

“O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: DO CONSUMO À CRIATIVIDADE”

Aluna: Renata de Oliveira Pinto Caldas
Orientadora: Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt

Objetivo

Atualmente, estamos diante da primeira geração de crianças que estão totalmente inseridas numa cultura onde a comunicação com os amigos, o aprendizado sobre o mundo e particularmente a brincadeira passam quase obrigatoriamente pela tecnologia, incluindo os DVDs, computadores, televisão, videogames, celulares etc.

Para a surpresa dos pais, que algumas vezes condenam os impactos que a tecnologia tem sobre seus filhos, várias pesquisas recentes indicam que computadores, videogames, alguns programas de televisão e filmes podem ensinar a raciocinar através de um novo tipo de aprendizado, diferente do tradicional. Ou seja, a lógica e a dedução são exercitadas, permitindo à criança aprender a selecionar, processar informações etc. Porém, estes benefícios contemplam aqueles que utilizam a tecnologia com moderação. Assim sendo, inúmeros malefícios podem decorrer do uso exagerado da mesma.

Uma das principais funções da brincadeira é o desenvolvimento das relações entre a criança e o mundo, desta forma os aparelhos eletrônicos nos colocam diante de novas formas de aprender brincando. Esta realidade pode tornar os pais apreensivos com relação ao uso dos aparelhos eletrônicos, levando-os a viver conflitos entre o prazer de proporcionar aos filhos o que há de mais avançado no mundo tecnológico em questões de entretenimento e aprendizagem e a desconfiança de não estarem preparando seus filhos para os desafios que eles enfrentarão na vida real.

Assim sendo, a presente pesquisa tem como objetivo investigar algumas condições familiares que influenciam o uso dos brinquedos contemporâneos. Também buscamos verificar o quanto virtualidade e “realidade” estão presentes nas brincadeiras das crianças, mesclando-se em situações diversas. Ainda neste sentido, também foi nosso intuito

Departamento de Psicologia

averiguar qual a preferência das crianças no que diz respeito à modalidade de brincadeira, ou seja, se manifestam preferência pelas brincadeiras “reais” ou virtuais.

Fundamentação teórica

A fim de desenvolver esta que é a segunda etapa de nosso projeto de pesquisa, utilizamos fontes que nos forneceram material acerca de variados temas relacionados à infância e ao brincar. Continuamos embasando-nos nas visões tradicionais das brincadeiras, que possuem referência nas obras de autores clássicos de diversas posições teóricas, que estudaram o desenvolvimento infantil, como D.W. Winnicott e L. Vigotsky, cujos argumentos, embora diversos, aproximam-se no que se refere à experiência no espaço externo da brincadeira criativa, como algo imprescindível para a construção do espaço interno. Ou seja, não descartamos as fundamentações teóricas anteriormente realizadas.

Porém, novos textos com outras fundamentações teóricas foram agregados a fim de sustentar a presente pesquisa. Utilizamos obras de alguns autores, assim como artigos tanto de revistas quanto da Internet, a fim de colher material relativo ao tema.

Obtivemos em Papália [1] uma base que nos acrescentou conhecimento acerca das brincadeiras infantis e do impacto do tipo de criação dos pais sobre seus filhos, uma vez que nossa pesquisa também investiga tal tema.

Segundo Papália, através das brincadeiras, as crianças entram em contato físico e social com os outros adquirindo confiança nas suas habilidades e usando a imaginação. As brincadeiras são importantes na medida em que ajudam as crianças a desenvolverem a sociabilidade, a intimidade e fortalecerem seus relacionamentos. Além disso, adquirem liderança, habilidades de comunicação e cooperação. As atividades não-competitivas, como conversar, ajudam a fortalecer os relacionamentos enquanto as atividades competitivas (os esportes, por exemplo) ajudam no desenvolvimento de autoconceito e auto-estima.

Os grupos se formam entre crianças que moram perto ou que estudam juntas. Crianças da mesma idade brincam juntas e geralmente em grupos só de meninas ou meninos. Também é mais comum se associar com crianças da mesma origem racial ou étnica e condições sócio-econômicas semelhantes. As meninas tendem a ter menos amigos, mas amigos mais íntimos, em comparação com os meninos.

Por outro lado, é através dos grupos que crianças começam a praticar roubos, a usar drogas e agirem de modo anti-social. Algum grau de conformidade é bom, mas quando se torna destrutivo ou incita as pessoas a agirem contra seu julgamento é prejudicial.

A popularidade se torna um fator muito importante na terceira infância quando os jovens passam mais tempo com os outros jovens e são muito mais afetados pela opinião dos outros. As crianças impopulares costumam ser jovens agressivos, ou hiperativos, desatentos ou retraídos. Outros são muito ansiosos e inseguros. Eles são muitas vezes insensíveis aos sentimentos de outras crianças e não se adaptam bem a novas situações.

Neste sentido, Erikson [2] nos dá significativas contribuições acerca dos conflitos vivenciados pelas crianças em idade escolar. Estas crianças que se inserem na faixa dos 6 aos 12 anos de idade vivem o conflito entre a competência versus a inferioridade, justamente porque ficam diante da aprendizagem de muitos conhecimentos e competências, porque identificam-se com as tarefas, com o “fazer bem feito”.

Em muitos casos é na família que a criança adquire comportamentos que influenciam na popularidade. Por exemplo, uma criação mais democrática tende a ter resultados melhores do que uma criação autoritária. As crianças cujos pais as castigam e ameaçam têm mais tendência a ameaçar e serem más com outras crianças. Estas crianças são privadas da interação positiva com outros jovens e podem sofrer de tristeza, senso de rejeição e baixa auto-estima. Aqueles com problemas para se relacionar têm mais probabilidade de desenvolver problemas psicológicos, abandonar a escola e tornarem-se delinquentes.

A incidência de problemas na área de saúde mental infantil chama atenção pelo aumento de queixas desde os anos 70. Segundo os pais e professores, os problemas que mostraram aumento significativo foram: retraimento ou problemas sociais (querer ficar sozinho ou brincar com crianças mais jovens, ser reservado ou muito dependente); problemas de atenção e raciocínio (impulsividade, hiperatividade ou dificuldade para se concentrar); agressão ou delinquência (ser mau, teimoso, destrutivo ou anti-social); ansiedade ou depressão (sentir-se triste, nervoso, solitário). Em relação aos problemas emocionais, três transtornos são freqüentemente observados: o comportamento de “representação” (*acting-out*), a depressão infantil e os transtornos de ansiedade.

A fobia escolar é um tipo de transtorno de ansiedade de separação, comum em crianças, caracterizado por um medo irrealista de ir à escola. As crianças com a fobia tendem a ser alunos bons ou médios, ter de 5 a 15 anos, e a mesma probabilidade de serem meninos ou meninas. Costumam ser tímidas e retraídas quando longe de casa, mas

caprichosas, teimosas e exigentes com os pais. Os pais têm mais probabilidade de serem deprimidos, de sofrerem distúrbios de ansiedade e relatarem problemas familiares.

O *acting-out* é um mau comportamento que é expressão de perturbações emocionais. Quando elas mentem, brigam, roubam ou destroem objetos podem estar demonstrando o comportamento de representação. Estas crianças podem estar buscando a atenção dos pais ou mostrando hostilidade em relação a eles.

Na depressão infantil são comuns sintomas como incapacidade para se divertir, ou se concentrar, fadiga, apatia, choro, dificuldade em dormir, mudanças de peso e pensamentos freqüentes de morte ou suicídio. O tratamento psicológico para as crianças são feitos individualmente, em família ou através da terapia comportamental.

Na busca de uma contextualização da vida das crianças contemporâneas, que pudesse nos ajudar a rastrear possíveis causas para estas mudanças observadas de forma tão significativa, encontramos uma exposição relevante sobre questões relativas ao uso da tecnologia pelas crianças e seus impactos em um artigo de Souza [3].

Apesar dos inúmeros posicionamentos contra a utilização dos recursos tecnológicos pelas crianças e adolescentes (como videogame, DVD e televisão), recentes estudos científicos apontam para benefícios que o uso de tais aparelhos traz para a inteligência.

Recentemente foi levantado no Brasil o número de cerca de 10 milhões de crianças e adolescentes que jogam videogame regularmente. Eles integram a primeira geração que está totalmente imersa na tecnologia, onde o dever de casa, a comunicação com os amigos e o aprendizado sobre o mundo dependem do computador. Da mesma forma, o celular tornou-se instrumento indispensável. A diversão, atualmente, passa quase obrigatoriamente pela tecnologia, envolvendo os DVDs, computadores, televisão, videogames etc.

Esta realidade torna os pais apreensivos com relação ao uso dos aparelhos eletrônicos, já que lhes parece, por exemplo, um desperdício de tempo que seus filhos joguem videogame ou assistam televisão. Boa parte dos pais vive um conflito entre o prazer de proporcionar aos filhos o que há de mais avançado no mundo tecnológico em questões de entretenimento e aprendizagem e a desconfiança de não estarem preparando seus filhos para os desafios que eles enfrentarão na vida real.

Neste sentido, pesquisas científicas publicadas recentemente, como a de Johnson [4], indicam que os impactos da tecnologia nas atuais gerações de crianças e adolescentes

são muito positivos. Apesar de reforçar a necessidade do hábito da leitura desde cedo nas crianças, uma vez que os livros continuam sendo insubstituíveis na transmissão do conhecimento, pesquisadores da Psicologia e da Neurociência estão acreditando que computadores, videogames, alguns programas de televisão e filmes, utilizados com moderação, ensinam a raciocinar através de um outro tipo de aprendizado, onde a lógica e a dedução são exercitadas, a criança aprende a selecionar e processar informações etc.

Isto porque as diversões tecnológicas são bastante complexas, o que resulta num maior desenvolvimento das capacidades cognitivas e maior exercício das estruturas cerebrais, o que torna as crianças e jovens mais inteligentes.

Johnson, apesar de concordar no que diz respeito ao conteúdo ainda fútil do entretenimento atual, afirma que a forma pela qual tal conteúdo é elaborado estimula muito mais o raciocínio do que os antigos brinquedos.

Por exemplo, atualmente os seriados e filmes apresentam tramas e enredos muito mais complexos do que antigamente. Os videogames lançam inúmeros desafios ao jogador, que se vê obrigado a tomar uma série de decisões de curto e longo prazo, baseados na avaliação constante das informações disponíveis. Na Internet, os blogs também desafiam as capacidades das crianças. Isto representa que, por este lado, a diversão tecnologicamente disponibilizada para os jovens equivale a uma ginástica cerebral.

