



**X COLÓQUIO
INTERNACIONAL**
"Educação e Contemporaneidade"
22 a 24 de Setembro de 2016
São Cristóvão/SE - Brasil



ISSN: 1982-3657

USO EXCESSIVO DO CELULAR PODE CAUSAR DOENÇAS EM ADOLESCENTES?

MARIA GISÉLIA DA SILVA GOMES

GISELMA DA SILVA GOMES

ANTONIA GIVALDETE DA SILVA

EIXO: 14. TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

Resumo O artigo tem como objetivo analisar se o uso excessivo do celular pode causar doenças de transtornos psicológicas em particular nos adolescentes. A metodologia usada foi à pesquisa qualitativa, com abordagem de um questionário aplicado em 57 alunos do 2º ano matutino, numa Escola Estadual no município de Teotônio Vilela, interior de Alagoas. Utilizou-se como referencial teórico: (COLL e MONERO, 2010; EVELYN e ESTEFENON, 2011; DASHEVSKY, 2013; CASTELLS, 2001; TAPSCOTT, 1999; FERREIRA et al; LEITE, 2009). Os resultados mostraram que o uso excessivo do celular pelos adolescentes podem causar doenças de transtornos psicológicos.

Palavras-chaves: Celular, Doença, Adolescente. **Resumen** El artículo tiene como objetivo analizar si el uso excesivo del teléfono móvil puede causar enfermedades trastornos psicológicos sobre todo en los adolescentes. La metodología utilizada fue el enfoque de investigación cualitativa con un cuestionario aplicado a 57 estudiantes de segundo año de la mañana, una escuela pública en la ciudad de Teotonio Vilela, Alagoas interior. Fue utilizado como un marco teórico: (COLL e MONERO, 2010; EVELYN e ESTEFENON, 2011; DASHEVSKY, 2013; CASTELLS, 2001; TAPSCOTT, 1999; FERREIRA et al; LEITE, 2009). Los resultados mostraron que el uso excesivo de teléfonos móviles por los adolescentes pueden causar trastornos mentales psicológicos enfermedades.

Palabras clave: La enfermedad, de células, adolescente.

1.INTRODUÇÃO O presente trabalho tem por objetivo analisar se o uso excessivo do celular pode causar doenças de transtornos psicológicos em adolescentes. As mudanças históricas estão

relacionadas diretamente com as mudanças tecnológicas e mudanças no processo evolutivo do homem. Mudanças tecnológicas no entender de Lalueza e Camps (2010, p. 49), estão relacionadas ao desenvolvimento humano no seu processo cognitivo:

A tecnologia contribui para orientar o desenvolvimento humano, pois opera na zona de desenvolvimento proximal de cada indivíduo por meio da internalização das habilidades cognitivas requerida pelos sistemas ferramentas correspondente a cada momento histórico. Cada grupo social é caracterizado pelas atividades desenvolvidas mediadas por suas práticas e ferramentas, geradas pelos grupos que predomina o local e consequentemente o global. Aperfeiçoar as ferramentas culturais implica mudanças nas inteligências, na postura, na atitudes, nas emoções, sociais, econômicas e culturais dos indivíduos. O surgimento da internet rompeu com as barreiras espaciais e as trocas de informações e comunicações em nível planetário. A conexão em rede tornou a vida das pessoas mais virtual, porém, menos presencial. É comum hoje, ter uma relação mais próxima com a internet através de seus mecanismos de acesso: computador, smartphone, tablet e celular, e realizar diversas atividades muitas vezes sem sair da própria casa como: aula virtual - online, curso online, namoro online, família online, casamento online, felicidade virtual, prazer virtual, compra e venda virtual. Isso porque essas novas ferramentas tecnológicas trazem como características comuns a, "acessibilidade, a usabilidade e a adaptabilidade" (COLL e MONEREO, 2010, p. 26), universalizando o conhecimento e informações de forma rápida e em tempo real. Desde o surgimento da internet, percebe-se uma mudança comportamental e psicológica entre as pessoas. Aumentou o consumismo, pelas facilidades de compra; a relação amorosa e interpessoal tornou-se menos efetiva, como também a relações familiares e educacionais. A sociedade tecnológica e midiática promove uma comunicação reduzida em textos escritos, potencializa relações superficiais, solidão entre os jovens, insultos e agressões virtuais, como consequência em muitos casos o abandono de relações locais e reais. As novas tecnologias são muito importantes e contribui no crescimento e desenvolvimento da sociedade. Porém, seu uso exagerado ou compulsivo tem demonstrado mudanças comportamentais em algumas pessoas, em particular nos adolescentes . Lalueza e Camps (2010, p, 51) afirmam que é preciso refletir sobre os impactos que as tecnologias digitais causam no desenvolvimento humano:

