

## ***Cuidado! As crianças estão em risco: a periculosidade no brincar digital***

### ***Care! Children are at risk: the dangerousness in digital play***

### ***¡cuidado! Los niños están en riesgo: la peligrosidad en el juego digital***

Adilson Cristiano Habowski<sup>1</sup> , Cleber Gibbon Ratto<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Universidade La Salle, Canoas, Rio Grande do Sul, Brasil.

#### **Autor correspondente:**

Adilson Cristiano Habowski

Email: adilsonhabowski@hotmail.com

**Como citar:** Habowski, A. C., & Ratto, C. G. (2023). Cuidado! As crianças estão em risco: a periculosidade no brincar digital. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 16(35), e18880. <http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v16i35.18880>

#### **RESUMO**

O artigo analisa de que modo o dispositivo da periculosidade é produzido e atualizado nos discursos educacionais de forma a produzir diferentes modos de pensar a relação do brincar das crianças com as tecnologias digitais. Para tanto, realizamos uma análise enunciativa de algumas dissertações e teses defendidas em Programas de Pós-Graduação em Educação. Os discursos indicam para os 'perigos' das tecnologias digitais, na perspectiva de que é necessário manter as crianças distantes, pois estaríamos caminhando para o desaparecimento da infância. O dispositivo da periculosidade em operação para fazer funcionar a gestão de risco; produção de subjetividades que estejam atentas aos riscos.

**Palavras-chave:** Crianças. Brincar. Tecnologias digitais. Periculosidade.

#### **ABSTRACT**

The article analyzes how the device of dangerousness is produced and updated in educational discourses in order to produce different ways of thinking about the relationship between children's play and digital technologies. To this do so, we performed an enunciative analysis of some dissertations and theses defended in Graduate Programs in Education. The discourses indicate the 'dangers' of digital technologies, in the perspective that it is necessary to keep children distant, because we would be moving towards the disappearance of childhood. The dangerousness device in operation to make risk management work; production of subjectivities that are aware of the risks.

**Keywords:** Children. Play. Digital technologies. Dangerousness.

#### **RESUMEN**

El artículo analiza cómo se produce y actualiza el dispositivo de peligrosidad en los discursos educativos para producir diferentes formas de pensar sobre la relación entre el juego infantil y las tecnologías digitales. Para ello, realizamos un análisis enunciativo de algunas disertaciones y tesis

defendidas em Programas de Posgrado en Educación. Los discursos indican los "peligros" de las tecnologías digitales, en la perspectiva de que es necesario mantener a los niños alejados, porque estaríamos avanzando hacia la desaparición de la infancia. El dispositivo de peligrosidad en funcionamiento para hacer que la gestión de riesgos funcione; producción de subjetividades conscientes de los riesgos.

**Palabras clave:** Niños. Jugar. Tecnologías digitales. Peligrosidad.

## INTRODUÇÃO

Este artigo é parte de um projeto de pesquisa cujo objetivo consiste na discussão das condições de proveniência e emergência dos discursos em dissertações e teses sobre o brincar das crianças em tempos digitais, defendidas em Programas de Pós-Graduação em Educação, e perscrutar os dispositivos agenciados por tais discursos e seus potenciais efeitos. O nosso primeiro movimento buscou problematizar as bases para a construção das estruturas discursivas da infância no mundo ocidental moderno, inspirando-se no legado do pensamento iluminista dos séculos XVIII e XIX (Habowski & Ratto, 2022a). Procuramos mostrar que as condições que possibilitaram a emergência de discursos das crianças como "inocentes" e que é preciso afastá-las das tecnologias digitais deram as condições necessárias para aquilo que estamos chamando aqui de "dispositivo da periculosidade".

A necessidade de uma engrenagem para ensinar as crianças a se comportarem em uma sociedade com normas, regras e leis emerge com força no século XVIII, quando o foco dos governantes se desloca da gestão de território e das famílias e se direciona para a condução das condutas. Com a noção criada na Modernidade de que a infância é o período da inocência e de que a sociedade a corrompe, que o mundo lhes apresenta risco, é necessário, portanto, fazer a gestão deste risco.

Aqui, o nosso foco consiste em analisar de que modo o dispositivo da periculosidade é produzido e atualizado nos discursos educacionais de forma a produzir diferentes modos de pensar a relação do brincar das crianças com as tecnologias digitais. Para tanto, realizamos uma análise enunciativa de algumas dissertações e teses defendidas em Programas de Pós-Graduação em Educação. As dissertações e teses abarcam discursos que, mais do que somente descrever ou falar sobre as coisas, produzem verdades e conduzem condutas. Gozam de uma maquinaria privilegiada de falar sobre tais questões, construindo regimes de verdade e uma arquitetura discursiva sobre o que pode ser dito e priorizado cientificamente sobre o brincar das crianças com as tecnologias digitais.

Para tanto, lançamos mão principalmente do conceito de dispositivo em Michel Foucault para operar metodologicamente. Tal conceito foi desenvolvido por Foucault (1988, pp. 100-101), sobretudo no primeiro volume da obra *História da Sexualidade: a vontade de saber*. No âmbito deste texto, não cabe aqui discutir longamente a *História da Sexualidade*, mas utilizar duas discussões trazidas pelo filósofo para compreender o conceito de dispositivo. Primeiro, o dispositivo pode ser entendido como algo que está em diversas práticas, por meio de estratégias específicas que, por sua vez, se relacionam a muitas outras, em uma rede de poder e saber, mantendo o discurso e estabelecendo a verdade.

Em segundo, o dispositivo congrega uma rede de poder-saber, de modo que o tensionamento entre eles estabelece regimes de verdade e, no caso do excerto de Foucault, a sexualidade na sociedade ocidental. Destacamos para o uso que Foucault (1988) faz das palavras móveis e polimorfos, que caracteriza o conceito em movimento, em circulação, sob diversos modos. Inclusive, que o dispositivo pode se atualizar historicamente, com novas configurações, conforme necessário, mas em contínua instabilidade, abarcando sistemas nem sempre homogêneos, sendo, portanto, condição de sua existência.

No sentido de Foucault (2001a), um dispositivo é uma rede, um emaranhado, uma trama que dispõe o visível e o invisível, o dito e o não dito enquanto função estratégica dominante. Possui características ativas e produtivas, e se organiza de acordo com certos propósitos, embora não necessariamente claros. Foucault (2001a, p. 23) compreende que a emergência de determinado dispositivo não se dá pelo seu ponto final, mas pelas diversas forças que lutaram em inúmeros momentos históricos para construir determinada verdade, sendo necessário: [...] “mostrar seu jogo, a maneira como elas lutam umas contra as outras, ou seu combate frente a circunstâncias adversas, ou ainda a tentativa que elas fazem – se dividindo – para escapar da degenerescência e recobrar o vigor a partir de seu próprio enfraquecimento”.