Seguindo similar linha de raciocínio, Luiz Celso Pereira Vilanova, chefe do setor de neurologia infantil da Unifesp, pontua que nas últimas décadas, ocorreu aceleração em todos os processos do desenvolvimento humano devido à diversões mais desafiadoras.

Os impactos positivos de entretenimentos mais elaborados e complexos foram medidos objetivamente através do teste do quociente de inteligência. Pesquisadores atribuem - também - a tais diversões o aumento progressivo do QI médio da população de vários países, incluindo o Brasil. Nos países do Primeiro Mundo, este quociente cresce à razão de quatro pontos por ano sendo que o Brasil apresentou um crescimento de 20 pontos em trinta anos. Este fenômeno foi atribuído a avanços na área de saúde, à melhorias nos padrões de educação e ao avanço da tecnologia e dos meios de educação das últimas décadas, o que gerou maior carga de informação e diversidade de estímulos.

Cada vez mais cedo as crianças estão sendo inseridas neste universo tecnológico e os pais percebem como estão aprendendo grandes quantidades de informações. Este é o

caso (exposto pelo artigo) de um menino de apenas cinco anos, que utiliza a Internet diariamente para acessar sites infantis e jogos on-line. Sua mãe afirma que o hábito ajuda a desenvolver o raciocínio, o que faz com que seu filho aprenda com maior rapidez. Ela diz que Patrick também costuma assistir à programas esportivos na televisão, o que o capacita a participar de discussões de adultos acerca do futebol. A mãe se impressiona ao ver que a criança conhece todos os times da primeira e segunda divisão do campeonato.

Outro exemplo similar é o de uma menina de 10 anos, que dedica horas de seu tempo navegando na Internet, jogando on-line com suas amigas e cuidando de seu cachorrinho virtual. Sua mãe se surpreende, pois afirma que, após começar a utilizar a Internet, a menina passou a fazer perguntas acerca de variados assuntos e a fazer uso de argumentos bastante elaborados. A mãe complementa que, atualmente, é quase impossível impor limites às crianças sem lhes apresentar argumentos detalhados para que se convençam de que a nossa decisão está correta.

Com relação aos meninos da atualidade, podemos afirmar que o videogame tem importância semelhante à bola para os meninos de meados do século XX. De 2004 para 2005, a venda de jogos e consoles aumentou 17%, movimentando 126 milhões de reais.

Desde 2004, a má fama dos videogames começou a mudar devido à pesquisa da neurocientista Daphne Bavelier, da universidade de Rochest, Nova York. Tal pesquisa chegou à conclusão de que jogar freqüentemente videogame, principalmente os de ação, acarreta num desenvolvimento da capacidade visual, da noção espacial e da coordenação motora, mesmo que se jogue apenas por um curto período de tempo.

Devido ao surpreendente resultado de tal estudo, outros pesquisadores buscaram investigar, ainda mais, os impactos dos videogames sobre crianças e adolescentes. Constatou-se, igualmente, muitos benefícios atribuídos à prática destes jogos, o que tirou os videogames de uma posição de vilão e colocou-o como herói.

Através das atuais técnicas de tomografia, foi possível verificar que o videogame exercita e ativa mais áreas do cérebro do que outras formas de lazer. Por exemplo, o hipocampo e o córtex pré-frontal são muito exercitados para realizar manobras, truques e senhas para que a criança avance nas fases do jogo, o que os especialistas afirmam melhorar a memória.

Outro pesquisador – James Paul Gee – chegou à conclusão de que a maioria dos jogos de videogame conduz os jogadores à caminhos de raciocínio semelhantes aos dos cientistas, já que os jogos são elaborados em torno de um ciclo onde há construção de uma hipótese, o seu posterior teste, a reflexão sobre os resultados e os re-testes visando melhores resultados. Ou seja, os jovens são obrigados a relacionar os fatos que ocorrem nos games e não apenas pensar neles como eventos isolados. Em uma outra metáfora, feita por Steven Johnson, os jogos de videogame foram comparados à álgebra que aprendemos na escola, onde o importante é que as formas de raciocínio utilizadas deixam nossas mentes mais ágeis, apesar de não mais utilizarmos a álgebra ou o que aprendemos nos jogos.

Outro estudioso da área – Haim Grunspun, psicólogo da PUC São Paulo - aponta para outro benefício do uso dos games: eles contribuem para a preparação dos profissionais para o mercado de trabalho, já que ajudam a desenvolver habilidades exigidas desde o processo seletivo: raciocínio lógico, iniciativa e pragmatismo.

John Beck, sociólogo americano, realizou estudo onde foram analisadas as carreiras de 2500 jovens executivos americanos. Beck concluiu que os que tinham o hábito de jogar intensivamente videogame durante a infância e adolescência exibiam maiores traços de iniciativa, maior disposição para assumir riscos em relação aos que não jogavam, eles também eram mais ágeis no que diz respeito a definir objetivos e achar soluções para eventuais problemas do cotidiano na empresa.

Os pais são receosos com relação aos games, por acreditarem que eles podem estimular a agressividade de seus filhos. Em 2003 oito especialistas americanos realizaram um levantamento dos estudos feitos desde a década de 50 acerca dos impactos da violência na mídia sobre a vida das crianças e adolescentes. Chegaram a conclusão de que a violência na mídia só afeta pessoas expostas a ela por longos períodos de tempo, sendo que seus efeitos dificilmente se transformam em comportamentos violentos sérios. Gilka Girardellmm, pesquisadora da Universidade Federal de Santa Catarina, afirma que diante da violência de jogos de videogame é mais comum as crianças sentirem medo de serem violentadas do que se identificarem com o agressor.

Entretanto, no Brasil boa parte da venda de games ocorre no mercado informal, o que significa o não respeito da classificação etária. Desta forma, crianças tem acesso a

games extremamente violentos, com forte apelo sexual e até mesmo com incitações ao racismo.

A televisão, ao contrário dos videogames, proporciona um lazer extremamente passivo e de conteúdo muitas vezes pouco inteligente. Sendo assim, os especialistas continuam recomendando que os pais imponham limite de tempo diário para as crianças assistirem televisão. Destacam também a importância de selecionar os programas que os filhos sintonizam; apesar disto, a ciência continua defendendo que a televisão pode ajudar na formação dos jovens, já que nas duas últimas décadas a televisão passou por transformações profundas.

Se antes os seriados de tv apresentavam histórias que se desenvolviam de forma previsível, simples, lineares e com poucos personagens, atualmente, as tramas são complexas, nada previsíveis, com personagens principais e secundários, o que exige maior raciocínio para serem compreendidas. A tecla SAP foi outra mudança positiva no que diz respeito à possibilidade de ouvir outros idiomas, o que no caso dos videogames, é obrigatório, já que todas as instruções são escritas em inglês, o que permite um contato com esse idioma de grande importância atualmente.

Porém, não são apenas os seriados da televisão que são mais complexos atualmente, o mesmo ocorreu com os filmes e com os desenhos de longa-metragem, o que, de acordo com psicólogos, é muito positivo do ponto de vista pedagógico, já que estes novos desenhos estimulam as crianças a raciocinar e associar idéias para acompanhar o que se passa na história.

Segundo o neurocientista americano Gerald Edelman, as crianças são, atualmente, mais filhas da tecnologia da informação do que dos pais, já que são muito influenciados pelos estímulos do mundo moderno – videogames, computadores, televisão, filmes. Devido a tal fenômeno, educadores acreditam que a educação no Brasil e no mundo terá que ajustar currículos e procedimentos para acompanhar a evolução das crianças, já que elas estão completamente imersas na tecnologia e com acesso ilimitado à informação.

Apesar de julgados pela ciência como positivos ao desenvolvimento intelectual dos jovens, os computadores e videogames concorrem e ganham, cada vez mais, dos livros. Entretanto, a Sony anunciou no começo de 2006, o lançamento de um iPod dos livros, o chamado Reader, ou seja, um livro eletrônico. Com isso, a Sony pretende revolucionar os

hábitos da leitura assim como revolucionou a forma de ouvir música através dos aparelhos de MP3 e iPod. Para a pedagoga Silvia Fichman, esta novidade pode aumentar muito o interesse dos jovens pela leitura, tornando-a mais uma forma de brincadeira virtual.

Bettelheim [5] fala-nos acerca dos contos de fadas, o que nos permitiu traçar paralelo com um artigo [6] que nos acrescenta posicionamentos acerca dos videogames, indicando-nos seu caráter muitas vezes perverso.

Os contos de fadas foram inventados muito antes da moderna sociedade de massa existir, porém as crianças - assim como os adultos - têm neles uma rica fonte de aprendizado acerca dos problemas interiores humanos e das soluções corretas para solucioná-los em qualquer sociedade.

Os contos de fadas oferecem novas dimensões à imaginação da criança, fornecem-lhe, através de sua forma e estrutura, imagens que permitem à criança estruturar seus devaneios e direcionar melhor sua vida.

Nos contos de fadas, as figuras não são ambivalentes: elas são boas ou más, feias ou bonitas, espertas ou tolas, não havendo a habitual mescla de qualidades que existe nas pessoas da vida real. A mente da criança também é dominada por tal polaridade, e através da leitura destes contos, a criança tem base para compreender que há grandes diferenças entre as pessoas e que tem que fazer escolhas sobre quem se quer ser.

Com frequência, as pressões internas da criança predominam. A criança não é capaz de - sozinha - ordenar e dar sentido a seus processos internos. O conto de fadas mostra à criança como ela pode personificar seus desejos destrutivos numa figura, obter satisfações desejadas de outra, se identificar com uma outra e assim por diante.

Ou seja, quando todos os pensamentos mágicos da criança estão personificados em um bom conto de fadas (por exemplo: seus medos em um lobo voraz e os desejos destrutivos em uma bruxa malvada) a criança pode começar a ordenar suas tendências contraditórias. Desta forma, a criança ficará cada vez menos submersa em um caos interno não manejável.

Apesar de muitos pais temerem que a mente de seus filhos fique tão repleta de fantasias de contos de fadas que não aprendam a lidar com a realidade, o que acontece é exatamente o oposto.

