

# O Impacto das Tecnologias Digitais no Desenvolvimento Psicológico dos Jovens: Uma Abordagem pela Gestalt-Terapia

## The Impact of Digital Technologies on the Psychological Development of Youth: A Gestalt Therapy Approach

Ernane Rodrigo Rijo Borges<sup>a</sup>, Graziela Fernanda Mercurio<sup>b</sup>, Lia Pinheiro<sup>c</sup>

a: Mestrando em Psicologia Clínica e da Saúde pela Universidad Europea del Atlantico, Espanha

b: Graduanda do Curso de Psicologia do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU, Brasil

c: Psicóloga, Docente do Curso de Psicologia do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU, Brasil

### RESUMO

O avanço das tecnologias digitais tem transformado profundamente a forma como os jovens constroem sua identidade e interagem socialmente. Este estudo explora a influência dessas tecnologias no desenvolvimento dos jovens, com foco em sua vulnerabilidade a riscos como a pedofilia em plataformas digitais e jogos online. Utilizando a Gestalt-Terapia como referencial teórico, discute-se a importância de desenvolver consciência crítica (awareness) e promover o equilíbrio entre o mundo real e virtual para uma construção saudável da identidade juvenil. A pesquisa também ressalta a necessidade de envolvimento parental no acompanhamento das atividades online, a fim de mitigar os perigos digitais. A carência de estudos sobre o tema na literatura brasileira é destacada, evidenciando a relevância de investigações futuras.

**Descritores:** juventude, nativos digitais, Gestalt-Terapia, pedofilia online, jogos virtuais

### ABSTRACT

Digital technology advancement has profoundly transformed how young people construct their identities and interact socially. This study explores the influence of these technologies on youth development, focusing on their vulnerability to risks such as pedophilia on digital platforms and online games. Using Gestalt Therapy as a theoretical framework, the discussion emphasizes the importance of developing critical awareness and promoting balance between the real and virtual worlds for healthy identity formation. The research also highlights the need for parental involvement in monitoring online activities to mitigate digital dangers. The lack of studies on this topic in Brazilian literature is noted, underscoring the importance of future investigations.

**Keywords:** youth, digital natives, Gestalt Therapy, online pedophilia, virtual games

*“Sou desses jovens perdidos que sorriem por educação,  
Cercados de gentes, mas tão solitários [...]  
Sofro do mal do jovem carente e exausto  
Eles são fortes, eu não sou nada [...]  
Quero ir embora para melhor voltar...  
E me tornar alguém,  
Alguém legal, porque foi longe e voltou”<sup>1:60</sup>*

## INTRODUÇÃO

A utilização da cultura digital não implica necessariamente a substituição das atividades tradicionais pelas digitais; ambas podem ser feitas sem que uma substitua a outra. Todavia, o que se viu recentemente é que, quando jovens, de 15 a 24 anos<sup>2</sup>, interagem com as tecnologias móveis, novos significados são desenvolvidos e adotados. Eles constroem significado nas atividades que realizam, vivendo em contextos socioculturais, combinando e criando realidades usando tecnologia tradicional e digital.

Os nativos digitais são aqueles que cresceram inseridos e cercados pelas Tecnologias da Informação e Comunicação, em especial as digitais<sup>3</sup>. Diante do avanço no uso da tecnologia, é de suma importância o desenvolvimento do pensamento crítico e estratégias para reconhecer e lidar com os riscos a que esses nativos estão expostos.

Frequentemente, os pais carecem de experiência no contexto virtual, o que torna difícil reconhecer potenciais abusos. Eles também se preocupam com a possibilidade de seus filhos saírem prejudicados, à medida que a revolução digital avança. Essa falta de compreensão e competência tecnológica pode aumentar o risco de abuso e o desenvolvimento de uma relação de dependência dos filhos com essas tecnologias e jogos<sup>4,5</sup>.

Nesta fase de desenvolvimento, sem supervisão parental, as interações que os jovens mantêm em jogos virtuais e redes sociais resultam numa elevada percentagem de tempo em que não há sensação de perigo. Eles são incapazes de compreender as sutilezas e de buscar informações confiáveis nas redes sociais, assim acabam se colocando em contato precocemente com abusadores e pedófilos. Também estão se tornando mais suscetíveis ao ambiente de negação que prospera na internet e nas redes sociais, porque lhes falta credibilidade para distinguir entre os fatos e as opiniões.

O primeiro contato com o perigo é facilitado pelo fato de que os verdadeiros criminosos podem criar contas falsas e se passarem por crianças ou jovens. Outro fator importante está relacionado aos estados emocionais dos jovens. Eles podem tornar-se frágeis quando passam por experiências familiares estressantes, o que pode torná-los ainda mais vulneráveis a abusos<sup>6,7</sup>.

Um dos abusos é a pedofilia:

De acordo com a Organização Mundial da Saúde, a pedofilia é considerada um transtorno psicológico em que o indivíduo tem atração sexual por crianças. A princípio, quando essa atração sexual por crianças não se exterioriza, não é considerada crime, contudo, quando o pedófilo exerce uma conduta como forma de satisfazer o seu desejo, pode ser enquadrado nos crimes previstos no Código Penal (BRASIL, 1940) e no Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990)<sup>8:6</sup>.

A natureza da interação humana num ambiente virtual difere significativamente daquela experiência baseada na presença. A primeira se caracteriza pela ausência de contato visual direto e pela redução da ansiedade associada à comunicação com estranhos. A velocidade das interações online é propícia à facilidade de comunicação<sup>9,10</sup>.

Paralelos podem ser estabelecidos entre interações presenciais e online em espaços públicos, mas é importante ter cautela ao confiar em alguém só porque essa pessoa parece confiável. Os pesquisadores frequentemente revelam lacunas significativas na compreensão dos mecanismos operacionais do espaço virtual, desconsiderando o alcance das atividades e potenciais abusos que ocorrem neste contexto. A familiaridade dos pais com o sentido de normalidade ou adequação no mundo digital é frequentemente limitada, motivada pelo desejo de evitar que as crianças fiquem presas nos labirintos do mundo virtual<sup>11, 12, 13</sup>.

Por escolha metodológica, será utilizada a base teórica da Gestalt-Terapia para discussão sobre pedofilia em jovens na utilização de jogos virtuais. Essa terapia tem como objetivo:

[...] resgatar o curso satisfatório do desenvolvimento da criança/jovem, propiciando oportunidades, de reencontrar a vivacidade e o contato pleno com o mundo por meio da desobstrução de seus sentidos, do reconhecimento do seu corpo, da identificação, aceitação e expressão de seus sentimentos suprimidos, da possibilidade de realizar escolhas e verbalizar suas necessidades, bem como de encontrar formas para satisfazê-las, além de aceitar-se como é na sua singularidade<sup>14:178</sup>.

