



Artigo Periódico publicado em: Escola Brasileira de Psicanálise Freudiana - EBPF

Estudos de Psicanálise | Limeira-SP | N. 59 | p. 14 | agosto/2026

RESUMO: Este artigo analisa as transformações do brincar na era digital e investiga em que condições os jogos eletrônicos podem ampliar as experiências infantis ou ocupar defensivamente o lugar dos vínculos afetivos. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica e caráter exploratório, fundamentada em contribuições da psicanálise, especialmente de Freud, Melanie Klein, Winnicott e Lacan, articuladas a estudos contemporâneos sobre infância, tecnologias digitais e desenvolvimento socioemocional. Discute-se o brincar como atividade essencial à simbolização, à elaboração de angústias, à criatividade e à constituição das relações entre a criança e o mundo. Os jogos digitais não são compreendidos como necessariamente prejudiciais, pois podem favorecer aprendizagem, cooperação, imaginação e pertencimento. Entretanto, quando seu uso se torna rígido, compulsivo e predominante, pode reduzir experiências corporais, enfraquecer a tolerância à frustração e funcionar como defesa diante da solidão, do desamparo e das exigências presentes nos vínculos reais. Dados nacionais e internacionais indicam a crescente inserção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, reforçando a necessidade de acompanhamento crítico e mediação adulta. Conclui-se que a questão central não reside apenas no tempo de exposição às telas, mas na função psíquica assumida pelo jogo, na qualidade das relações familiares e nas possibilidades de a criança transitar entre o universo digital, o brincar criativo e os encontros presenciais.

Palavras-chave: Brincar; Jogos Digitais; Vínculos Afetivos; Infância; Psicanálise.

Aprovado pelo comitê de ensino-pesquisa em: 11 de agosto de 2026

O BRINCAR NA ERA DIGITAL: Como os Jogos Substituíram os Vínculos Afetivos

Dr. Richard Munhoz

Publicado em: EBPF

19 de agosto de 2026



INTRODUÇÃO

Brincar nunca foi uma atividade periférica na constituição da infância. Antes de ser passatempo, o brincar é uma forma de trabalho psíquico: por ele, a criança ensaia separações, transforma angústias em cenas, experimenta papéis, negocia limites, cria narrativas e encontra modos de simbolizar aquilo que ainda não pode dizer diretamente. A brincadeira também é um acontecimento relacional. Mesmo quando brinca sozinha, a criança utiliza objetos, palavras, regras e imagens recebidos de outros; quando brinca acompanhada, precisa suportar diferenças, frustrações, espera, imprevisibilidade e alteridade. Por isso, discutir as transformações do brincar na era digital significa perguntar não apenas o que as crianças fazem diante das telas, mas que operações psíquicas e que modalidades de vínculo são favorecidas ou empobrecidas nessa experiência.

O título deste artigo contém uma provocação deliberada. Afirmar que os jogos substituíram os vínculos afetivos não significa sustentar que todo jogo digital seja antissocial, patológico ou incompatível com a criatividade. Jogos podem produzir cooperação, pertencimento, aprendizagem, imaginação e convivência entre pares geograficamente distantes. A substituição ocorre em outra ordem: quando a experiência digital deixa de ser uma modalidade entre outras do brincar e passa a ocupar o lugar da presença, da conversa, do corpo compartilhado, do conflito elaborável e do investimento afetivo. Nessa circunstância, o jogo não é somente escolhido; ele pode ser convocado como defesa contra a solidão, o tédio, a sensação de insuficiência, a instabilidade familiar ou a dificuldade de estar com um outro real, que não obedece aos comandos do jogador.

A cena contemporânea amplia essa questão. Plataformas e jogos são desenhados para prolongar o engajamento por meio de recompensas, progressão, notificações, eventos temporários, personalização, rankings e compras integradas. O brincar, que tradicionalmente podia nascer da falta de um objeto pronto e depender da invenção da criança, passa a ser frequentemente oferecido como ambiente programado, mensurável e comercialmente orientado. A máquina responde de modo rápido e previsível; o outro humano hesita, contraria, cansa, deseja e se ausenta. O risco não reside na existência do dispositivo, mas na possibilidade de a resposta tecnológica se tornar preferível à opacidade das relações.