Existem muitos exemplos de crianças que, através dos contos de fadas, foram capazes de contrabalançar o impacto de uma realidade árdua com gratificações imaginárias.

Atualmente, as crianças estão se afastando cada vez mais da leitura, o que inclui os construtivos contos de fadas. Por outro lado, estão progressivamente submersas no universo tecnológico que envolve MSN, orkut e os jogos eletrônicos. Com isso, as experiências infantis perdem elementos e ganham outros.

Na infância os brinquedos e as brincadeiras constituem os mediadores por excelência entre a criança e o mundo, sendo elementos de peso na constituição da subjetividade infantil.

Depois da televisão, o acesso aos computadores acelerou e aprofundou, na criança e nos jovens, o processo de autonomia frente aos tradicionais e mais rigorosos controles educacionais. As crianças, cada vez mais precocemente, participam e sofrem a realidade social e emocional do mundo adulto, ao mesmo tempo em que **substituem o mundo da fantasia criadora pelo mundo do simulacro**. Por serem concebidos e produzidos por empresas internacionais – principalmente as japonesas e norte-americanas -, os jogos eletrônicos tendem a despersonalizar e a homogeneizar valores e comportamentos. Para que possam ser consumidos em todos os países e por todas as classes da sociedade, suas idéias e valores assumem caráter abstrato, desterritorializado, desenraizado.

Entretanto, ao se apagar as diferenças, naturalizam-se e perpetuam-se os valores competitivos do presente. Por exemplo, é central o apelo à violência que grande parte dos jogos coloca à disposição dos jogadores. Ao se desprezar o caráter sócio-histórico - tanto das qualidades quanto das virtudes humanas – as individualidades dos personagens são tomadas como se já tivessem sido determinadas de antemão pela "natureza" ou pelo "destino". É como se os jogadores fossem naturalmente violentos, aguardando apenas um momento para liberar seus instintos e ter o seu "dia de fúria". A justificativa da violência, nos jogos eletrônicos, aparece dentro de uma lógica também violenta, desumanizadora, onde músculos e força bruta se apresentam como as mais fundamentais qualidades dos seres.

O fabuloso e milionário mercado do entretenimento eletrônico chega mesmo a concorrer com a indústria do cinema de Hollywood, seja em faturamento, seja em utilização de efeitos especiais, gastos com publicidade etc., podendo, mais do qualquer

outra empresa na atualidade, ser reconhecido como a "indústria do efêmero", graças ao apelo ao descartável - lógica que impulsiona a concorrência e as relações de poder entre as empresas líderes. É cada vez mais evidente que o estoque crescente de suportes e utensílios eletrônicos, performáticos e informacionais está alterando a maneira de se conduzir a vida e a cultura. A sobrecarga de informações e de imagens se prolifera com uma velocidade nunca antes experimentada socialmente e prenunciam mudanças ainda mais profundas. Não basta criticarmos os jogos, o cinema ou a TV. Precisamos discutir que alternativas as cidades estão disponibilizando aos nossos jovens. A violência tem rendido muito lucro e muitos votos. Seja a violência real, seja a violência estética ou a virtual.

Por fim, obtivemos artigos [7] e [8] extremamente esclarecedores do atual fenômeno das Lan Houses, que tem no público infantil um consumidor assíduo. Não foi viável desenvolver estudo bibliográfico acadêmico acerca do tema devido ao seu caráter extremamente recente, porém obtivemos informações valiosas na internet e na imprensa.

A era dos computadores, com seus ritmos acelerados, cheios de prazeres virtuais e ação, é uma forte tendência contemporânea e está cada vez mais acessível às crianças, jovens e adultos. O fenômeno das Lan Houses se espalhou pelo Brasil inteiro, atraindo um grande público que, embora seja de variada faixa etária, é predominantemente do sexo masculino.

A quantidade de Lan Houses está crescendo rapidamente, sendo que tais estabelecimentos estão rendendo lucros de até 700% em alguns casos. Entretanto, em algumas cidades, como no Paraná e em Maringá, por exemplo, certas Lan Houses foram fechadas devido à baixa lucratividade ocasionada, entre outros motivos, pela baixa nos preços da hora de locação do computador, gerada pela forte concorrência que começa a se instaurar neste meio. Ou seja, se há poucos anos atrás abrir uma Lan House era garantia de lucratividade, atualmente, devido à vários estabelecimentos concorrentes, o sucesso já não é tão óbvio, apesar de muitas delas renderem lucros altíssimos.

Nestes ambientes, os computadores são geralmente de última geração, conectados por uma rede rápida chamada Lan (similar à Internet de banda larga). Os usuários têm cadastros e a hora tanto de entrada quanto de saída é registrada. Eles locam um computador – geralmente por meia hora no mínimo – ao preço médio de **R\$ 1,50 a R\$ 2,50 a hora**. O computador pode ser utilizado para realizar pesquisas, consultar Internet, jogar em rede. Os

jogadores formam equipes que se enfrentam e os melhores podem participar de campeonatos, alguns até no exterior.

De acordo com um dono de Lan House, a maioria do público que procura o estabelecimento é formada por crianças a partir de dez anos de idade e adultos. Afirma que alguns idosos também costumam freqüentar; os adultos geralmente vão para pagar contas, conversar on-line com amigos e parentes distantes, pesquisar curiosidades do mundo dos famosos.

O empresário afirma ainda que, embora antigamente houvesse maior procura pelos jogos, atualmente a Internet e os fotologs estão sendo mais requisitados; neles as pessoas postam fotos e terceiros podem tecer comentários acerca delas. Porém, muitos não colocam dados pessoais para preservarem a identidade. Entretanto, há muitos casos de pessoas que utilizam-se de fotos postadas para fazerem montagens e apropriarem-se da imagem para fins lucrativos.

As Lan Houses se transformaram em um grande ponto de encontro, um centro de entretenimento que está mudando a rotina das pessoas. Em Juiz de Fora, por exemplo, nos fins de semana há filas de espera em Lan Houses. Este é um retrato de uma realidade bastante diversa porque, outrora, filas à noite nos fins de semana eram observadas apenas em casas noturnas, restaurantes e alguns estabelecimentos similares. Isto indica a forte tendência da reunião da realidade “corpórea” dos amigos com a virtualidade acessada nos computadores.

Muitas Lan Houses disponibilizam sofás, serviço de bar e música, o que as tornam ambientes interessantes para uma reunião de amigos. Para as pessoas que passam a madrugada jogando, há inclusive possibilidade de tomar café da manhã. Entretanto, não podemos esquecer que nem todos os estabelecimentos desta espécie são tão bem equipados, há também aqueles que comportam quantidades exageradas de usuários, o que redundam em grande desconforto. Porém, para que um estabelecimento como este seja fonte de bons lucros, é necessário um forte investimento na qualidade dos equipamentos, no atendimento ao cliente, em seu conforto e na busca de novidades.

Este fenômeno das Lan Houses está causando bastante preocupação nas mães devido ao fascínio que exercem sobre seus filhos pequenos que, algumas vezes, saem do colégio mais cedo para jogarem nestes estabelecimentos ou então vão diretamente do

colégio para uma Lan houses com os amigos e passam horas por lá. Uma Lan House do Rio de Janeiro, inclusive, está proibindo que crianças entrem com o uniforme escolar, isto porque a referida Lan estava sendo acusada de ser responsável por uma fuga em massa de estudantes em busca dos jogos.

Cientes de que grande parte de sua clientela é formada por crianças, as Lan Houses adotam outras medidas para assegurarem tranquilidade às mães com relação à segurança de que seus filhos não terão acesso, por exemplo, a sites com conteúdos sexuais ou bizarros. Certas Lan Houses também proíbem o uso de cigarros, só permitem a entrada de menores de idade, após às 20 horas, com um responsável e selecionam minimamente seus clientes.

Os jogos são um grande atrativo das Lan Houses, um jogo bastante comum nestes estabelecimentos é o Counter Strike, cuja imagem é bastante próxima da realidade e os tiros são constantes. Jogos de guerra também são bastante procurados, onde, por exemplo, há a simulação de uma espécie de Guerra Mundial, com a confrontação entre o exército americano e vietcongs.

Neste universo das Lan Houses, o termo “clã” tornou-se muito comum. Trata-se de um grupo de pessoas que se reúnem para jogar um certo tipo de jogo e disputar com clãs rivais. Eles treinam juntos e discutem estratégias para ganharem. Algumas Lan Houses patrocinam clãs, eles participam dos diversos campeonatos municipais, estaduais, nacionais e até internacionais. Os prêmios dos campeões variam, geralmente, de mil a cinco mil reais.

Como já foi colocado, nas Lan Houses, além de participarem dos jogos virtuais, as crianças também navegam na Internet, fazendo uso de recursos virtuais cada vez mais disseminados: MSN, Orkut e fotolog. Algumas crianças utilizam tais formas de interações virtuais nas Lan Houses e outras o fazem nos computadores de seus próprios lares.

O mundo está conectado, atualmente as pessoas realizam incontáveis atividades pela Internet: trabalham, se divertem, fazem compras, assistem televisão, ouvem músicas, lêem revistas e jornais, fazem pesquisas, sexo virtual, namoram, jogam, brincam, fazem amizades novas, mantêm as antigas, resgatam as perdidas, trocam e-mails, conversam com familiares e amigos pelo MSN, participam de fórum de debates, atualizam seus Orkuts e fotologs, trocam elogios, ofensas, “vírus virtuais” e assim por diante.

Sabemos que, entre as crianças que têm acesso a computadores, muitas fazem uso de MSN, Orkut e fotolog, que são, grosso modo, recursos de interação virtuais, ou seja, são

viabilizados pela Internet e proporcionam formas diferentes de interações.

Resumidamente, podemos afirmar que o MSN é um programa de mensagens instantâneas que permite que um usuário da Internet converse, em tempo real, com outro que tenha o mesmo programa. Sendo assim, pode-se ter uma lista de amigos "virtuais".

Já o Orkut é uma comunidade virtual criada com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Cada usuário do Orkut tem uma rede amigos, um quadro de recados que podem ser deixados por qualquer outro usuário, uma seção de fotos etc.

O fotolog, por sua vez, é um registro que se pode publicar na Internet com fotos pessoais, cada qual tendo a possibilidade de ter uma legenda. As pessoas podem deixar comentários sobre as fotos de quem tem um fotolog.