A justificativa desse estudo é o fato de ainda haver escassez de literatura sobre o assunto e, mais importante, a importância da família em observar como o jovem interage com outras pessoas online, principalmente em mundos virtuais.

A adolescência é notoriamente caracterizada pelo surgimento de uma curiosidade insaciável e pela manifestação de impulsividade, de acordo com seus fatores de desenvolvimento. Nesta situação, os jovens direcionam sua necessidade de informação e interação para a esfera digital, onde a abundância de estímulos se torna mais atrativa. Para fornecer e criar um ambiente seguro e receptivo ao diálogo, é necessário propiciar tanto trocas construtivas quanto explosões emocionais, sendo essencial que adultos e jovens desenvolvam um vínculo forte. Esta dinâmica surge como uma ferramenta fundamental na prevenção de ameaças psicossociais tão precoces quanto a exploração infantil, o desenvolvimento de transtornos mentais e a potencial propensão para um relacionamento excessivo com a internet<sup>15,16,17,18</sup>.

## **QUEM É O JOVEM DO SÉCULO XXI**

O panorama psicossocial sofreu uma mudança significativa na atualidade, criando um cenário único em que emerge o jovem do século XXI. Segundo a abordagem Gestalt-Terapêutica, esse indivíduo é visto como um organismo que está em contínua busca de autorregulação e

crescimento integrado ao seu entorno. Com o uso de lentes gestuais, é possível identificar os componentes que moldam a experiência desse jovem, levando em consideração as influências digitais, sociais e culturais que moldam o seu crescimento.

A Gestalt-Terapia é uma abordagem humanista, que propõe uma compreensão holística da natureza humana, enfatizando a importância da autenticidade e da responsabilidade nessa fase de desenvolvimento. Sabemos que o jovem necessita explorar o mundo para construir sua identidade única. Nesse momento de construção ele interage com um mundo multifacetado, entre um cenário real e virtual, com propostas completamente diferentes de comunicação e contato; isso tem sido um desafio para a sua construção de identidade, sendo o mundo virtual mais atrativo pela possibilidade de os jovens criarem uma autoimagem idealizada.

Na contemporaneidade, os jovens são submetidos a uma pressão constante para se conformarem a determinados padrões de comportamento, tais demandas podem gerar uma fragmentação do self, entendido na Gestalt-Terapia como um processo dinâmico e contínuo de interação entre o indivíduo e o ambiente, no qual o jovem organiza suas experiências e constrói sua identidade. Quando há essa fragmentação, o jovem pode perder o contato autêntico com suas próprias necessidades e sentimentos, passando a se moldar unicamente às expectativas externas<sup>19</sup>.

Os jovens do século XXI parecem estar envolvidos em um ciclo social mais delicado que sempre alterna entre as necessidades. Nesse sentido, a Gestalt-Terapia ressalta a importância das relações interpessoais autênticas, enfatizando que “o processo de entrar em contato é fundamental para a compreensão e crescimento humano”<sup>20:98</sup>. No entanto, a proliferação de interações digitais levanta questionamentos acerca da genuinidade dessas conexões nos labirintos virtuais, local onde o jovem estabelece vínculos.

A Gestalt-Terapia enfatiza a importância da *awareness* como uma ferramenta essencial para o contato pleno com o momento presente<sup>21</sup>, permitindo que o indivíduo se torne consciente de suas experiências internas e externas de maneira integrada. Para os jovens que estão constantemente imersos no mundo virtual, é fundamental encorajá-los a desenvolver essa *awareness* de seus sentimentos e pensamentos subjacentes às pressões sociais. Esse processo de conscientização contribui para a manutenção de um senso de integridade e autenticidade, permitindo-lhes responder de forma mais adaptativa e saudável às exigências do ambiente, sem perder o contato com suas necessidades reais<sup>22,23</sup>.

A Gestalt-Terapia oferece um olhar aguçado para compreender o jovem do século XXI. Nessa visão, o jovem é um ser em constante fluxo, em busca de integração e crescimento. Através do reconhecimento da importância das interações autênticas, da conexão com o presente e

da promoção do autoconhecimento, a Gestalt-Terapia oferece um arcabouço valioso para auxiliar esses jovens a navegarem pelas complexidades do mundo contemporâneo e a desenvolver um contato saudável, integrando seu self.

## **OS JOVENS E OS JOGOS DIGITAIS**

A adolescência é um momento de descobertas e transformações durante o qual os jovens procuram compreender a si próprios e ao mundo que os rodeia. No presente, esta viagem é significativamente influenciada pelos jogos online. Sob a égide da Gestalt-Terapia, é investigado como a interação dos jovens com os jogos digitais afeta o seu desenvolvimento e como esta abordagem pode fornecer dados esclarecedores.

A Gestalt-terapia reconhece a importância da percepção consciente e da vivência plena do momento presente. Quando aplicada ao contexto dos jogos digitais, devemos convidar os jovens a se conscientizar do jogo entrando em contato com as suas emoções e sensações no aqui-agora, assim eles podem desenvolver uma maior consciência sobre os labirintos virtuais, buscando um equilíbrio entre o mundo real e virtual, enfatizado que “o indivíduo tem a capacidade inata de autorregulação e de busca por equilíbrio”<sup>24</sup>.

Dentro desse contexto, os jovens podem se beneficiar ao explorar os jogos digitais, reconhecendo uma função mais saudável. Esses jogos abrangem também outro ponto: as relações. Sabemos que eles, em muitos casos, afastam o jovem de suas relações entre amigos e familiares. Lembrando sempre que a vida real promove uma maior compreensão de si mesmo e dos outros. A Gestalt-Terapia ressalta que o contato saudável com o ambiente exige que as necessidades do self sejam equilibradas. Assim, os jovens podem avaliar se os jogos digitais se encaixam em suas vidas de maneira equilibrada, permitindo desenvolver sua identidade real de forma sólida, através da conexão com o mundo offline.

## **MALDADE ON**

Constantemente nos encontramos em situações em que a identidade do interlocutor do outro lado da virtualidade permanece oculta. Sem limites ou orientação parental, o jovem fica vulnerável à experiências que envolvem agressão sexual, roubo de informações pessoais, comunicação agressiva e divulgação de imagens sem consentimento com o intuito de desvalorizar o indivíduo. Todos estes fatores levam a uma compreensão significativa do aumento dos crimes no mundo virtual.

A SaferNet Brasil é uma associação civil de direito privado, com atuação nacional, sem fins lucrativos ou econômicos, sem vinculação político-partidária, religiosa ou racial, com foco na promoção e defesa dos Direitos Humanos na Internet no Brasil. Essa associação, em relação à pornografia infantil em 06/09/2024, registra 23.697 páginas e 4.825 domínios denunciados.