O dispositivo em si não é uma coisa, mas um efeito que seu funcionamento pode atingir (Fernandes, 2012). O dispositivo do saber e do poder são constituídos por regimes de verdade inscritos socialmente e se engendram na separação entre o verdadeiro e o falso. Assim, o discurso “é imanente aos acontecimentos históricos e, juntamente com o dispositivo do qual é efeito, sofre as determinações da história” (Fernandes, 2012, p. 68). Portanto, um dos êxitos do dispositivo é justamente produzir o dizer incessante sobre como a criança deve ou não fazer uso das tecnologias digitais. Contudo, isso não se dá ao acaso, mas vem de uma soma de proveniências, desde a noção de infância, brincar, tecnologias digitais, que já buscavam produzir uma modulação do que seriam tais noções, potencializados pelas relações de poder e saber que instituem modos de existir e conviver nesse contexto. Essa trama de saber e poder, que compõe o dispositivo, se torna, de fato, um modo para sua operacionalização.

Neste âmbito, não consideraremos de importância o “nome próprio” de quem produziu tais pesquisas, pois os discursos produzidos estão situados em outra ordem, onde a autoria não se designa pelo nome próprio do autor, senão que por sua inscrição maior ou menor numa ordem discursiva e nos regimes de verdade por ela agenciados. Isto é, tomamos aqui o autor não como “indivíduo falante que pronunciou ou escreveu um texto, mas o autor como princípio agrupador do discurso, como unidade e origem de suas significações” (Foucault, 2002a, p. 26). Aliás, Foucault (1987, p. 502) radicaliza essa noção ao afirmar que o próprio homem foi inventado. Vejamos a última frase do livro *As palavras e as coisas*: “então pode-se apostar que o homem se desvaneceria, como à beira do mar um rosto de areia”.

É nisso que se insere a genealogia, enquanto “uma forma de história que dê conta da constituição dos saberes, dos discursos, dos domínios de objeto, etc. sem ter que se referir a um sujeito” (Foucault, 2001b, p. 7). Com a exterioridade, a análise não consiste em observar o sujeito que disse, mas o que é dito do lugar de sujeito a partir de onde se enuncia. Deste modo, denominamos o *corpus* documental em Dissertação 1; Dissertação 2 e Tese 1.

**Dissertação 1** – Canassa, L. M. R. (2013). *Infância, TIC e brincadeiras: um estudo na visão de profissionais da educação infantil: desafios da geração homo zappiens*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Oeste Paulista].

**Dissertação 2** – Meneguzzo, L. (2014). *O brincar na educação infantil: a influência das tecnologias digitais móveis no contexto da brincadeira*. [Dissertação de mestrado, Universidade de Caxias do Sul].

**Tese 1** – Souza, J. S. (2019). *Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis*. [Tese de doutorado, Universidade Federal da Bahia].

Vale dizer aqui que no âmbito do projeto em que este texto tem sua ancoragem, não se limita em analisar esses três produtos. Inserimos aqui apenas aqueles que constituem a análise em questão. O *corpus* como um todo é composto por 14 produções acadêmicas (5 teses e 9 dissertações) produzida na última década (2010-2019) a partir de um mapeamento na Biblioteca

Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), selecionadas aquelas dos Programas de Pós-Graduação em Educação.

A profunda leitura desse material nos possibilita conhecer os discursos sobre o brincar em relação às tecnologias digitais. Olharemos para esse material com o exercício de duvidar das afirmações naturalizadas e, também, trabalhar com uma certa inventividade e sensibilidade para ler o que muitas vezes pode não estar dado de imediato. Os discursos falam sobre coisas, mas também são capazes de criar, governar sociedades, culturas e os sujeitos. Como eco de uma verdade, os discursos estabelecem saberes, podem delimitar o que é o normal e o anormal, o certo e o errado, adentrando na esfera das relações de poder ao apontar atos possíveis, desejáveis, aceitáveis e necessários. Assim, o trabalho analítico não buscará revelar “a verdade” dos discursos para ratificá-la ou refutá-la, e sim examinar as condições de possibilidade de emergência de tais discursos e seus potenciais efeitos por meio da operação de dispositivos que fazer (não)ver, (não)falar e (não)pensar modos de tratar as relações entre infâncias, brincar e tecnologias digitais no mundo atual.

### **CUIDADO! AS CRIANÇAS ESTÃO EM RISCO**

As noções de periculosidade e perigoso são comuns em discursos cotidianos sobre os temas segurança pública, crime e punição para qualificar os infratores. Contudo, embora o conceito de periculosidade apareça frequentemente nos discursos sobre crime e punição, não se trata de um conceito jurídico. É uma noção que provém da criminologia que, apropriando-se do conceito oriundo do alienismo, passa a utilizá-lo para definir a política criminal. A emergência da relação entre justiça criminal e medicina remontam à primeira metade do século XIX, quando conceitos pertencentes ao campo da psiquiatria passaram a ser associados a problemas criminais. O conceito de periculosidade foi sistematizado por Raffaele Garofalo (1851-1934) em 1880, usado para entender o comportamento considerado perverso, desviante, persistente e ativo do perpetrador e a quantidade previsível de mal que é preciso temer do mesmo perpetrador. Assim, é da intersecção da medicina e do direito que emerge a noção de periculosidade.

Contudo, aqui estamos entendendo a periculosidade no sentido de que as tecnologias digitais parecem provocar um certo perigo, uma determinada ameaça à integridade física e emocional da criança. Exprime, especialmente, a potencialidade perigosa ou ofensiva do brincar das crianças nas tecnologias digitais. A probabilidade de que no brincar com as tecnologias digitais elas encontrem algum perigo. Então, as tecnologias digitais como uma tendência para o mal; aptidão ‘natural’ para cometer perigos às crianças.

