecimento subjetivo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1 A CONSTITUIÇÃO PSÍQUICA DO SUJEITO	8
1.1 Função materna e paterna.....	10
1.2 Os três estádios do espelho.....	12
1.3 O Desenvolvimento Infantil; Sexualidade Infantil	14
1.4 Os Três Tempos de Édipo.....	17
2 O MUNDO VIRTUAL E O LUGAR DOS SUJEITOS	19
2.1 O Homem e Sua Relação com a Tecnologia	22
2.1.1 Baby Boomers.....	24
2.1.2 Geração X	26
2.1.3 Geração Y	26
2.1.4 Geração Z:	28
2.1.5 Geração ALPHA	29
2.2 Dependência da Internet.....	32
2.3 Psicanálise, Infância, Tecnologia.....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
BIBLIOGRAFIA	41

INTRODUÇÃO

A observação do cenário tecnológico, nos últimos cinco anos, e a atuação como acadêmica de psicologia e profissional na área da saúde me propiciaram a percepção do quanto a tecnologia evoluiu neste período. A Internet foi criada, cresceu e se tornou o principal meio de comunicação, entretenimento, negócios, relacionamentos e aprendizagem do mundo.

Ao longo da história humana sempre ocorreram transformações para que o homem pudesse evoluir. No entanto, esse novo cenário dispõe de várias possibilidades para o ser humano, mas traz consigo profundas transformações afetivas e sociais e conseqüentemente, novos desafios.

Esse mundo tecnológico requer ambientes com maior grau de complexidade, com maior preparação humana. Entre essas novidades está a emergência do ciberespaço, sendo este o novo meio de comunicação que emerge da interligação de computadores, chamado de “mundo virtual”. Nesse mundo virtual trafegam as mais variadas formas de seres, repletos de sons, imagens e cores. O ciberespaço é, conforme LEVY (2000), um espaço em que a fantasia se torna “real”, é um mundo dentro de outro mundo, onde é permitido se opor à realidade.

Este trabalho pretende problematizar e discutir a atuação e a experiência humana no ciberespaço, buscando compreender de que maneira e em que lugar as pessoas colocam este objeto digital em suas vidas. Quais as conseqüências afetivas podem ocorrer na subjetividade humana fora do ciberespaço?

Discutiremos, neste trabalho, os impactos sociais da revolução digital na humanidade, que transformações, ao longo do tempo, ela nos traz, seus desafios e oportunidades. Assim, esses questionamentos, que antes faziam parte de campos específicos, como educação, marketing e negócios passaram a fazer parte de todas as áreas e da vida cotidiana.

Com isso, o trabalho visa abordar vários assuntos relacionados à tecnologia, que aos poucos “infiltrou-se” na sociedade e, ao longo do tempo, foi se recriando na cultura e transformou-se neste imenso oceano tecnológico. Objetivou-se relacionar a tecnologia a nível diário em todos os sentidos da vida humana para evidenciar os impactos que ocorreram com a evolução tecnológica.

Assim, o objetivo deste trabalho é trazer para a discussão o desenvolvimento da última geração, que nasceu neste contexto, as alterações psicológicas, afetivas e

sociais que esta geração poderá sofrer com a evolução digital.

Para atender aos objetivos propostos, este trabalho foi estruturado em dois capítulos. A fundamentação teórica foi buscada na psicanálise, sociologia, filosofia e artigos científicos na internet. No primeiro capítulo trago a psicanálise e as perspectivas acerca da constituição psíquica do sujeito, para mostrar teoricamente que as experiências iniciais da vida são de extrema importância para a vida adulta.

No segundo capítulo procuro demonstrar a evolução das gerações neste processo tecnológico e digital do mundo virtual. Assim como os fenômenos que ocorrem na vida das pessoas e como afeta nossos corpos. Desse modo, enfatizo novamente a psicanálise para demonstrar como o contato com o espaço virtual durante a infância e a adolescência pode afetar esse desenvolvimento constitutivo e produzir efeitos sobre a subjetividade.

A psicologia poderá se deparar com aspectos relacionados aos efeitos subjetivos decorrentes destas vivências no ciberespaço.

Procurei desenvolver o tema, neste trabalho, a partir do enfoque em que foi proposta a pesquisa. Ressalto que ainda carece de reflexão, mas poderá contribuir para outras áreas do conhecimento. Assim como a ideia não é expor somente os pontos negativos da internet, mas a intenção é trazer para discussão os efeitos que ela produz na subjetividade.

1 A CONSTITUIÇÃO PSÍQUICA DO SUJEITO

A contribuição da psicanálise para a compreensão dos aspectos psíquicos do desenvolvimento humano e das atividades psíquicas do sujeito é referida desde os primórdios, conforme revisão bibliográfica feita nos textos de Freud e Lacan. Em seus estudos clínicos com as histéricas, Freud constatou a existência de fenômenos muito particulares que se manifestavam através de sintomas no corpo. Em seu projeto de compreender o homem, Freud formula várias teorias, mas a principal referência deste projeto foi a construção do psiquismo, o qual compreende e identifica os construtores específicos do sujeito, e então determina que na mente haja instâncias de resistências a determinadas ações, que mais tarde ele descreve como um local do inconsciente.

A experiência de satisfação tem relação com os afetos e os estados de desejos, estes têm ligação com o estado psíquico de cada sujeito e com determinações do inconsciente. A partir do momento que a experiência fica associada ao objeto que proporciona satisfação, acontece um registro de movimento de imagem, associada ao prazer e desprazer. Nesta alternância surgirá imediatamente impulso psíquico que reinvestirá a imagem mnêmica do objeto, reproduzindo a satisfação original. Para Freud (ESB, vs.lv.p.54) “é o que chamamos de desejo”.

Freud (1923-1925, p.26,27) refere que:

A percepção interna traz sensações de processos vindos das camadas mais diversas, e certamente mais profundas, do aparelho psíquico. Elas são mal conhecidas: as da série prazer-desprazer ainda podem ser vistas como o melhor exemplo delas. São mais primordiais, mais elementares do que as que vêm de fora, mesmo em estado de consciência turva podem ocorrer. Estas sensações são plurioculares como as percepções externas, podem vir simultaneamente de lugares diversos e com isso ter qualidades diversas, e também opostas. As sensações de caráter prazerosas nada possuem de premente em si, mas sensações desprazerosas têm isso em alto grau. Elas premem por mudança, por descarga, e, portanto referimos o desprazer a uma elevação e o prazer a uma diminuição do investimento de energia. Se denominarmos o que se torna consciente como prazer e desprazer.

Freud¹, em (1990), apresenta em suas publicações a construção do aparelho mental dividido em diferentes partes da mente. Sendo nomeado como: inconsciente,

¹ (1964/1988) *O Seminário livro 11, Os quatro conceitos fundamentais da Psicanálise.*

pré-consciente e consciente. Para Freud, cada divisão representava a localização de fenômenos mentais. O inconsciente ele descreve como sendo o local de tudo o que era reprimido da consciência; o pré-consciente é descrito como o local do material suscetível de se tornar consciente facilmente; o consciente é o local de ideias que têm acesso direto à consciência. Diante de toda esta construção topológica, Freud percebe que não consegue acessar fenômenos de total importância ao tratamento clínico. Ele usa a primeira tópica como referência para a construção da segunda tópica, na qual ele apresenta outras instâncias psíquicas nomeando-as como; Id, Ego e Super Ego. Para a psicanálise, a compreensão da formação do aparelho psíquico foi uma grande descoberta.

A partir da psicanálise, da qual Freud foi o fundador teórico, ele propôs se autoanalisar para comprovar suas teorias. Para ele, o inconsciente é o lugar que reserva as nossas reações primárias ou recalçadas pelo sistema consciente. Este local preserva nossos sonhos, chistes e os atos falhos.

Então, para Freud, o sujeito se constitui a partir de três instâncias psíquicas: Id, Ego e Superego. Para que o processo de estruturação se organize é necessário que haja um entrelaçamento dessas três instâncias. Outras teorias importantes, que marcaram época nas obras freudianas, foram *Interpretação dos Sonhos* (1900) e os *Três Ensaios sobre a Teoria da Sexualidade* (1905). Estes pontos são tratados com maior relevância nos escritos de Freud. Essas teorias confirmam que a sexualidade tem ligação direta com o infante e que na primeira infância o adulto está sendo projetado.

Lacan, por volta de 1964, faz observações importantes em relação às teorias de Freud. Ele faz uma releitura que mantém as teorias Freudianas em complemento com as suas. Na descoberta do inconsciente, Lacan remonta a sua linha de estudo na qual reafirma que o inconsciente é estruturado como uma linguagem, e que o sujeito se estrutura a partir dos enlaces do real, simbólico e imaginário. A estruturação do sujeito é construída quando a criança entra no simbólico. Segundo Lacan, para que o sujeito se subjetive deve haver um significante que represente outro significante para que tal sujeito se torne humano. O simbólico é um representante dos significantes originários. Nesta observação Lacan (1999, p. 195) toma o exemplo de Freud sobre o jogo do carretel, para que se observe sobre a existência das primeiras simbolizações da criança, sendo constituídas pelo significante do For-da, que o primeiro sujeito é a mãe. Nesta brincadeira a criança

fundamente a falta, em que permite se deslocar do objeto materno.

Na psicanálise, a falta² é um processo determinante constitutivo do sujeito, pela qual todos deveriam passar. Nesta representação do jogo do carretel, a criança encontra recursos para simbolizar a presença e ausência da mãe. O órgão que representa essa falta, ou seja, a presença e ausência (é o falo imaginário), que origina a angústia. A criança, ao nascer, é um organismo vivo com reações natas devido à regulação exclusiva da sua fisiologia. Portanto, para que a criança se torne humana serão necessários investimentos afetivos, que vem da função materna e paterna, ou seja, do ser humano que o desejou e que o idealizou, sendo necessário mapear e nomear o corpo da criança onde serão registrados os signos. Esses signos vão operar nas relações. Segundo Lacan (1955 – 1956 pág. 211). “A noção de que o significante significa algo, que há alguém que se serve desse significante para significado”.