Em 18 anos, a Central de Denúncias recebeu e processou 2.074.446 denúncias anônimas de Pornografia Infantil envolvendo 592.286 páginas (URLs: Localizadores Uniforme de Recursos) distintas (das quais 446.647 foram removidas) escritas em 10 idiomas e hospedadas em 71.493 domínios diferentes, de 288 diferentes Domínios de Nível Superior e conectados à Internet através de 84.524 números de Protocolos de Internet distintos, atribuídos para 107 países em 6 continentes. As denúncias foram registradas pela população através dos 3 hotlines brasileiros que integram a Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos<sup>25</sup>.

Na esfera social, os pedófilos têm uma presença substancial nas plataformas digitais. Eles investigam as curiosidades sexuais naturais de crianças e jovens e utilizam técnicas de sedução para estabelecer conexões, muitas vezes oferecendo favores em ambiente online<sup>26,27,28,29</sup>. Dado que muitas famílias não estão totalmente informadas sobre as sutilezas das interações de seus filhos na Internet e, como esses crimes tendem a ser cometidos em segredo e em alianças que parecem inadmissíveis. Os pedófilos agem frequentemente com um ar de impunidade.

Muitas famílias não estão atualizadas quanto à interação online de seus filhos, aos delitos - tidos como segredos - e parcerias indissolúveis. Os pedófilos agem com certa liberdade. Quando os pais ou responsáveis descobrem a interação de seus filhos com pedófilos, é comum que sentimentos avassaladores de culpa e vergonha surjam no âmbito familiar.

Os jogos online para os jovens

[...] configuram uma forma de lidar com as situações de conflito que vivenciam no âmbito familiar e exercem para eles uma “função terapêutica”, por favorecer a regulação emocional. [...]. Ademais, o jogo também desponta como um lugar de vivências, através do qual se pode “ser” o que no ambiente familiar não é permitido, algo que remete à construção da identidade na adolescência<sup>30:7</sup>.

Entre os jovens há preocupação com muitos problemas, incluindo fraudes na Internet, anúncios pop-up pornográficos, comportamento ofensivo, notícias ou imagens desagradáveis ou assustadoras, discriminação, assédio e pessoas que compartilham muitas informações pessoais on-line. Isso demonstra que há consciência em uma parcela da juventude sobre os riscos online<sup>31:93</sup>.

Os perigos do avanço das tecnologias precisam ser esclarecidos frente aos desafios presentes, como o isolamento social e da própria família. Estar juntos no mesmo espaço não significa estar junto socialmente e afetivamente. Por outro lado, um jovem dominar parte dessa nova tecnologia faz com que ele tenha um status diferente entre o grupo que frequenta, fator de extrema importância para ele.

[...] por meio dos relacionamentos virtuais, o jovem entra em contato com os amigos ideais, aqueles que correspondem à satisfação de suas

necessidades, confluindo ao formar seu grupo, diferenciando-se da família<sup>32:10</sup>.

Há necessidade de os pais desenvolverem um entendimento aprofundado e contínuo do ambiente digital para garantir uma mediação parental eficaz no uso da internet por seus filhos nativos digitais. A familiarização com as plataformas e tendências online é essencial para que os pais possam monitorar, orientar e apoiar o uso responsável da tecnologia pelos jovens. Além disso, a educação digital constante permite aos pais não apenas acompanhar as atividades dos filhos, mas também compreender os desafios e oportunidades que esse ambiente apresenta<sup>33,34,35</sup>.

Nesse contexto, é crucial enfatizar aos pais que simplesmente proibir o uso de celulares ou restringir o acesso a jogos pode surtir efeitos indesejados. Isso ocorre porque a facilidade de encontrar outros dispositivos conectados à internet é considerável, aumentando a probabilidade de o jovem voltar a acessar o aplicativo por meio de outros métodos, utilizando suas próprias credenciais de login. Diante dessa situação delicada, é vital que os pais adotem abordagens mais abrangentes e sensíveis. Compreender as motivações subjacentes por trás da interação do jovem e fornecer um ambiente de comunicação aberto são passos fundamentais para lidar com esse desafio complexo.

### **ACOLHENDO O JOVEM “OFFLINE”**

A inclusão do jovem “offline” assume um papel de destaque na abordagem Gestalt-Terapêutica no mundo atual, que se caracteriza por uma imersão digital contínua. Os jovens e as tecnologias digitais estão a tornar-se cada vez mais interdependentes, o que realça a importância de colocar a experiência offline como uma parte crucial do desenvolvimento do jovem. A Gestalt-Terapia fornece insights inestimáveis para compreender e apoiar os jovens em um mundo tecnologicamente conectado, devido ao seu foco na awareness e no contato entre o jovem e seu ambiente. É fundamental compreender a vida offline e online para que possamos oferecer um espaço para o jovem explorar e vivenciar a realidade física. A Gestalt-Terapia propõe que “a experiência atual é a mais relevante para a compreensão do funcionamento do indivíduo”<sup>36:54</sup>.

No momento do acolhimento, o jovem é colocado offline, e os psicoterapeutas humanistas valorizam a singularidade das interações face a face, promovendo uma maior consciência do aqui-agora. Os jovens podem encontrar um sentimento mais forte de autenticidade em um ambiente offline, uma vez que “o contato direto e a interação face a face podem facilitar uma maior expressão do self autêntico”<sup>37:76</sup>.

Ao promover a exploração da autenticidade, os terapeutas auxiliam os jovens a cultivarem um senso sólido de identidade, independentemente das influências virtuais. O acolhimento offline

faz com que o jovem aborde as complexidades das relações interpessoais sem a mediação da tecnologia.

## **FAMÍLIA “ON”**

A vida familiar tem um impacto mais significativo no desenvolvimento do jovem do que a simples regulação do tempo de tela. Estudos indicam que, embora o uso prolongado de tecnologia possa trazer prejuízos, o aspecto central para o desenvolvimento saudável das crianças é o apoio oferecido pelos pais e o envolvimento ativo em um ambiente familiar acolhedor. Dessa forma, a atenção deve estar voltada para a construção de um contexto emocional positivo e interações familiares enriquecedoras, que se mostram mais determinantes para o bem-estar do que a restrição do uso de dispositivos digitais<sup>38,39,40,41</sup>.

Pais e mães estão tão envolvidos com dispositivos eletrônicos que mal prestam atenção nos filhos, sendo os celulares, televisões, *smartphones* e *tablets* a causa desse distanciamento. A internet modificou os hábitos das pessoas, levando à perda do controle psíquico e comportamental.