Deste modo, *Cuidado! As crianças estão em risco*, título desta seção, é um enunciado derivado da análise dos discursos do *corpus* documental em que nos propomos a analisar. Estamos pensando aqui a periculosidade (como uma chamada que paralisa) relacionada à gestão de risco; produção de subjetividades que estejam atentas aos riscos. A ideia de periculosidade e de uma intervenção que incida sobre a criança para promover seu ajustamento. Isto é, a produção de discursos neste interim faz suscitar a ideia de uma regulação de comportamentos, pois estaríamos caminhando para o desaparecimento (ou morte) da infância. Vejamos um excerto do *corpus* documental:

**O desaparecimento da infância** é um termo utilizado pelo autor Postman (2012) para designar o **fim da fase da vida das brincadeiras puras e inocentes, despidas de maldade e pensamento tendencioso**, em um momento histórico que **os interesses se tornam protagonizados pelo individualismo**. De fato, estamos vivenciando tempos de mudança, em todos os sentidos, particularmente no que concerne às novas culturas da infância. (Dissertação 1, 2013, p. 34, grifos nossos).

Aliás, vale um adendo aqui! Mal se havia estudado e compreendido o entendimento da infância como uma construção social, investigada em 1960 por Ariès, quando em 1982, o sociólogo estadunidense Neil Postman anunciou em sua obra a morte da infância, assustando a comunidade científica. Corazza (2000) tratou da história da infância sem fim de modo muito interessante, mas não no sentido de descrever um problema acabado ou inescapável, mas de mostrar como esse discurso de fim se torna um modo discursivo para que a infância, custe o que custar, seja produzida ininterruptamente. Contudo, no fluxo permanente das potencialidades infantis, na declaração de seus desejos, a infância não possui um tempo cronológico para existir (Habowski & Ratto, 2022b).

Nesse sentido, Corazza (2000) aponta que é necessário deixar de lado o tom apocalíptico e nostálgico com que esse discurso de fim se adentrou. Segundo a autora, “[p]or enquanto, talvez, se possa dizer o fim-da-infância, sim; porém, simplesmente como o nome do enunciado mais atual de incitamento da infantilidade, promovido pelo jogo de poder e pela explosão do jogo discursivo acerca do infantil” (Corazza, 2000, p. 206). Com o direcionamento para o desaparecimento da infância, esse jogo de poder se reveste de um alto valor moral; faz com que a vida lute contra a morte dentro do dispositivo de infantilidade e remaneje o poder, levando tal dispositivo a renovar o poder das crianças consideradas enfraquecidas, impondo restrições, realizando movimentos de fortalecimento e “levando-nos a continuar obsessivamente falando e praticando uma infância, mesmo que perdida, a ser resgatada, defendida, e perpetuamente produzida” (Corazza, 2000, p. 207). Vejamos um excerto:

**A infância está desaparecendo, as crianças estão se descaracterizando.** Na perspectiva de Postman (2012, p.18) “tanto quanto as diferentes formas de vestir, **as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo...** os jogos infantis, em resumo, são uma **espécie ameaçada**”. (Dissertação 1, 2013, p. 36, grifos nossos)

Esse desaparecimento da infância por ocasião das tecnologias digitais nos remete ao mito do bom selvagem de Rousseau (1978). O mito consiste na ideia de que o ser humano era inocente e puro no seu estado natural, sendo a sociedade responsável por inculcar nele hábitos e valores que o conduziram aos conflitos e aos problemas. Hoje, o que parece causar perigo à ‘inocência da infância’ são as tecnologias digitais, de modo que se torna necessário o retorno ao bom selvagem, ao retorno das brincadeiras tradicionais. Parafraseando Rousseau, *a criança nasce boa, mas as tecnologias a corrompem*.

O discurso sobre o fim da infância é o modo como nossa sociedade atualmente incita a infantilidade, visando evocar um determinado sentimentalismo associado à morte da infância. Essa agitação foi diferente no século XIX, quando as crianças foram sistematicamente segregadas do mundo adulto por meio da educação formal compulsória, da elevação da maioridade mínima e das iniciativas para erradicar o trabalho infantil (Corazza, 2000). O romantismo, como expressão cultural da ascensão burguesa, dotou as crianças de uma bondade e pureza inatas, encarando-as como representantes do ideal da natureza.

De acordo com Buckingham (2007, p. 22), “foi também nessa época que o estudo científico da infância mais notadamente na forma da pediatria e da psicologia do desenvolvimento começou a se estabelecer; e esse trabalho logo chegou à literatura popular de aconselhamento dirigida aos pais”. Além da disseminação de discursos sobre a infância e as crianças, a indústria de brinquedos e a literatura infantil explodiram sem precedentes, recebendo enorme poder e contribuindo para a regulação da conduta infantil. Mas tudo isso foi muito reforçado pelas mudanças de status social da infância, de modo que as práticas sociais exacerbam as diferenças entre crianças e adultos (Buckingham, 2007).

Em relação à morte da infância, Buckingham (2007) aponta que o enfraquecimento das fronteiras entre os *mundos dos adultos* e o *mundo infantil* é lento e irremissível, causado pelas tecnologias digitais, mudanças na organização familiar, dentro outras condições. Marín-Díaz

(2010), ao questionar os discursos sobre a morte da infância e a emergência de uma outra infância no contexto atual, mostra que além do impacto das tecnologias digitais recentes, os argumentos dos defensores desses discursos também confirmam uma fronteira entre o mundo da infância e o mundo do adulto, e para além disso, o que está ocorrendo é a mudança das características da infância moderna clássica para a infância moderna liberal.

Atualmente, crise educacional, crise familiar, crise da relação público-privada, etc., enfraquece profundamente a preservação do conceito de infância estabelecido na Modernidade (que é inerentemente burguês). Deste modo, é a partir do momento em que a sociedade percebe que a infância foi mutilada que ela necessita recuperar sua potência. A salvação dessa potência está em conformidade com a tendência de racionalização em todas as áreas da sociedade. A infância, sendo essencial e frágil, demanda ações para garantir sua existência. Diante disso, torna-se não apenas uma necessidade política e moral, mas sobretudo jurídica, técnica e de mercado. É por isso que mais atenção tem sido dada à salvaguarda das condições das crianças, traduzindo os sentimentos de infância em direitos das crianças, desenvolvendo legislação específica para proteger esses direitos e medidas do governo e da sociedade civil para coibir todas as formas de violência contra as crianças. Vejamos um pouco dessa preocupação no *corpus* documental:

**É preocupante observar o interesse da nova infância por jogos de vídeo games, internet e brinquedos em geral, que incitam a violência e a cultura de morte. “Mate 1.500 zumbis para encarar a próxima fase, se você for capaz...”; “Escolha sua arma...”** E as crianças estão cada vez mais consumindo estes produtos, a publicidade trabalha a favor disso com propagandas persuasivas, **por isso é preciso que os professores trabalhem com as crianças, desde a Educação Infantil, os temas violência e morte.** (Dissertação 1, 2013, p. 32, grifos em negrito nossos)