Para Lacan, os signos têm importância significativa no aparelho psíquico, pois o sistema linguístico, opera nas relações com os signos. Para que o infans possa ser um sujeito é necessário que alguém faça estas apresentações do mundo externo para a interioridade do sujeito. Logo que nasce, a criança sente o desprazer de ser apresentada ao mundo externo, sendo que as primeiras frustrações já começam quando nasce, mas é necessário que a criança se sinta acolhida e suas necessidades primárias sejam correspondidas.

1.1 Função materna e paterna

Conforme teorias psicanalíticas, para o infans se subjetivar são necessárias duas funções primordiais no momento de receber a criança. Estas funções são: A função materna e a função paterna. A função materna está centrada na mãe, (feminino) mas que não referencia o gênero, sendo que para a psicanálise é importante que alguém faça esta função. Esta função é fundante e constituinte de um sujeito. Para a criança, o afeto e acolhimento são complementos primordiais para

² A afirmação da falta do objeto por Lacan não impede, por si só, que ela seja interpretada do ponto de vista da perda do objeto. Esta ideia de um objeto perdido associa o desejo à busca da reedição de uma experiência em que tal objeto foi tido, ficando a falta referida tão somente ao fracasso permanente de tal busca. A falta do objeto não deixa de estar associada a uma origem empírica do desejo. A ideia de que a falta remete não à empiricidade da 'Coisa' perdida, mas sim à condição de possibilidade do desejo.

o sujeito. Quando essa função não é exercida, a criança pode desenvolver patologias. “Ser como uma mãe”, manter os cuidados maternos, é uma posição a ser exercida por qualquer sujeito falante, desejante, pensante.

A função está direcionada ao bebê. Segundo Lacan (1995), ser mãe e ser pai está relacionado ao exercício de determinadas obrigações e ao cuidado com o filho. Ser mãe ou exercer a função materna é receber o bebê com o olhar pulsionado, convocando a criança para o mundo externo a mãe oferece seus representantes ao filho. É necessário que este se aproprie.

Através deste olhar a mãe convoca a criança para satisfazer seu desejo. A partir desta convocação, a criança passa a desejar também. A mãe, na posição do outro, primeiramente quer preencher as funções que o bebê necessita para viver. Ao acariciar a criança com gestos a mãe vai nomeando as partes do corpo e vai apresentando para a criança seus significantes, que vão sendo nomeados pelo discurso da mãe, que através da linguagem oferece determinadas condições emocionais e físicas para que a criança obtenha representações para suas angústias e necessidades. O olhar da mãe interpreta e acolhe a necessidade do bebê e vai respondendo ou complementando a cada reclamação da criança. É importante a interpretação e resposta da mãe, se o bebê está com fome, oferecer o peito para que este suplemente e satisfaça sua fome, se está desconfortável ou sentindo frio que seja imediatamente aliviado o desconforto, nesta sequência de cuidados feitos através da mãe, os objetos oferecidos ao infans vão sendo registrados. A cada resposta positiva ou negativa da mãe, que aparece para satisfazer sua demanda, a criança vai sendo atravessada pelos significantes da mãe. A maneira com que a mãe se manifesta para realizar os cuidados do filho representa uma especificidade de sentimentos de afeto. No ato dos cuidados maternos, a mãe vai buscar referencial nas inscrições apresentadas por sua mãe.

Nesse contexto, a mãe usa certos recursos como: (cantarolar, contar história, ninar a criança para que ela adormeça em seus braços). Todas estas ações da função materna são funções que ocupam o lugar do outro primordial impelido pelo desejo. É esse outro primordial que funde a falta e também convoca o sujeito para o campo da cultura.

A função materna apresentará o mundo para a criança, para que esta possa, em outros tempos, viver por si mesmo. Pois nessa ausência e presença, a criança deve ter representações de signos que se constituem devido sua apropriação neste

determinado tempo.

A metáfora paterna é um conceito lacaniano, no qual se trata no primeiro momento de um pai simbólico introduzido pelo discurso da mãe, “o pai aparece de forma velada”. A criança, neste momento, não reconhece a presença deste. A relação mãe-filho passa a ter outra configuração, (mãe-filho-pai).

O Processo da metáfora paterna se estrutura por meio do Édipo, para que o pai possa se colocar como terceiro, na relação mãe e filho. No discurso da mãe, o pai vai sendo colocado de forma que a criança possa entender que o desejo da mãe também se direciona ao pai ou, pelo menos, a criança deve perceber que o pai esteve presente durante um período. O pai real é o pai que castra, que é atribuído ao falo como elemento significante do desejo da mãe. O pai simbólico, na ausência do pai real, opera na constituição do Édipo e mesmo na sua ausência se constitui. Esta existência que tem um significante, que é o Nome-do-pai que pode ser sempre presentificado como instância mediadora do pai real.

Conforme Lacan (1957/1958) encontrou esse pai desmistificado do pai real, que não é o pai familiar, mas sim aquele que seja absoluto. Que vem para interditar a mãe. Esse é o fundamento, o princípio do complexo de Édipo, é aí que o pai se liga à lei primordial da proibição do incesto.-.

1.2 Os três estádios do espelho

Lacan (1936-1949), na teoria do Estádio do Espelho é o formador do eu. Diz que: “a matriz simbólica em que o eu se precipita em uma forma primordial, antes de se subjetivar na dialética da identificação com o outro e antes que a linguagem lhe restitua na universal a sua função de sujeito”.

Este fenômeno acontece no período do estágio do espelho, é um processo que se desenrola antes da criança ser subjetivada. O bebê tem essa passagem entre os seis e dezoito meses. O estágio do espelho é uma imagem transmitida pelo outro como símbolo do eu.

No estágio do espelho podemos observar três atitudes distintas da criança. No primeiro momento, olha para o espelho, encontra uma imagem e recebe a imagem como outro.

No segundo momento, esse ser que virá a ser um sujeito, se confunde com a imagem, ele se pergunta; eu estou lá? Ou estou aqui?

No terceiro momento, eu me reconheço nessa imagem, mas eu só posso me reconhecer nesta imagem quando esta imagem assume um lugar que esteja investido de um valor simbólico, pelo fato de estar integrada ao outro.

Lacan usa a teoria do estágio do espelho para compreender como se dá a relação eu/outro, a partir da transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem. A relação eu/outro, na assunção de uma imagem pelo sujeito. Diante deste processo a criança ao receber os cuidados do adulto, a criança recria outra imagem através do espelho. O adulto inscreve com significantes uma imagem que o infans vai assumir pela via de identificação.

Podemos pensar que o estágio do espelho é então uma passagem do eu especular para o eu social. Também aí se coloca a balança entre o desejo do outro e os impulsos do eu, Lacan (1984,p.91)

Freud (1914), nos textos de introdução ao narcisismo, faz uma alusão ao mito de narciso, com o qual podemos fazer um contraponto ao estágio do espelho.

No texto: Introdução ao Narcisismo (1914), Freud diz que o termo narcisismo trata de uma “descrição clínica que foi escolhida por P.Nacke, em que o indivíduo trata o próprio corpo como se este fosse o de um objeto sexual”. (Freud, 1914, p.10) Entretanto, este é o momento primário conforme teorias freudianas, isto é o primeiro modo de satisfação da libido é o autoerotismo, em que podemos dizer que a criança está na fase oral. Na falta do objeto de satisfação, o qual é o seio da mãe, a criança volta para si mesmo. Este processo ocorre antes da constituição do eu.

No encontro com os pais, nesta fase, há uma onipotência do narcisismo do nascente com o narcisismo renascente dos pais. Para tanto, neste seguimento, vão se inscrever as imagens e as palavras dos pais,

Na teoria, pode se pensar que Freud traz uma relação da libido com a escolha do objeto. Para que o bebê faça esta transposição do autoerotismo para o narcisismo, é preciso uma ação do mesmo. O narcisismo está ligado ao eu, e o eu é algo que é desenvolvido e o autoerotismo já está colocado antes do eu. A partir de uma ação psíquica sobre o autoerotismo é que se forma o narcisismo, e assim o eu, Freud (1914, p,84) considera que.

É uma suposição necessária, a de que uma unidade comparável ao eu não existe desde o começo no indivíduo; O eu tem que ser desenvolvido. Mas os instintos auto eróticos são primordiais; então deve haver algo que se acrescente ao autoerotismo, uma nova ação psíquica para que se forme o narcisismo.

O narcisismo secundário corresponde ao eu, a um processo que depende de tudo que se faz necessário às exigências do infans. É necessário que se produza um retorno do investimento dos objetos, transformado em investimento do eu. Com a saída do narcisismo primário, a criança passa a desejar ser amado pelo outro, ou seja, se fazer amar pelo outro, em agradá-lo para conquistar seu amor; mas isto só pode ser feito através da satisfação de certas exigências, as do ideal do eu. O narcisismo secundário se define com o investimento da imagem do eu, sendo essa imagem constituída pelas identificações do eu pela imagem do objeto.

Do ponto de vista estrutural, o narcisismo e as fases do espelho são processos distintos na constitutiva do sujeito, sendo um ponto de partida em que a criança se reconhece em relação ao outro, coloca o infans diante do outro para que se tenha o reconhecimento de si mesmo. Lacan usa a metáfora do espelho, sendo o olhar da mãe que vai dar sustentação para a criança se reconhecer como sujeito “eu”. Lacan (1984, p.87)

Lacan, neste sentido, situa a constituição do puncionado eu numa linha de ficção. A forma como cada um dará conta desta dialética, desta lacuna entre a determinação social e o indivíduo isolado, terá o caráter de construção de uma ficção.

A articulação que a criança vai fazer para esta apropriação vai depender muito do que o outro vai apresentar, ou em que lugar vai estar este outro.

1.3 O Desenvolvimento Infantil; Sexualidade Infantil

Para que a criança se subjetive e se torne um sujeito é necessário que ela passe por várias etapas em seu desenvolvimento. Freud, na teoria da Libido nomeou essas etapas como fases. Sabe-se que cada uma dessas fases representa o enlace destas para a subjetividade. São formas de relação de objeto.

Segundo Freud, o desenvolvimento infantil passa por cinco estágios, sendo eles a fase oral, anal, fálica, período de latência e genital. As primeiras manifestações destes estágios são instintos os quais Freud chama de instintos parciais, buscam inicialmente a satisfação de forma livre, porém sempre se voltam para um objeto. Desde o nascimento até a morte o sujeito passa por todas as fases já citadas, inicialmente pelo estágio oral o qual dá início ao desenvolvimento da

libido.