A visão de pessoa da Gestalt-Terapia e da família são pontos fundamentais para continuarmos a discussão teórica. Sobre o primeiro ponto: Ao falarmos de um ser humano autorregulado, relacional e contextual, destacamos o contexto familiar como um dos mais significativos para o desenvolvimento e o funcionamento saudável da pessoa, uma vez que não só é o primeiro contexto do qual ela faz parte como aquele que parece ser o mais relevante em seus primeiros anos, pelo forte vínculo de dependência existente entre ela e a família e pela presença expressiva e intensa do processo de introjeção no início da vida<sup>42:82</sup>.

Já sobre a família:

[...] é vista como uma totalidade inserida em outras totalidades e composta por diferentes elementos – os indivíduos que a compõem – que se encontram em permanente interação, afetando uns aos outros na busca da melhor forma possível de autorregulação. Uma vez que seus elementos estão em permanente interação, o comportamento de cada um deles está relacionado e depende do comportamento de todos os outros<sup>43:82</sup>.

O ponto crucial da interação entre família e o jovem é o de promover a autorregulação e o ajuste criativo de maneira que essa família possa acolher o desenvolvimento desse jovem. Os lugares ocupados por cada um na dinâmica familiar e as funções estabelecidas para cada membro estão intimamente conectados com o contexto familiar saudável pela perspectiva gestáltica.

A comparação entre os membros da família ocorre de maneira mais acentuada quando a adolescência se dá. As características consideradas como positivas, como respeitar regras e autoridade, organização, por exemplo, e as não quistas, como enfrentamento sobre opiniões



e não compartilhamento de pensamentos, ações e emoções, são amplamente discutidas entre os adultos e impostas à convivência desse novo ser como maneira de manter valores, ensinamentos e cultura familiar. Contudo, é visível o quanto o ambiente online liberta das imposições. Quando está online, o jovem pode estar onde e com quem quiser, e saber o que tiver curiosidade sem sanções de adultos.

A família tem um papel fundamental na vida dos jovens, auxiliando-os em diversas questões nas quais estão inseridos, sendo fundamental a família ficar atenta aos usos das redes sociais, pois estas alteram a forma de comunicação intrafamiliar. A literatura ressalta que o aumento dos conflitos familiares geralmente está acompanhado de uma diminuição na proximidade do convívio, principalmente em relação ao tempo que jovens e pais passam juntos<sup>44:52</sup>.

O jovem que sofre pressão familiar e social, e é cobrado a assumir responsabilidades e a tomar decisões, pode vivenciar sentimentos angustiantes, e quando começa a tomar consciência de sua singularidade e a discriminar o que é dele e o que é dos pais, pode renunciar ao vínculo familiar, se apresentando de uma forma mais autônoma no meio, perdendo a dependência que tinha até então, e apresentava como resquício da infância.

O julgamento de atitudes ou comportamentos é comum em conversas entre pessoas. No entanto, é necessário praticar a orientação de diálogo sem esses julgamentos, para que a comunicação ocorra sem manipulação, medo ou mentiras. Ao abordarmos o ambiente online, percebemos que a facilidade em ter conversas em vídeo, áudio, escrita ou até mesmo por fotos e depois apagar os registros é imensa. Mesmo que o jovem seja inexperiente no ambiente virtual, pessoas mal-intencionadas os auxiliam, ensinando como proceder.

## **METODO**

No mundo virtual, a dinâmica das interações interpessoais assume formas únicas, caracterizadas nomeadamente pela falta de contato visual direto e pela sensibilidade às restrições sociais ao falar com estranhos. A velocidade que permeia as negociações pela Internet prevê uma notável diferença quando comparadas as interações interpessoais online e na vida real. No entanto, é importante ter a devida cautela ao dar quantidades excessivamente generosas de confiança àqueles que demonstram decência e confiabilidade. Por esse motivo, o mundo virtual merece toda nossa atenção como profissionais da área da saúde, dado o impacto dessas interações no desenvolvimento dos jovens. Com isso, surgem questionamentos sobre as consequências da falta de contato direto e sua implicação no desenvolvimento global dos jovens.

Foram realizadas pesquisas com o intuito de observar quais são as consequências dos jogos na vida dos jovens. A revisão de literatura dentro desse tema se faz necessária para que

possamos divulgar informações pertinentes sobre os jogos online e suas influências no desenvolvimento psicológico e social dos jovens.

Realizamos pesquisas com as seguintes configurações de descritores na plataforma Scielo Brasil<sup>45</sup>: “gestalt terapia” *and* “abuso sexual” *and* online; “gestalt terapia infantil” *and* “abuso sexual” *and* online; “gestalt terapia infantil” *and* pedofilia *and* online; “gestalt terapia” *and* pedofilia *and* online; e, gestalt *and* pedofilia *and* online. Em todos os conjuntos de descritores, a plataforma trouxe zero arquivos.

Já quando utilizada a plataforma Google Acadêmico<sup>46</sup>, a pesquisa realizada com os descritores: gestalt *and* terapia *and* infantil *and* abuso *and* sexual online teve como resultados mil quatrocentos e vinte itens (1420). No entanto, quando refinada essa pesquisa com a seguinte configuração: “Gestalt Terapia Infantil” *and* “abuso sexual” *and* online, o resultado foi somente uma entrada. Resultado diferente aconteceu quando utilizados os seguintes descritores: “Gestalt Terapia Infantil” *and* pedofilia *and* online, o respectivo número foi nulo.

Todavia, quando a pesquisa de literatura foi realizada pelo Google Acadêmico em inglês com os seguintes descritores: *pedophilia and games*, o resultado foi de dezoito mil e cem entradas (18.100). Com o intuito de filtrar a pesquisa, foi colocada a opção de artigos desde 2019, resultando em oito mil setecentos e noventa entradas (8790). Nesse mesmo resultado, foi adicionada a palavra *roblox*, tendo quarenta e seis resultados (46). Ao adicionar *youth* como descritor, obtivemos quarenta e dois resultados (42). Continuando o refinamento, foi adicionado o descritor *psychology*, restando trinta resultados (30). E, por fim, quando adicionado Gestalt, somente um resultado foi encontrado.

Desses trinta resultados, foram descartados dez, sendo três no idioma espanhol, dois livros, um no idioma grego, e quatro endereços de artigos que não abriram, provavelmente por problemas na plataforma da revista.

## **SOBRE O USO DO JOGO ONLINE: ROBLOX**

O desenvolvimento da tecnologia da informação tem um impacto significativo nos jovens, uma vez que eles estão sempre vendo e aprendendo como acompanhar os novos desenvolvimentos.