Podemos perceber no excerto que se busca preservar a criança do contato com jogos digitais violentos, de modo que é fundamental o trabalho pedagógico para tentar reverter essa situação. Os jogos digitais parecem ser um dos indicativos da crise em relação à figura criada sobre a infância. Contudo, mesmo que as condições que dão concretude à existência social da infância estejam em crise, ela não desaparecerá automaticamente, porque é um dos pilares do nosso modo de vida e uma figura essencial desde a conjuntura moderna. No início da Modernidade, uma nova relação do sujeito com a vida e com o corpo começou a se configurar, o que levou a uma ruptura com a natureza e a tradição. A vida de um sujeito não é mais vista a partir de um vínculo na sucessão geracional, de modo que a morte de alguém passa a ser vista como um fim. Com isso, a criança se apresenta como uma possibilidade eterna para além da morte dos genitores. Nas palavras de Corazza (2000, p. 21):

Nova figura na paisagem social, é [a infância] quem recordaria a cada ser humano a finitude do que fala, trabalha e vive; lembraria o nada de sua existência; emblematizaria sua contingência o que foi não é mais, deixará definitivamente de ser: dentre os personagens ocidentais, o infantil é o que melhor tematizaria a temática do fim, por ter começado a ser o começo de todos eles.

É por isso que desvendar a infância e entender seus detalhes mais sutis tornou-se parte fundamental do processo de objetivação (e subjetivação) do sujeito moderno. A infância encarna o mesmo paradoxo de ser o outro, mas também o mesmo do adulto. Assim, um adulto é capaz de ver um ser diferente do seu, mas que contém uma potência, um germe subjacente. A infância parece guardar algum tipo de segredo, como se carregasse uma verdade mais fundamental sobre o sujeito. Munidos desse segredo, os adultos podem moldar a alma e o corpo da criança às exigências da nova era que está emergindo.

Segundo Corazza (2000), é por meio desse processo de conhecer e dominar que a infância se torna uma das experiências fundamentais do sujeito da sociedade ocidental moderna. Não há como simplesmente se livrar dos pensamentos sobre a infância porque não há como (pelo menos temporariamente) pensar nela sem se referir a ela. Sua realidade nos é colocada como uma necessidade subjetiva. Nossa cultura a vê como algo a ser preservado, não apenas porque através das crianças estamos garantindo o futuro da espécie, mas sobretudo porque a infância com valores morais tão elevados tornou-se um bem em si mesmo. Vejamos um excerto em que mostra de forma mais clara a imperiosa necessidade de proteção da criança:

Enquanto a lei não acontece no Brasil, **é preciso lutar, pois somente adultos conscientes do “perigo” promovem manifestações. As Instituições de Educação Infantil têm um papel fundamental junto às famílias em promover parcerias do uso das TIC com segurança.** (Dissertação 1, 2013, p. 45, grifos nossos)

Enquanto efeito de sentido, podemos perceber que no excerto as crianças são vistas como naturalmente boas, imaturas, ingênuas, frágeis, vulneráveis, e por serem a promessa para um futuro melhor da sociedade, precisam de proteção do mundo adulto. Assim, instala-se uma forte produção discursiva sobre a infância, veiculando uma perspectiva infantilizada das crianças, que devem ser protegidas de certos saberes, como neste caso, distante das tecnologias digitais para manter a inocência, viver o ‘período’ da infância com brincadeiras tradicionais/manuais. A infância é utilizada como uma espécie de espaço utópico, associado à inocência, pureza, sensibilidade, tempo de felicidade, tempo do que existe de bom e mais puro.

A partir disso, encontramos discursos mais prescritivos de como lidar com isso. Para tanto, algumas pesquisas do *corpus* documental trazem o Manual de Orientação produzido pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), bem como da AAP (Academia Americana de Pediatria) e a SCP (Sociedade Canadense de Pediatria). Nota-se estabelecido um lugar autorizado do médico para orientar professores e fornecer teoria e prática científica para a educação. Desde pelo menos o final do século XIX, no Brasil, acreditava-se que a educação e a saúde seriam os esforços mais relevantes de salvação do país do atraso, da depravação e do desastre. Não seria mais suficiente o atendimento na clínica das doenças, tendo em vista que um dos fatores determinantes destas situações seria o desconhecimento. Curar, portanto, tinha relação direta com a instrução e a educação para a prevenção e erradicação das doenças e o desconhecimento pelos quais as pessoas estavam condicionadas.

No âmbito do processo de produção de novos saberes e poderes, emergem discursos produzidos pela área médica (pre)ocupada com as questões educacionais. Isso caracteriza o que se chama de “medicalização” – que é a ampliação da jurisdição do discurso médico sobre outros discursos. Os discursos se voltam para as dificuldades de socialização e conexão com os outros, bem como dificuldades de aprendizagem quando as crianças ficam muito tempo nas tecnologias digitais. Seus manuais também destacam para o uso viciante/problemático que poderiam conduzir para desenvolvimento de problemas mentais, de ansiedade, violência, cyberbullying, distúrbios do sono e alimentação, entre outros problemas. Vejamos um excerto capturado:

Uma dessas publicações que chama a nossa atenção é o “**Manual de Orientação**”, produzido em 2016, pela **Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP)**, na medida em que, **mesmo sem informar as fontes, indica que estudos científicos comprovam que a tecnologia “pode causar prejuízo e danos à saúde, e o uso precoce e de longa duração de jogos online, redes sociais e diversos aplicativos com filmes e vídeos na internet”** (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2016, p.02) **pode causar dificuldades de socialização e conexão com outras pessoas e dificuldades escolares.** O manual destaca também que **a dependência ou o uso problemático e interativo das mídias causa problemas mentais, aumento de ansiedade, violência, cyberbullying,**

**transtorno de sono e alimentação, entre outros problemas.** A partir dessas percepções, encontramos discursos prescritivos que tomam como base um conjunto de saberes sobre a criança. (Tese 1, 2019, p. 218, grifos nossos)

Os discursos lançam um olhar sobre as práticas dos professores e da família, trazendo como evidência dados científicos e um conjunto de orientações práticas, enfatizando o destaque do conhecimento médico. O discurso pedagógico (sempre sob suspeita de ser ou não ciência), vai buscar da fonte do discurso médico para pretensamente aumentar a sua validade. Com isso, parece afirmar a precariedade da pedagogia, de modo que busca aliança com a área médica (exemplo disso é a alavanca atual de especializações em neuropsicopedagogia para aprofundar as relações entre o funcionamento do sistema nervoso e aprendizagem dos estudantes) para fazer a gestão de riscos, no cuidado e na educação das crianças em idade escolar. Explora-se os detalhes com um olhar médico escrutinado no espaço escolar.