Tais recursos que a Internet disponibiliza se tornaram uma forma muito difundida de comunicação e relação entre pessoas das mais diversas faixas etárias, inclusive entre as crianças, propiciando novas e complexas formas de interação e relação, que muito diferem das tradicionalmente conhecidas.

Diante da atração que as interações virtuais parecem exercer sobre as crianças - que fazem muitas passarem horas diante do computador - buscamos investigar alguns impactos destas relações virtuais sobre a subjetividade destas crianças.

Para tanto buscamos imprescindível apoio teórico nas obras de autores contemporâneos que discutem as relações mediadas pela Internet como, por exemplo, Oliveira, Nicolaci e Romão-Dias. Nos embasamos também em recentes artigos de Internet e revistas.

Nicolaci [9] é uma autora que nos fornece importante contribuição acerca da temática dos relacionamentos virtuais, mostrando-nos que a Internet introduz, na complicada área dos relacionamentos, uma cisão entre a realidade virtual e a realidade cotidiana, a qual muitos chamam de "real" - os relacionamentos reais, aqueles que envolvem o olhar e que se baseiam nas aparências, nas convenções e nas restrições sociais.

Por outro lado, nesta realidade "não real", se encontram os novos tipos de relacionamento, os virtuais, nos quais esses contatos não têm tanta importância; o que vale é o que a pessoa do outro lado escreve, é um relacionamento apenas via teclado.

Há quem diga que esse tipo de relação é loucura, uma fuga ou mesmo uma forma de

se isolar. Certamente, os que dizem isso são adeptos de relacionamentos convencionais e jamais se conectaram à rede ou só a utilizam para outros fins que não seja o de relacionar-se. Geralmente familiares que vêem os usuários o tempo todo conectados na Rede acusam-nos de viciados, de pessoas que buscam isolar-se, o que não deixa de ser uma verdade. Por outro lado, os usuários rebatem dizendo que, ao contrário do isolamento, essas relações são uma forma de sociabilidade, pois permite que as pessoas se comuniquem mais facilmente de forma rápida e barata, com qualquer parte do mundo.

As maiores dificuldades, tanto para o usuário quanto para aqueles que o cercam, vão surgir não pelo uso do computador por horas com a finalidade de bater papo com alguém do outro lado da Rede, mas sim quando o computador é usado para estabelecer e manter os novos e diferentes relacionamentos virtuais. E é nesse momento que vai emergir também o conflito interno entre as realidades paralelas do usuário e as acusações de isolamento e comportamento anti-social vindas de amigos e familiares.

Apesar de toda essa complexidade, é importante ressaltar que nem tudo que acontece na realidade virtual está confinado à mesma. Muitos usuários já aprenderam a construir pontes entre as duas realidades e a transferir o conhecimento adquirido virtualmente para seu cotidiano "real".

O que há de novo nesse tipo de comunicação é a rapidez da resposta através das salas de bate papo (correspondem ao "telefone escrito", no qual a troca de mensagens é imediata) e mais atualmente do MSN. Outras novidades são a facilidade, a garantia do recebimento, o baixo custo e possibilidade de se comunicar com qualquer pessoas apesar da distância, não importa qual lugar do mundo ela esteja. Essa é uma forma de aprofundar e manter amizades que integra a realidade virtual e é responsável pela sensação de proximidade apesar da distância, ou seja, representa também aquilo que é vivido por nós como sendo a realidade "real".

O indivíduo contemporâneo convive em cidades, rodeado de pessoas de todos os tipos, mas seus contatos e suas relações, por múltiplas que sejam, são altamente superficiais. Não conhecemos mais o íntimo dos outros, apenas conhecemos suas aparências externas, suas roupagens sociais; raramente nos abrimos e nos aprofundamos um pouco na personalidade de alguém, e isso não é nada fácil.

A Internet apareceu como um grande facilitador no que se refere ao fato de não

precisarmos mais nos arrumar, fazer pose, arriscar alguma coisa ou fingir ser aquilo que não somos realmente - apesar de "falsificarmos" nossa identidade o tempo todo na Internet - diante do outro. Basta ligar o computador, conectar-se, escolher com quem quer conversar e pronto.

Nesse contexto de relacionamento virtual a ilusão de proximidade, conhecimento e intimidade em relação a enorme distância geográfica é um ponto contra da virtualidade. A Internet nos põe em contato com pessoas de todo o mundo, a gente, então, fica amiga delas ou até mais que isso. Porém, chega uma hora que não há mundo virtual que dê conta disso, a gente quer o encontro, quer ficar junto, conversar de verdade. Esses relacionamentos pela Internet não resolvem os problemas do mundo "real", talvez por isso chega uma hora que a pessoa acaba se frustrando e percebe que só o contato virtual, por mais intenso que seja, não dá conta de resolver tudo, não dá conta de trazer satisfação plena.

A Internet pode funcionar muito bem como um recurso para que encontremos pessoas com as quais possamos nos identificar, sejam quais forem nossos gostos, problemas, inclinações sexuais e com as quais podemos ter muito o que aprender, como um auxílio para a ruptura de preconceito, como fonte de informação sobre diferentes formas de se viver, pensar e sentir. Mas para isso, o usuário deve aprender a construir um tipo de ponte entre a realidade virtual e a realidade "real".

O que se pode concluir de tudo isso é que se a tecnologia pode gerar problemas novos, pode gerar também soluções novas para problemas antigos, tudo depende de como vamos usá-la, e isso depende do quanto de equilíbrio conseguimos manter e do quanto conseguimos domar nossas primeiras reações à nova tecnologia.

Fundamentamo-nos também em Romão-Dias [10], que afirma que atualmente os indivíduos são capazes de realizar muitas tarefas ao mesmo tempo, ou seja, somos sujeitos multiplicados. Na Internet, por exemplo, a pessoa fica com várias janelas abertas, como sala de bate-papo, MSN, Orkut, digitando um texto, etc. E a cada ano somos exigidos a realizar mais tarefas, sejam elas referentes ao trabalho ou ao lazer.

A pessoa que utiliza a Internet tem uma super experiência de velocidade, consegue se "transportar" de um lugar para o outro em um tempo muito rápido, em uma velocidade nunca antes imaginada. E tudo isso acontece sem sair de casa, sem se levantar, é uma experiência que só precisa de um computador e uma cadeira.

Pela Internet, o sujeito não necessariamente “viaja” sozinho, ele pode estar na companhia de muitas pessoas vindas de diferentes partes do mundo. Os mais céticos perguntariam se “viajar” com alguém que não tem como ver e tocar é estar acompanhado. Entre céticos e acéticos, existe um consenso de que essas experiências demonstram um novo modo de funcionamento subjetivo.

Romão-Dias recorre a Sherry Turkle, que ressalta que para a existência de um indivíduo centrado (que é o sujeito da modernidade) seria importante um meio social rígido, com regras e papéis suficientemente definidos. A autora cita também Zygmunt Bauman que afirma que, diferente da época moderna, estamos vivendo em um tempo sem estruturas sociais e institucionais rígidas e que isso traz muitas conseqüências subjetivas. Bauman caracteriza o sujeito pós-moderno como um indivíduo fluido e flexível.

Turkle reforça essa idéia dizendo que o sujeito poderia funcionar de forma análoga ao possuir várias versões de um mesmo documento aberto na tela do computador e da qual se passa de uma versão a outra de acordo com a vontade do sujeito. Turkle descreve como são reais os sentimentos daqueles que aparentemente brincam na Internet.

A Internet é uma forma de espaço de manifestação e criação de um sujeito que está em transformação.

Romão-Dias também recorre a Pierre Lévy que pensa na realidade virtual como algo que não se oporia ao real. Define virtual como atual, real e possível. O possível seria aquilo que está a espera de sua realização, aquilo que está pronto, algo latente (exatamente como o real, só falta a existência). O real seria a materialização do possível, o virtual seria um problema, uma questão e a atualização seria um acontecimento que daria uma resposta a esse problema. O virtual e o possível podem ser entendidos como latente, o real e o atual são entendidos como manifestos. Para o autor, um elemento não pode existir sem o outro.

Romão-Dias traz, ainda, a contribuição de Michael Heims, para quem a experiência da realidade virtual seria todas as transformações tecnológicas do nosso século. A realidade virtual está mais para o caminho das artes do que da tecnologia e sua maior função seria de transformar a noção de realidade.

A autora também nos traz a contribuição de Manuel Castells, que expõe que toda realidade, por ser construída pelo homem, é artificial e, portanto, virtual.

Metodologia

Realizamos uma pesquisa qualitativa que consistiu, primeiramente, de um estudo teórico realizado por todos os membros do grupo.

O grupo de pesquisa participou de reuniões semanais com o professor orientador, com a finalidade de discutir questões relativas ao estudo bibliográfico e ao trabalho de campo.

Uma vez realizado o estudo teórico, um estudo de campo foi iniciado, comportando observações de crianças assim como entrevistas tanto com as crianças quanto com seus pais. Todas as observações e os contatos diretos com as crianças foram autorizados pelos pais e pelas instituições.

Participaram da pesquisa crianças em idade escolar, ou seja, inseridas na faixa etária de 7 a 12 anos, pertencentes à classe média.

Observamos crianças em uma festa infantil, em algumas Lan Houses (tanto do bairro de Copacabana quanto de Jacaré Paguá) e também em uma mostra de brinquedos antigos intitulada “Brincar é bom – brinquedos e jogos antigos” (que localizou-se em São Conrado, no shopping Fashion Mall). Nesta mostra, além de observarmos, também entrevistamos 7 crianças que estavam na companhia de seus pais.

Realizamos entrevistas semi-dirigidas primeiramente com 10 crianças e, em seguida, com seus respectivos pais. Uma última leva de entrevistas foi realizada apenas com crianças, ou seja, sem uma posterior entrevista com os pais: dois grupos de crianças foram entrevistados em uma clínica fonoaudióloga e em uma escola, através de autorização formal destes estabelecimentos; e por fim, duas crianças foram entrevistadas em seus lares.

Para cada observação feita foi desenvolvido um relatório e todas as entrevistas foram gravadas e posteriormente transcritas. Os dados obtidos, tanto com as observações quanto com as entrevistas, foram analisados através da criação de categorias de análise comuns.

Resultados- Análise

Como já explicitado no item “Metodologia”, o presente projeto de pesquisa abrangeu observações (em festa de aniversário, Lan Houses e mostra de brinquedos antigos) e entrevistas, que foram feitas com algumas crianças sem os pais e com 10 crianças e seus respectivos pais.