...a questão é conhecer quais habilidades se potencializam com o uso das novas tecnologias, como esse uso repercute no aperfeiçoamento das capacidades dos indivíduos e como transforma a atividade, de tal maneira que sejam geradas novas necessidades para seu desenvolvimento.

O uso efetivo e constante da internet é motivo de preocupação para muitos especialistas, principalmente entre os jovens usuários. O distanciamento do processo de socialização de jovens que vivem interligados por muito tempo nas redes sociais tornou-se preocupante. O domínio dessa ferramenta há muito tempo vem sendo estudada, analisada, hoje muitos médicos relacionam muitas doenças de transtornos mentais, ligando-as diretamente ao uso da tecnologia digital. Com relação a essa realidade, Lalueza e Camps (2010, p, 55) afirmam que uma das "mais antigas abordagens centrada nas ameaças dos impactos que as TIC poderiam causar no ser humano, estava centradas no desenvolvimento social e emocional". É comum hoje vermos jovem e crianças viverem praticamente em dois mundos: virtual e real. O tempo dedicado ao mundo virtual ou digital é praticamente integral. Autovalorização ao surreal digitalizado, marcado pelos jovens como mais interessante que a vida real, o presente. O mundo virtual oferece estereótipo que fascina, encanta: jogos coloridos, salas de bate papo, músicas, filmes, conteúdos abertos sem censura e uma diversidade de atividades. Um mundo sem fronteiras, sem limites. Já o mundo real para muitos jovens é visto como muito complicado, que dá trabalho, requer reflexões, tomar atitudes mais sérias, ter disciplinas, ter horários, dar satisfação, coisas que não fazem no mundo virtual. Por isso, estar na internet, no celular é mais interessante, não assume compromisso com nada, nem ninguém, é dono do próprio destino. Mas, o uso excessivo e constante do computador, do celular e da internet, entre os adolescentes, tem demonstrado uma perda do encanto da fase juvenil. Os adolescentes não vivem esse período como deveria ser gerando um descompasso entre o crescimento do corpo e a aceitação psicológica de fato (EVELYN; ESTEFENON, 2011). Isso remete a várias complicações de ordem psicológica, pessoal e social, do isolamento do mundo real a dependência do virtual, pois

a dependência ao mundo virtual, com o uso contínuo do computador pode

estimular e até corroborar com transtornos de ansiedade; transtornos obsessivo-compulsivos; distúrbios de comportamentos ou condutas antissociais; depressão e até suicídio. (EVELYN; ESTEFENON, 2011, p. 47).