A temática pode mostrar o quanto os médicos estão preocupados com as questões educacionais de seu tempo e se esforçam para enfatizar que a medicina social preventiva é impensável sem educação. E, do contrário também, de que a educação é impensável sem incorporar os avanços científicos representados pela medicina. Trata-se de educar as famílias e educadores para que eduquem os filhos e estudantes adequadamente. É importante destacar essa difusão discursiva, na qual questões sociais médicas emergem a todo momento. Consideram as escolas como espaços de excelência para a educação, de modo que a educação das crianças produzirá os melhores e mais fortes resultados, enraizados em seu próprio modo de viver e de se comportar.

É um movimento de proporcionar às crianças a educação e o esclarecimento, e aos adultos, condições para exercer a assistência. Defende-se que o ensino dos bons hábitos com as tecnologias digitais na escola é mais eficaz porque constrói hábitos e que também chega às famílias por meio dos próprios alunos, multiplicando tais hábitos. A escola emerge como um ponto de irradiação, desempenhando um importante papel social no combate aos possíveis malefícios das tecnologias digitais e na promoção da saúde. Explicitasse argumentos de que a aceitação de pressupostos médicos na educação é legítima e relevante, insinuando a prevalência do conhecimento médico nas novas tarefas educacionais com movimentos sutis a partir de dicas práticas:

O artigo de Campos (2014), que faz referência à fala do neuropediatra Muller, membro da **SBP (Sociedade Brasileira de Pediatria)**, também alerta que já existem riscos físicos e comportamentais comprovados devido ao uso excessivo de tablets e smartphones por crianças. Segundo ele, **dores de cabeça, alterações posturais, prejuízos na visão já foram pesquisados, sendo constatado, inclusive, prejuízo na hora de dormir, já que a luz emitida por eles altera a liberação da melatonina, hormônio que regula o sono e que só é liberado no escuro.** (Dissertação 2, 2014, p. 55, grifos nossos)

Abre-se espaço para que o discurso médico invada o campo da educação, pois, mais do que qualquer outro campo de conhecimento, os médicos possuem as ferramentas cognitivas e metodológicas, (seja da Psicologia, Biologia) para estudar a criança, interpretar seus sinais, classificar suas habilidades mentais, desenvolver suas constituições adequadamente e instruir professores, fornecer-lhes formação teórica - a consistência científica necessária para o progresso e as necessidades educacionais da sociedade da nossa época.

Trata-se de uma sobreposição discursiva, que é válida por um lado devido à possibilidade de abertura e diálogo interdisciplinar e interprofissional, mas perigosa por outro lado. Isso porque parece haver uma seletividade discursiva, de modo que o discurso médico se sobrepõe com facilidade. E o discurso pedagógico (até mesmo das artes, da filosofia) segue pouco permeável aos discursos médicos. Acontece que tudo precisa ser feito no seu sentido pragmático, utilitário, funcional, tal como o espírito do neoliberalismo (nome do capitalismo na atualidade).

Parece que não há dúvidas para o discurso médico: a medicina gera conhecimento para a prática educativa e desenvolve programas educativos específicos visando bons hábitos das crianças com as tecnologias digitais. Portanto, a escola seria o lugar fundamental para o desenvolvimento da medicina preventiva, exercício do biopoder. O poder do discurso médico em dizer a verdade de cada um é reconhecido pela comunidade escolar, uma vez que os próprios pesquisadores da educação buscam orientações médicas para lidar com alunos considerados problemáticos. Reconhecendo-se como médicos, sujeitos que, por meio dessa descoberta, podem corrigir, curar, resgatar, direcionar os procedimentos mais adequados, ensinar os professores a manejar e, em última instância, recompensar com um diagnóstico aquele considerado normal e saudável. Nos aliando a Foucault (1990), trata-se de um pastor que deseja fornecer o melhor para seu rebanho. Vejamos mais um excerto do *corpus* documental:

**As instituições AAP (Academia Americana de Pediatria) e a SCP (Sociedade Canadense de Pediatria) estabelecem limites para a exposição das crianças às TD.** Segundo a terapeuta ocupacional pediátrica, membro da AAP, Rowan (2010), **crianças até os doze anos não deveriam ter contato com as TD, porém, aos pais e educadores que optarem por disponibilizar o acesso, ela recomenda que crianças até os dois anos de idade não tenham nenhum contato com esses aparelhos, para crianças de três a cinco anos, o ideal seria uma hora por dia, já para as crianças de seis aos dezoito anos, o tempo ideal seria de duas horas diárias.** A autora enumerou algumas razões para isso como, por exemplo, **atraso no desenvolvimento, diminuição da capacidade de atenção e concentração, déficit de atenção, aumento da obesidade infantil, privação do sono, isolamento do convívio familiar e dependência (em casos mais graves).** Conforme a autora, **existem quatro fatores que favorecem o desenvolvimento da criança: movimento, toque, conexão e natureza.** Portanto, em sua visão, **a tecnologia priva as crianças do envolvimento com esses fatores e, em algumas delas, retarda o desenvolvimento cerebral e físico.** (Dissertação 2, 2014, p. 54-55, grifos nossos)

Numa classificação tão ampla e detalhada de anormalidades descritas, parece que a criança não consegue fugir de enquadramentos e descrições. Esse efeito demonstra a universalidade da classificação precisa, característico de uma ciência que se considera como verdade superior – seja no comportamento moral e mental, desenvolvimento físico e intelectual, ou mesmo no desempenho escolar. São classificações que rotulam a criança, estabelecem critérios de inclusão e exclusão e acaba por estabelecer a seguinte situação: a criança é suspeita e precisa provar que é normal. O exame médico examinará cuidadosamente as crianças quando identificado o uso problemático das tecnologias digitais. Identificará hábitos prejudiciais ou vícios, os déficits orgânicos (com foco nos efeitos intelectuais ou mentais), a incongruência conforme a física e/ou mental, são algumas das condições subjacentes do exame.