I –Primeiras Entrevistas com crianças

No presente momento, iremos discutir as categorias de análise oriundas das entrevistas que fizemos apenas com as crianças em seus lares. Encontramos alguns dados:

1. Preferência pela brincadeira em grupo

Nas entrevistas observamos que as crianças demonstraram gosto pelo divertimento em grupo, mais do que pelo divertimento individual, como podemos verificar nas falas deste menino de oito anos:

E - E quando vocês se divertem assim de verdade?

G – Quando a gente se diverte? É quando a gente combina que vai ter uma partida de futebol, aí a gente começa a jogar, a gente joga, joga, joga, a gente joga no máximo até às oito horas, que é quando eu subo.

E - E o que você prefere fazer: jogar videogame, ver televisão ou brincar de futebol, de correr?

G – Futebol! Pique-esconde a gente brinca lá, polícia e ladrão, tudo no condomínio.

E – Mas você prefere mais brincadeira...

*G – (interrompendo a entrevistadora) **Com os meus amigos! Brincadeira com os meus amigos!***

E – Mas você vai muito na casa deles brincar?

G – Não, muito eu não vou não. Eles é que vão na minha casa, o D e a L foram na minha casa.

E – E vocês brincaram de que?

G – Eu, o D e a L a gente brincava de fazer barreira, porque a cachorra queria atacar o D e a L, aí a gente fez barreira com brinquedos que a gente tinha lá em casa.

Temos outro exemplo similar, que também demonstra a preferência por brincadeiras em grupo em detrimento das individuais, em uma entrevista feita com um menino de também oito anos:

E – Além do desenho, o que você acha legal no videogame?

*R – **Quando eu não tenho nada pra fazer em casa, eu jogo videogame.***

E – Você gosta de brincar sozinho ou com os seus amigos?

*R – **Com os meus amigos!** Assim, um dia eu fiquei falando com eles num radinho que coloca no ouvido, que ele fala pra você as dicas. Às vezes a gente se encontra e fica lá brincando. Às vezes na minha casa.*

E – Que horas você gosta mais do seu dia, que você se diverte mais?

R – As quatro e meia.

E – O que tem as quatro e meia?

R – O recreio.

E – E em casa qual é a hora que você mais se diverte, que é mais legal?

R – Às seis e quinze! Às vezes eu posso descer e brincar com os meus amigos de pique-pega, pique-corrente e andar de bicicleta.

Um outro menino que foi igualmente entrevistado, também revela sua preferência por brincadeiras em grupo:

E – E o que você mais gosta de fazer L?

*L – **Jogar futebol!** Mas só quando eu to no clube, porque eu não gosto muito de jogar futebol na escola não.*

E – Por que?

L – Porque lá tem uma bola diferente e eu jogo muito mal, no clube não, no clube eu jogo muito melhor!

E – Você faz aula de futebol no clube ou você só joga com os amigos?

L – Não, só jogo. (...) Eu vou, levo a bola de futebol e jogo. (...) Se tiver os amigos, eu vou lá e chamo pra jogar.

Apesar do gosto por brincadeiras em grupo, todos os meninos entrevistados ao longo desta pesquisa jogam jogos virtuais no videogame e/ou computador.

I I- Entrevistas com crianças e seus pais

Após conversarmos com as primeiras crianças surgiu a questão, cada vez mais clara para nós, do papel desempenhado pelos pais na organização do tempo dedicado à brincadeira e das formas que esta brincadeira assume. Realizamos entrevistas semi-dirigidas nos lares de dez crianças, na faixa etária de sete a doze anos de idade. Entrevistamos um dos pais de cada uma destas crianças, a fim de averiguar a compatibilidade entre o que cada criança afirma sobre si mesma (suas atividades, brincadeiras, preferências, relação com os pais) e o que os pais têm a dizer acerca do mesmo, assim como melhor investigar o relacionamento entre pais e filhos.

Dentre estes dez entrevistados, sete são do sexo feminino e três são do sexo masculino. Seis crianças têm de sete a dez anos de idade e quatro têm de onze a doze anos de idade.

Através do material obtido nas entrevistas com estas crianças pudemos delimitar algumas categorias de análise.

1ª. Forma de moradia

A grande maioria (oito crianças) reside em apartamento, sendo que três destes possuem playground. As outras duas crianças moram em casa.

2ª. Situação conjugal dos pais

Os pais de cinco crianças são casados e os pais de cinco são separados, ou seja, foi utilizada uma amostra equilibrada de crianças que moram com os dois pais e com apenas um deles.

3ª. Presença dos pais

Das dez crianças entrevistadas, quatro desfrutam da presença integral de um dos pais durante toda a semana, dois possuem companhia parcial de seus pais e quatro só os vêm à noite.

4ª. Cursos extra-escolares

Esta categoria é relativa à realização de cursos extra-escolares. Seis crianças fazem curso de inglês, quatro fazem natação, quatro fazem ginástica olímpica, quatro fazem dança de salão, ballet e jazz, três fazem curso de música, duas fazem curso de vôlei, duas fazem futebol, uma faz curso de teatro e uma faz acompanhamento fonoaudiológico. A maioria das crianças (seis) freqüenta dois cursos extra-escolares, duas fazem quatro cursos, uma faz sete cursos e outra faz nove cursos.

5ª. Atividades em casa

A segunda categoria diz respeito às atividades das crianças em seus lares, abrangendo também o ambiente do playground, no caso daquelas crianças que residem em edifícios com esta área destinada ao lazer. Constatamos que **as dez crianças assistem televisão** (todas assistem desenhos animados, seis assistem novelas, seis assistem seriados e duas assistem ao canal MTV), **todas as crianças jogam videogame e jogos de computador**, seis crianças brincam com brinquedos (como boneca, por exemplo), seis crianças utilizam o MSN, também seis desenvolvem brincadeiras motoras quando estão em casa e três fazem uso do orkut.

Ainda em relação à segunda categoria, pudemos verificar que, dentre as dez crianças entrevistadas, três alegaram não gostar de ler, uma afirmou que lê livros de ação, seis lêem revistas e três disseram ler os livros exigidos pela a escola.

6ª. Gostos musicais

Verificamos também que, no que diz respeito ao gosto musical, cinco crianças ouvem Hip-hop, quatro ouvem Rock, três ouvem Funk, uma ouve Axé e uma ouve MPB. Ou seja, os gêneros musicais hip-hop, rock e funk predominam no repertório musical infantil da amostra. Importante notar que a tendência a “extinção” das músicas infantis fez-

se presente em todas as entrevistas. Ou seja, nenhuma das crianças, mesmo as menores, ouve músicas destinadas à sua faixa etária, ao contrário, elas buscam entretenimento e diversão ouvindo músicas desenvolvidas para o público adulto.

7ª. Final de semana

Uma outra categoria que pudemos detectar, através da análise do material das entrevistas, se refere ao final de semana das crianças. Pudemos verificar que oito freqüentam praia ou piscina durante o final de semana; sete costumam ir ao shopping; seis viajam para casa que possuem fora da cidade; seis freqüentam casas de parentes ou amigos; seis saem com os amigos, quatro crianças dormem na casa de amigos ou parentes (primos) e dois usualmente vão ao cinema. Algumas crianças acumulam várias destas atividades.

8ª. Relacionamentos

A oitava categoria de análise se refere aos relacionamentos das crianças e pode ser dividida em três subcategorias:

8.1 Relacionamentos na escola

Das dez crianças entrevistadas, oito brincam de atividades motoras (esportes como, por exemplo, vôlei e futebol) durante o recreio e seis passam algum tempo de recreio conversando.

8.2 Relacionamentos fora da escola

Quando estão fora do ambiente escolar, cinco crianças fazem uso do MSN para entrarem em contato com os amigos, seis se encontram diretamente com os amigos, cinco telefonam para os amigos quando querem se comunicar com eles e três utilizam o orkut para esta mesma finalidade.

8.3 Opinião sobre o sexo oposto

Indagadas acerca de sua opinião sobre o sexo oposto, cinco crianças expressaram opinião positiva, três afirmaram não gostar do sexo oposto e duas crianças tiveram opinião independente do gênero a que pertencem.

9ª. Consumo

Esta quinta categoria de análise abrange a esfera do consumo e será dividida em quatro subcategorias:

9.1 Mesada

Abordaremos, nesta subcategoria, a forma através da qual as crianças ganham dinheiro de seus familiares. Das dez crianças entrevistadas, sete ganham dinheiro eventualmente, ou seja, não ganham mesada e três crianças ganham mesada regularmente. Interessante notar que sete crianças juntam o dinheiro que ganham dos familiares, para consumirem diretamente o que desejam.

9.2 Consumo da moda

Cinco crianças afirmam preferir comprar roupas e bijuterias duas citam artigos e serviços de beleza, duas citam camisa de futebol, duas citam tênis de marca prestigiada e uma prefere comprar bonés. Uma menina de dez anos afirma consumir “roupas coloridas, mas que não sejam bregas. Roupas coladas, tomara-que-caia e saias que são justinhas na cintura e largas em baixo”.

9.3 Consumo de brinquedos

Quatro crianças citam aparelhos eletrônicos, quatro crianças citam bichos de pelúcia e bonecas, três crianças se referem a videogames e seus respectivos jogos, três citam jogos de tabuleiro, duas crianças citam skates e uma cita quadriciclo.

9.4 Consumo de guloseimas

Quatro crianças consomem guloseimas de modo freqüente.

10ª. Personagens que parecem com os pais

Ao serem solicitadas a associar seus próprios pais a personagens ou personalidades conhecidas, três crianças afirmaram que seus pais se assemelham ao senhor e à senhora Incrível do filme *Os incríveis*.

Uma criança associa seu pai ao Jô Soares e uma criança associou os pais ao casal do seriado *Um maluco no pedaço*.

Entrevistas com os pais

Após entrevistarmos as 10 crianças, entrevistamos um dos pais de cada uma delas. Através das entrevistas dos pais, pudemos traçar as seguintes categorias de análise:

1ª. Nível de cobrança, expectativas de excelência, preocupação com competitividade, preocupação com a formação cultural.