Freud escreve (1920 e 1923.p.29,288).

“O instinto sexual, cuja expressão dinâmica na vida psíquica chamamos de “libido”, é composto de instintos parciais, em que pode novamente decompor-se e que só gradualmente se juntam em organizações definidas. As fontes desses instintos parciais são os órgãos do corpo, especialmente algumas *zonas erógenas* bem demarcadas, mas contribuem igualmente para a libido todos os processos funcionais importantes do corpo. Os instintos parciais buscam inicialmente a satisfação de modo independente, mas no curso do desenvolvimento são cada vez mais conjugados, concentrados”.

Sabemos que no corpo existem diversas zonas erógenas, as quais Freud diz que são demarcadas e proporcionam satisfação e prazer para a criança. Dessa forma, a mãe ao amamentar seu filho projeta nele signos de satisfação e prazer que através do olhar de ambos produzem trocas de sensações que mais tarde irão ser representantes necessários para a criança como ser social. Ao sugar o peito da mãe, o bebê percebe que há prazer na sucção, este é o momento em que esta parte do corpo do bebê se torna uma zona erógena, o seio materno é o primeiro objeto do sujeito, ao retirar o seio, a mãe trabalha a falta deste objeto, logo a criança irá deslocar o objeto inicial para outro em seu próprio corpo.

Freud escreve (1923, p.289).

“O instinto parcial oral encontra inicialmente satisfação *apoiando-se* no apacramento da necessidade de alimentação e tem seu objeto no seio materno. Depois ele se desliga, torna-se independente e, ao mesmo tempo, *autoerótico*, ou seja, encontra seu objeto no próprio corpo”.

Dessa forma, o infans vai se constituindo, sendo atravessado pelos significantes da mãe, que são marcas deixadas pelo Outro. É por isso, que o olhar e a nomeação de signos que o Outro materno “deposita” na criança são importantes para o seu desenvolvimento desde seu nascimento até sua morte. A satisfação e prazer que inicialmente vem do Outro, logo encontra um objeto.

Sabemos que a fase oral tem início desde o nascimento até o desmame da criança, sua zona erógena é a boca e seu primeiro objeto é o seio materno, a criança obtém prazer através do ato de sucção e nesta fase a criança tem dependência materna. Na vida adulta, caso o sujeito tenha fixação por essa fase ele irá tentar encontrar a satisfação em outros objetos como na alimentação, no sono ou

então no uso de drogas.

Logo após a fase oral, a fase anal se inicia. Ela se dá no segundo ano de vida até os três anos da criança e sua zona erógena é o controle dos esfíncteres. Nesta fase a criança sente prazer em reter ou não suas fezes, levando em conta também a importância que os pais dão a isso. Essa fase auxilia no desenvolvimento das faculdades mentais, tais como a limpeza, a organização e a ordem entre outros. Caso o sujeito fique preso a essa fase em sua vida adulta ele encontra o objeto na hostilidade para com outras pessoas.

Em seguida, inicia a fase fálica, por volta dos três anos de vida até os seis anos da criança. Nesta fase as zonas erógenas são as genitais. Esta fase se desenvolve a partir do Complexo de Édipo, quando a criança se identifica com um de seus pais. Na fase adulta, caso o sujeito fique preso a essa fase, ele pode ter problemas no desenvolvimento emocional causando prejuízos a sua qualidade de vida.

No período de latência, que tem início aos seis anos e vai até a puberdade, é quando os desejos da libido entram em calmaria. Pois nesta fase se inicia o desenvolvimento do Ego e do Superego do sujeito. Geralmente este período inicia junto com a entrada da criança na escola. Portanto, a criança tem maior preocupação com sua relação social com outras crianças, sabe-se que esta fase é importante para que haja um bom desenvolvimento das habilidades sociais do sujeito.

E, por fim, a fase genital. Esta se inicia na puberdade e vai até a morte, a zona erógena encontra-se no amadurecimento de interesses sexuais. Este período é marcado pelo desenvolvimento do interesse sexual do sujeito pelo sexo oposto. Anteriormente as “energias” eram voltadas para as necessidades individuais. Neste período, o interesse pelo bem-estar do outro se multiplica. Esta fase tem como objetivo o equilíbrio entre as várias áreas da vida do sujeito.

Sabe-se que a cada fase que o sujeito passa ele evolui e esta fase deixa marcas, o que podemos chamar de crise, que nomeia a fase. Diante da crise é possível observar que ela pode ter um final positivo ou negativo para o desenvolvimento do sujeito. Dessa forma, o final positivo possibilita o desenvolvimento de um ego mais forte, já do final negativo pode-se observar um ego mais frágil.

Nas crises é quando a personalidade do sujeito vai se reestruturando

conforme as vivências deste. Já o ego vai se adaptando diante dos seus fracassos e sucessos, fazendo parte da vida social do sujeito até a morte.

Com isso, é possível observar que as cinco fases que Freud cita são importantes para que o sujeito possa se relacionar com o meio. Logo, cada fase exerce uma função diferente na vida do sujeito. Percebe-se que quando a criança consegue lidar bem com cada fase ela terá um melhor desenvolvimento de suas habilidades sociais e deslocamento de objetos. A passagem por cada fase é fundamental, pois cada uma delas é responsável pela inscrição de signos na vida do sujeito.

1.4 Os Três Tempos de Édipo

A teoria lacaniana (1964, p.207) apresenta os três tempos de Édipo, que marcam a passagem na fase fálica, em que a criança começa a ser alvo de várias proibições, como regras e limites. Para um bom desenrolar do Édipo, é necessário que nestes três tempos o sujeito consiga internamente discernir o real, simbólico e imaginário, internalizando as questões de aceitar, registrar, simbolizar os valores da significação da privação de ser objeto de desejo da mãe.

Para Freud, construir a teoria do complexo de Édipo se baseia no mito da tragédia grega. Édipo, Rei de Sófocles, utiliza outros mitos, porque ele acha necessário abordar uma questão central em sua obra que é relativa ao ser pai. O ponto se refere à consequência do assassinato do referencial pai, enquanto fundante de uma lei social, e o mito de Édipo. O complexo de Édipo refere-se à forma mítica da origem da lei. A lei simbólica está referida à psicanálise como a noção de lei primordial, fundadora das leis sociais. Freud traz esta questão como representação da lei da interdição do incesto, de como o sujeito internaliza esta lei. O sujeito é barrado diante do seu gozo, não é permitido ir adiante em razão da intervenção da instância paterna representada pelo pai simbólico.

O que caracteriza o primeiro momento do Édipo é a frustração, o ingresso nesta conflitiva edipiana constitui o grande desafio às ilusões narcisistas forjadas no estádio do espelho. A criança pensa ser parte da mãe, ou seja, o desejo do desejo da mãe. Nesta dialética, a criança fica centrada na mãe, desprovida de outras coisas, mas no estado de não querer outra coisa a não ser o de satisfazer o desejo da mãe. Estas são representações imaginárias que marcam o primeiro momento do

Édipo. A criança, neste momento, precisa estar no lugar como objeto do desejo dos pais, o lugar do falo é essencialmente necessário para a estruturação psíquica do infans. A criança tem que ser o falo da mãe para poder entrar no simbólico. Pois a criança se identifica espetacularmente com aquilo que é objeto do desejo de sua mãe.

O segundo momento do Édipo se caracteriza pela entrada do pai na cena dual e pelo acesso da criança ao simbólico. O pai deste segundo momento é o pai descrito por Freud “pai terrível”, “pai interditor” descrito por Lacan (1958, p, 89). O pai reconhecido pela mãe é aceito por ela como homem e como representante da lei, este vai ser aquele que limitará o poder da mãe, desfazendo e produzindo a disjunção mãe- fálica e criança-falo. A partir deste momento, em que a criança é castrada simbolicamente, poderá constituir-se como um Eu. Nesta passagem já estamos no terceiro tempo do Édipo, o pai neste momento deixa de ser a lei e passa a ser o representante da lei. O pai é internalizado no sujeito como Ideal do Eu, e a partir daí acontece o declínio do Édipo.

Segundo Lacan (1958, p.89,92)

O complexo de castração é o efeito da percepção da castração da mãe, a qual seria a última pessoa a ser castrada, devido ela ser inicialmente o Outro pleno ou seja, é a barra no desejo da mãe que faz emergir a angústia da castração devido a fazer o próprio sujeito se deparar com a sua própria castração.

Para tanto, o medo de ser castrado no menino é constante neste momento, pois a perda no pênis daquilo que é tão significativo impossibilitaria a obtenção de satisfação. A menina não teme a castração, pois para ela não interessa ter o pênis, ha uma mudança de objeto no qual a menina deseja ter um bebê do que ter o pênis.

É nesse jogo de identificação que o sujeito se posiciona sexualmente como homem e mulher. Há duas saídas para o menino: se identificar com a mãe, o que lhe dá o caráter feminino, ou intensificar a identificação com o pai, o que lhe dá o caráter masculino (Freud, 1924).

A partir dos três tempos do Édipo e das outras etapas estruturais vai acontecer o fechamento destas engrenagens para que se funda uma personalidade única.

2 O MUNDO VIRTUAL E O LUGAR DOS SUJEITOS

No capítulo anterior trabalhamos com concepções teóricas psicanalíticas sobre o desenvolvimento psíquico do sujeito.

Pretendemos, no próximo capítulo demonstrar se os aspectos evolutivos tecnológicos interferem nas relações afetivas do humano. Diante disso, possibilitamos uma leitura reflexiva do mundo virtual para podermos compreender este “espaço virtual” e o lugar do sujeito nesta relação.

Em revisão literária, foi possível perceber que a criação da internet possibilitou o advento do mundo virtual. Conforme Lévy, (1997, pag.95).

O termo surgiu com o autor de ficção científica Willian Gibson, em 1984 no livro "*Neuromancien*". Foi utilizado para designar um ambiente artificial onde trafegam dados e relações sociais de forma indiscriminada. Para Gibson, ciberespaço é um espaço não físico no qual uma alucinação consensual pode ser experimentada diariamente pelos usuários. Já para Lévy, o ciberespaço é definido como o espaço de comunicação aberta pela interconexão mundial dos computadores e das memórias informáticas. Constituindo-se num espaço virtual de trocas simbólicas entre pessoas poderão ser entendidos como o espaço de troca de informação na cultura contemporânea.