A partir das várias taxonomias de classificação podem ser estabelecidos campos de comparação, espaços de diferença e contornos normativos, a partir dos quais podem derivar novos significados e diretrizes para a prática médica e pedagógica. Nesse sentido, o discurso médico parece ser bastante incisivo, pois é necessário a incorporação do progresso científico. O discurso médico é projetado para ensinar como professores, família e crianças devem se voltar para si mesmos para exercer o autogoverno a fim de se tornarem saudáveis. Trata-se, aqui, de um processo de biomedicalização.

Clarke (2010), a partir de um amplo levantamento do panorama norte-americano, aponta para três fases de mudanças e movimentações na área médica: a primeira refere-se ao período 1890-1945, marcado pela especialização e profissionalização da medicina e profissões afins e pelo desenvolvimento da medicina alopática; a segunda corresponde ao período de 1945 a 1985 que caracterizou-se pelo aumento da autoridade, jurisdição e aplicação da medicina na vida das pessoas; a terceira, que teve início em 1985, pode ser caracterizada pela intensa transformação da

biomedicina através das inovações tecnológicas e tecnocientíficas. Esse último estágio é compreendido como a biomedicalização da sociedade.

É um processo multidirecional, complexo e multissituado em que a medicalização é redirecionada tendo em vista as inovações oriundas da biomedicina tecnocientífica. O destaque dado ao ‘bio’ corresponde justamente as transformações que só se tornou possível devido a inovação tecnocientífica. Como exemplo, as biotecnologias, a biologia molecular, as novas tecnologias médicas, a genomização e a medicina dos transplantes.

A biomedicalização marca um deslocamento no modo de lidar com a saúde. Nesse deslocamento, médicos dividem espaço com robôs, inteligência artificial e algoritmos com potencial de processamento do humano. Nisso, os pacientes ganham mais autonomia e se comportam cada vez mais como consumidores. Há um certo empoderamento biomédico às pessoas, onde informações antes limitadas aos médicos passam a ser de conhecimento público, consumíveis e acessíveis por qualquer pessoa com acesso à internet<sup>1</sup>. Deste modo, o conhecimento biomédico torna-se objeto de massificação dos meios de comunicação: médicos e especialistas são entrevistados em redes nacionais, assim como criação de canais nas mídias digitais para falar sobre bem-estar e saúde. O contexto na Modernidade Tardia, atravessado pelo neoliberalismo, faz com que os indivíduos assumam a responsabilidade de agirem sobre si mesmos para se fortalecerem e, deste modo, sobreviverem diante da competição da vida.

Esse consumo de conhecimentos biomédicos também elucida como a necessidade de automonitoramento e controle gera consumidores mais ativos que não consomem mais apenas fármacos, mas também artigos públicos e manuais de orientação, como é o caso do Manual de Orientação produzido pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), da AAP (Academia Americana de Pediatria) e a SCP (Sociedade Canadense de Pediatria), presente no corpus documental. Na busca pela longevidade e qualidade da vida, o indivíduo contemporâneo encontra no consumo de informação uma ferramenta para gerir a própria saúde: toma medidas preventivas, adota um estilo de vida apresentado como o mais saudável, evita determinados alimentos, minimizando todos os riscos.

Essa ideia remete à sociedade de controle apresentada por Deleuze (2019), em que o sujeito precisa estar sempre em movimentação, em transformação constante, principalmente tornando-se um vigia de si. O controle é um modo sutil e eficaz de dominação, dando origem a novos modos de conduta, como no caso da medicina. Deleuze (2019, p. 229) aponta que há um novo regime nos hospitais, em que a nova medicina sem médico nem doente, “resgata doentes potenciais e sujeitos à risco, que de modo algum demonstra um progresso em direção à individuação, como se diz, mas substitui o corpo individual ou numérico pela cifra de uma matéria ‘dividual’ a ser controlada”.

O caráter clínico permanece sendo fundamental, principalmente pelo impacto das inovações tecnocientíficas nas novas possibilidades diagnósticas e terapêuticas trazidas pelos avanços das tecnologias computacionais, da engenharia biogenética, desenvolvimento de novos fármacos e procedimentos de visualização. A noção da própria vida como substância a ser controlada e transformada está relacionada à centralidade dos aspectos biológicos na economia e política contemporâneas, que se tornaram em bioeconomia e biopolítica.

Além disso, conjecturou-se uma nova cultura ou regime de verdade situado na responsabilidade individual. A inquietação com a saúde torna-se uma qualidade moral dos indivíduos, enquanto uma necessidade de estar informado dos novos conhecimentos oriundos das pesquisas médicas para prevenção e tratamento de doenças e disposição para utilizar os recursos existentes, efetuando práticas de autocuidado (Clarke, 2010). O ponto central é que a biomedicalização é caracterizada por um foco nas mudanças de estilo de vida e comportamento, em vez de tratamentos nas doenças de um corpo doente. Não se trata mais apenas de fornecer

---

<sup>1</sup> Um exemplo é o HemaApp – um aplicativo desenvolvido por pesquisadores da Universidade de Washington, que possibilita ao paciente o diagnóstico de casos de anemia através de uma ‘leitura’ da coloração do dedo.

controle sobre o corpo através de intervenções médicas, mas de transformações do corpo, da saúde, do *self* em certas direções consideradas possíveis. Assim, novas identidades e novos eus são constituídos. Determinadas identidades são buscadas, enquanto que outras não.

O propósito possibilita para que em tempo se faça a prevenção ou o necessário tratamento. Deste modo, os médicos, com seus diferentes agentes da biomedicalização, se apresentam como vigias que dominam o horizonte científico mais amplo, pois percebem os sinais dos possíveis efeitos nefastos mais cedo. Dos discursos médicos presentes no *corpus* documental, pode-se perceber que a prática médica no ambiente escolar descreve a instituição escolar como um observatório da multiplicidade humana (Foucault, 2002b).

