

Os brinquedos midiáticos e os impactos sobre o comportamento do nativo digital

Autoria:

Leonides Pereira de Souza Guimarães

Doutora em Ciências da Educação (Universidad Columbia/Paraguay). Mestre em Ciências da Educação (Universidad Columbia/Paraguay). Especialista em Neuropsicopedagogia Clínica (Faveni 2022); Graduada em Pedagogia (UEG). Atuação: Coordenação geral Instituição: CEPI Luiz Carlos da Mota - Coordenação Regional de Educação de Uruaçu-GO

Resumo

Esse artigo é parte de uma dissertação de mestrado, que aborda sobre os modos contemporâneos de brincadeira e sua influência no comportamento e afetividade da criança imersiva. Este texto faz parte do estudo bibliográfico que embasou e direcionou todo o estudo. O objetivo do texto que compõe este artigo, foi situar o leitor quanto ao processo de transferência do brincar com objetos (brinquedos) para o brincar dispositivos virtuais. O estudo reforça algumas recomendações vinculadas à relação da criança com as mídias e tecnologias relacionadas ao brincar virtual, onde o play apresenta e compreende múltiplos sentidos dentro dessa nova cultura lúdica que se vincula tanto ao processo de formação do eu (self) quanto em mudanças de comportamento e formas de se relacionar com seus pares.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Dispositivos Virtuais. Brincadeira. Self. Comportamento.

Como citar este capítulo:

GUIMARÃES, Leonides Pereira de Souza. Os brinquedos midiáticos e os impactos sobre o comportamento do nativo digital. In: OLIVEIRA, Habyhabanne Maia (Org.). **Abordagens Interdisciplinares em Educação e Ensino**. Campina Grande: Licuri, 2024, p. 16-32. ISBN: 978-65-85562-26-3. DOI: 10.58203/Licuri.22632.

INTRODUÇÃO

A emergência da realidade virtual, destaca as mídias digitais como principais elementos que constituem os objetos brinquedos na atualidade, resultado de um fenômeno sociocultural característico da sociedade *em rede* e que tem se mostrado cada vez mais eminente no cotidiano das pessoas e reafirma potencialmente sua utilidade a partir do período pandemia ocorrida com a COVID-19, a partir de 2020.

Feitas as considerações acerca dos níveis de participação em ambientes relativamente democráticos tendo como referência o direito de mídia das crianças, nesse artigo, trataremos especificamente da interação das crianças com dispositivos eletrônicos ligados a rede de Internet e do mesmo modo se buscará identificar possíveis fatores sociais e afetivos oriundos desse novo modo de *brincança*. O enfoque deste estudo se concentra nas representações construídas pela criança em torno do brincar mimetizado pelo virtual.

Isso quer dizer, que antes que se desenvolva a atividade da *brincança*, a criança busca com antecedência interagir com o objeto brinquedo, nesse caso o dispositivo midiático, como forma de assimilar as características e qualidades do brinquedo, que enquanto objeto de interesse, favorece e estimula a atividade psíquica dessa mesma criança durante o brincar.

Esses dispositivos, enquanto brinquedo, elemento concreto de brincança, conforme afirma Agambem (2009), representa um conjunto heterogêneo de atividades e ações que implicam tudo àquilo que pode ser dito ou não dito, se considerando todo o repertório de brincança que envolve a criança, e por isso, traz aspectos importantes para a atividade de assimilação conceitual do sujeito. Daí, a importância de se compreender de forma mais ampla, o contexto que envolve esses dispositivos enquanto força estratégica numa relação *oikonomica*¹ entre a subjetivação e a dessubjetivação.

Dentre essas características de um dispositivo, no caso aqui, elemento para complementar a brincança, enquanto elemento de interação tecnológica, por compreender compreende-se a subjetivação enquanto a compreensão do “modo em que estão dispostas as partes de uma máquina ou de um mecanismo e, por extensão, o próprio mecanismo” características importantes que dão suporte ao brincar virtual. Discutir essa dimensão da interação é importante porque descreve sobre o caráter foucaultiano do

¹A *oikonomia* consitui-se um conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é gerir, governar, controlar e orientar, num sentido que se supõem útil, os gestos e os pensamentos dos homens. (AGAMBEN, 2009, p. 39)

dispositivo, uma vez que é capaz de “capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” que faz uso de todo e qualquer dispositivo. (Agamben, 2009, p. 34; p.12)

No conjunto dos novos modelos de brinquedos, os quais estimulam um novo aspecto dentro dos modelos de brincadeira, destacam-se o uso das mídias e suas tecnologias a partir de sua conexão com a rede de *Internet*. Estes dispositivos digitais e tecnológicos assumem, sobretudo, a condição de mediadores no processo de construção do sujeito real e subjetivo.