Roblox é uma plataforma online que permite ao usuário criar, compartilhar e jogar uma vasta gama de jogos criados por outros usuários. Lançada em 2006, a plataforma ganhou grande popularidade, especialmente entre crianças e adolescentes. Os jogos no Roblox são hospedados em servidores da plataforma, e os jogadores podem acessar esses jogos por meio de seus dispositivos (computadores, smartphones, tablets ou consoles). A plataforma é gratuita para se inscrever e jogar, mas os usuários podem gastar dinheiro real na moeda virtual

do Roblox, chamada Robux, para adquirir itens dentro dos jogos ou personalizar seus avatares.

Esta plataforma faz parte da indústria metaverso, que é definida pelas duas palavras “meta” e “universo”:

É um novo portador formado sob o desenvolvimento contínuo da tecnologia digital para promover a profunda integração dos recursos digitais e físicos, e sua essência é a generalização da computação espacial e das funções especiais. [...] <sup>47:113</sup>.

O metaverso é uma realidade extremamente atual, e as famílias estão inseridas, mesmo que muitas vezes não percebam. Os jogos pertencentes ao metaverso são mais autênticos que os jogos tradicionais e afetam de maneira diferente o pensamento lógico e a imaginação dos jovens.

Na verdade, as emoções negativas dos usuários que não conseguem atender às suas necessidades materiais ou emocionais podem ser liberadas com a imersão em jogos online. Em primeiro lugar, os pais estão ocupados com o trabalho, e o relacionamento entre pais e filhos está enfraquecido. Os pais ocupados precisam se preocupar mais com seus filhos. [...] o Roblox não é apenas uma plataforma de jogos, mas sua função principal está em sua combinação exclusiva de jogos e interação social <sup>48:115</sup>.

Em pesquisa com os descritores “Gestalt-Terapia”, “roblox”, “jovens”, não foram encontrados dados científicos correspondentes. Quando só utilizado o termo “roblox” na busca, a imensa maioria dos itens estava em inglês e com a orientação pedagógica e não psicológica. Por outro lado, há reportagens sobre a pedofilia nessa plataforma de jogos virtuais.

Reportagem de 22/05/2023 do Site Techtudo, por Rafael Monteiro, discorre sobre uma criança de 10 anos que gastou mais de R\$ 15 mil no jogo sem a mãe saber. Esse caso ocorreu na Inglaterra. Em julho de 2021, houve um caso semelhante em Roblox, no qual uma menina de 11 anos gastou em torno de R\$ 28.641 sem saber que se tratava de dinheiro real <sup>49</sup>.

Reportagem de 04/03/2022 da Revista Crescer online discorre sobre o sequestro de uma jovem de 13 anos por um homem acusado de estupro, tráfico sexual e sequestro previamente. A menina só foi encontrada por enviar mensagem para sua mãe via bate-papo do Roblox <sup>50</sup>.

Reportagem de 16/02/2022 da Revista Época Negócios discorre sobre Roblox: o jogo infantil com um problema sexual. A plataforma de games online enfrenta o problema dos 'condos', espaços gerados por usuários onde avatares podem fazer sexo virtual. A reportagem classifica o Roblox como um extenso mundo virtual para gamers, descrito muitas vezes como uma espécie de metaverso primitivo <sup>51</sup>.

Reportagem de 02/10/2021 da Canguru discorre sobre infiltrados nos games e o perigo do assédio a crianças em jogos online. Manter um diálogo constante, orientar os filhos sobre os riscos e denunciar usuários são formas válidas de lidar com o assédio virtual nos games <sup>52</sup>. São elas:

- Denunciar: denuncie o perfil para a plataforma, tire prints e procure autoridade pública e faça boletim de ocorrência.
- Explicar os perigos do online: proibir não auxilia para manter os filhos longe de perigo.
- Manter um diálogo constante: sempre manter a abertura para diálogos.
- Orientar as crianças a não interagirem com desconhecidos.

Reportagem de 30/05/2019 da Uol Start com o título "Roblox: Achava inocente, mas meu filho era assediado por um pedófilo" destaca a necessidade de investigação, principalmente quando as crianças demonstram mudanças de comportamento, retração, ansiedade e introspecção<sup>53</sup>.

A pedofilia encontra apoio no desenvolvimento da inteligência artificial e dos aplicativos móveis. O canal de vídeo da plataforma YouTube chamado Itacolomi publicou, em 6/04/2023, uma cena do capítulo 151 da novela "Travessia", da Rede Globo, que foi ao ar entre 2022 e 2023. Essa cena mostra um pedófilo quebrando a ilusão do personagem fake com quem a jovem estava conversando<sup>54</sup>.

Já o canal de vídeo da plataforma YouTube chamado Ted publicou, em 25/07/2018, um vídeo de Supasorn Suwajanakorn sobre a tecnologia dos deepfakes. Esse pesquisador demonstrou como é feito o deepfake nos mínimos detalhes e como ele é divulgado como imagem real<sup>55</sup>. Outro vídeo que demonstra e explica detalhes sobre deepfakes é do canal Nerdologia comandado por Átila Iamarino<sup>56</sup>.

O vídeo de Sheylli Caleffi, publicado em 21/04/2023 no YouTube, analisa uma reportagem sobre assédios pelas redes virtuais do canal EPTV. Caleffi alerta sobre como manipuladores e pedófilos infantis obtêm informações e fotos de crianças e indica o site Denuncie.org.br para reportar esses crimes<sup>57</sup>.

Já em 15/05/2023, Sheylli Caleffi explicou como desabilitar o chat do Roblox para proteger as crianças, mas alertou que apenas desabilitar o chat não é suficiente para garantir sua segurança<sup>58</sup>.

Os dados virtuais do ciberespaço e do computador também nos servem para fluir, ajustar e contatar. Essas experiências, ou como denomina-se na Gestalt-terapia, o contato, ocorrem entre o organismo e o ambiente. Virtual é aquilo que existe em potência e não em ato, sua tendência é atualizar-se. O contato requer awareness do jovem com o ambiente<sup>59</sup>.

## OS JOVENS E OS CUIDADOS COM A TECNOLOGIA

A geração conhecida como a dos nativos digitais, apresentam uma intimidade com os meios digitais e possuem a habilidade e competência de realizar múltiplas tarefas ao mesmo tempo<sup>60</sup>. Três traços marcantes caracterizam essa (nova) geração: o *zapping*, a impaciência e o coletivo<sup>61:19</sup>. Eles foram criados com a internet e a tecnologia digital. Classificados como a *Generation-Digital*, *Z*, *Alpha*, ou *Gen-D*<sup>62</sup>. Estão extremamente familiarizados com o computador, a internet e muitos outros aparelhos digitais, e geralmente se sentem mais à vontade e confiantes no manejo dessa tecnologia do que os pais. O mais comum é os pais transmitirem conhecimentos e experiência para a geração mais jovem. Aqui temos exatamente o oposto.