O computador é reconhecido pela tecnologia como a máquina que proporciona para a humanidade novas formas de lidar consigo mesma e com o mundo no que tange a vários aspectos. Desde a modificação da forma de comunicação em si, um grande número de alterações sobre procedimentos relativos ao mundo do conhecimento e pesquisa ocorreram, também no que se refere à forma como as pessoas passaram a se relacionar. Antes da internet os contatos se davam frente a frente, o que passa a rarear, ocorrendo então através de conexões que foram denominadas de virtuais. Desse modo, ocorreram enormes alterações na vida do homem.

Lévy em (1996, p. 15), diz que.

Considerando que a oposição fácil enganosa o real e o virtual. No uso corrente a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível. O real seria da ordem do “tenho”, em quanto o virtual seria da ordem do “terás”, ou da ilusão, o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização.

Para Lévy, ao analisar o movimento geral de virtualização, percebe-se que afeta não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, e o exercício da inteligência. O autor defende a hipótese de que entre as evoluções culturais em andamento neste início de século, exprime-se uma busca pela hominização, de afetividade de relações tecno sensoriais. Os sujeitos coletivos sustentam este virtual por meio dos afetos, cuja qualidade é dependente também das qualidades do ambiente, do meio exterior que oferece novos objetos, e novas configurações.

Para tanto, é importante aprender a pensar, a compreender a virtualização em toda sua amplitude. Lévy define o virtual como um modo de ser partícula, analisa um processo de transformação de um modo de ser num outro.

A virtualização passou a controlar o pensamento, e, de certo modo, determinar as atitudes dos sujeitos, sendo um movimento inverso da atualização a uma mutação de identidade.

Essa realidade está diretamente ligada a todos os espaços possíveis da cultura. Por exemplo, uma empresa que trabalha na virtualização não precisa fazer do espaço-tempo um problema. Por causa disso, a virtualidade se desprende do aqui e do agora. Sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo.

Esse mundo virtual que a internet nos proporciona é um ambiente imerso simulado, que não está presente, isto é, se desterritorializa. Através de recursos computacionais, permite a interação dos seus usuários através de diferentes possibilidades, seja na escrita, na comunicação, na educação, no trabalho, enfim, no cotidiano das pessoas. Traz novas possibilidades de comunicação com ferramentas que podemos utilizar para mensagens de texto enviadas em tempo real (Whatsapp e e-mail), redes sociais que trazem um pouco do “ser” do outro lado do computador (Facebook e Twitter). Neste processo, há a passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior, é o que Lévy (1996, p.24) afirma ser o efeito “Moebius”, que muitas vezes se mistura com o que é real e com o que diz ser real.

Com a conexão entre as máquinas, o ser humano está de certa forma ligada virtualmente a elas. Nossa vida física e psíquica, conforme Lévy passa cada vez mais por uma “exterioridade”, onde circulam os circuitos econômicos e tecnocientíficos.

Conforme Lévy, (1996, p. 28). Afirma que.

Que os sistemas de realidade virtual transmitem mais que uma imagem uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis. Certas funções do corpo, como a capacidade de manipulação ligada à retroação sensório-motora em tempo real, são assim claramente transferidos à distância, ao longo de uma cadeia técnica complexa cada vez mais bem controlada em determinados ambientes industriais

É possível perceber nas colocações do autor sobre os processos contemporâneos de virtualização do corpo, a começar pela percepção. Hoje os sistemas virtuais transmitem mais do que uma imagem, uma projeção do corpo. É possível reviver a experiência sensorial de outra pessoa por meio dos dispositivos que virtualizam os sentidos, como o telefone, e a televisão.

O diálogo que existe entre o computador e o usuário é uma forma de comunicação contemporânea em que os corpos não atuam no contato físico, real. É possível hoje, com a quantidade dos acessos aos computadores, tabletes, e celulares, as pessoas passarem a ficar mais conectadas. A virtualização dos corpos traz consigo o esforço de ultrapassar limites, de conquistar novos meios de intensificar as sensações, que leva o homem a alterar seu estilo de vida.

Levy (1999.p17) coloca outro conceito da virtualidade.

[...] É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

O novo contexto social no mundo virtual parece surgir como uma forma de escape do mundo físico. Este lugar que está além do contato físico, permite ao indivíduo encontrar aquilo que não consegue alcançar diante do mundo real. O ciberespaço, conforme Levy surge como um local “seguro”, o qual permite experimentar fantasias, desejos, livre de medos e angústias.

Atualmente, a Internet está em atividade devido a milhares de computadores que interligam milhões de sujeitos. Estes compartilham um meio comum, permitindo a interação entre eles para troca das mais variadas informações digitalizadas.

Desse modo, temos um enorme espaço destinado à comunicação e trocas de informações. Por esta razão, ela é chamada de Cyberspace. Para Lévy, (1997, p.7) Ciberespaço.

Para Castells (2003, p.109)

O individualismo em rede é um padrão social, não um acúmulo de indivíduos isolados. O que ocorre é antes que os indivíduos montem suas redes, on-line e off-line, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos. Por causa da flexibilidade e do poder de comunicação da internet, a interação social desempenha crescente papel na organização social como um todo.

Diante deste individualismo colocado por Castells, é possível observar a nova configuração social, a partir das possibilidades que a Internet e o mundo virtual proporcionam ao homem.

Neste seguimento percebe-se o surgimento de ferramentas para que este possa realizar sua ação. É possível o homem recriar-se diante da virtualização, é o que descreve Lévy, (1996, p. 32). Sobre uma resplandecência dos corpos.

Portanto, o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica. Criamos para nós mesmos organismos virtuais que enriquecem nosso universo sensível sem nos impor a dor. Trata-se de uma desencarnação? Verificamos com o exemplo do corpo que a virtualização não pode ser reduzida a um processo de desaparecimento ou de desmaterialização. Correndo o risco de sermos redundantes, lembramos que esta virtualização é analisável essencialmente como mudança de identidade, passagem de uma solução particular a uma geral ou transformação de uma atividade especial e circunscrita em funcionamento não localizado, dessincronizado, coletivizado. A virtualização do corpo não é, portanto, uma desencarnação, mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano. Contudo, o limite jamais está definitivamente traçado entre a heterogênese e a alienação, a atualização e a reificação mercantil, a virtualização e a amputação. Esse limite indeciso deve ser constantemente considerado, avaliado com esforço renovado tanto pelas pessoas no que diz respeito a sua vida pessoal, quanto pelas sociedades no ambiente das leis.

Diante deste contexto, supõe-se que o homem sofre mutações no que se refere à dualidade do seu corpo. Nesta concepção de reinvenção, sistematizamos a multiplicidade de ações que o humano recria para dar conta da sua existência.

2.1 O Homem e Sua Relação com a Tecnologia

Neste processo de adaptar-se continuamente a um mundo que se modifica com rapidez impressionante, buscamos compreender de que modo o homem foi percorrendo esse caminho, desde o advento da internet com a possibilidade de

contato virtual com outros humanos, até antes absolutamente improvável.

Para tanto, trazemos os estudos que mostram sujeitos de diferentes formas e tempos no que tange a seu uso, compreensão e afinidade com o mundo virtual.

A partir da época que começou a classificar a passagem de décadas e relacioná-las com as transformações culturais, tecnológicas e industriais. É relevante pensar que neste seguimento de classificar gerações de épocas específicas com determinado perfil tem sido um costume cada vez mais comum. É possível nomear as gerações conforme sua alteridade. Os sociólogos classificam as gerações conforme elas se apresentam, e como elas permanecem. Segundo Bauman (2007, pag.307). “O termo geração é uma expressão performativa, (que cria uma entidade para nomeá-la), uma chamada ou convocação para uma batalha nas fileiras do imaginário, ou das comunidades”.

Na comunidade em que se constrói uma entidade social, que está ligada com o pensamento de ideologias, identidade e cultura, está concomitante o que se institucionaliza em um sistema social. Desenvolvido pela relação dos participantes num conjunto de conhecimentos adquiridos dos hábitos sociais e religiosos, das manifestações intelectuais e artísticas, que caracteriza uma sociedade, pode-se denominar que esta é uma construção social.

Nos primórdios, as gerações eram definidas, como sendo aquelas que sucederam seus pais, e eram classificadas a cada vinte e cinco anos.

A partir dos últimos cinquenta anos, com a influência da tecnologia, da popularização da televisão de tubo aos smartphones, a divisão das gerações passou a ser feita conforme a relação entre o homem e a máquina. Os protagonistas tiveram uma aceleração do tempo, no modo de fazer as coisas, bem como no jeito de produzir. Diante disso, houve a necessidade de pensar em outras formas de indagar estas pluralidades de formação social.

A tecnologia é decisiva em criar marcas no tempo, dividindo o que veio antes e depois. Isto explicaria que, com o passar dos anos, o intervalo entre uma geração e outra passou a ser mais curta, aproximadamente uma nova geração a cada 10 anos. Pessoas de diferentes épocas estão vivendo mais e também convivendo com outras pessoas de hábitos diferentes em casa, na escola, no mercado de trabalho.

Mannheim (1928, p.135,136) define Geração em vários momentos e etapas de desenvolvimento no seu texto Sociologia do conhecimento, sempre acentuando seu sentido histórico:

...] indivíduos que pertencem à mesma geração [...] estão ligados [...] a uma posição comum na dimensão histórica do processo social, [o que significaria uma predisposição para] um certo modo característico de pensamento e experiência e um tipo característico de ação historicamente relevante.

Parece existir um consenso entre diferentes estudiosos do assunto. Muitas destas trazem o conceito de geração, como sendo relativo ao que temos de pertencimento à determinada época, mas que pode ser usada como uma metáfora para a construção social do tempo. A consciência de viver em uma determinada época faz do homem o construtor de sua própria história, mesmo que neste contexto ele esteja condicionado a sofrer alterações. Na medida em que encontram variações, não consegue conservar costumes na sua linhagem. Este fenômeno de pertencimento elucida as peculiaridades das gerações em cada contexto social. Para tanto, o termo geração é relevante para entender os processos de construção de vários conceitos, no que se refere a determinado tempo e época.