Destacaremos, nesse caso, alguns dispositivos mais utilizados. Dentre eles estão os telefones celulares, o computador pessoal, o X-box e outros, que aliados aos ‘*dispositivos de governo*’², promovem a diferenciação entre “subjetivação” e “dessubjetivação”, se a formação do *self* se realaciona a formação de um sujeito espectral³. AGAMBEN (2009)

Entenda-se que, esses dispositivos, não correspondem aos processos de subjetivação, quando a construção do sujeito real e da identidade pessoal se mostra mascarada, colocando em risco a interação existente entre leitores/navegadores, navegadores/produtos midiáticos e navegadores/utilizadores.

A partir desse contexto, entende-se que os indivíduos, em interação com os dispositivos brinquedos, pensam, agem e conhecem em conformidade com os paradigmas neles inscritos culturalmente, bem como a construção de novas experiências a partir dos “processos de circulação e recirculação de conteúdos midiáticos”, uma novidade inserida nesse contexto impulsionado pela rede. DALMONT (2015, p. 108).

Tem-se também, que os dispositivos (brinquedos) impactam de modo assertivo no cotidiano das crianças e adolescentes, recebendo desses usuários, demasiada ênfase em detrimento a outros objetos brinquedos. Esse comportamento, conforme afirma Castells (1999, p. 414), deriva-se do conceito de cultura mediado e determinado pela comunicação

² Os “dispositivos de governo” emergem como uma forma inovadora de governar a população e não do território. Ela age mediante a observação da conduta da população e se manifesta através de estratégias que envolvem a gestão da cultura, implicando em novas organizações e modulação dos modos de vida, valorizando determinadas ações, formas de pensar e sentir dos diferentes segmentos da população. (Foucault, 1982).

³ Sujeito espectral é aquele que se deixa capturar pelo dispositivo, movido pela intensidade do desejo que o impulsionou. Esse comportamento leva o utilizador a inercia sem possibilidade de adquirir uma nova subjetividade. Sob a máscara frustrante do *zappeur*, torna-se apenas um número para cálculos percentuais de “participação” e índice de audiência. Agamben (2009) chamou esse estado de “forma larvada”, ou seja, ausência de um estado de maturação individual, diferente de um estado psíquico intelectual e crítico.

articulada por “sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico” que se fortalece com o tempo.

Outra característica que se encontra na base desse conceito de brincadeira com relação as mídias e tecnologias, é seu aspecto interativo que se coloca e se afirma através de inovações confirmadas por meio de uma variedade de dispositivos, que faz fluir os processos comunicacionais, ampliando inclusive, as possibilidades de lazer.

Na sociedade, quando *enredada* pelas mídias e tecnologias, aumenta as possibilidades de participação e diálogo, compreendendo não somente os processos comunicacionais, mas também uma variedade de formas de consumo, que atinge não somente o adulto, mas também a criança e o adolescente, de modo muito particular. Dalmonte (2014)

É interessante notar que esse consumo, não se restringe somente a obtenção de produtos, mas também, a troca de impressões sobre os conteúdos midiáticos que envolvem programações ou participação em redes sociais, evidenciando-se da seguinte maneira:

- a) Consumo partilhado: o consumo de produtos radiofônicos e televisivos era feito em grupos, caracterizado pela troca imediata de impressões acerca da programação;
- b) Consumo individualizado: com o barateamento dos aparelhos receptores, o consumo é feito de forma privada e, na maioria das vezes, individualmente;
- c) Consumo privado e compartilhado: a partir de uma vasta programação disponível, o consumo se dá de forma privada, mas é caracterizado pelo imediato compartilhamento de impressões, explicitadas por meio de sites de redes sociais. (DALMONTE, 2014, p. 2)

Das formas de consumo descritas acima, tendo por embasamento as ideias expressas por Dalmont (*idem*), interessa-nos a forma de consumo privado e compartilhado, dadas suas características interativas que fluem entre diferentes consumidores e de maneira bastante expressiva.

OS ROTEIROS VIRTUAIS: UM CONVITE À CONSTRUÇÃO DO “SELF” E AO DESENVOLVIMENTO DA AFETIVIDADE

Sob “a relação do indivíduo pós-moderno com a realidade virtual do ciberespaço, sendo a internet o principal meio para essa experiência”, conforme explicam Nobre e Moreira (2013), depara-se com a constituição de uma sociedade que se encontra imersa em um universo digital, cuja característica principal é fazer circular uma gama de informações que tem como suporte a atmosfera virtual. Essa atmosfera se configura ainda em uma realidade com suporte para a ação e experimentação, as quais conduzem o utilizador ao desenvolvimento da subjetividade por meio de um roteiro ordenado articulado a um mundo de fantasias e englobam tanto elementos inconscientes quanto lembranças constantes em suas vivências anteriores. Nesse roteiro, dificilmente se pode “discernir o que é da ordem de um ou outro de seus componentes, sobretudo pelo fato de nele estarmos mergulhados em cada momento de nossa existência, não sendo possível descolarmo-nos de nossa própria realidade psíquica”, afirmam Nobre e Moreira (2013, p. 286).