Quando em psicoterapia, com o jovem, o papel do terapeuta é orientar e dar poder aos pais, cuidadores, pessoal da escola e empregadores, entendimento como essas tecnologias funcionam; instruí-los sobre a internet/videogames, jogos de azar, sexualidade virtual, redes sociais, e sobre questões gerais de uso excessivo ou abuso de internet e de outros aparelhos de mídia digital. Sem essas informações fica difícil recuperar o equilíbrio de poder dentro do sistema familiar e controlar de modo apropriado a tecnologia usada pela família.

Os riscos online são percebidos como algo que potencialmente cria perigo para os jovens quando eles se envolvem em atividades relacionadas à Internet. O que especificamente é considerado um risco depende muito da cultura, do contexto da discussão e das pessoas que realizam a discussão. Entrar em um mundo digital, praticar a parentalidade aos nativos digitais requisitará um aprendizado de acompanhamento do que está ocorrendo e como está ocorrendo.

Outros perigos a que os jovens são expostos são: *cyberbullying*, chantagens online, conteúdos agressivos e considerados impróprios para sua idade, vítimas de adultos mal-

intencionados, pedofilia etc., portanto, ainda indefesos a este tipo de violência que se beneficia no ciberespaço, utilizando-se da vulnerabilidade dos jovens<sup>63</sup>. No caso da pedofilia, esta encontra apoio no desenvolvimento da inteligência artificial e dos aplicativos móveis. Dessa forma, o trabalho sobre a consciência do meio digital, tem o objetivo de levar a família a repensar sua interação entre os membros para evitar o afastamento e promover o diálogo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A família não só vive como também é parte das transformações da sociedade em que vive, assim como seus membros.

A família do jovem que se confronta de forma direta com a realidade virtual compete para ganhar a atenção dos jovens, tentando resgatar o contato, buscando ver e ser vista, construindo uma relação de reconhecimento autêntico.

Entender que a adolescência é um período para encontrar o próprio caminho não significa desistir de acompanhar em detalhes a vida do jovem. Recordando que o jovem passa por um processo de identificação grupal, onde se submete à aceitação ou rejeição, e isso o leva a processos de ajustamento, adaptação, afastamento ou isolamento social<sup>64</sup>. Esse jovem provavelmente não é incomodado por coisas que não lhe agradam, já que acessa somente os websites que chamam sua atenção, assina feeds para receber atualizações de conteúdo sobre coisas com as quais se importa e participa de grupos sobre assuntos que lhe interessam; participa daquilo que o estimula e evita o que não lhe dá satisfação.

O risco é de se tornar uma geração fechada em seu próprio mundo, concentrada em seus próprios valores, com pouca consciência e uma visão estreita do mundo. Não há fronteiras nos conteúdos de internet. Todas as outras formas de mídia têm um início e um fim claros. Quase sempre há marcadores da passagem do tempo ou limites de conteúdo em jornais, revistas, programas de televisão, livros ou outras formas de mídia. Em contraste, jamais terminamos qualquer coisa na internet<sup>65</sup>. Limites são necessários para o reconhecimento de pertencimento e valores.

Quando os jovens e seus familiares enfrentam desafios e crises, a busca por contato no mundo real é crucial para que eles possam sair dos labirintos digitais e restabelecer o equilíbrio. Dessa forma, o jovem acaba se engajando ativamente na relação, envolvendo todos os sentidos e a percepção de si mesmo no momento presente, ou seja, no aqui-agora, ajustando-se de forma criativa conforme suas necessidades, ou melhor dizendo, ficando *aware* de suas Gestalten.

"Ficar *aware* de suas Gestalten" refere-se ao desenvolvimento da autoconsciência sobre os padrões perceptivos que organizam nossas experiências. Na Psicologia da Gestalt, esses padrões são percebidos como um todo integrado, em vez de elementos isolados. Max Wertheimer defendeu que o todo é maior que a soma das partes, enfatizando que organizamos estímulos de maneira significativa. Na Gestalt-terapia, de Fritz Perls, o foco é aumentar a consciência plena do presente, ajudando o indivíduo a identificar padrões inconscientes que moldam suas reações, permitindo uma integração saudável das experiências<sup>66,67</sup>.

Submeter uma família e um jovem à confrontação com a realidade e às medidas legais para lidar com situações perigosas é uma possibilidade para que possamos desconectar os jovens dos riscos oferecidos nos jogos online.

A Gestalt-terapia se ocupa do "ser-no-mundo", de seu contato e das relações que compõem o cotidiano. Por outro lado, os jogos digitais são uma maneira revolucionária para que os jovens possam "ser-no-mundo" sem limites, uma vez que a grande maioria das famílias ainda não adentrou o mundo digital dos jovens. É necessário ocorrer o entrelace do mundo digital, dos jovens e das famílias para que seja criada uma rede de apoio consistente para lidar com

a violência. Juntos, e apenas juntos, a segurança para os jovens será uma realidade no mundo real — e no virtual também.

O uso da internet é uma realidade mundial, isso é fato! Nos últimos anos, com a revolução digital, tivemos um aumento da conectividade da internet no mundo todo, porque...

“Se fica uma vida à espera de crescer; de que o amor chegue; de que a chuva pare. E de que adolescência passe. Os jovens têm de esperar o corpo mudar e a voz se firmar. Os pais têm de esperar o filho crescer e descobrir o que ele vai ser. Todos seremos um dia. Somos. Mas para isso é preciso tempo”<sup>68</sup>.