Este artigo examina, em perspectiva psicanalítica e interdisciplinar, os deslocamentos produzidos pela digitalização do brincar. A hipótese defendida é que o problema decisivo não é a oposição entre brinquedo tradicional e jogo eletrônico, mas a qualidade da experiência: se há espaço para autoria, simbolização, corpo, reciprocidade, pausa e mediação adulta, o digital pode integrar o campo do brincar; quando predominam automatismo, isolamento, captura atencional e fuga persistente do encontro, o jogo tende a funcionar como substituto defensivo do vínculo. A análise articula Freud, Melanie Klein, Donald Winnicott e Jacques Lacan a estudos empíricos recentes, evitando tanto a tecnofobia quanto a idealização ingênua da conectividade.

METODOLOGIA

Trata-se de estudo qualitativo, de natureza teórico-bibliográfica e caráter exploratório-interpretativo. A investigação reuniu textos clássicos da psicanálise sobre fantasia, repetição, brincar, simbolização, objeto, presença e falta, com ênfase em Freud, Klein, Winnicott e Lacan. Esses referenciais foram colocados em diálogo com literatura contemporânea sobre jogos digitais, conexão social, mediação familiar e transtorno do jogo, além de relatórios institucionais nacionais e internacionais.

Foram priorizadas publicações indexadas, estudos longitudinais, revisões sistemáticas e documentos produzidos pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, pelo Cetic.br/NIC.br¹, pela Organização Mundial da Saúde e pelo UNICEF. Os dados estatísticos foram utilizados para caracterizar o cenário, não para estabelecer relações causais simples. A leitura psicanalítica operou como método de interpretação dos sentidos e funções que o jogo pode assumir na economia psíquica, considerando que uma mesma conduta observável pode corresponder a experiências subjetivas distintas. Assim, tempo de tela, frequência de jogo e tipo de plataforma são indicadores relevantes, mas insuficientes sem a análise do contexto familiar, do funcionamento cotidiano, da capacidade de interromper, da função emocional do jogar e da qualidade dos vínculos preservados.

¹ O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) é um departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), responsável pela produção de indicadores e pesquisas sobre o acesso, o uso e a apropriação das tecnologias digitais no Brasil. O NIC.br, por sua vez, é a entidade civil sem fins lucrativos encarregada de implementar decisões e projetos do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br).

Escola Brasileira de Psicanálise Freudiana – EBPF

Rua: Tatuíbi, 285 – Vila Paulista – Limeira-SP

CNPJ: 64.959.622/0001-24 | Site: www.ebpf.com.br | Instagram: @ebpf.escoladepsicanalise



JUSTIFICATIVA

A relevância do tema decorre da naturalização de uma infância permanentemente conectada e, simultaneamente, do aumento das preocupações clínicas, educacionais e familiares com isolamento, irritabilidade, conflitos em torno de limites, queda de interesse por atividades não digitais e dificuldade de sustentar o tédio. No Brasil, a TIC Kids Online² 2025 estimou que 92% da população de 9 a 17 anos utilizava a Internet, aproximadamente 24,5 milhões de crianças e adolescentes. Entre os usuários, 33% jogavam online mais de uma vez por dia e 22% ao menos uma vez por dia; apenas 30% informaram não ter jogado online. Entre 9 e 10 anos, a frequência superior a uma vez ao dia alcançou 43%. Além disso, 21% dos usuários de 11 a 17 anos relataram compras ou gastos para avançar fases ou obter itens novos em jogos online (CETIC.BR; NIC.BR, 2026).