Seria um risco da imersão no mundo de probabilidades de uso da rede de internet? Como a fantasia propiciada pela rede de internet pode contribuir para a construção do *self* do nativo digital?

Embora tenha passado por transformações importantes, a questão da construção da identidade social e cultural pela criança contemporânea (nativo digital) já foi uma tese bem direta e nada conseguiu mudá-la.

Atualmente, os nativos digitais, crianças e adolescentes do século XXI estabelecem e comunicam suas identidades de modo simultâneo. Eles buscam articular em suas relações o mundo físico (sua identidade real) e o mundo digital, omitindo ou não aspectos relevantes de sua personalidade ou imprimindo a ela tom dramático. São essas representações que informam e compõem sua identidade total, conforme descreve Palfrey e Gasser (2011).

Isso quer dizer que esses utilizadores conduzem suas representações de identidade em um espaço em que as dinâmicas da visibilidade, do contexto e da audiência são muito mais difíceis. Por isso, o processo de formação da identidade entre os nativos digitais é uma cultura extraordinariamente intrincada, visto que há diferenças entre a formação do *self* entre as gerações pré-digitais, no caso as gerações X e Y, se for

considerado que, para a geração dos nativos digitais, esse processo é fundamentado a partir da experimentação e reinvenção de seus *selfs*.

Constantemente reconfigurada a partir de diferentes meios de expressão, como redes sociais, Youtube, *blogs* e outros, a formação da identidade *online*, construídas pelos nativos digitais, acontecem de maneira semelhante à que realmente possui no espaço real, incidindo na construção de uma identidade autêntica e contrária àquela ilusória, permeada por representações imaginárias. (PALFREY; GASSER, 2011).

Embora a construção do *self* busque atender às perspectivas reais do perfil do utilizador em seus relacionamentos online, o adolescente e a criança da era digital enfrentam dificuldades para controlar suas fantasias com relação à criação de suas identidades e o modo em que os outros a percebem.

Dessa maneira, é comum aos nativos digitais omitir uma série de informações relacionadas a sua vida pessoal em seus perfis, para, em seguida, revelá-las em salas de conversa, *chats* ou *Bulletin Boards*. Essa é uma das características desse utilizador que os estudiosos do comportamento nas redes sociais não sabem explicar.

Quanto à omissão de informações relacionadas à vida financeira, acredita-se que esse comportamento sucede no intuito de prevenir quanto aos riscos de roubo de identidade, um dos crimes mais comuns do mundo, expõem Palfrey e Gasser (2011).

A respeito das descrições de suas personalidades, quando o relacionamento perdura, tendem a revelar um pouco mais de si mesmo. Mas isso não ocorre aleatoriamente. Primeiro o utilizador precisa se sentir seguro no relacionamento para que ele exponha informações de cunho pessoal. Quanto a esse assunto, Palfrey e Gasser (2011, p.41) ponderam que:

As várias expressões de identidade online não apenas refletem o estado de identidade de um Nativo Digital como ele atualmente a percebe, mas também molda essa identidade influenciando a percepção do Nativo Digital de como os outros o veem.

De qualquer modo, em ambientes *online*, a criança contemporânea (nativo digital) que vive na era digital, pode ajustar com facilidade sua identidade social, controlando a maneira como sua identidade é percebida pelos outros se forem consideradas as eras anteriores, cuidando para que não haja grandes diferenças entre percepções do *self* da

sua identidade cotidiana e espaço real. Trata-se de um desafio ao universo da fantasia, um convite proporcionado pelos roteiros da internet.

Estudos feitos no Centro Francês de Pesquisa Científica CNRS - La Sorbonne, conforme descreve Mesquita (2015), indicam que crianças nascidas na era digital não conhecem o mundo sem a internet e, à medida que são inseridas no mundo virtual, suas aptidões cerebrais vão sendo precocemente alteradas, podendo ocorrer a perda da reflexão, autocontrole e habilidades sociais. Das descobertas do centro, interessa a perda de habilidades sociais porque também englobam aspectos afetivos.

De acordo com Mesquita (2015), a neuroplasticidade é a maior evidência de que o cérebro se adapta e reage aos estímulos, associando ao campo visual as sensações do toque (*touchscreen*) presentes nas múltiplas telas das mídias e tecnologias conectadas em rede de internet.

Da adaptação do cérebro dessa geração hiperconectada aos diferentes “movimentos” realizados pela criança, existe ainda desenvolvimento da memória seletiva, aumento do repertório imagético e automatismo que desencadeiam os processos de tomada de decisões.

Por isso, de acordo com Mesquita (2015), não é recomendado o uso das mídias digitais no período da primeira infância. A partir dessa premissa, fortaleceu-se a decisão de estudar o grupo de faixa etária entre 10 e 12 anos de idade, cuja recomendação foi essas crianças não permanecerem mais de duas horas à frente do computador ou manipulando outras mídias digitais ou eletrônicas, para não correr o risco de desenvolver o sedentarismo e demais doenças físicas na coluna, visão, obesidade e outras.