Com a ideia de apresentar algumas características das gerações, a partir de um contexto histórico, considera-se importante destacar algo que pode elucidar no que se refere a comportamento humano, mesmo em tempos diferentes, destas qualidades, estilos, formas, pensamentos e maneiras diversas de viver a vida. Cada geração está exposta a um conjunto único de eventos que define seu lugar na história. Para Tapscott, (2010, p.28), para classificar as gerações de modo geral, os sociólogos, dividem os indivíduos em seis grupos: Veteranos, Baby Boomers, Geração X, Geração Y, Geração Z e Geração Alpha, não havendo um consenso entre os autores, para delimitar o fim e o início de uma geração.

Para explicitar a juventude contemporânea, em especial aquela que é da geração Alpha, procura-se entender um pouquinho deste grupo, precisando voltar no tempo e na época de cada formação para compreender o conjunto de características específicas de cada sujeito social, para determinar o que se tem de original da sua história, através de uma revisão literária, a partir de um entendimento histórico evolutivo, evidenciando-se as diferenças e os embates entre as gerações. O objetivo é entender os desafios encontrados entre esses grupos.

2.1.1 Baby Boomers

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, nasce a primeira geração estudada,

não no que concerne ao modo de uso e domínio da tecnologia, mas por viverem em uma época da globalização. Nessa época, vários países sofriam com a guerra do Vietnã, devido à preservação da espécie nos EUA, muitas mulheres engravidaram, houve uma explosão de bebês, ou seja, um “boom”, por isso a geração que aí começou, foi chamada de baby boomers. Nascidos entre 1946 e 1964, hoje essas pessoas têm, em média, 60 anos. Estes cidadãos jovens que contribuíram para a conquista de várias causas sociais no século passado foram agentes de grandes transformações entre muitos movimentos que mudaram a sociedade. A começar pelo debate do papel da mulher, quebrando, além disso, “barreiras políticas”. Foram educados com rigidez e disciplina, contribuíram e vivenciaram as mudanças culturais e sociais dessas duas décadas. Esses indivíduos permaneceram marcados pelo seu modo de pensar e agir, uma geração que diz, “não queremos mais a guerra”, queremos a paz, queremos amor, ideavam a liberdade.

No Brasil, também é usado o termo baby boomers, para os também nascidos naquela época. Eram jovens nascidos no começo da Ditadura Militar. Essa é a geração que lutou contra os militares, a geração da Jovem Guarda, Bossa-nova, Rock’n’ roll, aqui e lá fora. O homem deste contexto histórico foi marcado pelas ideologias de lutas, pelos ideais de uma geração e o relacionamento com o semelhante, os hábitos, costumes, posicionamentos do sujeito, diante do trabalho, família e os primeiros inventos relacionados com a tecnologia.

Conforme, Tapscott (2010, p,160)

Mas os baby Boomer cresceram em uma época de relativa prosperidade e frequentaram a escola por muito mais tempo que seus pais. Eles tiveram tempo de desenvolver sua própria cultura jovem. Rock’ n’ roll, cabelos compridos, protestos, roupas estranhas e novos estilos de vida incomodavam seus pais. Tiveram uma nova mídia por meio da qual podiam comunicar sua cultura - a televisão.

A baby boomers tornou-se a geração TV, ou também poderiam ser chamados de “Geração da Guerra Fria”, além de outras denominações, que fizeram parte neste período. O que moldou essa geração foi a imagem, porém foi com a revolução das comunicações que se percebe um enorme impacto, ou seja, as pessoas passaram a disponibilizar a maioria do seu tempo na frente da “telinha”. A televisão tornou-se disponível para uma comunicação em tempo real, sendo na época a mensageira e mobilizadora das reivindicações dos jovens, mostrou um mundo alternativo com som

e imagens, propiciando outras possibilidades além do rádio.

Essa geração apresentada definiu como exemplo para os nascidos após os “Baby boomer”, são os da geração X.

2.1.2 Geração X

A geração X é formada hoje pelos adultos de 35 a 55 anos em média, esse grupo é considerado pelos sociólogos como sendo uma geração perdida, chamados de X.

Acontece que a geração X cresceu, censurada pela ditadura, um pouco depois da década de 80, assistiram às Diretas Já, momento político importante no Brasil, pintaram a cara para derrubar o presidente, passou pelo final da fase hippie, conheceu a AIDS, esqueceu-se dos problemas que lhes foram empregados e foram fazer carreira no mercado. Essa geração viu surgir o computador pessoal, a internet, o celular, a impressora, o Email, etc. Neste período aconteceu um grande avanço tecnológico em que muitos jovens desta época tiveram a influência da tecnologia na sua conjuntura social. O conhecimento gerado pelo uso do computador facilitou a esta geração propor mudanças significativas e também analisar as informações que delas necessitavam para sua formação cultural. Esta geração, apesar de nativa da tecnologia, não preservou o hábito de ficar conectada o tempo todo. O comportamento não tem o mesmo ponto de vista alinhado aos padrões de liberdade usados pelas gerações que antecederam a sua. Entre as características desse novo grupo, os integrantes da geração X são os mais bem instruídos, criativos e gostam de posições que estejam centradas na mídia.

2.1.3 Geração Y

A geração Y, como as outras, tem suas características definidas, conforme o período verifica-se que além da definição Geração Y, há existência de outros subtítulos, tais como GERAÇÃO DIGITAL e GERAÇÃO DO MILÊNIO. Observa-se no contexto literário as várias facetas desta geração. A geração Y está num cenário oposto ao da geração X, mais precisamente o fim da censura, estes indivíduos passaram ter acesso a tudo sem limites, a família passou a dar mais abertura, e a geração cresceu acreditando que sua opinião vale mais que a dos seus pais. Na

geração anterior, na família existia um conceito de chefe, sendo que ao pai se devia obediência. As gerações à priori, o pai muda de posição, este passou a ser amigo dos filhos. Dessa maneira, em consequência dessa posição, as gerações a partir do Y, estão sem pai.

A família que criou a geração Y é uma família contemporânea, por exemplo, famílias menores em que se prioriza o trabalho. Os pais trabalham de dois a três turnos, as crianças crescem em instituições, os pais são separados e também não há clareza desta situação. A criança passou a comandar todos os cenários dentro da sua família, não pelo fato da falta de limites, mas pela evolução da linguagem, dos hábitos, das tarefas, dos aspectos cognitivos, diferentes desta geração. O filho passou a ensinar os pais, a família que souber conduzir essa nova forma de convivência familiar vai ter em sua casa um contexto de trocas e que será de certa forma recíproca para um entendimento grupal.

Nesta era digital, as transformações aconteceram de modo muito rápido.

Conforme Tapscott (2012, p.28) pontua.

Se você observar os últimos vinte anos, ficará claro que a mudança mais significativa que afetou a juventude foi a ascensão do computador, da internet e de outras tecnologias digitais. É por isso que chamo as pessoas que cresceram durante esse período de Geração Internet, a primeira geração imersa em bits.

A juventude Y tem em média de 15 a 35 anos, nasceram em um país democrático, o mercado de trabalho oferece multiplicidades de escolhas. A internet abriu todas as possibilidades do mundo para que essa geração tenha mais acesso à informação, comunicação e conhecimento.

Devido à globalização, Tapscott (2010, p.28,29) diz que:

Agora, o acesso de banda larga à internet é onipresente; os ipods estão em toda a parte; telefone celular pode navegar na rede, captar coordenadas GPS, tirar fotos e trocar mensagens de texto; e sites de redes sociais como o facebook permitem que a Geração Internet monitore cada movimento de seus amigos.

Enquanto os adultos tiveram que se adaptar às novas tecnologias, as crianças nascidas neste contexto já assimilavam a presença e o domínio da máquina. Neste segmento apresento a geração Z, que tem como característica o seu nascimento na evolução digital, ou seja, a geração dos nascidos digitais.

2.1.4 Geração Z:

Os integrantes desta geração nasceram conforme revisão bibliográfica na primeira década de 1990 encontram-se na faixa etária entre quatorze (14) e vinte e dois (22) anos. Para tanto tratamos de uma geração contemporânea, ou seja, foram de certa forma concebidos no mundo digital. Não há outra forma de explicar esta geração sem as características que os distingue como os Nativos da Internet.

Segundo Tapscott, (2010, p.32) a Geração Internet vê menos televisão, e a vê de forma diferente.

É mais provável que um jovem da Geração Internet ligue o computador e interaja simultaneamente com várias janelas diferentes, fale ao telefone, ouça música, faça o dever de casa, leia uma revista e assista à televisão. A tevê se tornou uma espécie de música de fundo para ele.

As características desta geração são peculiares e definem estes seres da maneira como se relacionam com suas diversidades de formas e ideias devido ao seu vínculo pré-estabelecido no Mundo Virtual. Essa geração na era digital está totalmente pronta para uma relação com qualquer componente eletrônico e tecnológico. Devido a isso, “foi denominada por zapear de uma coisa para outra, olham televisão, ficam no telefone, no computador entre outras coisas, simultaneamente” (BORGES; SILVA, 2013, p. 04).

Essa interação natural dos jovens com as tecnologias e aparelhos digitais é algo que está além de suas escolhas, pois no contexto atual é necessário agir desta forma.

Para os adultos está sendo angustiante essa transformação sob vários aspectos: Conforme Borges Silva (2013, p.4)

[...] tem muita facilidade e domínio das novas tecnologias e senso de urgência em conhecer e se conectar a todas as possibilidades de intercâmbio virtual. Com toda esta interação tecnológica a Geração Z passa boa parte do tempo encerrada em seu mundo particular, muitas vezes sem conversar com ninguém, nem mesmo com os pais, o que causa carência dos benefícios decorrentes das relações interpessoais.

São pessoas mais voltadas para si, para o prazer, para o imediatismo, estabelecem relações em espaços virtuais. Estão o tempo todo conectados com suas tribos. Já escolheram o que querem ninguém precisa dizer o que é melhor para

eles, além da rapidez com que estes indivíduos se apoderaram do mundo das tecnologias de forma globalizada, eles esperam que todas as gerações antecessoras correspondam com a mesma rapidez.