O pai de duas das crianças entrevistadas apresenta uma preocupação enorme em oferecer aos filhos as oportunidades que ele não teve de enriquecimento cultural e o faz solicitando que as crianças façam inúmeras atividades extra-curriculares, o menino faz seis cursos. Além disso, este mesmo pai cobra dos filhos um estudo constante, acorda às 5 hs e 30 min para estudar com a filha e exige deles uma rotina diária de estudo. Tamanho investimento é justificado nas palavras do próprio:

“Tudo que eles fazem eles adoram, se não adorassem, não fariam. Só apresento, quero que eles vão uma vez para conhecer”. O mesmo pai acrescenta “sou o apresentador do mundo para meus filhos. Apresento coisas que não me foram apresentadas, a música por exemplo, não tive oportunidade de conhecer...”

Nesta ânsia em compensar o que não tiveram oportunidade de fazer ou/e tornar seus filhos mais competitivos, pais como este incentivam que seus filhos tenham uma dura rotina, através da realização de uma quantidade exagerada de atividades e de estudo, o que se traduz numa sobrecarga para a criança, que não encontra tempo para relaxar. Como observou uma menina de 7 anos, *“domingo é meu dia de folga”*. Esta criança faz quatro atividades fora do colégio e 4 na própria escola. Levada pelo pai a concertos, ela avalia este programa dizendo que *“gosto, só que eu durmo”*.

2ª. Atitudes relacionadas com o uso de jogos eletrônicos

Alguns pais impõem limites quanto ao uso que seus filhos fazem do computador e dos videogames, para que haja um equilíbrio entre atividades “reais” e virtuais.

Como é o caso da uma mãe que relatou o seguinte:

“Eles esquecem da vida, ou estão na TV ou jogando. É o que eles gostam de fazer atualmente. Mas eu estando em casa, não deixo passar de certa hora, eu é que vou perturbar, vamos sair daí, agora sou eu, ou mando fazer o dever ou invento uma brincadeira”.

2.1. Como os pais vêem estas brincadeiras - conhecimento sobre o conteúdo dos jogos, julgamentos de valor, permissividade.

Dentre os pais que têm conhecimento acerca do tipo de jogo que os filhos gostam (que representam a maioria) alguns discursos se destacam:

“tem uns colegas que têm irmãos mais velho, então eles vão tendo acesso a outros jogos, ele agora apareceu com um jogo chamado GTA, que me deixou um pouco assustada. Um jogo em que ele é um bandido, um assaltante, então ele chega perto de um carro, arranca a pessoa, bate, pega o dinheiro e aí chega o chefão... meu filho comentou comigo que um dia desses no GTA ele usou droga e ficou lentão e também arrumou uma namorada e quando ela entrou no carro, o carro ficou balançando. Ele me disse “quando eu arrumo namorada eu perco dinheiro”. Quer dizer que era uma prostituta, não é? Com isso eu sumi com o jogo, falei que o tio dele tinha emprestado para um amigo”...

“alguns jogos eu conheço...homem aranha, os incríveis, um que é do Egito, tem um tal de GTA que é horrroso, tem uma coisa de estourar a cabeça dos outros,é muito real, o cara atira, tem sangue escorrendo, isso a gente proibiu. Eu fico de olho no que eles estão fazendo”.

3ª. Interesse x Distanciamento (atitude ambígua)

Interessante notar o quanto aparece uma ambigüidade no discurso dos pais, que demonstram, simultaneamente, distanciamento e interesse pelo filho, ou melhor, um interesse distanciado:

“Eu fico lendo, vendo de longe ele jogar, pergunto o que o jogo faz, ele me conta o que está fazendo, isso é uma forma de me aproximar do mundo dele.”

“Ela gosta de ver TV, joga no computador, navega em sites, alguns eu conheço como o MSN, outros não, mas ela também gosta de ler e desenhar”

“Quando morávamos fora, eu achava bom que ela ficasse no computador para manter contato com os amigos”

4ª. Presença mediadora dos pais (regular o uso do computador, brincar com os filhos, promoção de outros tipos de brincadeiras - controle sobre o tempo dedicado, os tipos de jogos etc)

Destacou-se muito nas entrevistas com os pais, a importância de presença mediadora deles, para que os filhos exerçam outro tipo de brincadeira que não apenas virtual, ou a passiva atividade de assistir à televisão.

“Umás três vezes por semana, levo as crianças à natação, é um momento muito especial, terapia com eles, vamos de bicicleta e voltamos juntos”.

“Eu brinco mais no final de semana, a gente joga um jogo, e mesmo quando eu não estou desocupada, eu procuro brincar com ela de alguma forma, por exemplo, estou levando ela para o curso no carro, aí brincamos, conversamos, ela se esconde...”

“A gente brinca horas de Cara a cara, mas você tem que estar ali, mediando, senão eles correm para a TV ou o vídeo game.”

II - Entrevistas realizadas em eventos

1ª. Exposição de brinquedos antigos

Na segunda etapa da pesquisa “O jogo e o desenvolvimento da criança: do consumo à criatividade”, entrevistamos, primeiramente, sete crianças que estavam, na companhia de seus pais, em uma exposição intitulada “Brincar é bom – brinquedos e jogos antigos”.

O grupo de pesquisa foi a esta mostra de brinquedos antigos que ocorreu durante um final de semana de 2005 no shopping Fashion Mall, em São Conrado. Lá pudemos observar algumas crianças, todas acompanhadas por adultos, muitas vezes os pais, que levaram seus filhos para conhecerem outras formas de brincar que não as atuais.

A mostra exibia diversos brinquedos antigos, como bonecas de louça e porcelana, caixa de jogos, jogos de tabuleiro, peão, macaco bate palmas, pinball, ventríloquo, caixa de música, roleta-jaburu, soldadinhos de chumbo, índio que mede força, pipa de pano, bola de gude etc. Alguns brinquedos não são mais utilizados pelas crianças atualmente, apesar de outros ainda serem, como por exemplo, a corda e as bonecas.

Entrevistamos sete crianças que estavam no local, quatro meninas e três meninos, de 7 a 12 anos. Como abordamos as crianças no momento em que as encontrávamos, não podíamos nos delongar muito nas entrevistas, o que nos permitiu um número menor de indagações. Também pelo fato de estarmos na mostra acerca de brinquedos e jogos antigos, perguntas referentes à este evento foram privilegiadas. Portanto, estas entrevistas merecem categorias de análise específicas:

1.1 Diferenças entre brinquedos tradicionais e contemporâneos

Na mostra, as crianças viram bastante diferença entre os brinquedos atuais e os antigos, como podemos verificar na fala de uma das crianças:

“Achei muito legal (em referência aos brinquedos exibidos na mostra)! Dá para brincar de outras coisas”.

As crianças afirmaram ter gostado dos jogos antigos exibidos, se identificaram mais com uns do que com outros e disseram que brincariam com eles, caso ainda existissem. Gostaram muito do *índio que mede força*, um brinquedo em tamanho real que permite que a

criança, apertando a mão do brinquedo, tenha noção de sua força e possa demonstrá-la aos outros.

Assim como as 10 crianças entrevistadas acima (cujos pais também foram entrevistados) todas as crianças desta mostra de brinquedos antigos confirmaram jogar computador ou videogame (menos um menino de 7 anos que não tem computador nem videogame em casa).

1.2 Brincadeiras atuais: jogos virtuais ou motores

Um menino de 12 anos, quando indagado acerca dos brinquedos que tem em casa respondeu: “*Videogame e computador*”. Não mencionou brinquedos, mas sim aparelhos eletrônicos nos quais joga jogos virtuais, confirmando uma tendência bastante forte da atualidade, o lazer virtual.

No decorrer da entrevista deste mesmo menino, ele foi indagado se brinca na escola: “*Brinco de futebol, gosto muito de esportes*”.

Através destas falas, temos um exemplo ilustrativo do quanto a brincadeira atualmente se refere muitas vezes a jogos virtuais ou motores, como a prática de jogos esportivos. Esta é uma característica bastante marcante da atualidade, que fica especialmente destacada quando temos a oportunidade de comparar com o brincar dos tempos passados, onde os jogos em grupo ou mesmo individuais envolviam outros recursos lúdicos, brinquedos no sentido literal da palavra, objetos concretos que as crianças utilizam para o brincar simbólico criativo.

1.3 “Novos brinquedos antigos”

Entre os brinquedos contemporâneos e os tradicionais as diferenças são grandes, porém há alguns brinquedos que ainda são utilizados atualmente, como podemos observar no discurso de uma das crianças entrevistadas:

- *O que você achou desta mostra de brinquedos antigos?*

- *Achei muito interessante, porque mostra como é que eram os jogos. Os jogos antigos e as diferenças dos jogos de hoje.*

- *E são muito diferentes?*

Departamento de Psicologia

- São, porque a gente pode brincar de outra forma. (...) Tem jogos que não tem diferença, que não mudaram. Tem uns aí que só mudaram o modelo dele, como o pinball.

III – Observações

1ª. Festa infantil

Realizamos observações em uma festa infantil, uma reunião de amigos da 3ª série, para a comemoração do 9º aniversário de um deles. Nesta reunião, havia apenas meninos (de classe média), aproximadamente doze. Eles estudam juntos desde Jardim de Infância e sempre se encontram fora do ambiente escolar, para atividades de lazer que as respectivas mães organizam, uma vez que elas se tornaram amigas devido à amizade dos filhos.

Nesta festa em particular - que aconteceu no apartamento do aniversariante - os meninos dividiam-se em duas atividades: alguns brincavam na piscina e outros jogavam videogame. Havia dois videogames: um mais moderno (Play Station) e outro menos sofisticado. Um menino jogava contra o outro, enquanto outros esperavam sua vez observando e dando palpites acerca do desempenho dos amigos que estavam em ação. Eles torciam pelos amigos, demonstrando tristeza quando erravam e vibrando com muito ânimo quando acertavam alguma jogada, ao passo que os que estavam verdadeiramente atuando demonstravam grande concentração.

Outro grupo de amigos estava entretido com brincadeiras na piscina: eles brincavam principalmente de tubarão, um jogo onde alguém é escolhido para pegar os outros. Eles transparecem muita animação, euforia e alegria nestas brincadeiras. Alguns poucos meninos usufruem ambas as atividades, ou seja, revezam-se entre o jogo virtual e o “real”. Porém a maioria optou por uma atividade em detrimento da outra.