No cenário internacional, dados do estudo Health Behaviour in School-aged Children³, divulgados pela Organização Mundial da Saúde, indicaram que 34% dos adolescentes pesquisados jogavam digitalmente todos os dias; entre os que jogavam, 22% permaneciam quatro horas ou mais nos dias de jogo. O mesmo levantamento identificou 12% em risco de jogo problemático, com diferença entre meninos e meninas, respectivamente 16% e 7% (OMS, 2024). Uma revisão sistemática e metanálise de 84 estudos, com 641.763 adolescentes, encontrou prevalência combinada de 8,6% para transtorno do jogo, embora com heterogeneidade extrema entre países, instrumentos e amostras (SATAPATHY et al., 2025). Esses números não autorizam chamar todo jogador frequente de dependente; demonstram, contudo, que uma parcela relevante vive uma relação com o jogo marcada por perda de controle e prejuízo funcional.

A justificativa clínica é ainda mais profunda. Quando pais e escolas limitam a discussão à quantidade de horas, podem deixar de escutar o que o jogo está fazendo

² A TIC Kids Online Brasil é uma pesquisa realizada pelo Cetic.br/NIC.br, com apoio institucional do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), destinada a produzir indicadores sobre o acesso, os usos, as oportunidades e os riscos associados à participação de crianças e adolescentes de 9 a 17 anos no ambiente digital. Realizada periodicamente desde 2012, a pesquisa também investiga as formas de orientação e mediação exercidas por pais ou responsáveis.

³ O *Health Behaviour in School-aged Children* (HBSC) é um estudo internacional realizado em colaboração com o Escritório Regional da Organização Mundial da Saúde para a Europa. Desenvolvido desde 1982, investiga periodicamente a saúde, o bem-estar, os comportamentos e os contextos sociais de estudantes de 11, 13 e 15 anos em diferentes países e regiões da Europa, da Ásia Central e da América do Norte.



pelo sujeito: protegendo-o de uma angústia sem nome, fornecendo reconhecimento, substituindo convivência, anestesiando conflitos ou oferecendo uma identidade mais suportável. A proibição isolada pode retirar a defesa sem compreender o sofrimento que a tornou necessária. Inversamente, a permissividade pode confundir autonomia com abandono da função adulta. É necessário, portanto, um modelo que reúna limite, presença, escuta e reconstrução de experiências compartilhadas.

OBJETIVO GERAL

Analisar, à luz da psicanálise e de evidências contemporâneas, em quais condições os jogos digitais deixam de funcionar como uma modalidade criativa e relacional do brincar e passam a substituir defensivamente vínculos afetivos fundamentais ao desenvolvimento infantil e adolescente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender a função constitutiva do brincar e sua relação com fantasia, simbolização e alteridade;
- Diferenciar uso recreativo, uso intenso e uso problemático de jogos digitais;
- Examinar de que maneira os recursos de recompensa, previsibilidade e conexão permanente podem capturar necessidades narcísicas e reduzir a tolerância à falta;
- Relacionar dados brasileiros e internacionais às transformações do cotidiano infantil;
- Propor critérios clínicos, familiares e educativos para uma mediação que preserve os benefícios do digital sem abdicar da presença e do vínculo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Freud compreendeu a brincadeira infantil como uma atividade de transformação da realidade psíquica. Em “Além do princípio do prazer”, ao observar o jogo do carretel, mostrou que a criança não reproduzia passivamente a ausência materna: convertia a experiência de desaparecimento e retorno em uma cena sobre a qual podia exercer



alguma atividade. O conhecido fort-da revela que brincar permite passar da posição de quem sofre uma separação para a de quem a representa. Essa operação não elimina a falta; oferece-lhe forma, ritmo e possibilidade de elaboração (FREUD, 1920). No brincar, portanto, repetição e criação não são opostas. A criança repete porque tenta ligar uma excitação, inscrever uma ausência e produzir domínio simbólico sobre o que excedeu sua capacidade de compreensão.