Os indivíduos da geração Z possuem como características serem exigentes, individualistas, consumistas, menos fiéis às marcas e absolutamente digitais. Observa-se que também possuem interesse em produtos ligados à moda e à vaidade, e estão sempre em busca de autoafirmação e status social.

A partir deste mesmo atributo apresento a próxima geração, ALPHA.

2.1.5 Geração ALPHA

As crianças da geração ALPHA nasceram imersas no mar de tecnologia. Esta geração surgiu a partir de 2010, são filhos da geração Y, portanto são mais estimulados a interagir com a máquina desde o nascimento. A geração que antecede a Alpha é representada pela última letra do alfabeto, a letra Z. O sociólogo australiano Mark McCrindle, nomeou a geração recente de ALPHA, por dois motivos; por se tratar de uma geração do momento atual com a viabilidade de iniciar um novo ciclo, e por que a palavra Alpha é a primeira letra do alfabeto grego e simboliza o início.

Alpha é uma geração que nasceu totalmente no século XXI, composta por crianças que desde pequenas estão inseridas em uma rotina cercada pela tecnologia, cheias de possibilidades, que conseguem influenciar a sociedade do futuro com suas interações. São crianças com pensamentos e habilidades mais rápidas se comparados à geração passada, pois nascem com a tela posicionada a sua frente, o mundo virtual o engendrou. As crianças são frutos dos efeitos distintos que a tecnologia e suas potencialidades proporcionam para seus nativos.

Esta geração já nasce conectada em rede, diante do olhar do infans está a tela do tablet, do smartphone e do iphone. A tendência indica que sejam muito mais independentes, e adaptados às novas tecnologias.

Os indivíduos determinados pelo fenômeno tecnológico estão se desenvolvendo outra forma de vida, devido a sua mentalidade digital, líquida e coletiva no ciberespaço.

Conforme LÉVY (1997, p.26).

As técnicas determinaram a sociedade ou a cultura? Se aceitarmos a ficção de uma relação, ela é mais complexa do que uma determinação. A emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece uma evolução geral da civilização. Uma técnica produz-se dentro de uma cultura, e uma sociedade fica condicionada pelas suas técnicas. Que a técnica condiciona, isso significa que ela abre certas possibilidades, que certas opções culturais ou sociais não poderiam ser seriamente encaradas sem a sua presença. Mas abrem-se diversas possibilidades e nem todas serão escolhidas.

As possibilidades que a técnica proporciona no contexto familiar e cultural produz na criança idealizada o condicionamento à técnica, devido à emergência do ciberespaço, e de forma natural que o sujeito responda em conformidade com as mudanças proporcionadas pela cultura.

A geração ALPHA representa bem o contexto de toda esta combinação, para eles não existe fronteira física. Este grupo, sem dúvida, serão as crianças mais expostas à educação precoce, devido ao contato tecnológico e à disponibilidade de manusear os eletrônicos.

Esta mentalidade humana está sempre num processo operante de transformação, devido ao fenômeno digital. Atribuímos essas mudanças desde a primeira Revolução Industrial. A combinação de máquina e humano trouxe memoráveis fatos positivos e negativos, que foram introjetados de formas diferentes por cada geração.

Toda esta composição tecnológica é apresentada de forma positiva em relação às habilidades da geração Alpha. Conforme estudos, estes sujeitos chegaram ao mundo para executar uma grande transformação na sociedade. A geração Alpha vive num tempo determinado pelo imediatismo, em que se preza a diversidade e a espontaneidade. Para eles não há diferença entre o real e o virtual, é tudo no aqui e agora. Conforme Levi Sovik (1999, p1).

Os eletrônicos e o virtual é uma viagem para outros mundos dentro do nosso próprio mundo. Isto significa que não é uma fuga, para universos imaginários. São mundos compartilhados por muitas pessoas, milhares de seres, que lá se encontram, conversam, constroem habitação. O percurso agora melhor ainda, a navegação segue por continentes imateriais, impalpável, mas igualmente reais.

A família percebe esta geração como produtora e criadora dos seus próprios objetos e conteúdos tanto nas brincadeiras como nas formas de se relacionar demonstram muitos indícios de mudanças. As meninas escolhem seu repertório em que o mundo não é mais cor de rosa. Elas se identificam com brincadeiras que antes

eram características dos meninos. Eles estão mais versáteis, com as mudanças no contexto familiar em que o pai passou a ocupar o lugar de criação dos filhos e a mãe a provedora do sustento. Neste contexto as brincadeiras não são mais classificadas por gênero.

Com tanto acesso à informação, o perfil psicológico dos sujeitos da geração atual está se tornando claramente diferente dos seus antecessores. Quais os desafios para educar essas crianças?

No documentário Alpha: A Nova Geração, apresentado pela marca de papinhas Heninz (2017) diz que: Os nativos desta época são considerados pelos pais como crianças independentes, contestadoras, demonstram ser mais inteligentes, são atentas e mais observadoras. Para eles a tecnologia é como uma coisa natural, e que faz parte do contexto social. Para tanta influência digital é possível perceber algumas características destas últimas gerações.

Certamente essa relação de interação criança e máquina é motivo de preocupação, para tanto Ciro Marcondes Filho (1998, p.8) coloca que:

As máquinas surpreendem porque às vezes mostram-se visivelmente mais eficientes que os homens (cálculos, rapidez, confiabilidade), mas acima disso, por se comprovarem mais razoáveis, mais sensatas, mais ponderadas inclusive em matéria humanística. O grande impacto surge quando as máquinas transcendem sua superioridade puramente técnica e mostram-se mais confiáveis que os seres humanos em seus atos emocionais, irracionais, marcados por ódio e violência, que nos fazem lembrar seu parentesco com os animais mais "primitivos". De alguma forma elas desnudam essa nossa "incivilidade", põe-nos o nu diante de nossas insuficiências, tornam claro esse estado de barbárie latente que repousa nos seres humanos,

Diante desta citação vejamos algumas mudanças que estão por vir e acreditamos que esta geração de Alphas, no cenário tecnológico poderão incorporar conceitos e ideologias possivelmente de forma mais criativa, individualista devido às possibilidades de construção.

É possível pensar que no futuro acontecerá a transformação dos humanos e das máquinas. Os que antecedem as gerações, a priori terão que adaptar seu modo de vida diante da tecnologia, aprimorando seu mundo horizontal para o mundo vertical. Os Alphas filhos dos nativos digitais já nascem nesse mundo colorido, e serão os que ditarão as regras, possivelmente terão uma adolescência bem diferente das outras gerações, mas não podemos afirmar de que forma ocorrerá, pois não sabemos o que pensam.

Os Alphas serão os primeiros a presenciar um sistema escolar novo, que não padroniza, mas que valoriza as diferenças. O Ensino tradicional que se tinha com as gerações Y e Z não podem ser usados pela geração Alpha. O cenário mudou e muda constantemente convertendo no que Bauman (2013) chama de modernidade líquida, em que as coisas novas de hoje serão obsoletas amanhã, fazendo surgir um novo tipo de sujeito envolvido com o processo de ensino-aprendizagem e que “para ser “prático”, o ensino de qualidade precisa provocar e propagar a abertura, não a oclusão mental” (BAUMAN, 2013, p76).

Esta geração já nasce com um diferencial, principalmente no saber fazer, não estão preocupados com a exposição, já nascem apresentados, exibidos nas redes sociais sem se preocupar com a privacidade, os limites não têm o mesmo significado que teria nas gerações anteriores. Assim, quando emerge uma geração morre a que a antecede.

2.2 Dependência da Internet

A primeira vez que foi pesquisada a Dependência da Internet foi em 1996, pela psicóloga e especialista em dependência de internet Kinberly S. Young, Psyb. (1996, p. 2). A pesquisa foi apresentada à Associação Psicológica Americana. Neste estudo foram pesquisados mais de 600 casos de dependência na época. Casos de utilizadores que apresentavam sinais clínicos de dependência, identificados por uma versão adaptada dos critérios do DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - IV) para o jogo de azar (Young, 1996, p.237).

A autora coloca que é difícil diagnosticar esses transtornos, devido a várias definições usadas para critérios de dependência, ou para determinado vício.

Segundo Young (1999) é polêmico definir clinicamente a Dependência da Internet pela extensão dos critérios estabelecidos para as dependências de substâncias. Isto porque a utilização da Internet, ao contrário do uso de substâncias químicas, oferece benefícios diretos, ou seja, o avanço tecnológico nas sociedades, não devendo ser encarado como um vício. Young definiu, então, a Dependência da Internet como uma “perturbação do controle dos impulsos que não envolve uma substância tóxica.

Para tanto, a dependência de internet é um distúrbio de comportamento que notavelmente se apresenta quando o sujeito deixa seus cuidados específicos para ficar conectado. Assim como outras ações relativas a comportamentos em vários

aspectos, como responsabilidades pessoais, familiares, sociais e profissionais.

Conforme Eduardo Guedes, pesquisador e membro do Instituto Delete - primeiro núcleo do Brasil especializado em "desintoxicação digital" da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), ele refere que a atenção para verificar o uso abusivo da internet não apenas se concentra no tempo gasto pelo usuário com a ferramenta. Tal uso pode ser dividido em: uso consciente, quando o virtual não atrapalha a vida real; uso abusivo significa que o usuário prioriza atividades virtuais que atrapalham o real, com perda de controle.

Os estudos começaram com os aplicativos mais potentes da época: os computadores de mesa, em que a internet era acessada no modo de discagem. Segundo Young, 1996, como por exemplo, os jogos RPG. (yole- playing. game) ou jogos de azar online ou pornografia online que era mais viciante. Conforme aumentou a versatilidade de acesso à internet, as inovações tecnológicas e a disponibilidade de dispositivo móvel gerou-se uma tendência para que as pessoas fiquem mais vulneráveis à dependência da internet.

Em 2013, conforme Young, o transtorno do jogo de internet foi apontado como o problema mais potente categorizado na quinta edição do Manual de Diagnóstico e Estatística de Transtornos Mentais, (DSM-5).

Várias fontes de estudos relacionados à saúde mental, à neurociência e à neuropsicologia buscam saber das consequências que a internet, neste contexto, pode causar. Conforme Young, (1996, p. 4-5).