Algumas dessas desordens são novas versões de aflições antigas, renovadas pelo exagero de estar constantemente no celular. Além desses transtornos, Dashevsky (2013) destaca oito doenças ligadas ao uso das tecnologias digitais:

Síndrome do toque fantasma: quando o cérebro faz com que o indivíduo pensa que seu celular está vibrando no seu bolso (ou bolsa);

Nomophobia: a ansiedade que surge por não ter acesso a um dispositivo móvel. O termo "Nomophobia" é uma abreviatura de "no-mobile phobia" (medo de ficar sem telefone móvel). A nomophobia é o aumento acentuado da ansiedade que algumas pessoas sentem quando são separadas de seus telefones;

Náusea Digital (*Cybersickness*): a desorientação e vertigem que algumas pessoas sentem quando interagem com determinados ambientes digitais;

Depressão de Facebook: a depressão causada por interações sociais (ou a falta de Facebook);

Transtorno de Dependência da Internet: uma vontade constante e não saudável de acessar a Internet. O Transtorno de Dependência da Internet (por vezes referido como Uso Problemático da Internet) é o uso excessivo e irracional da Internet que interfere na vida cotidiana;

Vício de jogos online: uma necessidade não saudável de acessar jogos multiplayer online;

Cibercondria, ou hipocondria digital: a tendência de acreditar que tem doenças sobre as quais leu online;

O efeito Google: a tendência do cérebro humano de reter menos informação porque ele sabe que as respostas estão ao alcance de alguns cliques. Graças à Internet, um indivíduo pode facilmente acessar quase toda a informação que a civilização armazenou ao longo de toda sua vida. Acontece que essa vantagem acabou alterando a forma como o cérebro

funciona.

A apresentação dessas doenças reflete na sociedade digital como um descontrole de seu uso, não que ela em si seja o problema, mas de quem está usando, ou melhor, como está usando as tecnologias digitais. É preocupante o resultado negativo que essas doenças, podem causar na vida dos adolescentes e a dimensão que está alcançando na sociedade atualmente. **2. USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO PELAS CRIANÇAS, JOVENS E ADOLESCENTE.** O desenvolvimento da sociedade é acompanhado pelo surgimento de tecnologias, que influenciaram no crescimento cognitivo do homem, desde o descobrimento da escrita à novas tecnologias como a internet, interligando o mundo em rede, rompendo as fronteiras e barreiras planetárias: culturais, sociais, econômicas e educacionais. As gerações que nasceram no contexto da cultura digital, apresentam desenvoltura intelectual, moral e social diferente das gerações anteriores a eles. Os jovens que usam as redes sociais de hoje são conhecidos pela interatividade, agilidade, e domínio das novas tecnologias, diferentes das outras gerações que eram passivos e receptores apenas das informações. Isso evidencia uma grande discrepância entre as gerações passivas e/ou informalizadas. Os jovens de hoje, trazem consigo um processo de “desconexão com os excluídos, por meio da lógica unilateral de dominação estrutural e exclusão social” (CASTELLS, 1999, p.41). No século passado era comum que as informações fossem transmitidas dos mais velhos para os mais novos, hoje quando nos referirmos ao mundo digital, as crianças e os jovens estão na dianteira. Para muitas “crianças, usar a tecnologia é tão natural como respirar”. (TAPSCOTT, 1999, p. 38). É exatamente isso que essa geração vem fazendo, apropriando-se do mundo digital de tal forma que os adultos perdem o controle. O autor afirma que “pela primeira vez crianças estão assumindo o controle de elementos críticos de uma revolução nas comunicações” (TAPSCOTT, 1999, p. 25). O controle das ferramentas digitais pelas crianças é vista de forma substancial e suplementar da criatividade do ser, que está em desenvolvimentos, elevando até como superioridade intelectual por saber manusear várias ferramentas ao mesmo tempo, pois segundo Ferreira et al (2005, p. 247-248):

Essa geração de jovens e adolescentes, incluindo crianças em tenra idade,

cria comunidades virtuais, desenvolvem softwares, fazem amigos virtuais, vivem novos relacionamentos, simulam novas experiências e identidades, encurtam as distâncias e os limites do tempo e do espaço e inventam novos sons, imagens e textos eletrônicos. Enfim, vivem a cibercultura.