## REFERÊNCIAS

- 
- <sup>1</sup> Erelle A. Na pele de uma jihadista: a história real de uma jornalista recrutada pelo Estado Islâmico. São Paulo: Editora Schwarcz S.A.; 2015.
- <sup>2</sup> Ministério da Saúde (BR). Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. Saúde do adolescente: bases técnicas e recomendações para o trabalho com adolescentes nas escolas. Brasília: Ministério da Saúde; 2007. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/07\\_0400\\_M.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/07_0400_M.pdf). Acesso em: 23 mai. 2023.
- <sup>3</sup> Prensky M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*. 2001;9(5):1-6. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/MWjfn6dGG6bbz4WsJKHpmLN/>. Acesso em: 16 mai. 2023.
- <sup>4</sup> Livingstone S, Bober M. UK Children Go Online: Final report of key project findings. London: London School of Economics and Political Science; 2005.
- <sup>5</sup> Livingstone S. Children and the internet: Great expectations, challenging realities. Cambridge: Polity Press; 2009.
- <sup>6</sup> Evans GW, Kim P. Childhood poverty, chronic stress, self-regulation, and coping. *Child Dev Perspect*. 2013;7(1):43-8. doi:10.1111/cdep.12013.
- <sup>7</sup> Repetti RL, Taylor SE, Seeman TE. Risky families: Family social environments and the mental and physical health of offspring. *Psychol Bull*. 2002;128(2):330-66. doi:10.1037/0033-2909.128.2.330.
- <sup>8</sup> Baroncelli L. Adolescência: fenômeno singular e de campo. *Rev Abordagem Gestalt*. 2012;18(2):188-96. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-68672012000200009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672012000200009&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 28 abr. 2023.
- <sup>9</sup> Walther JB. Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Commun Res*. 1996;23(1):3-43. doi:10.1177/009365096023001001.
- <sup>10</sup> Tidwell LC, Walther JB. Computer-mediated communication effects on disclosure, impressions, and interpersonal evaluations: Getting to know one another a bit at a time. *Hum Commun Res*. 2002;28(3):317-48. doi:10.1111/j.1468-2958.2002.tb00811.x.

- 
- <sup>11</sup> Livingstone S, Helsper EJ. Parental mediation of children's internet use. *J Broadcast Electron Media*. 2008;52(4):581-99. doi:10.1080/08838150802437396.
- <sup>12</sup> Bocij P. *Cyberstalking: Harassment in the internet age and how to protect your family*. Westport: Greenwood Publishing Group; 2004.
- <sup>13</sup> Boyd D. *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press; 2014.
- <sup>14</sup> Santos TAS, Rezende KTA, Santos IF, Tonhom SFR. O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento. *Rev Iber Sist Tecnol Inform*. 2020;(E30):176-87. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/347851229\\_O\\_acesso\\_a\\_tecnologias\\_pelas\\_criancas\\_necessidade\\_de\\_monitoramento](https://www.researchgate.net/publication/347851229_O_acesso_a_tecnologias_pelas_criancas_necessidade_de_monitoramento). Acesso em: 23 mai. 2023.
- <sup>15</sup> Steinberg L. A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. *Dev Rev*. 2008;28(1):78-106. doi:10.1016/j.dr.2007.08.002.
- <sup>16</sup> Livingstone S, Haddon L. *EU Kids Online: Final report*. London: London School of Economics and Political Science; 2009.
- <sup>17</sup> Subrahmanyam K, Smahel D. *Digital youth: The role of media in development*. New York: Springer Science & Business Media; 2010.
- <sup>18</sup> Byrne J, Kardefelt-Winther D, Livingstone S, Stoilova M. *Global Kids Online: Research synthesis 2015-2016*. Florence: UNICEF Office of Research; 2016.
- <sup>19</sup> Perls F, Hefferline R, Goodman P. *Gestalt therapy: Excitement and growth in the human personality*. New York: Julian Press; 1951.
- <sup>20</sup> Perls F, Hefferline R, Goodman P. *Gestalt Therapy*. New York: Julian Press; 1951.
- <sup>21</sup> Idem 20.
- <sup>22</sup> Clarkson P. The cycle of Gestalt formation and destruction. In: *Gestalt counselling in action*. London: Sage; 1989
- <sup>23</sup> Yontef G. *Awareness, dialogue & process: Essays on Gestalt therapy*. New York: The Gestalt Journal Press; 1993.
- <sup>24</sup> Yontef G, Jacobs L. *Gestalt therapy*. In: Corsini RJ, Wedding D, editors. *Current psychotherapies*. 9th ed. Belmont: Thomson Brooks/Cole; 2011.
- <sup>25</sup> SaferNet Brasil. *Indicadores da SaferNet Brasil [Internet]*. 2023 [citado em 6 set. 2024]. Disponível em: <https://indicadores.safernet.org.br/index.html>
- <sup>26</sup> Quayle E, Taylor M. Model of problematic internet use in people with a sexual interest in children. *Cyberpsychol Behav*. 2003;6(1):93-106. doi:10.1089/109493103321167866.
- <sup>27</sup> Davidson J, Gottschalk P. *Internet child abuse: Current research and policy*. New York: Routledge; 2011.
- <sup>28</sup> Whittle HC, Hamilton-Giachritsis C, Beech AR, Collings G. A review of online grooming: Characteristics and concerns. *Aggress Violent Behav*. 2013;18(1):62-70. doi:10.1016/j.avb.2012.09.003.

- 
- <sup>29</sup> Craven S, Brown S, Gilchrist E. Sexual grooming of children: Review of literature and theoretical considerations. *J Sex Aggress.* 2006;12(3):287-99. doi:10.1080/13552600601069414.
- <sup>30</sup> Lima SSL, Lima DMA, Maia JVM. Percepção de adolescentes sobre jogos digitais na perspectiva da Gestalt-terapia. *Rev NUFEN: Phenomenology and Interdisciplinarity.* 2023;15(1):24584. Disponível em: <https://submission-pepsic.scielo.br/index.php/nufen/article/download/24584/1127/112734>. Acesso em: 16 mai. 2023.
- <sup>31</sup> Eelmaa S. Exploring parental perspectives on online sexual risks and harm. *Trames: A Journal of the Humanities and Social Sciences.* 2023;27(2):91-113. Disponível em: <https://doi.org/10.3176/tr.2023.2.01>. Acesso em: 24 mai. 2023.
- <sup>32</sup> Lima SSL, Lima DMA, Maia JVM. Percepção de adolescentes sobre jogos digitais na perspectiva da Gestalt-terapia. *Rev NUFEN: Phenomenology and Interdisciplinarity.* 2023;15(1):24584. Disponível em: <https://submission-pepsic.scielo.br/index.php/nufen/article/download/24584/1127/112734>. Acesso em: 16 mai. 2023.
- <sup>33</sup> Livingstone S, Helsper EJ. Parental mediation of children's internet use. *J Broadcast Electron Media.* 2008;52(4):581-99. doi: 10.1080/08838150802437396
- <sup>34</sup> Holloway D, Green L, Livingstone S. Zero to eight: Young children and their internet use. London: EU Kids Online, London School of Economics and Political Science; 2013
- <sup>35</sup> Byrne J, Kardefelt-Winther D, Livingstone S, Stoilova M. Global Kids Online: Research synthesis 2015-2016. Florence: UNICEF Office of Research; 2016.
- <sup>36</sup> Juliano JC. A arte de restaurar histórias: o diálogo criativo no caminho pessoal. São Paulo: Summus; 1999.
- <sup>37</sup> Perls FS. Escarafunchando Fritz: dentro e fora da lata de lixo. São Paulo: Summus; 1979
- <sup>38</sup> Livingstone S, Blum-Ross A. Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives. Oxford: Oxford University Press; 2020
- <sup>39</sup> Vandewater EA, Lee SJ. Measuring children's media use in the digital age: Issues and challenges. *Am Behav Sci.* 2009;52(8):1152-76. doi: 10.1177/0002764209331539
- <sup>40</sup> Radesky JS, Christakis DA. Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *JAMA Pediatr.* 2016;170(2):97-8. doi: 10.1001/jamapediatrics.2015.3870.
- <sup>41</sup> Fletcher AC, Blair BL. Maternal authority regarding television use and children's social behavior. *J Fam Issues.* 2014;35(4):486-510. doi: 10.1177/0192513X13478403
- <sup>42</sup> Aguiar L. Gestalt-terapia com crianças: teoria e prática. 2ª ed. rev. atual. São Paulo: Summus; 2014.
- <sup>43</sup> Idem 42.
- <sup>44</sup> Steinberg L, Morris AS. Adolescent development. *Annu Rev Psychol.* 2001;52:83-110. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/233714526\\_Adolescent\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/233714526_Adolescent_Development). Acesso em: 20 ago. 2023.
- <sup>45</sup> SciELO Brasil [Internet]. São Paulo: SciELO; c1997-2024 [citado em 2024 Set 7]. Disponível em: <https://www.scielo.br/>