Essa formulação ajuda a distinguir repetição elaborativa de repetição automatizada. No primeiro caso, a cena se modifica, ganha personagens, afetos e desfechos; no segundo, o ato retorna rigidamente para impedir contato com aquilo que ameaça emergir. Jogos digitais contêm repetição, mas sua função não pode ser inferida apenas da mecânica. Repetir uma fase pode envolver aprendizagem e prazer; repetir horas de jogo, apesar de exaustão, conflito e prejuízo, pode indicar que a atividade deixou de transformar a angústia e passou a mantê-la fora do campo da representação.

Freud também aproximou a criança que brinca do poeta, pois ambos criam um mundo investido de afeto sem confundi-lo completamente com a realidade. Essa distância flexível é decisiva: o sujeito entra no “como se” e pode sair dele. O índice clínico mais expressivo do brincar saudável não é apenas a intensidade do envolvimento, mas a mobilidade entre fantasia e realidade, jogo e vida, prazer e limite. Quando desligar o aparelho provoca colapso frequente, violência, vazio intolerável ou impossibilidade de interessar-se por qualquer outra experiência, essa mobilidade encontra-se reduzida.

Melanie Klein ampliou o valor clínico do brincar ao tratá-lo como via privilegiada de expressão das fantasias, ansiedades e relações de objeto da criança. Assim como o adulto associa palavras, a criança organiza materiais, personagens, ataques, reparações e enredos. O brinquedo não possui significado fixo; ele adquire sentido na sequência, na transferência e na singularidade da criança (KLEIN, 1932). Essa contribuição impede interpretações apressadas do tipo “jogo violento produz violência” ou “isolamento no jogo significa rejeição da família”. O conteúdo manifesto importa, mas deve ser relacionado ao uso que o sujeito faz dele.

Sob a perspectiva kleiniana, mundos digitais podem servir de palco para fantasias de onipotência, perseguição, destruição e reparação. Avatares que morrem e retornam, inventários que acumulam poderes e inimigos que reaparecem podem oferecer formas contemporâneas a conflitos antigos. Há potencial simbólico quando a



criança consegue narrar o que vive, variar papéis, compartilhar a experiência e conectá-la a outros registros. O empobrecimento surge quando a ação fica colada à descarga, sem narrativa própria, ou quando o sistema fornece tantas imagens e soluções prontas que resta pouco espaço para a elaboração pessoal. Não é a imagem digital em si que impede simbolizar; é a submissão da experiência a uma sequência fechada de estímulo, resposta e recompensa.

Winnicott oferece a contribuição central para compreender a passagem entre brincar e vínculo. A experiência lúdica ocorre em uma área intermediária, nem puramente interna nem inteiramente externa, constituída na relação suficientemente boa entre bebê e ambiente. É nesse espaço potencial que objetos e fenômenos transicionais permitem à criança criar aquilo que, paradoxalmente, encontra. O brincar depende de confiança ambiental: é preciso que o mundo não invada excessivamente, mas também não abandone. Por isso, criatividade não significa ausência de limites; nasce de uma moldura segura dentro da qual o gesto espontâneo pode emergir (WINNICOTT, 1975).

É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral (WINNICOTT, 1975, p. 80).

A citação condensa a diferença entre entretenimento e experiência. Pode haver intensa estimulação sem criatividade, assim como pode haver criatividade no interior de um jogo eletrônico. O critério winnicottiano não é o suporte material, mas a possibilidade de o sujeito estar vivo no que faz. Um jogo favorece o espaço potencial quando permite invenção, exploração, cooperação, surpresa e apropriação singular; aproxima-se de uma experiência de falso self quando exige adaptação contínua a comandos externos, métricas, recompensas e expectativas de desempenho, sem contato com o gesto pessoal.