São mecanismos disciplinares e tecnologias individualizantes que visam a visibilidade de todos e cada um. Trata-se principalmente de corrigir possíveis desvios a tempo, fazer a gestão de riscos. Especificidade que parecem querer reafirmar a legitimidade dos médicos e seus discursos (considerados formados cientificamente), e a incompetência dos professores (considerados como não formados cientificamente). Mais do que critérios colocados como científicos, parecem ser mais ponderações disciplinares e morais, gerando a produção de um pânico moral como condição de possibilidade do “dever ser”. E aqui, a concentração é uma delas. Os discursos parecem querer apontar que as crianças pouco conseguiriam se concentrar devido as tecnologias digitais. Vejamos o seguinte excerto do *corpus* documental:

Quando as crianças brincam de videogame, por exemplo, **a atenção não se volta para um raciocínio-lógico linear**, eles processam muitas informações em pouco tempo e desenvolvem habilidades para superar fases do jogo que se tornam “automáticas”, fruto de um **pensamento rápido e talvez irreflexivo que fizeram**. (Dissertação 1, 2013, p. 53, grifos nossos)

Não buscamos aqui refutar a ideia de que talvez algumas crianças estariam ‘desconcentradas’. Mas é preciso lançar a discussão para outros patamares, indo além de discursos rasos que culpabilizam as tecnologias digitais pela desatenção/desinteresse das crianças, sendo a escola responsável a todo custo de remediar essa situação. Nos aliamos, num primeiro movimento, àquilo que TÜRCKE (2012, p. 2), um dos autores atuais da teoria crítica, denomina de *dispersão concentrada*, de um capitalismo que nos toma a partir da nossa dispersão, em que “nos concentramos constantemente e forçadamente em nos dispersar”.

Em uma análise da sociedade capitalista atual, TÜRCKE (2012) mostra que ela se configura como uma sociedade excitada, construída sob o arquétipo da sensação e caracterizada pelo grande disparador de estímulos audiovisuais acionados pelas telas dos mais diversos artefatos tecnológicos, que concorrem entre si para alcançar os órgãos dos sentidos humanos de uma maneira que causa sensações. As pressões competitivas inerentes ao capitalismo foram intensificadas com o triunfo da ideologia neoliberal e a conseqüente desregulamentação da atividade econômica. O avanço da tecnologia e a ampla divulgação dos produtos da indústria cultural contribuíram para criar bases que propiciam um excesso de estímulos, acelerando nossa relação com o mundo de tal forma que as condições nas quais nos engajamos parecem deteriorar-se.

Agora, a partir da perspectiva foucaultiana, a Modernidade conjectura o conceito de sujeito disciplinado, subordinado a um conjunto de leis visando o enquadramento dos indivíduos em determinados padrões que atendam às necessidades da sociedade reguladora. Nessa visão, as instituições desempenham um papel fundamental na criação das condições para uma subjetividade dócil. A produção de subjetividade, ou a subjetivação, caracteriza-se pela modelagem, construção e funcionamento de dispositivos de modelagem social, fazendo produzir modos de estar, sentir e perceber específicos. Essa produção se constitui a matéria-prima de toda e qualquer produção.

Nesse caso da produção de subjetividade na Modernidade, o domínio do conhecimento letrado torna-se elemento importante para a inserção dos sujeitos nos fatores de produção na sociedade industrial. Por isso, sob o modelo legislativo do Estado democrático de direito, caberia às

instituições escolares exercer a função de civilizar, instruir, moralizar e disciplinar os indivíduos, preparando-os para o trabalho e a convivência harmoniosa em sociedade. Nesta conjuntura, o objetivo era consolidar instituições capazes de fomentar a convivência produtiva dos cidadãos em uma sociedade que valoriza o conhecimento e os modos de produção industrial, onde a racionalidade científica deveria superar a emoção humana. Deste modo, a escola desempenhava um papel importante por ser uma instituição que estava comprometida em tornar os indivíduos civilizados e disciplinados.

Contudo, a história humana na Terra não é estagnada! Ela é atravessada por fluxos de transformações intensas e significativas nos modos de viver. Por conta disso, algumas mudanças ocorreram na sociedade ocidental no século XX, de modo que alguns dos pilares erguidos pela Modernidade foram abalados e, além de uma nova subjetividade, surgiram formas sociais inéditas, de modo que a experiência contemporânea se desloca de uma sociedade do conhecimento para uma sociedade da informação. A sociedade do conhecimento exercia por meio da disciplina um privilegiado exercício do poder para moldar o sujeito conforme as necessidades sociopolíticas e ideológicas da época, de modo que a sociedade da informação (marca de nosso tempo) possui o controle como mecanismo de poder mais proeminente. Com base nisso, Sibilia (2012) aborda as problemáticas e perspectivas da contemporaneidade em tempos de dispersão.

Ao analisar a crise da escolarização dos dias atuais, Sibilia (2012) escapa de possíveis obviedades e nos apresenta elementos sobre as tendências específicas de nosso tempo a partir de uma interpretação crítica e reflexiva dos acontecimentos que desencadearam mudanças sociais, culturais econômicas e políticas das sociedades. Compreende que nesses tempos de dispersão, não são apenas as escolas que passam por essa crise, mas todo o panorama das instituições panópticas, como presídios e hospitais. Essa crise seria efeito da incompatibilidade entre um corpo e uma subjetividade fluida, e o distante aparato disciplinar que buscava o confinamento, a reclusão e a concentração como formas de exercer poder e autoridade. Assim, sugere a dispersão como marca do tempo atual, enquanto mecanismo de insurgência dos mecanismos disciplinares que nos permitem não mais resistir ao confinamento, mas valorizar a sobrevivência nas conexões digitais.

## **O DISPOSITIVO DA PERICULOSIDADE FAZENDO FUNCIONAR A GESTÃO DE RISCO DO BRINCAR NAS TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Como podemos perceber nos discursos analisados, vê-se na relação criança e tecnologias digitais um risco, talvez porque ainda não conseguimos criar melhores mecanismos de governá-las. Beck (2011) entende que hoje vivemos o que ele chama de sociedade de risco, uma sociedade em que o seu principal elemento organizacional é o conceito de risco. Nas sociedades antigas e tradicionais, as doenças, os infortúnios e os perigos que levavam à insegurança eram atribuídos ao destino, à sorte ou à vontade dos deuses (Giddens, 2002). Nas sociedades antigas, as inseguranças surgiam não em relação à responsabilidade humana, mas a fenômenos sobrenaturais: feitiçaria, crenças, costumes. Até a Idade Média, não havia o conceito de risco. Atualmente, o entendimento atribuído à palavra "risco" tem suas bases firmadas na Modernidade, sendo resultado da emergência da noção de população.

O risco tornou-se quantificável, dando as condições necessárias para a emergência da ideia de seguro na Modernidade. Assim, no século XIX, ocorre o deslocamento do conceito de risco de um fenômeno natural para uma dependência da conduta humana, ou seja, nas ações dos sujeitos e no que elas poderiam causar, aumentar ou minimizar determinados riscos (Ewald, 1996). Pode-se dizer, portanto, que "risco é um conceito moderno. Pressupõe decisões que tentam fazer das consequências imprevisíveis das decisões civilizacionais decisões previsíveis e controláveis" (Beck, 2011, p. 5).