Quanto aos estudos sobre afetividade, há uma controvérsia entre várias teorias e posições. Enquanto para uns o envolvimento da criança com a tecnologia origina posturas e comportamentos negativos, para outros, como por exemplo Mariana Assed, neuropsicóloga citada por Mesquita (2015), o dinamismo e a prontidão presentes no contexto das mídias e tecnologias digitais podem ser utilizados para favorecer o desempenho de crianças e adultos no processo de aprendizagem e aquisição de habilidades cognitivas.

Elementos motivadores da rede que influenciam a construção do self, da afetividade e do comportamento: curtir, compartilhar, comentar

As redes sociais, como Facebook, Twitter, G+, Youtube e outros são aplicativos disponíveis na rede de internet comumente conhecido por crianças e adolescentes – redes cuja interface contribuem significativamente com a abordagem do brincar mimetizado⁴ pelo digital.

De acordo com Mesquita (2015), mais da metade das crianças e jovens que compõe a população da geração Z têm as redes sociais como principal elemento motivador da socialização no qual o lúdico e o ócio encontram-se presentes em diferentes formas de interação. A liberdade para expressão é outro aspecto inerente a essa forma de socializar. Ao citar os estudos da agência de publicidade multinacional J. Walter Thompson, a autora indica que 84% dos nativos digitais possuem contas em redes sociais.

Enquanto se relaciona com seus pares fisicamente, navegam na internet e exploram os aplicativos disponíveis em rede de Internet e jogam no celular ou em consoles. Afirma a autora que isso acontece porque as tecnologias em redes apresentam-se como elementos potencialmente capacitadores e democratizantes, induzindo seu utilizador a romper com o controle centralizado, sem desconsiderar a qualidade de outras mídias como as impressas, a TV e o vídeo. Elas também ocupam seu espaço no cotidiano do utilizador e os ajuda a situar-se mediante circunstâncias que requeiram coerência e racionalidade necessárias ao desenvolvimento do pensamento reflexivo, ajudando-os ainda a achar o rumo em meio às avalanches informacionais. (BUCKINGHAM, 2007)

Desse modo, subentende-se que ambas as mídias mantêm em si princípios que beneficiam a criatividade, a comunicação e, do mesmo modo, aspectos educativos relevantes.

Mesmo considerando as diferentes experiências dos usuários e a polarização existente entre grupos sociais, as crianças e também os adultos experimentam no uso da rede “a confusão, o tédio e a frustração”. (BUCKINGHAM, 2007, p.84).

Embora o conceito de interação esteja intrinsecamente ligado ao conceito de atividade, cuja necessidade é explorar em curto espaço de tempo, todas as possibilidades

⁴A palavra mimetizar é proveniente do termo grego "*mimetés*" que significa imitação. No caso do brincar, o termo mimetizar assume característica evolutiva de acordo com a convergência tecnológica.

que a rede de Internet oferece, do ponto de vista de Amante (2014), a forma como acontece a autorrepresentação/construção de identidade nas redes sociais articula-se às vivências *offline*, levando seus utilizadores a procurar articular a identidade *on-line* com a identidade *offline*.

De acordo com a autora, o uso das redes sociais pelas crianças e adolescentes ocorre ainda a partir de perspectivas pessoais. Por isso discute dentro da temática *Facebook e Novas Sociabilidades* questões pertinentes aos riscos da exposição e privacidade da criança contemporânea (nativo digital) nas redes sociais, sob a perspectiva de que eles sabem o que fazem.

Ao citar Sonia Livingstone (2008, p. 393-411), que escreve sobre *Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression*, a partir da explosão de sites de redes sociais, Amante (2014) aponta como objetos de preocupação dos adultos, a imersão exagerada, os aspectos relacionados à privacidade e o narcisismo presente na autoexibição.

No entanto, as autoras afirmam que essas preocupações são um erro, uma vez que a natureza dessas interações acontece de modo mais específico, com pessoas que já possuem alguma espécie de relacionamento no modo *offline*; isto é, relacionamento social direto sem a mediação da tecnologia. Desse modo, a preocupação com a privacidade é um conceito que se encontra articulado ao controle da informação (quem sabe o quê sobre cada indivíduo), conforme se descreveu anteriormente sobre a construção da identidade pelo nativo digital.

Desse modo, as relações estabelecidas nas redes sociais pelas crianças e adolescentes se apresentam como oportunidade de autorrealização, definição e redefinição de identidade e constituição de relações sociais e íntimas, a partir essencialmente dos dispositivos curtir, compartilhar, comentar, conforme explica Dalmonte (2014).

Essas ferramentas presentes nas redes sociais têm a função de conectar grupos distintos, que, motivados por interesses comuns, realizam trocas afetivas, culturais e pessoais. Essas trocas, de acordo com a lógica do ambiente virtual, provocam mudanças na rotina de seus utilizadores abrangendo inclusive, suas vivências.