O ambiente digital contemporâneo possui uma ambivalência estrutural. De um lado, jogos cooperativos e mundos abertos podem criar espaços de pertencimento, autoria e encontro. O relatório *Responsible Innovation in Technology for Children*⁴,

⁴ *Responsible Innovation in Technology for Children* (RITEC) é uma iniciativa internacional coordenada pelo UNICEF, em colaboração com organizações acadêmicas e instituições

Escola Brasileira de Psicanálise Freudiana – EBPF

Rua: Tatuíbi, 285 – Vila Paulista – Limeira-SP

CNPJ: 64.959.622/0001-24 | Site: www.ebpf.com.br | Instagram: @ebpf.escoladepsicanalise



desenvolvido por UNICEF e parceiros, identifica conexão social, criatividade e segurança como condições centrais para que o brincar digital contribua para o bem-estar; crianças consultadas associaram a conexão social a pertencimento, relações mais fortes e confiança (UNICEF, 2024). De outro lado, ambientes programados para retenção podem ocupar excessivamente o espaço potencial. A brincadeira deixa de se sustentar entre criança e mundo e passa a ser dirigida por uma arquitetura que antecipa desejos, oferece recompensas e reduz intervalos vazios.

O tédio merece atenção especial. Para Winnicott, estar só na presença de alguém constitui aquisição emocional: a criança pode repousar sem precisar reagir porque internalizou um ambiente confiável. A oferta ininterrupta de estímulos pode impedir que o vazio se converta em devaneio, invenção e desejo. Se qualquer pausa é imediatamente preenchida por uma partida, vídeo ou recompensa, a criança aprende menos a habitar estados não excitados. Clinicamente, isso aparece como intolerância à espera, necessidade de alternar estímulos, irritação diante de atividades lentas e dificuldade de criar brincadeiras sem roteiro pronto. Não se trata de atribuir todos esses fenômenos às telas, mas de reconhecer que determinada organização digital pode reforçar vulnerabilidades já existentes.

A teoria lacaniana acrescenta que o desejo não se reduz à satisfação de uma necessidade. O sujeito se constitui no campo do Outro, na linguagem, e seu desejo emerge de uma falta que nenhum objeto completa definitivamente. A lógica de muitos jogos e plataformas promete o contrário: sempre haverá um nível, item, skin, ranking ou conquista capaz de oferecer a satisfação seguinte. O objeto é disponibilizado em série, mas cada obtenção reabre a insuficiência que sustentará novo consumo. O jogador permanece capturado não porque encontrou satisfação plena, mas porque a estrutura renova incessantemente a promessa de encontrá-la.

Essa dinâmica pode ser lida pela diferença entre desejo e gozo. O prazer lúdico admite interrupção, compartilhamento e deslocamento para outras experiências. O gozo comparece quando a atividade persiste além do prazer, com cansaço, dor, raiva e prejuízo, mas ainda assim não pode cessar. A recompensa variável, a competição

especializadas, destinada a orientar o desenvolvimento de tecnologias digitais centradas nos direitos, nas necessidades e no bem-estar das crianças. A iniciativa propõe que produtos e serviços digitais promovam experiências seguras, inclusivas, criativas e socialmente significativas, considerando dimensões como autonomia, pertencimento, relações interpessoais, criatividade e proteção contra riscos e danos.

Escola Brasileira de Psicanálise Freudiana – EBPF

Rua: Tatuíbi, 285 – Vila Paulista – Limeira-SP

CNPJ: 64.959.622/0001-24 | Site: www.ebpf.com.br | Instagram: [@ebpf.escoladepsicanalise](https://www.instagram.com/ebpf.escoladepsicanalise)



permanente e o medo de perder eventos exclusivos exploram justamente a dificuldade de fazer corte. O tempo deixa de ser organizado pelo sujeito e passa a ser organizado pela plataforma. A função adulta torna-se, então, uma função de corte simbólico: não apenas desligar a máquina, mas reintroduzir ritmo, palavra, diferença entre querer e poder, e possibilidade de elaborar a frustração.