De fato, a pesquisas de neuropsicologia e de neuroimagem sobre o uso excessivo de internet é um fato científico em rápido desenvolvimento sobre o uso excessivo de internet é, o qual já resolveu vários resultados muito interessantes. Tais resultados mostram que o uso dependente de internet está ligado a alterações em outras regiões corticais (p.ex.,temporal subcorticais, (p.ex.,corpo estriado ventral). Além disso algumas pistas sobre alterações estruturais cerebrais, que também podem afetar as funções executivas das pessoas, relacionada a planejamento e raciocínio, bem como aumentar o risco de impulsividade, levando à perda de controle sobre o uso de internet.

Vários estudos, realizados por neurologistas, conferem as probabilidades do comportamento compulsivo pelo uso da internet através de exames de Ressonância Magnética. É possível observar que os impulsos realizados para utilizá-la a nível cerebral pelo indivíduo dependente de internet são os mesmos impulsos que os viciados dependentes de substâncias químicas realizam quando não estão utilizando

tais substâncias. (YEN, YEN & KO, 2010, p.13,14), o que demonstra que se trata de um transtorno de controle de impulso.

Conforme o livro “Dependência de Internet” Subscreve.

Novos estudos em diferentes culturas e disciplinas acadêmicas procuram compreender esse novo fenômeno clínico e social. As pesquisas já realizadas aumentaram o nosso entendimento do comportamento na internet e de como adolescentes e adultos estão usando essa nova tecnologia. Novos estudos clínicos tentam compreender o diagnóstico, fatores de risco psicossociais, manejo dos sintomas e tratamento desse novo transtorno. A Dependência de Internet foi identificada como um problema nacional não apenas nos Estados Unidos, mas também em países como China, Coreia do Sul e Taiwan, fazendo aumentar a intervenção governamental no combate à Dependência de Internet e ao que se tornou uma séria preocupação de saúde pública,

Diante deste contexto, segundo Cristiano Nabuco de Abreu (2010) vê surgir nas redes interativas novos tipos e novas formas de sintomas relativos à conformidade com o uso excessivo da máquina. O hábito da navegação, do uso do celular, dos jogos em mundos virtuais, conforme o autor, são causadores de dependência física, mental, fobia social e outros.

Para os indivíduos dependentes, os contatos que constroem em mundos virtuais acabam substituindo os laços que têm na vida real. Para esses sujeitos, é imperceptível a perda do convívio social, pois conseguem no espaço cibernético construir grandes círculos de contatos virtuais, satisfazendo o desejo de estar conectado a outras pessoas. A sensação de prazer despertada nos usuários é uma das possíveis explicações para a dependência. Conforme dados de uma pesquisa da Universidade de Harvard, essa sensação de prazer disposta pela tecnologia virtual dispõe no humano várias possibilidades geradoras de um mecanismo de recompensa a nível cerebral, que libera hormônios ligados ao prazer.

Tais riscos estão sucintos ao controle do uso das tecnologias pelas crianças e adolescentes. Estes estão em processo de desenvolvimento, precisam desenvolver funções executivas do cérebro, como controle de impulso, a autorregulação e o pensamento futuro. É possível que estejam mais suscetíveis à dependência de internet. (NABUCO DE ABREU, 2010).

Os sujeitos se desenvolvem conforme a apresentação comportamental de outros sujeitos. Por causa dos avanços tecnológicos desenvolvem novos hábitos, sendo esses um padrão de comportamento adquirido por meio de repetição. É possível que o humano, durante várias construções sociais e culturais, tenha

produzido por intermédio da tecnologia hábitos que se transformaram em vício em efeito cascata.

2.3 Psicanálise, Infância, Tecnologia

Tomamos a psicanálise para pensar em que lugar o objeto tecnológico está colocado nas brincadeiras das crianças, visto que percebemos mudanças no brincar e nas relações humanas devido à tecnologia. Neste contexto, pontuo o desenvolvimento emocional infantil, tendo como base as teorias psicanalíticas. Conclui-se que o brincar da criança e as relações humanas são partes integrantes para que esta se desenvolva subjetivamente. As brincadeiras criadas e desenvolvidas pelas crianças, segundo a psicanálise, são de grande importância para suas fantasias e realizações.

Encontramos algumas considerações bastante importantes sobre o brincar nas teorias de Freud, Melanie Klein, Winnicott e Lacan. Freud em *Além do Princípio do Prazer* (1920/1922) quando observou o brincar do seu neto, desenvolve a teoria da falta, mas percebe que a criança ao brincar realiza seus desejos e elabora suas frustrações. Freud nomeia este objeto de “fort da”. A criança brincava de jogar um carretel de madeira fora do berço, assim como na brincadeira ele representava seu sofrimento pela separação da mãe, e o movimento de retorno do objeto como uma compensação representando a aproximação com o objeto de desejo.

Melanie Klein formula que a criança quando brinca expressa uma variedade de situações emocionais, repetindo experiências entrelaçadas com suas fantasias (1991, p.160). Winnicott (1975, p.142) desenvolve sua teoria do brincar no qual refere que.

Na sua concepção esta não faz parte do mundo interno e tampouco do mundo externo, do não-eu, do que está fora do controle mágico. Faz parte de um espaço de ilusão, uma área neutra de experiência, que será importante para os humanos por toda a vida. Este espaço transicional é povoado num primeiro tempo por objetos transicionais. Quando estes perdem o significado e desaparecem, são ocupados pelas brincadeiras e depois pelas experiências culturais.

A criança, quando brinca, reformula suas ideias diante do simbólico, no qual nomeia suas fantasias. O brincar da criança e seus jogos possuem características e possibilidades simbólicas, essenciais para o seu desenvolvimento, exercendo uma

função constitutiva diante da psicanálise. Afirma Winnicott (1971/1975): os brinquedos têm função semelhante à dos objetos transicionais, na medida em que também podem ser abandonados pela criança quando ela não precisa mais deles (1975, p.142). Conforme os autores, é possível perceber a importância do brincar e das possibilidades de a criança construir suas brincadeiras de forma ativa. A criança precisa representar em suas brincadeiras fantasias do mundo adulto para poder se colocar neste.

Deste ponto partimos para uma visão crítica em relação às tecnologias. Estas assumem um lugar de brinquedo, pois cada vez mais cedo é oferecido para os bebês e crianças os aparelhos eletrônicos, que ocupam cada vez mais espaço em suas vidas. Uma tela com movimentos e imagens em que a fantasia da criança se sobrepõe ao real. Assim como poderá ter imagem triplicada, registrada psiquicamente pelo sujeito. JERUSALINSKY,(2014, p.14).

A captura do olhar da pequena criança na tela portátil em muitos casos costuma funcionar como uma “chupeta eletrônica” que suspende as demandas e os deslocamentos do bebê pelo espaço e que fazem necessária a relação com outros que advirtam e compartilhem as possibilidades e riscos presentes no mundo simbólico, imaginário e real que os humanos habitam.

Diante da virtualidade, na qual colocamos o olhar do outro, a criança se permite fantasiar e criar. Conforme Lacan, 1949, “a imagem do corpo enquanto matriz simbólica é referência para as primeiras inscrições psíquicas da subjetividade humana”. Diante da teoria do estágio do espelho, a criança brinca com sua imagem, de forma ativa.

Conforme Lacan (1956,1998, p.429).

Ao conceber a chamada dinâmica do estágio do espelho como consequência de uma prematuração do nascimento, genérica no homem, da qual resulta, no tempo demarcado, a identificação jubilatoria do indivíduo ainda *infans* com a forma total em que se integra esse reflexo do nariz, ou seja, com a imagem de seu corpo.

O estágio do espelho, conforme Lacan, é formador do “eu”. Para tanto, a formação da imagem especular é percebida através do olhar como resposta do outro. A existência do outro na formação da imagem corporal, para que este afirme que; “eu,” “você”, “eu sou, eu”, e possa assegurar que aquela imagem refletida no espelho é sua. A criança possivelmente vai construir sua imagem diante do que se

apresenta em relação ao objeto.

A relação que a criança vai fazer com o objeto na fase adulta, segundo Freud, (1905/1975) em sua teoria da libido, que considera os objetos como determinantes originários na constituição subjetiva. É uma relação de compensação daquilo que lhe oferece satisfação e prazer. Assim como o seio da mãe é o primeiro objeto que a criança teve contato, o sujeito vai fazer sua escolha objetual através do que lhe foi oferecido e como foi oferecido esse objeto pela função materna, ou seja, a relação com os pais é decisiva nesse processo de subjetivação (p.125). O primeiro objeto será o modelo para as futuras relações objetuais. A ideia da introjeção do objeto, através da identificação. Freud (1905/1972, p.125) trabalha com a identificação primária na qual a referência é a mãe. Estas identificações ocorrem no início da vida e têm relação com as escolhas de fracasso ou sucesso.

Em contato com o “mundo virtual” no ciberespaço, a diferenciação do real e do virtual é a possibilidade de desterritorialização e percebe-se que não há quem faça esta limitação no mundo virtual não há respostas em linguagem há um apagamento das representações. O brincar da criança está atrelado às tecnologias, este comportamento traz implicações para seu desenvolvimento emocional. A criança vai construir sua imagem corporal pelo discurso do outro, a partir daquilo que a cultura oferece. Assim, pode-se fazer um paralelo entre o brincar dos autores citados e os modos de brincar na contemporaneidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, é importante perceber que a tecnologia não representa para a humanidade um perigo, desde que seja usada com sabedoria. Ela representa a transformação em um mundo em que a internet é a principal plataforma de comunicação, negócios, relacionamentos e aprendizagem. Nesse sentido, o uso de recursos digitais permite que o trabalho seja desenvolvido de forma mais rápida e eficiente.

Considerando que a relação do humano- tecnologia vem evoluindo em um processo simbiótico ao longo de toda nossa história, a evidência da tecnologia em todos os segmentos da sociedade contemporânea transforma o ritmo e os hábitos do humano em tudo. O homem, de certa forma, está sentindo tudo isso, mas não tem como mudar essa tecnologia. Sem dúvida não tem como voltar atrás, é preciso andar para frente e nos adaptarmos aos novos desafios.