Seguindo esse raciocínio Leite (2009, p.126) destaca, o domínio que os adolescentes têm sobre as tecnologias digitais:

nossos adolescentes dialogam com discurso da cultura do computador e da internet, do videogame e do celular (...). Jovens e adolescentes da contemporaneidade convivem com a possibilidade de participar de redes de relacionamento que ultrapassam as antigas fronteiras da família, da escola e do bairro.

A abundância de informação e a facilidade de acesso não garantem, contudo, que os indivíduos estejam mais e melhor informados. Isso sem considerar as complicações de saúde física e psicológicas, desenvolvidas nos seres humanos em particular nos adolescentes pelo excesso de informações e o uso exacerbado das tecnologias digitais. Além dessas complicações, outros agravantes surgem: a falta de reflexão dos fatos, das informações e das comunicações, devido o acesso rápido das informações, sem exploração do que é verdade ou não, falso ou mentira, pelo simples fato de ser fácil e rápido o acesso à internet e o celular. Estamos tratando aqui de mudanças de comportamento em adolescentes devido o uso excessivo de tecnologias digitais. Não é difícil explicar porque o computador e a internet são ferramentas de sucesso entre os adolescentes. A acessibilidade de informações pelo acesso gratuito em qualquer lugar, rápida troca de mensagens instantânea, a construção de blogs, ou diários da vida real, criando milhares de seguidores, são fatores que seduz os adolescentes . Paradoxalmente levando a um processo de confusão do que é real ou virtual, fechando-se nesse mundo de fantasias, fugindo das responsabilidades do mundo real. Evelyn e Estefenon (2011, p. 44), alertam que isso pode levar a um conflito de identidade ou “a inabilidade para distinguir o verdadeiro do falso ou antagonismos verdade/mentira ou real/virtual, tornou-se o problema e a maior fonte de risco” aos adolescentes. Essa fuga da realidade em favor de outra realidade, duplas realidades que existem simultaneamente, tem sido uma constante no

mundo virtual. Conflitos reais vistos com o surgimento de perturbações na vida de muitos adolescentes que apresenta dificuldades em distinguir o certo do errado. Foucault (1975, p. 10) afirma que essas características são comuns em pessoas que apresenta,

Astenia mental (fatigabilidade, impotência perante o esforço, aflição face ao obstáculo; inserção difícil no real e no presente: aquilo a que Janet chamava «a perda da função do real») e, por fim, perturbações da emotividade (tristeza, inquietação, ansiedade paroxística). A doença apresentada por Foucault é fundamentalmente de origem psicológica, tendo como causa fuga da realidade, diagnóstico apresentado por muitos jovens, uma apatia pela vida real, muitas vezes nem percebido pelos pais, devido o corre-corre do dia-a-dia da sociedade contemporânea. Os pais ficam despreocupados por ter seus filhos em casa, mesmo que fechados em seus quartos com o celular ou no computador, nem imaginam que muitas vezes seus filhos estão caindo numa armadilha digital, se fechando para o mundo real. Só com o tempo, percebem os sintomas dos transtornos psicológicos, o silêncio, tristeza profunda, ou agressividade, desmotivação escolar e muitos outros sintomas vão surgindo.

3. METODOLOGIA Para realização do estudo foi utilizada uma pesquisa qualitativa com levantamento de dados através de um questionário com perguntas fechadas, para solicitação de informações a um grupo significativo de adolescente. Segundo Goldenberg (1998, p. 53) “os dados qualitativos consistem em descrição detalhadas de situações com o objeto de compreender os indivíduos em seus próprios termos,” a natureza da pesquisa qualitativa está inserido no método indutivo, e justifica-se pelo fato de proporcionar ao pesquisador a captura do objeto e de realizar levantamento de variáveis por corresponder à expectativa do problema da pesquisa. No procedimento qualitativo foi aplicado um questionário, contendo oito perguntas, aplicado no mês de maio de 2016 a um grupo de 57 adolescentes entre 15 e 16 anos de idade, em três salas do 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Pedro Joaquim de Jesus, situada no município de Teotônio Vilela, interior de Alagoas. Todos os adolescentes pesquisados tinham acesso à internet e possuía celular. A aplicação do questionário realizou-se pela professora regente das três turmas, durante o período de aula. As orientações aos respondentes foram passadas pela própria professora no início da aplicação do questionário. Os alunos foram informados sobre os objetivos da pesquisa. O questionário foi organizado com o objetivo de fazer uma análise comparativa com relação às doenças de perturbações psicológicas causadas pelo uso excessivo do celular. **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO** Os