A presença virtual também exige diferenciação. Jogar com amigos não equivale necessariamente a isolamento. Há conversa, cooperação, reconhecimento e construção de grupos genuínos. O UNICEF (2025) ressalta que tecnologias digitais se tornaram meios de brincar, aprender e manter contato, e que seus efeitos dependem do acesso, do desenho das plataformas, das condições sociais e do modo de uso. Logo, opor vínculo “real” a vínculo “virtual” de forma absoluta seria teoricamente pobre. O vínculo mediado é real em seus efeitos; o que precisa ser interrogado é sua espessura: comporta cuidado, reciprocidade, conflito, responsabilidade e continuidade, ou limita-se a uma copresença funcional em torno da performance?

A diferença pode ser observada no corpo. Na brincadeira presencial, gestos, pausas, tom de voz, distância, toque, expressões e movimentos fornecem sinais complexos para a regulação mútua. A criança percebe o impacto de sua ação e precisa ajustar-se ao outro. Em muitos jogos online, parte desses sinais é reduzida, e a interação é filtrada por avatares, chats e objetivos instrumentais. Essa redução não anula o vínculo, mas altera o campo de aprendizagem socioemocional. Se a vida relacional fora das telas permanece rica, o digital pode complementar a experiência; se quase toda convivência passa a ocorrer em ambientes de baixa corporeidade, oportunidades fundamentais de leitura afetiva, reparação e negociação podem diminuir.

As evidências empíricas apoiam uma compreensão transacional, não linear. Em estudo longitudinal com 782 adolescentes suecos acompanhados entre aproximadamente 12 e 17 anos, Boson et al. (2024) observaram que maior proximidade emocional com mãe e pai predisse menos tempo de jogo no futuro; maior tempo de jogo predisse menor proximidade com a mãe. Os efeitos foram pequenos e o estudo utilizou uma medida simples de tempo, não um diagnóstico de uso problemático, mas o resultado é teoricamente relevante: vínculo e jogo influenciam-se reciprocamente. Relações frágeis podem favorecer refúgio no jogo, e a ocupação excessiva pelo jogo pode reduzir ocasiões de proximidade.



Essa reciprocidade altera o manejo clínico. Perguntar “quantas horas joga?” é necessário, mas não suficiente. É preciso investigar: o que antecede o impulso de jogar; quais afetos surgem quando o jogo é interrompido; se existem amigos e vínculos fora da plataforma; como estão sono, alimentação, movimento, aprendizagem e autocuidado; se a criança cria ou apenas reage; se consegue perder sem desorganizar-se; se o jogo é compartilhado com a família; e que experiências presenciais permanecem disponíveis. O diagnóstico funcional deve prevalecer sobre a moralização do tempo.

A própria Classificação Internacional de Doenças exige prejuízo significativo para caracterizar transtorno do jogo. O padrão envolve controle prejudicado, prioridade crescente dada ao jogo em detrimento de outras atividades e continuidade apesar de consequências negativas, geralmente observados por período prolongado (OMS, 2019). A distinção é essencial porque entusiasmo, competência e imersão não são sinônimos de transtorno. Ao mesmo tempo, esperar que todos os critérios estejam plenamente instalados antes de intervir seria negligente. Sinais precoces incluem empobrecimento progressivo de interesses, mentiras sobre uso, inversão do sono, abandono de cuidados, queda funcional, irritabilidade persistente e utilização do jogo como única estratégia de regulação emocional.

O cenário brasileiro acrescenta desigualdades. O celular permanece como principal meio de conexão, e o acesso por videogame e computador varia segundo classe social. A experiência digital não pode ser analisada como se todas as famílias possuíssem espaços seguros para brincar, tempo disponível, equipamentos compartilhados, praças acessíveis ou acompanhamento adulto. Em muitos territórios, o jogo oferece segurança física, convivência e acesso cultural que o ambiente externo não garante. Culpar individualmente pais ou crianças obscurece condições de trabalho, violência urbana, precariedade de espaços públicos e modelos de negócio que competem profissionalmente pela atenção infantil.