É surpreendente o caminho percorrido pelas crianças em relação à evolução tecnológica. Isso é percebido quando compramos um aparelho e vamos logo ver o manual, eles já vão logo usando. O resultado de toda esta esperteza é uma geração superficial, distraída que não consegue se concentrar em nada. Por outra perspectiva, devido a este potencial tecnológico que está disponível, é notável que desenvolvam novas habilidades, assim como também outras formas de vida e conforme a disponibilidade do seu uso outras patologias. A ferramenta está colocada para que aconteça um empoderamento do ser humano, na sua forma de criar, construir e dominar a técnica.

É notável que as crianças antes de serem alfabetizadas saibam digitar seu nome no tablet, ou em outros mecanismos tecnológicos em vez de praticar a caligrafia com a ferramenta no real, isto é, o lápis. Elas manuseiam incansavelmente sem objetivo específico, aleatoriamente. Uma desterritorialização do real, uma nova concepção de espaço é considerado um dos impactos das tecnologias apontado pelos autores. Podemos afirmar que estes impactos causados já acontecem ou estão acontecendo e pouco se pode fazer, pois faz parte da evolução. As relações humanas, o convívio familiar, o trabalho a comunicação, a educação e o conhecimento encontram-se em fase de nova estruturação. Porém, há mais um imenso oceano de mudanças que estão para acontecer, mas não podemos afirmar quais.

A geração Alpha é apontada pelos estudos científicos e acadêmicos da contemporaneidade como a geração mais conectada. Mas também, uma geração mais vulnerável às patologias da era internet. As questões que surgem nestes estudos são: Qual a idade para a criança ingressar no ciberespaço? Quais são as consequências em curto prazo no desenvolvimento cerebral e mental desta geração?

Neste contexto, é possível apontar os estudos tecnocientíficos para descrever quais os impactos que nosso cérebro pode sofrer. É possível, conforme estudos, que a geração Alpha desenvolva seu cérebro devido à capacidade de processamento da memória dos computadores, que expande nosso cérebro, o nosso ser se recria e amplia para nossos perfis on-line, no facebook, twitter, linkedIn etc.

Nossos cérebros estão confusos com tanta informação. Estudo diz que os humanos usam a internet como “memória” em vez de nossa cabeça. De fato não usamos mais nosso cérebro para pensar, temos tudo pronto no momento que precisamos, o raciocínio está em decadência ou em evolução, precisamos discutir o que será melhor para nós, sabemos que quanto mais manter a aceleração tecnológica, podemos perceber que em algumas décadas a inteligência artificial evoluirá, e como ficará a inteligência humana, em dependência tecnológica, a partir daí, não é possível prever mais nada, ou entramos em uma nova era.

Considerando que alguns profissionais que trabalham com crianças observam que estas dispõem de alguns sintomas devido a hábitos de uso abusivo da tecnologia. Estes são: ansiedade, sensação de solidão, obesidade, depressão, alienação, baixa autoestima, aumento da agressividade, atraso no aprendizado, raiva, afastamento social, dificuldade de concentração e impulsividade. O tempo gasto on-line pela juventude poderia ser dedicado a esporte e a conversas presenciais. Para tanto o resultado é uma geração de pessoas estranhas e gordas, viciadas em videogame.

Esses sintomas não só se apresentam diante de outras causas, mas também devido ao uso excessivo da internet. Diante das gerações que vivem conectadas é possível se estabelecer este tipo de patologia.

É importante pensar que o prejuízo da tecnologia no desenvolvimento infantil é de responsabilidade dos pais. Este também é um contexto bem estudado pelos psicólogos, filósofos, sociólogos, enfim é um objeto de estudo a relação familiar no contexto tecnológico. Os pais de hoje oferecem aos filhos o tablete ou qualquer

brinquedo eletrônico para suprir sua ausência, a cena é muito comum e não precisamos ir tão longe, está em nosso cotidiano. A oferta dos aparelhos eletrônicos às crianças suscita não somente as questões sociais, mas o comprometimento negativo no desenvolvimento destas no que implica sua subjetividade à organização da imagem do corpo, à noção de espaço e tempo.

Neste contexto, busco nas teorias psicanalíticas fundamentar o desenvolvimento da criança na era digital. Enfatizo o capítulo 1.3 em que cito as fases que a criança tem que passar ou elaborar para se subjetivar conforme Freud e Lacan. Essas etapas do desenvolvimento representam o enlace para a subjetividade. Considero que o tablet está colocado na fase oral, em que a criança funde a falta e faz a relação dos objetos que lhe trazem satisfação e prazer. Para exemplificar: a mãe, ao amamentar seu filho, oferece o seio, objeto primordial de satisfação e prazer, ao retirar este objeto ela oferece o tablet. Este passou a ser o objeto transicional nos quais as teorias ressaltam o objeto que faz relação com a subjetividade do sujeito. Na fase da latência segundo as teorias, é nesta que se inicia o desenvolvimento do ego e do superego, e também a criança desenvolve sua atividade social, ao iniciar na escola.

O brincar nesta fase, segundo a psicanálise, é importante para que a criança desenvolva suas habilidades sociais. O brincar na contemporaneidade também foi substituído pela tecnologia. Observo que as crianças não ficam mais nas ruas ou nos espaços disponíveis para brincar de “pega pega” ou de “esconde-esconde”, ficam em seus quartos respondendo perguntas no blog. Essas mudanças sociais consideram o maior impacto da modernidade, devido ao apagamento da infância.

Dessa forma, posso perceber que, de fato, as possibilidades para o ser humano do futuro são inúmeras. Assim como a geração Alpha está colocado neste contexto e devido toda essa tecnologia, de certa forma nos sentimos entusiasmados, inquietos e despreparados para uma condução à evolução. Para tanto, conforme literatura, os transformadores desta nova era serão os da geração Alpha.

Mas não podemos afirmar o quê e como vai ser essa transformação, pois a geração ALPHA está em desenvolvimento, não podemos afirmar questões que ainda estão por vir.

BIBLIOGRAFIA

ABREU, K. S. (2011). **Dependência de Internet**. (R. C. VIEIRA, Ed., & M. A. VERONESSE, Trad.) Porto Alegre, RS: ARTMED EDITORA S.A.

BAUMN, Z. (2000). **Modernidade Líquida**. (J. Zahar, Trad.) Zahas.

CASTELLS, M. **A Galaxia da Internet**. 2003.

CONSUMIDOR MODERNO. **Gerações baby boomer x, y e z, entenda**. Disponível em: <<http://www.consumidormoderno.com.br/2017/02/20/geracao-baby-boomer-x-y-z-entenda>>. Acesso em: 23 out 2018.

DRUGG, A. M. (2010). **Escritos da Clínica**. (F. J. Gonzalez, Ed.) IJUI: UNIJUI.

FILHO, C. M. (1998). **Vivências Eletrônicas**. (NTC Ed., Vol II). (f.). Morretti, Editora São Paulo: Eletronica.

FREUD, S (1923 – 1925). **O Ego e o Id e outros trabalhos** (Standard Brasileira das Obras Psicológicas de Sigmund Freud ed., Vol XIX). IMAGO.

_____. (1914-1916). **A História do Movimento Psicanalítico**. Artigos sobre a Metapsicologia e outros t (Vol. XIV). (S. B. Freud, Ed., & J. O. Oiticica, Trad.) IMAGO.

_____. (1915-1916). **Conferências Intradutorias Sobre Psicanálise** (Parte III) (standarte ed., Vol. XVI). (STANDARTE, Ed., & j. L. Meurer, Trad.) IMAGO

_____. **As 5 fases do desenvolvimento psicosexual segundo Freud**. Disponível em: <<https://psicoativo.com/2016/04/as-5-fases-do-desenvolvimento-psicosexual-de-freud.html>>. Acesso em: 20 set 2018.

_____. (1900-1901). **A interpretação dos Sonhos** (II) E sobre os Sonhos (Standart Brasileira das Obras Psicológicas completas de Sigmund Freud ed., Vol V). (J. O. Oiticica, Trad.) Imago.

_____. (1856-1939). **Psicologia das massas e análise do eu e outros textos** (1920-1923). Sigmundo Freud; tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GABRIEL, M. (2018). **Você, Eu e os Robôs**. São Paulo: Editora Atlas LTDA.

JERUSALINSKEY, Alfredo. **Psicanálise e desenvolvimento infantil**. (1999).

LACAN, J. ([1949]). **O estágio do espelho como formador da função do eu**. (V. Ribeiro., Trad.) Jorge Zahar Editor, 1998.

_____. (1955-1956). **As psicoses**. Livro 3. Jorge Zahar Editor Ltda.

_____. (1957-1958). **As formações do inconsciente**. Livro O Seminário 5 (Vol. V). (J. Z. Editor, Ed., & [d. Ribeiro, Trad.) Zahar.

_____. (1992). **O Seminário**. Livro 8. Zahar.

LÉVY, P. (1999). **Cibercultura**. 2. ed., Vol. 1. (A. B. Costa, Ed., & C. I. Costa, Trad.) São Paulo, Brasil: 34 Ltda.

_____. (1999). **O que é o virtual**. (Paulo neves, Trad.) São Paulo, 34 LTDA.
MATTAR, João. **Metodologia científica na era da informática**. 2008. Editora Saraiva.

MOTTA, Alda Brito. **Dossiê: a atualidade do conceito de gerações na pesquisa sociológica**. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922010000200005>. Acesso em: 21 out 2018.

PASSEI DIRETO. **Desenvolvimento humano: teorias de Freud, Eriksson e Piaget**. Disponível em:
<<https://www.passeidireto.com/arquivo/16792161/desenvolvimento-humano-freud-eriksson-piaget>>. Acesso em: 21 set 2018.

REDE GLOBO. **Características que marcam gerações baby boomer x, y e z**. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/globociencia/noticia/2013/10/veja-caracteristicas-que-marcam-geracoes-baby-boomer-x-y-e-z.html>>. Acesso em: 23 out 2018.

TAPSCOTT, D. (2010). **A hora da geração Digital**. (H. Carone, Ed., & M. Lino, Trad.) Editora Nova Fronteira Participações.

WELLER, Wivian. **A atualidade do conceito de gerações de Karl Mannheim**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922010000200004>. Acesso em: 21 set 2018.