Em um dado momento, na brincadeira da piscina, dois meninos tiram a sunga e começam a rodar no ar, eles transitam sem a roupa de banho pelos arredores, arrancando muitas risadas nos outros amigos. Um clima de muita diversão instaura-se; diante do barulhento frenesi, alguns meninos dão uma pequena pausa no jogo de videogame (que fica em outro ambiente) para apreciarem tamanha subversão, que é concebida como um momento de pura folia. Este momento só foi possível pela ausência de meninas na festa, o que criou um ambiente de muita liberdade, onde a identidade de gênero e idade puderam atingir seu auge.

Nesta festa, os meninos estavam reunidos com a única finalidade de se divertir, de compartilhar brincadeiras com os amigos, brincadeiras estas que englobam principalmente

jogos virtuais, motores e algumas brincadeiras espontâneas na piscina. Esta festa exemplifica uma tendência averiguada pelo presente projeto de pesquisa, de que atualmente o brincar infantil restringe-se muito a jogos motores e virtuais. Dentro desta realidade, os objetos lúdicos como, por exemplo, bonecos, peões, carrinhos, talvez venham perdendo espaço para aparelhos eletrônicos (videogames, minigames, computadores). Por outro lado, objetos lúdicos utilizados para a prática de atividades motoras aparentam continuar sendo requisitados, como é o exemplo da bola.

2ª. Lan Houses

Na fundamentação teórica foram discutidos temas relativos ao fenômeno das Lan Houses: estabelecimentos que oferecem serviços de Internet e jogos virtuais que são jogados em rede pelos que estão presentes. Adultos, adolescentes e crianças dividem o ambiente das Lan Houses. Pudemos verificar que a presença das crianças nestes estabelecimentos é bastante comum.

Observamos duas Lan Houses, uma localizada no Bairro de Copacabana e outra em Jacaré Paguá. Pudemos verificar que algumas crianças freqüentam dias seguidos estas Lan Houses. Nelas, as crianças se entretêm com a presença dos amigos e com a prática de jogos virtuais e consultas à Internet. A seguir, iremos expor o conteúdo de nossas observações, que será complementado com algumas reflexões pertinentes.

Na Lan House de Jacaré Paguá, entre adultos e adolescentes, várias crianças utilizam computadores individuais. No primeiro andar - onde ficam as pessoas que jogam os jogos virtuais - freqüentemente há crianças (todos meninos por volta dos dez anos) e outros adolescentes e adultos; já no segundo andar - onde ficam as pessoas que querem acessar a Internet ou outros programas - há menos crianças, todas navegando na Internet, utilizando MSN, Orkut e fotolog. Tivemos a oportunidade de explorar, na fundamentação teórica, alguns aspectos da subjetivação a partir das interações virtuais e percebemos que muitas crianças que tivemos a oportunidade de entrevistar utilizam-se do MSN, Orkut e fotolog.

Estes recursos virtuais atendem a atual tendência do sujeito multiplicado descrito por Romão-Dias, já que possibilitam interações com as pessoas e a realização simultânea

de várias atividades como, por exemplo, ouvir música, realizar trabalhos, assistir televisão, falar ao telefone etc, já que não envolvem o olhar, o prestar atenção, ou seja, a complexa interação que o contato face-a-face exige.

Nicolaci, outra autora a qual recorreremos a fim de fundamentar teoricamente nossa pesquisa, também aponta para a existência de sujeitos **plurais**, que caminham em direção a pós-modernidade. Estes encontraram na Internet um veículo que tornou manifestas algumas latências. Não há uma centralidade que dê conta do funcionamento do indivíduo, parecem funcionar de maneira difusa, plural. As crianças, em especial, parecem ter nos recursos virtuais, um canal onde estas tendências são reforçadas. Desta forma, traços subjetivos como a impaciência surge como consequência. Impaciência esta que, inclusive, foi identificada como um traço subjetivo infantil, na primeira parte do presente projeto de pesquisa.

Dando continuidade às observações da Lan House de Jacaré Paguá, percebemos que havia basicamente duas espécies de jogos virtuais sendo utilizados: um onde o jogador fazia uso de armas e outro onde tinha que manusear carros.

As crianças que jogam interagem bastante, a ponto de o recepcionista da Lan House pedir, diversas vezes, que façam silêncio. Quase nenhuma criança vai acompanhada por um adulto; vimos apenas uma, cujo pai estava em pé na frente do computador e observava - sem tecer comentário algum - o desempenho do menino em um jogo que envolvia armas.

Os meninos geralmente falam bastante sobre o jogo com o qual estão brincando, perguntando aos outros, por exemplo, quem consegue vencer os obstáculos e passar de fase, eles também compartilham seus bons desempenhos, tudo em alto tom de voz e de forma bastante animada.

Além deste primeiro andar, a Lan House de Jacaré Paguá possui um outro onde as pessoas apenas consultam a Internet, e não jogam em rede, como no primeiro andar. Lá há menos crianças, cerca de três. Em uma das observações, dois meninos, de aproximados 10 anos de idade, estavam cada qual em um computador e, de vez em quando, trocavam informações sobre sites da Internet. Um estava sentado de costas para o outro, porém à uma certa distância. Um deles estava acessando o fotolog (que, como já foi citado na fundamentação teórica, é um registro que se pode publicar na Internet com fotos pessoais,

cada qual tendo a possibilidade de ter uma legenda. As pessoas podem deixar comentários sobre as fotos de quem tem um fotolog.), ele estava procurando fotos para postar. Ele também estava utilizando o MSN, assim como seu amigo, eles se comunicavam através do MSN, se olhando pelas câmeras, apesar de às vezes eles se comunicarem diretamente.

Este foi um fator que muito nos chamou atenção, já que estes dois meninos, que se conheciam, estavam a poucos metros de distância um do outro, porém se comunicavam através da Internet e olhavam-se pela câmera. Vez ou outra se comunicavam oralmente. Com maior frequência optavam por conversar através da linguagem escrita do MSN (que, como também já foi exposto na parte teórica de nossa pesquisa, é um programa de mensagens instantâneas que permite que um usuário da Internet converse, em tempo real, com outro que tenha o mesmo programa. Sendo assim, pode-se ter uma lista de amigos "virtuais").

Uma grande vantagem do MSN é a possibilidade de conversar com uma infinidade de pessoas ao mesmo tempo, que é um diferencial deste recurso virtual em relação à meios outros meios de comunicação como o telefone, por exemplo, e também em relação à comunicação “ao vivo”, já que o MSN pode reunir uma lista infinita de amigos residentes em qualquer lugar do mundo. No MSN, Orkut e fotolog a criança tem contato limitado com um número ilimitado de amigos. Ou seja, a virtualidade dá margem à outras espécies de relações, que em muito diferem do contato “real” com o outro. Esta é uma diferença que se concentra tanto no nível quantitativo quanto qualitativo, caracterizando experiências repletas de diferentes significados, que trazem novas possibilidades e – também novas - limitações.

Nas relações mediadas predominantemente pela Internet a ausência do corpo, a falta da convivência e a omissão de detalhes das personalidades de ambos não sustentam a concretude que uma relação exige, ou seja, muitas vezes são marcadas por uma ampla rede de amizades um tanto superficiais. Mas que atendem bem à atual era da globalização, que extrapola impactos na economia ou no mercado, ao criar uma rede de significação sócio-cultural da qual nem as crianças escapam.

Dando continuidade às observações, partiremos agora à análise das observações feitas em uma Lan House localizada no Bairro de Copacabana. Nesta, também há um ambiente uma divisão em duas áreas: uma destinada à consultas à Internet ou utilização de

algum programa do computador e outra destinada à jogos, sendo que esta última área apresentava iluminação pouco rebaixada.

Na área dos jogos, é muito comum, assim como na outra Lan House, que todos os computadores estejam sendo utilizados por crianças, adolescentes e adultos, todos do sexo masculino, tanto fim de semana quanto final de semana. Nesta Lan House, havia sempre um grupo de cerca de oito crianças de, aproximadamente, 10 anos de idade. Apesar da faixa etária variada, crianças e adultos conversavam enquanto jogavam e exibiam bastante intimidade, apesar de ter sido mais comum ocorrer interação entre jogadores de idade similar.

O clima geral era de divertimento e camaradagem. As crianças tentavam decidir o jogo e também a divisão dos times. Isto porque em Lan Houses eles jogam em rede, uns contra os outros.

Os garotos que estavam em grupo se manifestavam bastante, sempre utilizando alto tom de voz, fazendo uso de palavrões - porém sem ofensas - reclamando bastante quando estavam perdendo ou enfrentando alguma dificuldade e vibrando muito quando conseguiam matar o adversário, ganhar dinheiro ou conseguir automóveis potentes nos jogos.

O tempo de jogo de três meninos que se conheciam havia acabado e eles ficaram transitando bastante entre os computadores das outras crianças, observando o jogo delas, dando palpites, torcendo, vibrando.

Certa vez, um menino ficou alguns minutos orientando seu colega sobre os macetes do jogo, fornecendo-lhe quase todas as coordenadas necessárias para evoluir no jogo, tudo em tom de amizade e sem imposições.

Em comparação com a Lan House de Jacaré Paguá, onde as crianças também foram observadas, é perceptível que neste estabelecimento de Copacabana a interação e manifestação verbal das crianças era ainda mais intensa porque era permitida, ao contrário do que acontecia na Lan House de Jacaré Paguá, onde a comunicação entre as crianças era reprimida pelo recepcionista. Esta proibição ocorria, provavelmente, porque no estabelecimento de Jacaré Paguá a divisão entre os ambientes (destinado aos jogos e à consulta à Internet / utilização de programas) se dava de tal forma que o som não era isolado, o que atrapalhava os adultos que lá estavam.

Ou seja, em Lan Houses como esta, a atividade de jogar no computador fica ainda mais individual, introspectiva e silenciosa, apesar de as crianças também se comunicarem. Isto porque o fenômeno das Lan Houses enquanto point de encontro de criança, adolescentes e até adultos justifica-se pelo fato delas reunirem a realidade “corpórea” dos amigos com a virtualidade acessada nos computadores: uma combinação das principais fontes de diversão e brincadeira atuais.