dados foram organizados a partir dos resultados dos questionários e das múltiplas opções das repostas, (sim, não, nunca, às vezes). Com o resultado tabulado, foi feita uma análise comparativa das respostas com as oito doenças destacadas por Dashevsky (2013) ligadas ao uso das tecnologias digitais: - Síndrome do Toque Fantasma, Nomophobia, Náusea Digital, Depressão de Facebook, Vício de jogos online, Hipocondria Digital, Efeito Google. Com o objetivo de verificar e se há realmente uma ligação e/ou semelhança entre o uso excessivo do celular, as doenças de transtornos psicológicos. Na primeira questão perguntamos: você sente que seu celular está vibrando no seu bolso, mesmo que ele não esteja?

31% dos adolescentes disseram que às vezes sente essa sensação. Com esse resultado fica claro que o cérebro emite sinais de alerta ao corpo que o celular está vibrando ou tocando. O resultado demonstra que os adolescentes estão ligados a qualquer sinal que possa apresentar uma chamada do celular. Isso demonstra que existe um alto índice de ligamento do cérebro ao objeto (celular). Uma relação muito forte aos sintomas da "síndrome do toque fantasma", uma das doenças mentais causadas pela internet, quando o cérebro faz com que o indivíduo pense, ou até mesmo sinta, que seu celular está vibrando no seu bolso, mesmo que ele não esteja" (DASHEVSKY, 2013). Na segunda questão: Você tem medo de ficar sem celular?

37% afirmaram que sim e 38% disseram que não. Com esse resultado os adolescentes demonstraram que tem um medo muito grande de ficar desligados/desconectado do mundo das redes de comunicações sociais, mesmo que temporariamente. O resultado apresenta sinais fortes dos sintomas da "Nomophobia, ansiedade que surge por não ter acesso a um dispositivo móvel" (DASHEVSKY, 2013). Na pergunta: Sente vertigem, tonturas quando interagem em determinados ambientes digitais?

56% dos adolescentes disseram que não, demonstrando assim, que não apresentam sinais dos sintomas da "Náusea Digital, desorientação e vertigem que algumas pessoas sentem quando interagem com determinados ambientes digitais" (DASHEVSKY, 2013). Na questão: Fica deprimido (a) quando não tem acesso as interações sociais, ou seja, a falta do Facebook?

49% responderam que não, demonstrando que não apresentam os sintomas da doença do Transtorno de "Depressão de Facebook". Perguntamos aos adolescentes se ficam com vontade de está constantemente ligado à Internet, 44% responderam que sim, demonstrando dessa forma, que apresentam sintomas da doença de "Transtorno de Dependência da Internet, " (DASHEVSKY, 2013). Na pergunta, tem vontade de ficar acessado ou ligado direto a jogos multiplayer online?

Com 39%, os adolescentes responderam que não. Com essa resposta os adolescentes não apresentam sintomas da doença do "Vício de jogos online" definida como uma necessidade não saudável de acessar jogos multiplayer online. Perguntamos aos adolescentes se acreditam ter alguma doença que leu na internet. A maioria dos adolescentes disse que não, com 65% das