- 
- <sup>46</sup> Google Acadêmico [Internet]. Mountain View (CA): Google; c2004-2024 [citado em 2024 Set 7]. Disponível em: <https://scholar.google.com.br>
- <sup>47</sup> Huang J. Analysis on the Young Age of Roblox Platform Audience Targeting. *Highlights Bus Econ Manag.* 2023;11:112-7. doi: 10.54097/hbem.v11i.7954. Disponível em: <https://drpress.org/ojs/index.php/HBEM/article/view/7954>. Acesso em: 22 mai. 2023.
- <sup>48</sup> Huang J. Analysis on the Young Age of Roblox Platform Audience Targeting. *Highlights Bus Econ Manag.* 2023;11:112-7. doi: 10.54097/hbem.v11i.7954. Disponível em: <https://drpress.org/ojs/index.php/HBEM/article/view/7954>. Acesso em: 22 mai. 2023.
- <sup>49</sup> Monteiro R. Roblox: criança gasta mais de R\$ 15 mil no jogo sem a mãe saber. *Techtudo.* São Paulo; 22 mai. 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/05/roblox-crianca-gasta-mais-de-r-15-mil-no-jogo-sem-a-mae-saber-edjogos.ghtml>. Acesso em: 23 mai. 2023.
- <sup>50</sup> Menina de 13 anos é sequestrada por homem que conheceu em app de jogos para crianças. *Revista Crescer* [Internet]. São Paulo; 2022 mar 04. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Educacao-Comportamento/noticia/2022/03/menina-de-13-anos-e-sequestrada-por-homem-que-conheceu-em-app-de-jogos-para-criancas.html>. Acesso em: 22 mai. 2023.
- <sup>51</sup> Roblox: o jogo infantil com um problema sexual. *Revista Época Negócios.* São Paulo, 16/02/2022. Tecnologia. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2022/02/roblox-o-jogo-infantil-com-um-problema-sexual.html>. Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>52</sup> Infiltrados nos games: o perigo do assédio a crianças em jogos online. *Canguru News.* São Paulo, 02/10/2021, Comportamento. Disponível em: <https://cangurunews.com.br/assedio-virtual-criancas/>. Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>53</sup> Roblox: 'Achava inocente, mas meu filho era assediado por pedófilos'. *Start Uol.* São Paulo, 30/05/2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/05/30/roblox-achei-que-meu-filho-estava-brincando-com-um-jogo-inocente.htm>. Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>54</sup> Canal Itacolomi. Travessia: O P3dóf110 se revela pra Karina | Congelado em Segundo Sol. YouTube, 6/04/2023. Disponível em: <https://youtu.be/ygeVVqfzIY>. Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>55</sup> Caleffi S. Ai, ai, ai esse Roblox. 15/05/2023. Instagram. Perfil: <https://www.instagram.com/sheylli/>. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CsRReWUgLTU/>. Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>56</sup> 50lamarino A. Deep Fake | Nerdologia Tech. YouTube, 28/05/2020. Disponível em: <https://youtu.be/GBeavecUwB8>. Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>57</sup> Caleffi S. Abusadores em jogos online. YouTube, 21/04/2023. Disponível em: [https://youtu.be/XiM\\_ywy3vQY](https://youtu.be/XiM_ywy3vQY). Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>58</sup> 52Suwajanakorn S. Fake videos of real people and how to spot them. YouTube, 25/07/2018. Disponível em: <https://youtu.be/o2DDU4g0PRo>. Acesso em 22 mai. 2023.
- <sup>59</sup> Basso FS. Reflexões sobre a internet à luz da Gestalt-terapia. *IGT rede*, Rio de Janeiro, v. 13, n. 25, p. 273-297, dez. 2016. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1807-25262016000200007&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-25262016000200007&lng=pt&nrm=iso). Acesso em 27 maio 2023.
- <sup>60</sup> Prensky M. Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, NCB University Press, v. 9, n. 5, out. 2001.

---

<sup>61</sup> Desmurget M. A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças. São Paulo: Vestígio, 2021.

<sup>62</sup> Greenfield P.M. Linking Social Change and Developmental Change: Shifting Pathways of Human Development. *Developmental Psychology*, 45, 401, 2009. Disponível em <<https://doi.org/10.1037/a0014726>>. Acesso em 27 julho 2023.

<sup>63</sup> Idem 42.

<sup>64</sup> Silva RVB. Os conflitos na Fronteira de Contato entre Pais e Filhos Adolescentes. *Revista IGT na Rede*, v.12, n.22, 2015. p.53 – 66. Disponível em <http://www.igt.psc.br/ojs>. Acesso em 04 de mai. 2023.

<sup>65</sup> Nabuco Abreu CN de. Dependência de Internet In: Abreu, C. N.; Eisenstein, E.; Estefenon, S.G.B. Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2013.

<sup>66</sup> Wertheimer, M. Laws of organization in perceptual forms. In W. D. Ellis (Ed.), *A sourcebook of Gestalt psychology* (pp. 71–88). London: Routledge and Kegan Paul, 1923.

<sup>67</sup> Perls F., Hefferline R., Goodman P. *Gestalt Therapy: Excitement and Growth in the Human Personality*. Julian Press, 1951.

<sup>68</sup> Calli DE, Bloch S. *Fico à espera*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

## **CONTATO**

Graziela Mercurio: [graziela.mercurio@gmail.com](mailto:graziela.mercurio@gmail.com)