Essa particularidade da rede oportuniza o desenvolvimento de relações pessoais distintas permeadas pela inovação na concepção de códigos e linguagens, maneiras de expressar o sentir, o pensar, comunicar e interagir, conforme explica Sobral (2010).

Decorre também do consumo na rede entre leitores/navegadores, navegadores/produtos midiáticos e navegadores/utilizadores o alargamento do imaginário, que igualmente impactam nas formas de interagir, se comunicar e se comportar. (DALMONTE, 2014).

Outra característica apresentada pela rede como mídia interativa é o preenchimento de espaços marcados pela ausência de impulsos luminosos e imagéticos no cérebro humano, acrescentando ao utilizador a possibilidade de fazer com que seu cérebro realize movimentos instantâneos capazes de induzi-los a formar suas identidades em proporção e dimensão variadas. Isso corrobora com Oliveira (2011, p. 7), que afirma que “é no contexto social de todas as formas de socialização da criança que as representações efetivam-se, ou seja, é na dinâmica da relação entre sujeito-objeto que se constroem opiniões e conceitos”. Esse movimento, articulado à fantasia, mantém relação satisfatória com a vida real com o imaginário.

Conforme descreve Martins (2011), refletir sobre os relacionamentos nas redes sociais é também refletir sobre a forma como os conteúdos do imaginário estabelecem sentido aos ensaios de socialização da criança. Isso é diferente do processo de socialização que o adulto conhece, se for considerado o perfil da nova infância, também denominada por Oliveira (2011) como geração *homo zappiens*.

Entretanto, há de se atentar para a ocorrência de outros fatores oriundos a essa interação existente entre o sujeito e o objeto, como, por exemplo, o alargamento da crise na produção intelectual, e como destaca Lemos (2005) em ensaio sobre *Ciber-Cultura-Remixa*.

Para o autor, essa crise, autodenominada “síndrome do menor esforço” se apresenta como ausência de subjetividade proporcionada a partir do envolvimento do nativo digital com a tecnologia em rede. Isso corrobora com o posicionamento de Martins (2011) ao explicar que a dessubjetivação do sujeito acontece quando ele não pode transcender suas dimensões ao permitir que as relações sociais sejam determinadas pelo próprio objeto.

Essa dimensão alcança também as produções individuais. Ao curtir e compartilhar o usuário dos serviços em rede, coloca-se em risco a estrutura da propriedade intelectual, visto que, ao compartilhar ideias, não as faz a partir de juízos e conceitos próprios, mas utilizando todos os conteúdos disponíveis. Isso acontece porque as crianças, os adolescentes e demais utilizadores não sabem usar a habilidade dos processos de

criação abertos, coletivos e livres, acreditando que, como utilizador dos serviços na rede de internet, tudo é possível, inclusive, apossar de ideias que não lhes converge autoria. (LEMOS, 2005).

Os impactos das ferramentas digitais, principalmente aquelas agregadas às redes sociais, softwares *on-line* e *blogs*, são imensuráveis. Ao se prenderem exclusivamente ao aspecto interativo das redes sociais, promovido pelas ferramentas curtir, compartilhar e comentar, suas capacidades cognitivas são diminuídas, alargando ainda mais a crise da intelectualidade, devido ao fato de seus usos não terem sido corretamente estimulados.

Geralmente crianças e adolescentes utilizam essas ferramentas para garantir seus relacionamentos na rede, conforme explica Marques (2012) ao expor sobre os impactos das ferramentas digitais no campo do gerenciamento e produção de conteúdo e informações.

Em regra, os participantes das redes sociais no Brasil não se encontram vinculados a nenhum programa de estimulação à produção científica; por isso, boa parte dos conteúdos que compartilham em suas páginas não é de sua própria autoria. Eles quase sempre “alimentam” suas páginas com textos, imagens ou mensagens disponíveis no banco de dados da World Wide Web (WWW). Esse fator contribui significativamente para o aumento de tal comportamento, quando disponibiliza ao utilizador uma variedade de produções em diferentes estilos e sem nenhum rigor para sua utilização.

Essa situação causa inquietação devido à vasta estimulação à “bestialização” do sujeito, colocando-o em condição de marionetes condicionadas pelo uso do dispositivo em detrimento a outras habilidades propostas pela rede de internet.

Ainda, inerente a isso, tem-se a banalização do uso das mídias digitais, especificamente o computador pessoal, o telefone móvel e demais “objetos brinquedos”, comprometendo a vivência de diferentes papéis sociais pelo utilizador, como por exemplo, envolver-se em atividades culturais, religiosas, políticas (protagonismo juvenil), familiares, esportivas, educacionais e estudar.

Ainda, se por um lado o brincar virtual apresenta algo positivo, por outro causa incertezas, insegurança e impotência por parte do adulto cujos anseios e temores são alimentados exclusivamente pelo conjunto de representações que a sociedade encerra a partir das mídias televisivas.