A mediação familiar também não se reduz ao controle técnico. Filtros, horários e restrições são necessários, mas funcionam melhor quando acompanhados por interesse genuíno. Sentar-se ao lado, perguntar sobre personagens, jogar junto ocasionalmente e reconhecer competências da criança transformam o jogo em objeto de conversa. A coparticipação não significa adesão irrestrita; permite que o adulto conheça a experiência antes de delimitá-la. Limites aplicados sem vínculo podem ser



vivididos como intrusão; vínculo sem limites pode converter-se em desamparo. A função cuidadora reúne ambas as dimensões.

Do ponto de vista educativo, recuperar o brincar não significa promover uma nostalgia de uma infância sem tecnologia. Significa ampliar repertórios. Crianças necessitam de experiências corporais, natureza, objetos não estruturados, leitura, música, desenho, esporte, conversa e convivência intergeracional, além de experiências digitais escolhidas com critério. O princípio organizador é a pluralidade: nenhum único objeto deve monopolizar a capacidade de produzir prazer, acalmar, pertencer ou criar. Quanto mais exclusiva a função do jogo, maior a vulnerabilidade quando ele é retirado.

Na clínica, retirar abruptamente o jogo pode revelar o sofrimento que estava encoberto: tristeza, ansiedade social, sentimento de fracasso, conflitos familiares, dificuldades escolares ou experiências de exclusão. O analista deve escutar tanto a fascinação quanto a função defensiva, evitando rivalizar com a tela. Interessa compreender a gramática do jogo escolhido: o que significa vencer, morrer, recomeçar, acumular, construir ou atacar; que lugar o avatar oferece; que reconhecimento o sujeito encontra online e não encontra em casa ou na escola. A partir dessa escuta, torna-se possível deslocar a repetição para a representação e reconstruir vínculos que não sejam apenas impostos como alternativa saudável.

A metáfora da substituição, portanto, deve ser compreendida em duas direções. O jogo substitui o vínculo quando se torna um objeto regulador total, convocado para preencher ausências, silenciar angústias e evitar a alteridade. Mas, frequentemente, ele só consegue ocupar esse lugar porque algo no ambiente relacional já se encontra rarefeito. A tela não cria sozinha o vazio; ela pode explorá-lo, organizá-lo e torná-lo suportável, ao preço de mantê-lo sem elaboração. O tratamento não consiste em declarar guerra ao objeto, mas em tornar novamente desejável e possível a experiência com pessoas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar permanece uma necessidade psíquica na era digital, mas suas condições de realização foram profundamente modificadas. Jogos eletrônicos podem integrar o espaço potencial, ampliar imaginação, cooperação e pertencimento. O problema emerge quando a atividade perde mobilidade e se torna exclusiva, quando a



resposta programada substitui a imprevisibilidade do outro, quando a recompensa ocupa o lugar do desejo e quando a conexão técnica encobre uma desconexão afetiva. Nesses casos, não se está diante de excesso de diversão, mas de um empobrecimento da capacidade de estar consigo e com os outros.

A psicanálise contribui ao deslocar a pergunta do objeto para a função. Não basta perguntar se a criança joga, nem apenas por quanto tempo. É necessário compreender o que ela encontra no jogo, de que experiência ele a protege, quais vínculos foram enfraquecidos e se ainda existe liberdade para entrar e sair da cena lúdica. Freud permite reconhecer a elaboração pela repetição; Klein, a expressão de fantasias e relações de objeto; Winnicott, a dependência do brincar em relação a um ambiente confiável e a um espaço potencial; Lacan, a captura do sujeito por objetos que prometem completar uma falta estrutural.

Os dados brasileiros e internacionais justificam atenção, mas não pânico moral. A alta frequência de jogos não equivale, por si, a transtorno, e vínculos digitais podem ser significativos. O critério decisivo é o prejuízo e a redução do repertório vital. A prevenção mais consistente não se limita a proibir: requer adultos disponíveis, regras claras, sono protegido, experiências corporais, espaços públicos seguros, escola capaz de educar para o digital e políticas que responsabilizem plataformas por mecanismos de captura e monetização dirigidos a menores.