Apoiado por pesquisas e estatísticas que comprovam sua veracidade, os riscos se propagam de forma contundente. O que torna esses riscos tão impactantes são as verdades incorporadas nos avisos sobre eles, transformando-se em uma estratégia poderosa para gerenciar os indivíduos, ou seja, de condução das condutas. Apela-se mais para um gerenciamento privado de risco, com ênfase crescente na responsabilidade individual, cuja tendência não é apenas responsabilizar cada um pela contratação de seguros privados para seus próprios riscos, mas aumentar a responsabilidade individual por todos os tipos de riscos.

Assim, chegando às considerações finais deste texto, os discursos analisados enfatizam os para os “perigos” das tecnologias digitais, na perspectiva de que é imprescindível manter as crianças distantes delas, pois estaríamos caminhando para o desaparecimento da infância, de modo que se torna emergente fazer a gestão de risco. O discurso sobre o fim da infância é o modo atual com que nossa sociedade incita a infantilidade, também na tentativa de causar um determinado sentimentalismo associado ao desaparecimento da infância. A infância associada à pureza, inocência, tempo de felicidade, tempo do que existe de bom e de mais puro. Instala-se, deste modo, uma forte produção discursiva sobre a infância, veiculando uma perspectiva infantilizada das crianças, que devem ser mantidas distantes das tecnologias digitais para manter a inocência, viver o ‘período’ da infância com brincadeiras manuais/tradicionais.

Contudo, a criança está atravessada por tecnologias que não vivenciávamos em outros tempos. Por isso que essa relação é vista como um perigo para os adultos, de modo que causa um sentimento de medo. Trata-se de uma infância que nos escapa! As crianças que lidam com as diversas tecnologias de forma espontânea, dão a sensação que elas estão escapando do controle dos adultos, fazendo emergir o sentimento de proteção, demasiada atenção e cuidados. Para tanto, saberes são produzidos para esclarecer e fazer o gerenciamento de riscos; elementos importantes que as crianças precisariam desenvolver com as tecnologias digitais. Ou ainda, elementos que as crianças não poderiam perder ao se relacionar com as tecnologias digitais. A concentração é um desses elementos, pois os discursos insinuam que as crianças pouco conseguiriam se concentrar devido as tecnologias digitais.

À vista disso, a infância, vista como frágil e essencial, demanda ações que garantam a sua preservação. Ela se tornou uma demanda não somente moral e política, mas principalmente jurídica, técnica, mercadológica e médica. A partir disso, encontramos discursos com orientações de como lidar com as crianças que brincam com as tecnologias digitais, com destaque pela área médica ‘preocupada’ com essas questões. Percebe-se um espaço autorizado do médico para orientar os professores e fornecer teoria e prática científica para a educação. Os discursos se voltam sobretudo para a dificuldades de socialização e conexão com os outros, assim como dificuldades de aprendizagem quando as crianças ficam muito tempo nas tecnologias digitais. Os manuais também destacam para o uso viciante/problemático que poderiam conduzir para diversos problemas sociais e de saúde.

A partir da análise construída a partir do *corpus* documental, percebe-se na relação criança e tecnologias digitais um risco, talvez porque ainda não foi possível criar melhores dispositivos de governá-las. Demonstra, especialmente, a potencialidade perigosa do brincar das crianças nas tecnologias digitais, uma apurada ameaça à integridade emocional e física da criança. Então, as tecnologias digitais como uma tendência para o mal; envergadura ‘natural’ para cometer perigos às crianças. O dispositivo da periculosidade (enquanto uma chamada que paralisa) em operação para fazer funcionar a gestão de risco; produção de subjetividades que estejam atentas aos riscos. Trata-se de construir uma criança sujeitada, prudente e subjetivada até certo ponto pelo medo, agenciando o seu ajustamento.

**Contribuições dos Autores:** Habowski, A. C.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo, revisão crítica relevante do conteúdo intelectual; Ratto, C. G.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo, revisão crítica relevante do conteúdo intelectual. Todos os autores leram e aprovaram a versão final do manuscrito.

**Aprovação Ética:** Não aplicável.

**Agradecimentos:** À CAPES e ao CNPq pelo financiamento do estudo.

## REFERÊNCIAS

- Beck, U. (2011). *Sociedade de risco: rumo a uma outra modernidade*. Ed. 34.
- Buckingham, D. (2007). *Crescer na era das mídias eletrônicas*. Loyola.
- Clarke, A. (2010). *Biomedicalization: Technoscience and Transformations of Health and Illness in the U.S.* Durham, NC: Duke University Press.
- Corazza, S. M. (2000). *História da infância sem fim*. Unijuí.
- Deleuze, G. (2019). *Conversações*. (P. P. Pelbart, Trad.) São Paulo: Editora 34.
- Ewald, F. (1996). Insurance and risk. Em G. Burchell, C. Gordon, & P. Miller. *The Foucault effect – studies in governmentality* (pp. 197-210). Universidade de Chicago.
- Fernandes, C. A. (2012). *Discurso e sujeito em Michel Foucault*. Intermeios.
- Foucault, M. (1987). *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Martins Fontes.
- Foucault, M. (1988). *História da Sexualidade I - a vontade de saber*. Graal.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Siglo Veintiuno.
- Foucault, M. (2001a). *História da Sexualidade II – o Uso dos Prazeres*. Graal.
- Foucault, M. (2001b). *Microfísica do poder*. Graal.
- Foucault, M. (2002a). *A ordem do discurso*. Loyola.
- Foucault, M. (2002b). *Vigiar e Punir*. Vozes.
- Giddens, A. (2002). *Modernidade e Identidade*. Jorge Zahar.
- Habowski, A. C., & Ratto, C. G. (2022a). Bases of discursive architecture that settled the invention of childhood in modernity. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 15(34), 1-17.
- Habowski, A. C., & Ratto, C. G. (2022b). Tempos de infância: linguagem e experiência. *Childhood & Philosophy*, 18, 01-29.
- Marín-Díaz, D. L. (2010). Morte da infância moderna ou construção da quimera infantil? *Educação & Realidade*, 35(3), 193-211.
- Rousseau, J. J. (1978). *Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens*. Abril.
- Sibilia, P. (2012). *Redes ou Paredes. A escola em tempos de dispersão*. Contraponto.
- Türcke, C. (2012). *Sociedade excitada: filosofia da sensação*. Unicamp.

**Recebido:** 7 de março de 2023 | **Aceito:** 15 de julho de 2023 | **Publicado:** 17 de novembro de 2023



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.