Em seguida, a premissa que envolve o conceito de comportamento hostil, coloca a marginalidade e criminalidade em acordo mútuo com o brincar virtual. Essa associação

induz o adulto a restringir ou negar à criança o uso da tecnologia em rede de internet, impondo-lhes uma rotina maçante às avessas da cultura vivenciada pela sociedade em rede.

Os jogos virtuais: o novo elemento transicional na história cultural do brincar

Assemelhando-se às crianças e aos jovens do passado, os nativos digitais também anseiam por usar a imaginação, se divertir, jogar e brincar no seu cotidiano. Desse modo, para que haja uma compreensão satisfatória acerca do brincar contemporâneo, em específico o jogo virtual como espaço favorável a construção do *self*, será necessário primeiramente retomar a concepção de Winnicott (1975) sobre o espaço potencial e o brincar, elementos constitutivos do *self*.

Esses espaços associados ao desenvolvimento da brincadeira indicam a existência de “uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais” intrinsecamente presente no brincar virtual. Ainda que a rede de internet propicie um roteiro inovador de brincadeiras e atividades online, o brincar não envolve apenas o nativo digital, criança ou adolescente, ele alcança também o adulto. Esse comportamento esboçado pelos utilizadores da rede e seus aplicativos, leva a crer que “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que as crianças ou o adulto fruam sua liberdade de criação”. (WINNICOTT, 1975, p. 76; p. 79).

Nesse caso, o brincar favorece a quem brinca quando admite ao ser brincante, a oportunidade de vivenciar diferentes momentos, cuja fonte de inspiração encontra respaldo na imaginação e na fantasia. Ainda que na realidade virtual essa fantasia faça com que a atividade do brincar se perca, quando debruçam sobre os elementos motivadores da rede, as crianças e adolescentes mantêm a ideia do lúdico e construção do *self*, consoante aos momentos de interação.

Embora se saiba da importância da mutualidade inerente ao momento da brincadeira, mesmo em interação on line o nativo digital pode ainda experimentar o tédio, a frustração e a solidão, sendo esses sentimentos responsáveis por levá-los a resistir à fantasia como princípio do prazer articulado ou não à realidade.

Até aqui, ao abordar a construção do *self* articulada ao brincar virtual, é possível apontar a rede de internet como um espaço potencial inovador, ao configurar-se como lugar para que o brincar também aconteça. (DIAS; COSTA, 2012).

Ainda, de acordo com as autoras, o brincar na rede, como espaço potencial, pode se manifestar mais criativo, onde o poder de onipotência pode gerar na criança contemporânea (nativo digital) a ilusão de que é possível criar e recriar o mundo.

As questões ora apresentadas corroboram com a ideia de que o jogo *on-line* ou ainda virtual constitui a principal ferramenta desse novo espaço potencial ao se colocar como elemento de interação, transformação e concretização da fantasia e imaginação.

Nesse caso, conforme explica Brandão, Bittencourt e Vilhena (2010, p. 13), “o ato de jogar e brincar ocorre em um espaço separado da vida ‘comum’, e que a necessidade de jogar e brincar estão associados a ‘algo além’ do jogo e da brincadeira em si” integrando a vontade de brincar e jogar a imaginação e a fantasia.

Logo, os jogos virtuais são atrativos porque articulam à atividade da brincadeira diferentes situações como, por exemplo, alegria, recreação e diversão. Como estratégia interativa, os jogos foram descritos pelas autoras, tendo como referência quatro importantes categorias que, diferentemente, “alimentam” e estimulam a criatividade, a curiosidade e a fantasia de seus utilizadores, gerando bem-estar e felicidade. Essas categorias abrangem desde os aspectos competitivos do jogo, até os que causam excitação e vertigem, conforme o seguinte: Agón, para os jogos competitivos; Alea, para os jogos de azar; Mimesis, para os jogos de simulação; RPG e ilinx para os jogos de vertigem e excitação.

Das características apresentadas, é possível compreender que “o segredo dos jogos eletrônicos não se encontra nos gráficos fascinantes, ou no que é visível no jogo, mas na mecânica, nos processos, e na arquitetura interna do jogo”, fatores que instigam o desenvolvimento cognitivo. Todavia, compõe ainda o ciclo mágico dos jogos eletrônicos, conforme descrevem as autoras: “o que o jogador faz, e o que o jogo produz que se expande de forma cíclica e contínua, até que o jogador saia do espaço determinado pelo sistema formal jogo”. (BRANDÃO; BITTENCOURT; VILHENA, 2010, p. 16; p. 17).

Em sua essência, o brincar e o jogo podem ser analisados a partir de diferentes perspectivas:

[...] a partir das regras do jogo (como sistema formal e restrito), a partir da experiência lúdica do jogador (que inclui o sistema de regras), ou a partir de um conceito mais amplo de experiência cultural (que inclui o jogar, o brincar, e as regras). (BRANDÃO; BITTENCOURT; VILHENA, 2010, p. 18)

Pertinente a essas colocações, as autoras apontam outras características que tornam o jogo virtual uma atividade prazerosa, evidenciando a relação de onipotência do jogador para com a situação em jogo, permitindo acontecer o deslocamento do foco afetivo para o cognitivo, também responsável pela construção do *self*. Brandão, Bittencourt e Vilhena (2010, p. 17) postulam ainda que o jogo virtual é interessante por que:

1. O jogador entra no jogo disposto a jogar.
2. O jogo oferece objetivos.
3. O jogo inclui formas de conflito.
4. O jogo possui regras.
5. O jogo possibilita a vitória e a derrota.
6. O jogo é interativo.
7. O jogo oferece desafios.
8. O jogo pode criar um valor intrínseco.
9. O jogo engaja o jogador.
10. O jogo é um sistema formal fechado.

Em um contexto mais amplo, essas características além de ajudar a compor o ciclo mágico do jogo, ajudam a promover uma troca contínua entre o *input* do jogador e o *output* do jogo, por meio de diferentes dispositivos genericamente denominados periféricos.

Contrário ao sistema formal do jogo, o brincar virtual se constrói exclusivamente daquilo que o jogador faz e produz. Essa ação se expande de forma cíclica e atinge outros usuários até se ausentar do espaço virtual.

Para Kutova e Oliveira (2006), os jogos virtuais também são interessantes para o jogador/brincador por integrar ao lúdico, fatos e situações que compõem a realidade por meio de simulações síncronas. Segundo os autores, isso ajuda a compor o conjunto de elementos que mantêm o interesse da criança por este tipo de brincação.

Ao citar Rouse (2001), Kutova e Oliveira (2006) destacam algumas razões e expectativas que motivam os jogadores/brincadores a jogar/brincar os jogos digitais, buscando explicar por que os jogadores jogam e o que eles esperam do jogo, e assim buscam ampliar a compreensão dos aspectos motivadores presentes na ação lúdica do jogo virtual. Logo, o jogador/brincador joga/brinca, por que:

- ✓ Quer um desafio.
- ✓ Quer socializar.
- ✓ Quer uma experiência solitária dinâmica.
- ✓ Quer poder se gabar.

✓ Quer uma experiência emocional

✓ Quer fantasiar.

O que motiva o brincador/jogador, segundo os autores, são situações que vão além do prazer. É incorporado ao processo o que eles esperam encontrar em uma situação de jogo, como por exemplo (Kutova; Oliveira, 2006, p. 5):

✓ Um “mundo” consistente.

✓ Falhar.

✓ Entender as dimensões do mundo do jogo.

✓ Terem uma chance razoável de ganhar.

✓ Que soluções racionais funcionem.

✓ Não terem que se repetir.

✓ Direções.

✓ Não ficarem “presos” sem saídas.

✓ Cumprir uma tarefa aos poucos.

✓ Fazer, e não olhar. (Kutova; Oliveira, 2006, p.

✓ Estarem imersos.

5)

Depreende-se, de acordo com a exposição dos autores, que a heurística do jogo tem por objetivo fornecer subsídios que encaminhem os jogadores a um mundo de descobertas, sejam elas sensoriais ou cognitivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O usuário do espaço digital estabelece uma relação com a mídia com um fim único, a imersão, ou seja, uso das mídias e tecnologias sem nenhuma problematização ou reflexão. Essa é uma realidade que agrega diferentes públicos, desde a criança ao idoso.

Os protótipos ou inovações tecnológicas, como o rádio, a televisão, as mídias impressas e eletrônicas/tecnológicas, como o computador, o celular, o XboX e outras conectadas à rede de internet, possuem e assumem diferentes usabilidades, dependendo do público que as utiliza.

Muitos usuários utilizam as mídias eletrônicas e impressas para interação constante e outras, como as crianças e adolescentes, mais especificamente como ócio. Muitas crianças, sem poderem sair de casa para interagir com seus pares, por causa da dinâmica imposta pela pandemia de Covid-19, causada pelo vírus SARS-CoV ou Coronavírus, alargaram essa cultura aumentando ainda mais um número de horas em imersão na rede de internet ou outros brinquedos digitais.

É a partir deste ponto, que visto de outro ponto, que compreendo a relevância e emergência de mais estudos sobre mudanças nos modos contemporâneos de brincar e sua alteração no comportamento e afetividade da criança.

Sobretudo, é necessário entender, nesse percurso, que mesmo havendo alteração nas formas de brincar seja em tempos reais e /ou virtuais o conceito de brincar e brinquedo, não mudaram. O que mudou, nada mais é do que as formas de interação sob uma nova abordagem, a tecnológica. Logo, Não há como escapar a esse novo movimento do brincar, onde também os jogos tradicionais, são apresentados em formato digital.

Considera-se ainda, pertinente afirmar, que as experiências da infância na na sociedade pós-moderna são incondicionais e que o brincar, a infância e a brincadeira não perderam seu sentido maior, e as crianças ainda alimentam suas fantasias, inventando e reinventando brinquedos, exercendo aquilo que de fato é propício a sua idade, a *paidia*.

Esses são ainda aspectos e características de uma geração que se ve emancipada a partir dos eventos tecnológicos e digitais e que reivindica em cada um o *homo Ludens*, *aquele que joga ou brinca com alguma coisa e por alguma coisa*.

No mais, tem-se que o jogo é elemento da cultura, e para compreender o universo da criança que brinca jogando é imprescindível que o estudioso/adulto também se faça brincador/jogador.

É importante lembra que a visão da pessoa que não joga e bastante distinto daquele que não se envolve com o jogo ou brincança.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradutor: Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó: S. C., 2009.

AMANTE, Lúcia. Facebook e novas sociabilidades contributos da investigação. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (Orgs). **Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar**. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/c3h5q/12>>. Acesso: 24 nov. 2015.

BRANDÃO, Roberta Purper; BITTENCOURT, Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt; VILHENA, Junia de. **A mágica do jogo e o potencial do brincar**. Rev. Mal-Estar Subj. vol.10 n.3 Fortaleza set. 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000300007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 8 dez. 2015.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias Eletrônicas**. Edições Loyola, São Paulo: 2007.

BUCKINGHAM, David. **As crianças e a mídia**: uma abordagem sob a ótica dos Estudos Culturais. Revista MATRIZES. v. 5, n. 2 (2012).

CASTELLS, Manuel. A cultura da virtualidade real: a integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento das redes interativas. In: CASTELLS, Manuel. O poder da identidade. Tradução: klaus Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e terra, 1999.

DALMONTE, Edson Fernando. **Novos cenários comunicacionais no contexto das mídias interativas**: o espalhamento midiático. In: Encontro Anual da Compós, 23., 2014. Belém. Anais eletrônicos... Belém: UFPA. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/19729/13212>>. Acesso: 13 ago 2015.

DIAS; Daniela Romão; COSTA, Ana Maria Nicolaci da. **O brincar e realidade virtual**. Cad. Psicanál.-CPRJ, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p. 85-101, jan./jun. 2012 Disponível em: <http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/caderno26_pdf/11-O-BRINCAR.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2015.

KUTOVA, Marcos A. S.; OLIVEIRA, Caio Cesar Giannini. **Jogos digitais, competição e socialização na sala de aula**. 2006. Disponível em: <<http://www.kutova.com/arquivos/2006wie.pdf>> Acesso em: 9 mar. 2016.

LEMOS, André. **Cibercultura e Mobilidade**. A Era da Conexão. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 28., 2005, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: Uerj. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2015.

LEMOS, André. **Ciber-Cultura-Remix**. In: Seminário "Sentidos e Processos", 2005, São Paulo, Itaú Cultural. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2015.

LIVINGSTONE, Sonia. Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New media & society*, 10 (3). 2008.

MARQUES, Fabrício. **Curtir e compartilhar**: uma nova onda de ferramentas digitais causa impacto no modo de trabalhar dos pesquisadores. Revista Pesquisa Fapesp, ed. 195, mai 2012. Disponível em: <<http://revistapesquisa.fapesp.br/2012/05/11/curtir-e-compartilhar/>>. Acesso em: 24 dez. 2015.

MARTINS, Suzanne de Souza. **A tecnologia e o desenvolvimento humano**: crianças e adolescentes entre a fantasia e a realidade no mundo dos jogos digitais. Biguaçu, 2011. (Monografia). Disponível em: <<http://siaibib01.univali.br/pdf/Suzanne%20de%20Souza%20Martins.pdf>>. Acesso em: 4 mar. 2016.

MESQUITA, Renata Valério de. **Cérebros digitais**. Revista Planeta. Edição: 508 07/05/2015. Disponível em: <<http://www.revistaplaneta.com.br/cerebros-digitais/>>. Acesso: 18 mar. 2015.

NOBRE, Márcio Rimet; MOREIRA, Jacqueline de Oliveira. **A fantasia no ciberespaço**: a disponibilização de múltiplos roteiros virtuais para a subjetividade. Revista agora, Rio de Janeiro: v. XVI n. 2 jul/dez 2013. p 283-298. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/agora/v16n2/v16n2a07.pdf>>. Acesso em: 3 nov. 2015.

OLIVEIRA, Luiz Carlos Carvalho de. **Homo zappiens**: as representações sociais da nova infância na sociedade digital. Revista Hipertexto. v.1, n.1, jan./jun. 2011. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=42&path%5B%5D=111>>. Acesso em: 9 mar. 2016.

OLIVEIRA, Cláudio. Agamben, um filósofo para o século 21. [s.d.]. <http://revistacult.uol.com.br/home/2013/06/agamben-um-filosofo-para-o-seculo-21/>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011. 352 p.

WINNICOTT T, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.