Em muitas Lan Houses as crianças acabam tendo acesso e optando por jogar jogos destinados ao público adulto, o que lhes confere acesso, mesmo que virtual, à temáticas relativas à este mundo, como por exemplo, o manuseio de veículos automotores, armas, a relação sexual com mulheres. Estes temas são enfatizados nos diálogos que ocorrem enquanto o jogo está acontecendo, os meninos expressam imenso prazer diante das experiências virtuais que envolvem as referidas temáticas. Eles se admiram com a potência dos automóveis e das armas; embora estes sejam objetos que as pessoas costumam valorizar, não podemos esquecer que, nestes jogos, a eficácia das armas e automóveis é imprescindível para a vitória, o que reforça duplamente o fascínio que as crianças têm por eles.

Baseadas em uma entrevista que fizemos com um menino de 12 anos, acerca dos jogos de videogame e computador, pudemos desenvolver uma série de reflexões acerca da prática dos jogos de videogame: um outro fenômeno infantil!

Considerações sobre a prática de jogos virtuais em videogame e computador, baseadas nos relatos de crianças de 11, 12, 13 anos.

Percebemos que a criança se envolve muito com os jogos virtuais porque sua curiosidade é despertada, ela deseja descobrir a continuidade do jogo, as próximas fases. Deseja vencer cada etapa, superar-se em cada desafio.

Esta atração que os jogos virtuais exercem sobre a criança é facilitada porque o computador ou videogame estão disponíveis para o acesso a qualquer hora e podem ser utilizados o quanto a criança desejar, a não ser que se tenha um limite de uso estabelecido pela família. Diferentemente de uma brincadeira “real”, com a presença corpórea de outros amigos, onde todos só podem se encontrar um dado dia e hora. A continuidade da brincadeira não depende só dela, mas sim do desejo e disponibilidade de todas.

A “vantagem” dos jogos virtuais é que não existe fim para a diversão, podendo a criança jogar o quanto quiser, ou melhor, o quanto agüentar. A criança é a dona da situação, ela está no comando de toda uma realidade amplamente sofisticada e atraente. Além disso, trata-se de uma forma de diversão rápida, praticamente instantânea, prática, de fácil acesso (já que muitas vezes está dentro da própria casa), cômoda e pronta, porque não é necessária preparação nenhuma para desfrutá-la.

Quando a criança começa a ter um bom desempenho no jogo, ela quer jogar cada vez mais para conseguir mais dinheiro, deixar o carro cada vez melhor, matar mais pessoas, ou o que quer que seja o objetivo do jogo, há um fascínio por continuar progredindo e ganhando sempre mais, como numa compulsão.

Algumas crianças vão se envolvem mais em um jogo virtual quando começam a descobrir os “macetes”, atalhos para que se ganhe com mais facilidade. Outras acham que a utilização indiscriminada de macetes torna o jogo fácil demais a ponto de perder a graça, e do objetivo do jogo ser descaracterizado.

O macete é um fator tentador no jogo porque permite o avançar muito com pouco esforço. Algumas crianças se sentem estimuladas a jogar cada vez mais para descobrir esses atalhos para o sucesso no jogo. Existem inclusive jogos onde é imprescindível o uso de macetes para o desenrolar da brincadeira.

Um jogo virtual propicia uma forma de prazer diferente das habituais enquanto é ainda uma novidade para a criança, que não sabe o que se trata cada fase do jogo, até que nela esteja.

Enquanto tal jogo é algo novo para a criança, esta pode se dedicar horas à sua prática. A vontade de “zerar” rapidamente o jogo, ou seja, passar por todas as fases e se tornar campeão leva algumas crianças a jogarem incessantemente, sem atender à necessidades fisiológicas básicas, como comer e dormir, até que o seu objetivo de finalizar o jogo seja atingido. E quando é atingido, é comum que as crianças abandonem o mesmo e passem a se dedicar a outro. Ou então, a criança estabelece outro objetivo dentro do mesmo jogo, que seria o caso de conseguir vencê-lo em um nível mais difícil (já que muitos jogos disponibilizam opção de níveis de dificuldade).

Algumas crianças chegam a se dizerem reféns da vontade/necessidade que sentem de zerar logo o jogo, de sentirem-se vitoriosas o mais rápido possível, já que têm ciência de

que, uma vez iniciado, não conseguirão abandonar de vez um jogo até que este seja zerado, vencido.

A criança experientia, em certa medida, o jogo virtual como real, podendo se envolver a tal ponto em que a frustração de perder virtualmente se torna muito forte.

Algumas crianças reconhecem que, a longo prazo, ter como fonte de diversão e lazer primordial os jogos virtuais não é saudável, porque deixa-se de desenvolver outras habilidades e vínculos sociais, além de não ter a possibilidade de praticar atividades físicas. Ou seja, algumas delas percebem que se trata de uma atividade limitada e que, portanto, deve ser apenas mais uma forma de distração e diversão, mas não a principal, a base da felicidade.

Caso contrário, a virtualidade passa a ser o mundo da criança, ela passa a viver de modo real a realidade virtual, sem conseguir se distanciar o suficiente para, por exemplo, não sofrer demasiadamente com eventuais derrotas virtuais.

Independente de ser a forma essencial de lazer de uma criança, ao jogar na realidade virtual, ela tem a possibilidade de se sentir na pele de um personagem forte durante o tempo de duração do jogo e se aproximar da realidade dele. É de alguma forma, uma maneira de sair de sua realidade para outra muito mais sofisticada. Vive-se por alguns instantes situações emocionantes, sendo virtualmente uma pessoa forte, corajosa, poderosa. Ou seja, tudo o que muitas crianças sonham ser um dia, elas podem ser com os jogos virtuais, que estão cada vez mais se assemelhando à realidade, aperfeiçoando as imagens para que sejam totalmente sentidas como verdadeiras. Não nos é nenhum mistério que a virtualidade está cada vez mais próxima da realidade, reproduzindo-a de uma forma impressionantemente verídica.

Sendo assim, é compreensível que as crianças passem tanto tempo diante de um tela, conduzindo por botões os movimentos de seus representantes virtuais, vivendo uma realidade às vezes mais interessante do que a sua, criando uma vida paralela onde ela está no comando.

Conclusão

Com base no estudo de campo realizado, percebemos que as crianças atribuem à palavra brincadeira tanto o sentido tradicional, principalmente referido às brincadeiras motoras, quanto o sentido contemporâneo dos jogos mediados pela mais avançada tecnologia. Ou seja, tanto chamam de “brincar” jogar videogame como jogos de futebol, por exemplo.

Apesar de nem todas as crianças terem mencionado a prática de brincadeiras ditas motoras, todas citaram que jogam jogos virtuais e que navegam na Internet. Parece-nos óbvia a grande atração que a tecnologia e o mundo virtual exercem sobre o público infantil.

Ao longo das diversas entrevistas e observações que realizamos com crianças, vimos que grupos de amigos se reúnem atualmente para compartilhar formas tecnológicas de jogos (videogames), em festas de aniversário e outros encontros, embora continuem gostando e praticando algumas brincadeiras tradicionais, principalmente as de tipo “atividades motoras” como jogar bola, brincar de pique etc.

Neste sentido chamou-nos atenção o fato de que os processos grupais, que constituem um dos principais elementos da brincadeira, continuam sendo muito valorizados, embora ocorram com menos frequência devido às características espaciais da vida urbana contemporânea.

Neste sentido, as crianças têm nas Lan Houses um ambiente onde há a combinação dos dois elementos que mais exercem atração sobre eles: os amigos e a tecnologia (jogos virtuais e Internet), daí o grande sucesso de estabelecimentos como estes. Por formar-se um ambiente exclusivamente destinado ao divertimento, já que não há presença de meninas, nas Lan Houses encontramos genuínas expressões de catarse coletiva dos meninos, adolescentes e adultos, que ficam absolutamente absortos no jogo que embora seja virtual, é vivenciado na companhia corpórea dos amigos.

Tanto nestes estabelecimentos quanto em seus lares, as crianças jogam *games* virtuais violentos. Concluimos também que, apesar do caráter violento e perverso de alguns jogos de videogame que caíram no gosto infantil, não podemos afirmar que as crianças que se dedicam à prática dos mesmos tornar-se-ão violentas por identificação. Isto porque as identificações se dão na vida da criança e não necessariamente apenas com os jogos ou programas de televisão, até mesmo quando há um vazio identificatório.

Muitas crianças não estão encontrando nos pais figuras com as quais possam se identificar satisfatoriamente. Não é raro que tenham “perdido” este adulto como mediador de atividades como leituras, jogos e brincadeiras. Isto acarreta, diversas vezes, uma espécie de vazio identificatório, mas que não é capaz de, por si só, ser desencadeador de identificações extremas com personagens fictícios que venham a ser responsáveis pela eclosão de padrões agressivos de comportamentos.

Entretanto, torna-se cada dia mais necessário que haja investimento dos pais em seus filhos que vá além do aspecto capital. Ou seja, é imprescindível uma conscientização (por parte destes pais) de que as necessidades de seus filhos ultrapassam o campo financeiro.

A partir destes resultados novas entrevistas serão realizadas. Um dos aspectos que mais se destacaram na presente pesquisa e que deverá constituir um eixo das novas entrevistas se refere à importância da presença dos pais como mediadores de atividades diferentes dos jogos tecnológicos e do assistir televisão, e às conseqüências destas atitudes nos hábitos lúdicos das crianças e seus hábitos de entretenimento.

Referência Bibliográfica

1. PAPALIA, D & OLDS, S. W. **Desenvolvimento Humano**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2000.
2. ERIKSON, E. H. **Identidade, juventude e crise**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1989.
3. SOUZA, O e ZAKABI, R. **Emersos na tecnologia – e mais espertos**. Revista Veja, 11 de janeiro de 2006.
4. JOHNSON, S. **Everything bad is good for you: how popular culture is making us smarter**. London: Allen Len, 2005.
5. BETTELHEIM, Bruno. “A psicanálise dos contos de fadas”. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
6. Site: http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum. Consulta feita em 27 de março de 2006.
7. Site: www.rabisco.com.br. Consulta feita em 26 de abril de 2006, às 16 horas.
8. Site: <http://www2.uol.com.br/aregiao/entrev/e-akio05.htm>. Consulta feita em 26 de abril de 2006, às 16 horas.
9. NICOLACI, A. M.C. **Na malha da rede: os impactos íntimos da Internet**. Rio de Janeiro: Campos, 1998.
10. ROMÃO-DIAS, Daniela. **Nossa plural realidade: um estudo sobre a subjetividade na era da internet**. 2001 Dissertação (Mestrado em Psicologia) – PUC-Rio, Rio de Janeiro.