Em última análise, a questão não é devolver a criança a um passado idealizado, mas garantir que a tecnologia não colonize todo o território da infância. A tarefa de famílias, educadores e clínicos é preservar lugares nos quais não haja ranking, desempenho ou recompensa imediata; lugares em que seja possível esperar, perder, reparar, imaginar e ser surpreendido por alguém. O contrário da dependência digital não é simplesmente a abstinência. É a recuperação da capacidade de brincar, desejar e vincular-se.

REFERÊNCIAS

BOSON, Karin; GURDAL, Sevtap; CLAESDOTTER-KNUTSSON, Emma;
KAPETANOVIC, Sabina. Adolescent gaming and parent-child emotional closeness:



bivariate relationships in a longitudinal perspective. *Current Psychology*, v. 43, p. 19655-19665, 2024. DOI: 10.1007/s12144-024-05714-1.

CETIC.BR; NIC.BR. Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2025. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2026. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/>. Acesso em: 11 ago. 2026.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer [1920]. Tradução de Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2020.

FREUD, Sigmund. O poeta e o fantasiar. In: FREUD, Sigmund. Obras completas, volume 8: O delírio e os sonhos na Grávia, análise da fobia de um garoto de cinco anos e outros textos (1906-1909). Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

KLEIN, Melanie. A psicanálise de crianças. Tradução de Liana Pinto Chaves. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

LACAN, Jacques. O seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise. Tradução de M. D. Magno. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

LACAN, Jacques. O seminário, livro 17: o avesso da psicanálise. Tradução de Ary Roitman. Rio de Janeiro: Zahar, 1992.

SATAPATHY, Prakashini et al. Burden of gaming disorder among adolescents: a systematic review and meta-analysis. *Public Health in Practice*, v. 9, art. 100565, 2025. DOI: 10.1016/j.puhip.2024.100565.

UNICEF. Responsible innovation in technology for children: digital technology, play and child well-being. Florence: UNICEF Office of Research - Innocenti, 2024. Disponível em: <https://www.unicef.org/innocenti/reports/responsible-innovation-technology-children>. Acesso em: 11 ago. 2026.

UNICEF. Childhood in a digital world. Florence: UNICEF Office of Strategy and Evidence - Innocenti, 2025. Disponível em: <https://www.unicef.org/innocenti/reports/childhood-digital-world>. Acesso em: 11 ago. 2026.



WHO. Gaming disorder. Geneva: World Health Organization, 2019. Disponível em: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>. Acesso em: 11 ago. 2026.

WHO REGIONAL OFFICE FOR EUROPE. Teens, screens and mental health. Copenhagen: WHO, 2024. Disponível em: <https://www.who.int/europe/news/item/25-09-2024-teens--screens-and-mental-health>. Acesso em: 11 ago. 2026.

WINNICOTT, Donald W. O brincar e a realidade. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WINNICOTT, Donald W. O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional. Tradução de Irineo Constantino Schuch Ortiz. Porto Alegre: Artmed, 1983.

SOBRE O AUTOR:

Dr. Richard Munhoz é Psicanalista Clínico, Infantil e Didata, Especialista em Análise e Interpretação do Desenho, Especialista em Sandplay Thérapy, Psicopedagogo Clínico e Institucional, Neuropsicopedagogo Clínico e Hospitalar, Mestre e Doutor em Ciências Médicas. Autor de duas obras ambas publicadas pela (Wak Editora). Atualmente exerce a função de Psicanalista empresarial.

ENDEREÇO POR CORRESPONDÊNCIA:

Rua: Tatuíbi, 285 – Vila Paulista, Limeira - São Paulo-SP
Cep: 13.484-050
E-mail: ebpf.ned@gmail.com