respostas. Isso significa que não apresentam os sintomas da "Cibercondria ou hipocondria digital, uma tendência de acreditar que tem doenças sobre as quais leu online" . Na última questão perguntamos aos adolescentes se sentem preguiça de procurar respostas nas leituras para algum questionamento, já que pode procurar no Google e obter a resposta rapinho, 46% dos adolescentes responderam que sim, tem preguiça de fazer leituras, já que é mais fácil procurar na internet. Com isso, apresentaram sintomas da doença "O efeito Google", uma tendência do cérebro humano de reter menos informação porque ele sabe que as respostas estão ao alcance de alguns cliques, isto porque, os jovens sabem que pode acessar facilmente ou quase tudo que quiser na internet. **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS** Ao analisar as respostas das oito perguntas, percebemos que em três questões os adolescentes apresentaram sintomas de alguma das doenças de Transtornos Psicológicos. Isto significa que os adolescentes estão usando o celular por muito tempo, desligando do mundo real, sinal que precisam de mais atenção e cuidados, pois demonstraram ter uma ligação muito forte pelas ferramentas digitais em particular os celulares, isto pela acessibilidade da ferramenta. Os medos, as fobias, as depressões e isolamentos de muitos jovens e muitos outros tipos de doenças psicológicas e físicas causadas pelo uso das tecnologias digitais merecem cuidados e atenção não só dos responsáveis diretos pelos jovens, mas de toda sociedade. São doenças reais e provocam efeitos reais, capazes de desorganizar o psicológico de muita gente. Isso não significa excluir a tecnologia do cotidiano das pessoas, até porque isso é impossível. Apenas usar com moderação e consciência de sua importância como também suas consequências.

6. REFERÊNCIAS CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**: a era da informação: economia, sociedade e cultura. Volume 1, 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. COLL, César; MONEREO, Charles. (orgs). **Psicologia da educação virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010, p. 15-46. DASCHEVSKY, Evan. **TechHive.com**

. Oito novas doenças provocadas pelo uso da Internet. Você tem alguma?

Disponível em:

<http://>

idgnow.com

.br

[/internet/2013/10/16/oito-novas-doencas-mentais-que-atingem-voce-por-causa-da-internet/](http://internet/2013/10/16/oito-novas-doencas-mentais-que-atingem-voce-por-causa-da-internet/).

Acesso em 11 maio 2016. EVELYN, Eisenste; ESTEFENON, Susana B. Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. **Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto**. Rio de Janeiro: UERJ. Ano 10, agosto de 2011. FERREIRA, S. L.; LIMA, M. F.;

PRETTO, N. L. Mídias digitais e educação: tudo ao mesmo tempo agora o tempo todo. In: BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi. (Orgs.). **Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social**. São Paulo: Paulinas, 2005, p. 225-255. FOUCAULT, M. **Doença mental e Psicologia**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975. GOLDEBRG, M. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**. Rio de Janeiro: Recor, 1998. LALUEZA, José L.; CAMPS, Isabel C. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, César; MONEREO, Charles. (orgs). **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010, p. 47-65. LEITE, Miriam S. Entre a bola e o mp3-novas tecnologias e diálogo intercultural no cotidiano escolar adolescente. In: CANDAU, Vera. **Didática: questões contemporâneas**. Rio de Janeiro: Forma & Ação, 2009. p. 121-138. TAPSCOTT, Dan. **Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books, 1999.

[1] *Mestranda em Educação na UFAL. Graduada em História pela Universidade Estadual de Alagoas (Uneal), Especialista em Gestão Ambiental pela Uneal. Especialista em Ensino de História, pelo Instituto Prominas. Email: zeliasg@ig.com

.br

[1] **Mestranda em Educação na UFAL. Graduada em História pela Universidade Estadual de Alagoas (Uneal), Especialista em Gestão Ambiental pela Uneal. Especialista em Ensino de História, pelo Instituto Prominas. Email: giselmainfinito@gmail.com

[1] ***Mestra em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM) com foco em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Atualmente é professora nas redes Municipal e Estadual de Educação de Teotônio Vilela. E-mail: toniagsilvaponte@gmail.com

Recebido em: 04/07/2016

Aprovado em: 07/07/2016

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Metodo de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: