

INTERAÇÕES EM JOGO: BRINCADEIRAS VIRTUAIS NA ATUALIDADE¹

Phamela Aryane Sudré Aguiar²

Márcia Stengel³

Resumo:

Com o avanço das tecnologias digitais, cada vez mais nos vemos afetados pelos aparatos tecnológicos, o que também perpassa pelas mudanças na sociedade pela maneira na qual nos comunicamos, interagimos, aprendemos e brincamos. O presente estudo traz como objetivo refletir, compreender e discutir essas novas maneiras de interação e brincadeira da criança frente às tecnologias de comunicação e informação (TICs) e, mais especificamente, os jogos digitais a partir de pesquisa bibliográfica sobre a importância do brincar, jogos digitais e as interações sociais na atualidade.

Palavras-chave: Brincar. Jogos Digitais. Interações Sociais. Isolamento Social. Tecnologias da informação e comunicação.

“-Essas crianças de hoje não brincam como antigamente...”, “-Essas crianças só ficam no celular...” “-Esse menino não interage com ninguém, só fica no videogame...” Essas são algumas das frases que costumamos escutar no dia-a-dia, no trabalho na clínica com crianças, nas reuniões familiares, nas festas de aniversário e espaços de convivência. Na atualidade, percebe-se que, com o avanço das tecnologias digitais, os jogos e dispositivos eletrônicos despertam maior interesse nas crianças. O brincar com e através do digital tornou-se, nas últimas décadas, definitivamente um elemento da cultura infantil. O uso das tecnologias digitais pelas crianças tem sido mais elevado em decorrência da pandemia do novo coronavírus - Covid-19.

Segundo os órgãos oficiais de saúde do Brasil e do mundo, uma forma de prevenção para a Covid-19 para os cidadãos é o distanciamento social, ação essa que exclui o contato direto com as aglomerações, locais de risco e pessoas. Seguindo as orientações, a pergunta mais comum é: “Como eu faço para me distrair em casa?” As tecnologias possibilitaram que os *smartphones*, *tablets*, videogames e computadores fossem oferecidos como formas de diversão

¹ Trabalho apresentado ao Grupo Temático 2 – Ciberespaço: discursos, narrativas e consumo no II Encontro Virtual da ABCiber, realizado nos dias 22 e 23 junho 2021.

² Mestranda em psicologia pela PUC Minas. Graduada em psicologia pela PUC Minas. E-mail: phamela.sudre@gmail.com

³ Doutora em Ciências Sociais pela UERJ, Professora da Graduação e do Programa de Pós-graduação de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas. Pesquisadora CNPq e bolsista Pesquisador Mineiro FAPEMIG. E-mail: marciastengel@gmail.com

e interação em diferentes faixas etárias, o que por vez acabam ampliando as possibilidades da brincadeira para o digital. Essa questão se torna mais delicada para as crianças, já que o brincar e a interação que ele propicia contribuem para o desenvolvimento em todos os aspectos: afetivo, físico, cognitivo e social.

Bertoldo e Ruschel (2000) consideram que, nos anos iniciais da criança, encontram-se processos criativos que se refletem especialmente nos jogos. Através deles é que a criança criativamente reformula o conhecimento através das qualidades dos jogos, que são a capacidade de encontrar soluções de forma autônoma, construindo novas possibilidades e realidades de acordo com necessidades e gestos. São também nos jogos que aparece toda a experiência acumulada na criança, aprendendo a respeitar e obedecer a regras e normas. No brincar ocorre um processo de partilha, negociação, confronto, troca, o que gera também momentos de equilíbrio e desequilíbrio, promovendo novas conquistas, tanto coletivas como individuais. A “ação de brincar”, segundo as autoras, é, ao mesmo tempo, prazer e conhecimento. Sintetizando, além de propiciar prazer e diversão, o jogo pode representar um desafio e provocar um pensamento reflexivo da criança.

Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história e continuam tendo um papel primordial na aprendizagem e no desenvolvimento necessários às crianças. Tão antigo quanto a história da humanidade também é o ato de jogar . O jogo ou ato de jogar compõe uma das bases da civilização (HUIZINGA, 2000). Ainda sobre suas origens:

Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações espontâneas da cultura popular, as brincadeiras tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (KISHIMOTO, 2005, p. 38-39).

Tão antigo quanto a própria civilização, o jogo, pelo simples ato de jogar, constitui-se uma das bases dessa civilização. Na Antiguidade, pressupunham os filósofos gregos que, apesar das travessuras atribuídas às atitudes das crianças, havia a possibilidade de que essas mesmas crianças se tornassem adultos ideais. O jogo surge como algo não sério. Mediante ao trabalho exaustivo, era dado ao adulto uma forma de recarregar as energias e relaxar dessas atividades através do jogo. Como a criança não trabalhava, brincava junto ao adulto. Primeiramente o jogo servia como relaxamento ao adulto, depois foi direcionado à criança entre as atividades

escolares da época. Os jogos e brincadeiras foram sendo repassados com a especificidade de imitar as atividades adultas para preparar as crianças para as atividades futuras. Essas referências podemos encontrar nas mais antigas civilizações de que temos registros, como por exemplo, gregos e egípcios (ARIÈS, 1981; KISHIMOTO, 2005).

Caillós (2001) define jogo como uma atividade fim para alegria e divertimento, sendo livre dentro de limitações impostas por regras. Outro autor importante que escreve sobre a história dos jogos, Huizinga (2000) compreende jogo como função da cultura, como algo dado, acompanhando e marcando-a dos dados existentes de origem dos jogos até o momento na atualidade. Ele define o jogo como uma ação livre, vivenciada como fictícia e situada fora da vida comum, que se realiza em um tempo e um espaço expressamente circunscritos, desenrolando-se com ordem segundo regras dadas e produzindo na vida relações grupais.

Bertoldo e Ruschel (2000) articulam autores como Vygotsky, Winnicott e outros, trazendo revisão conceitual e conclusão acerca dos significados que remetem aos jogos e brincadeiras. Concluem que brincar e jogar são palavras que ao longo da vida podem mudar de significado, desde a infância até a fase adulta. As autoras estabelecem uma diferença entre jogos e brincadeiras, havendo apenas uma pequena nuance: o jogo é uma brincadeira com regras e a brincadeira um jogo sem regras. O jogo se origina do brincar, ao mesmo tempo em que é o brincar.

Brincar, não significa somente recrear, mas também comunicar, verbalizar, movimentar (BERTOLDO e RUSCHEL, 2000). Para a criança, o brincar é o meio onde ela consegue realizar todas essas características citadas, tornando-se o brincar um agente transformador fundamental para seu desenvolvimento. As autoras também discordam da determinação ou rigidez dos termos jogo e brincadeira, pois isso poderia seccionar o lúdico como jogo ou brincadeira.

É difícil determinar um conceito para jogo e outro para brincadeira, sendo que tanto o jogo quanto a brincadeira se entrelaçam no processo da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Utilizaremos o conceito e a conclusão de Bertoldo e Ruschel (2000) de que jogo e brincadeira são sinônimos e que ambos estão juntos.

O brincar traz infinitas vantagens para o desenvolvimento e a constituição da criança, concedendo a capacitação de várias experiências que irão contribuir para o seu desenvolvimento futuro. Vygotsky (1984), um dos representantes mais importantes da psicologia sócio-histórica, buscou compreender o desenvolvimento do sujeito, levando sempre em conta a individualidade de cada um, o qual está imerso no meio cultural que o define. Parte também do princípio de que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente

humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é atividade natural de satisfação de instintos infantis. O autor apresenta o brincar como uma atividade em que tanto os significados social e historicamente produzidos são construídos, quanto novos podem ali emergir.

Além de conduzir aos vínculos sociais, o brincar é o meio utilizado para a comunicação com a criança e também através dela, promovendo o seu crescimento. É por meio do brincar que a criança expõe seus pensamentos, ideias, pois essa não consegue se expressar bem através das palavras. Pode-se afirmar ainda que o brincar é fundamental para o seu desenvolvimento porque é por meio dele que a criança se expressa. Vygotsky (1984) partiu do princípio de que o sujeito se constitui nas relações com os outros, portanto, brincando a criança se desenvolve ao se relacionar com o mundo.

Dallabona e Mendes (2004) conceituam o brincar como sinônimo de aprender. Ainda descrevem a importância do brincar, fazendo que este gere um espaço para a criança desenvolver o pensamento, as habilidades e criatividade, criar contatos sociais, promover a compreensão do meio. Winnicott (1975) afirma que, além de conduzir aos vínculos sociais, o brincar é o meio utilizado para a comunicação com a criança e através dela, promovendo também o seu crescimento.

Podemos concluir, portanto, que é através do brincar que a criança aprende, se desenvolve e estabelece vínculos sociais. Ela aprende a conviver em grupo e aceita a participação de outras crianças de forma igualitária, obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações. Brincando a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos.

Sendo indispensáveis na infância das crianças, passados de geração em geração, os jogos e brincadeiras sempre fizeram parte da vida. Como competição, divertimento, o jogo transforma a vida do indivíduo, ajudando-o a se desenvolver de forma biopsicossocial. O jogo é atividade que proporciona à criança apresentar-se de forma espontânea, ativando o seu crescimento. A criança tem necessidade de se mover, o jogo viabiliza à criança se conhecer e construir sua visão sobre o mundo (KISHIMOTO, 1998).

Por intermédio da historicidade, pode-se entender as relações passado e presente e explicações do contexto atual da criança. Ideias que aparecem já na modernidade nos apontam para a existência do processo de valorização da infância, tais como preocupações com o

comportamento no meio social, educação moral e pedagógica, desencadeando movimentos e investimentos sociais para ocupação da criança em seu lugar na sociedade.

Trazendo um pouco mais próximo da atualidade, mais especificamente no último século, vemos uma constante evolução dos brinquedos até os jogos digitais. O objetivo da primeira geração desses jogos era o entretenimento sem objetivo financeiro. O vislumbre de possibilidade de interação entre máquina e o humano era grande. Para que as pessoas leigas se interessassem pelas novas tecnologias foi necessário desenvolver algo que chamasse atenção para o potencial das máquinas. Bello (2013) relata que a primeira experiência com simulação computacional ocorreu durante a Guerra Fria em 1947, devido à corrida tecnológica ligada ao militarismo dos EUA. Pereira (2018) descreve que o primeiro jogo digital da história foi o Bertie the Brain, criado pelo engenheiro Dr. Josef Kates. Através de uma máquina de quatro metros de altura, o jogo ficava na Exposição Nacional do Canadá em 1950, e desafiava os visitantes contra um computador. O jogo processava comandos que substituíam um tabuleiro. Tennis 10 for Two de 1958 foi muito bem aceito pela população, criado pelo cientista William Higinbotham e Ralph Baer, e simulava uma partida de tênis.

Visto o grande potencial dos jogos digitais, o objetivo inicial que era de diversão se transforma em oportunidades financeiras e de consumo. Conforme mais foi se tornando sucesso e chamando cada vez mais atenção das pessoas, a procura se intensificou e os jogos digitais se tornaram um negócio, o que podemos verificar com os avanços de consoles e disputa no mercado pela Nintendo, Xbox, PlayStation. Outros exemplos de evolução dos brinquedos: em 1950, com a ida do homem à lua, surgiram os brinquedos espaciais, tais como naves, aviões, foguetes; a partir de 1980, com a evolução tecnológica, vieram mais consoles, fliperamas, carrinho de controle remoto, bonecas que falam, até chegar no século XXI, com os jogos virtuais, apresentando qualidades gráficas cada vez mais realistas. Por consequência, proporcionam grande fascínio no público infante-juvenil.

Lucchese e Ribeiro (2009) dizem que o jogo digital é uma prática lúdica formada por ações que resultam numa condição final. Tais ações são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que, no contexto dos jogos digitais, são regidos por um *software*. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à história do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como o resultado das ações do jogador. Outra característica marcante nos jogos digitais se refere a condições rígidas de regras. Apesar dos jogos, em geral, serem regrados, quando se refere aos jogos tradicionais, sempre existe a possibilidade de negociação das regras. Nessa negociação,

pode-se optar ou não por algum tipo de punição quando um caso específico ocorre no decorrer da brincadeira ou até mesmo mudar a forma de brincar, e tal negociação é realizada e respeitada pelos participantes no início ou mesmo durante a brincadeira. No caso dos jogos digitais, essa flexibilidade não é comum, uma vez que as regras são traduzidas em algoritmos de computador, sendo assim sistematicamente seguidas.

Os “aparatos” eletrônicos, segundo Lucchese e Ribeiro (2009), são considerados um ambiente ou um meio físico através do qual jogadores interagem. Este meio físico substitui locais e acessórios que se possa imaginar para a realização de um jogo, além de criar possibilidades inviáveis de serem experimentadas no “não digital”. Com isso, os jogos digitais são uma forma de representação de um jogo e/ou brincadeira, sendo que o digital apresenta “Uma ‘realidade virtual’ muito mais rica e poderosa sob a perspectiva sensorial e oferecem formas de interação de um dinamismo impossível de ser observado em ambientes não digitais.” (LUCCHESE e RIBEIRO, 2009, p. 13, grifo dos autores). Lucchese e Ribeiro (2009) relatam que os constantes avanços obtidos mediante as tecnologias proporcionam uma interatividade diferente entre os participantes, sendo uma interatividade através do digital.

A geração de “nativos digitais” já nasce nesse mundo tecnológico com *games*, e-mail, *chat*, telefones celulares, internet e outras tecnologias interativas. Segundo Palfrey (2011) são chamados de nativos digitais os que nasceram e apresentam habilidade e facilidade em lidar com instrumentos digitais. Ainda explica o uso deste termo para denominar essa geração, pois eles nascem envoltos numa atmosfera tecnológica que garante uma maior facilidade e naturalidade ao lidar com os recursos atuais.

A atratividade das crianças perante aos jogos digitais é a possibilidade de interação com o virtual e interação através do virtual, experimentando novas sensações, aventuras como dirigir carros, aviões, ou seja, coisas que pela idade do infante não podem ser realizadas no real. No entanto, as gerações contemporâneas continuam a gostar de participar de jogos e brincadeiras “tradicionais”, como amarelinha, pipa, corda e outros e, ao mesmo tempo, também jogam e brincam de novas maneiras, a sós ou socialmente, através do digital (COTONHOTO, ROSSETTI, 2016).

O brincar na atualidade

Kishimoto (1998) afirma que os jogos têm diversas origens e culturas, que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Eles têm função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças, estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando, assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social” (KISHIMOTO, 1998, p. 15). A autora traz sentidos para o brincar esclarecendo que “[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui.” (KISHIMOTO, 2005, p.17). Por conta disso, o termo jogo pode possuir significados distintos de acordo com a cultura e a época.

Fantim (2015) descreve que, para entender a ludicidade na atualidade, é importante pensar na criança que as realiza e no contexto sociocultural em que tal ocorre. Desse modo, as crianças são entendidas como atores e sujeitos históricos que produzem e se apropriam da cultura, sendo que elas constroem suas experiências e participam na vida dos que a rodeiam.

O superinvestimento dos jovens e das crianças nos videogames e nas redes sociais é decorrente do fenômeno atual da hipermodernidade e das transformações digitais. Também nos traz reflexões sobre os impactos dessas formas de brincadeiras na atualidade e ao fenômeno do isolamento social provocado pela Covid-19, transformando as brincadeiras através dos jogos digitais em novas maneiras de interação e socialização.

Para Aguiar (2014) o ser humano é um ser relacional e seu crescimento ocorre na interação entre eu e não eu, ou seja, crescimento e desenvolvimento implicam em trocas entre o indivíduo e seu meio, surgindo através dessas trocas a possibilidade de entrar em contato com o novo e com o diferente. Com isso, Fantim (2015) afirma que os jogos digitais fogem dos limites espaço-temporais típicos da relação face a face, criando novas formas de interação entre as pessoas. As novas formas de interação e sociabilidade mediadas pelos jogos digitais nos levam a pensar nestes como novos cenários de ação e espaços diferenciados de comunicação, socialização e aprendizagem. Fantim (2015) ainda descreve que as brincadeiras com os jogos digitais podem ser testemunhas de diferentes tipos de interação, pois a socialização que promovem não pode ser entendida como condicionada pelo objeto e sim como um processo de apropriação e de reconstrução que os jogos digitais propiciam.

Giovanetti (2009) descreve que, em comparação ao passado, hoje a tecnologia chegou ao nível em que a vida depende cada vez mais do seu desenvolvimento. Com a evolução dos computadores, a internet cada vez mais veloz faz com que os acontecimentos aconteçam agora e já se tornam passado. A internet e as tecnologias digitais proporcionam contatos com pessoas

em qualquer parte do mundo e em qualquer momento. Celulares, computadores, videogames, cada vez mais atualizados com versões que possibilitam aos usuários atividades diversas, como imagens mais definidas, fotografias mais detalhadas, filmagens, mensagens, canais abertos de televisão e música tanto pelos celulares ou computadores, estão sendo substituídos por plataformas de *streaming*, como Netflix, Spotify, hbo max, disney+. O referido autor ainda cita como exemplo as práticas dentro das casas, antes havia uma televisão para reunir a família na sala, hoje podemos encontrar cada vez mais televisores em cada quarto. Isso também se refere aos celulares, em que havia um telefone na casa, hoje cada indivíduo possui o seu e alguns celulares ainda possuem dois *chips* (números para contato).

Segundo Giovanetti (2009), o termo “hipermoderno” para descrever os dias na atualidade começou a ser usado por alguns estudiosos franceses a partir de 1990, com a finalidade de mostrar como a sociedade vem se organizando. Considerando Lipovetsky como o grande responsável pelo termo hipermodernidade, Giovanetti (2009) descreve que nossa sociedade perpassa por uma cultura hedonista, que incita ao imediatismo e à urgência do prazer, tendo como pilares principais o consumo e o individualismo. Esse individualismo é consumista e hedonista, no qual toma o outro como objeto e promove um isolamento. “O centramento do eu e o outro como objeto estão pautando nosso agir hoje”. (GIOVANETTI, 2009, p. 25).

Bauman (2011) também escreve sobre o fenômeno atual chamando de modernidade líquida. A “modernidade sólida”, como ele intitula a sociedade moderna dos séculos XVIII e XIX, perdeu a sua firmeza e, atualmente, vivemos em um estado de liquidez, em que as nossas relações sociais e econômicas vêm se tornando cada vez mais flexíveis e fluidas. O autor faz uma associação ao líquido pelo fato de que os líquidos jamais se imobilizam e tampouco conservam sua forma por muito tempo. As condições humanas estão se tornando mais escorregadias, inclinando a se locomover e se desfazer mediante a qualquer indisposição, assim como os líquidos. Atualmente, relacionamentos, laços sociais, afetividade, segurança, liberdade, emprego, economia e demais tendem sempre a estar fluindo (BAUMAN, 2011). Nos nossos dias, quase tudo perpassa por mudanças: as modas, os objetos que despertam nossa atenção, as brincadeiras e as formas de se relacionar.

Ao analisar as configurações do mundo contemporâneo, Bauman (2011) também provoca a reflexão acerca do lugar ocupado pelas crianças nas sociedades orientadas pelo consumo e individualismo. Ele retrata que, embora a vida na maior parte provenha do *off-line*, os aparelhos eletrônicos cada vez mais se multiplicam e tornam o acesso ao outro mais fácil e rápido. Porém, torna o encontro virtual breve, descartável e superficial, reflexo da

“modernidade líquida”. Como o próprio autor afirma, o papel de consumidor, de modo distinto do de produtor, não reconhece especificidade de idade.

Temos hoje algo que nossos genitores no passado não tinham e nem pensavam sobre, que é a internet, que nos conecta com qualquer informação em tempo real. Bauman (2011) afirma que é injusto culpar a tecnologia pelo que acontece com as crianças nascidas nesse mundo hiperconectado a cabo ou sem fio:

Os aparelhos eletrônicos respondem a uma necessidade que não criaram; o máximo que fizeram foi torná-la mais aguda e evidente, por colocarem ao alcance de todos, e de modo sedutor, os meios de satisfazê-la sem exigir qualquer esforço maior que apertar algumas teclas. (BAUMAN,2011, p. 14)

Tanto o *on-line* quanto o *off-line* dividem opiniões no que remete à interação e conexão entre as pessoas. Bauman (2011) aponta que se estamos sempre conectados, provavelmente nunca estaremos completamente sós, porém nunca conseguiremos uma comunicação com pessoas presencialmente do nosso meio de imediato. O autor também destaca a importância da solidão, pois, se nunca estamos sós, não podemos refletir, juntar os pensamentos, criar, dar sentido à comunicação.

Fróis (2010) assinala que a criança constrói sua subjetividade através das relações nas brincadeiras, indiferentemente de forma analógica (física) ou digital. A criança brinca com o celular, videogame e computador, transformando esses objetos em forma lúdica, apropriando-se da cultura tecnológica atual. A autora ainda descreve o brincar digital como funcionamento independente, em que a imagem digital não busca substituir a realidade.

Com a internet, permitiu-se encobrir o vazio ou pelo menos aliviar o tédio. Todavia, a companhia que tantas vezes faltava e ausência cada vez mais sentida retorna às telas eletrônicas, embora sempre virtualmente. Atualmente, até por segurança no mundo em que vivemos, raramente vemos crianças brincando nas ruas como acontecia até pouco tempo atrás, principalmente nos grandes centros urbanos. Devido aos pais saírem para o trabalho, as crianças quando não estão na escola, boa parte está em casa jogando videogame, brincando com o computador, assistindo televisão. Podemos encontrar as crianças, principalmente nas grandes cidades, fixadas nas telas, em que o brincar digital é uma prática infantil cada vez maior na hipermodernidade.

Através dos videogames, segundo Le Breton (2017), o indivíduo autoriza uma multiplicidade de si frente ao apagamento do corpo desconhecido. Por ora, o autor citando Guillaume (1989) diz que a internet e o espaço digital nos levam a uma comunicação espectral,

na qual não se sabe se o indivíduo está com outros ao mesmo tempo. As tecnologias digitais constituem um espaço potencial à disposição da criança se as crianças possuírem fluidez, capacidade de recuar e flexibilidade.

A relação através dos jogos digitais se dá pelo desaparecimento da subjetividade do cotidiano em favor do mundo no qual o indivíduo se lança na alegria dessa relação (LE BRETON, 2017). Segundo o referido autor, o digital exerce um “efeito narcótico” mediante ao laço social do contato, libertando a responsabilidade do corpo, permitindo fazer um mundo de acordo com suas regras próprias. O autor descreve um transe, uma dissolução de si, que apaga temporariamente o ambiente social. O indivíduo mergulha com imensa intensidade no jogo que esquece do seu social, voltar a esse mundo não é muito gratificante. Por esse motivo, muitas crianças têm dificuldades de sair do êxtase do jogo e pressa de voltar a jogar o mais rápido possível.

No espaço digital dos jogos, a ausência do corpo autoriza tudo, o indivíduo torna-se quem ele quiser e no tempo em que deseja. Algumas crianças, segundo Le Breton (2017), são tomados pelo jogo e acabam se desinteressando e desinvestindo da sua vida pessoal, familiar e escolar, fechando-se nos quartos, saindo raramente, tendo relações cada vez mais através do digital do que no presencial.

Frente a esse “mundo líquido”, conforme Bauman (2011), o superinvestimento das crianças nos videogames e nas redes sociais é decorrente ao fenômeno atual de como nossa sociedade vem se caracterizando. Le Breton (2017) afirma que esse superinvestimento nos videogames não é uma patologia. É difícil para uma criança controlar-se. Portanto, podemos perceber que a virtualidade implica diversas questões quanto à formação da criança tanto no âmbito subjetivo quanto no social. Não é possível descrever com precisão quais são os impactos através do digital, principalmente no que diz respeito aos jogos digitais *on-line* e *off-line*.

Considerações Finais

Esse parágrafo não tem relação com o que apresentou. Não faz sentido trazer essa discussão aqui. A sociedade vem passando por várias modificações ao longo do tempo, as quais influenciam os modos de ser e viver dos sujeitos em todos os aspectos. Nesse contexto, o brincar vem sendo influenciado pela concepção de infância que se tem e pelo lugar que ela ocupa na sociedade. Com o advento da hipermodernidade e avanços das tecnologias de informação, os

jogos vêm configurando novas funcionalidades na sociedade atual e nessas novas formas de brincadeira através dos jogos digitais.

Ser criança na hipermodernidade remete a essas novas formas de brincadeira, não deixando de lado as brincadeiras tradicionais. Claro que o evento pandêmico da Covid-19 contribuiu para que as crianças pudessem ter maior acesso aos aparatos tecnológicos, jogos digitais e maior interação virtual. Também é inegável a presença dessas tecnologias até mesmo nas áreas mais carentes da população, por mais que seja menor, podemos perceber que também há acessibilidade a essas tecnologias. Entretanto, é importante não haver generalização do uso das tecnologias entre as crianças, considerando as diversas camadas sociais e as dificuldades de acesso a tais tecnologias, tornando complexa a análise.

Cabe ressaltar que nas classes mais favorecidas, as crianças possuem todo tipo de tecnologia em mãos. A criança, o brincar e o capitalismo estão em ligação na nossa sociedade, sendo que o capitalismo está cada vez mais presente no brincar como forma de conquistar a criança, tornando-a consumidora ativa. Os brinquedos e brincadeiras perdem suas características simples para as formas mais avançadas de informática e engenharia.

Podemos perceber que hoje somos abarcados pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, o que se deve a nossa sociedade que vive em um ritmo instantâneo e rápido. As crianças acabam sendo envolvidas nessa forma de vida, em que há uma exaltação de aparatos tecnológicos que são substituídos por versões cada vez mais avançadas e velozes, prometendo uma satisfação de prazeres sem fim.

Entendemos que tanto celulares, computadores, *tablets*, videogames têm a proposta de ser aparatos ‘interativos’, uma relação entre usuário e máquina, ou usuário e outro usuário através da máquina, podendo abrir novas possibilidades de interação. Os jogos, mesmo sendo eletrônicos, possibilitam à criança se expressar, mesmo sendo uma experiência diminuída por não estar em contato com o outro para que haja uma troca. Independente do corpo estar adormecido ou não (no caso dos jogos que possuem mobilidade Kinect ou Wii), a criança está vivenciando sua experiência sempre através de uma máquina.

Podemos perceber também que o aumento da utilização desses aparelhos pelas crianças para brincar é a mudança na sociedade atual, cada vez mais violenta, onde as crianças ficam mais dentro de suas casas, onde têm à sua disposição esses objetos tecnológicos, em que podem ter contato e informações do mundo através desses como forma de aprendizado, passatempo e entretenimento.

Assim podemos também perceber as interações infantis, refletindo a modernidade líquida, em que o virtual cada vez mais ganha espaço e a presença cada vez mais distância. Mesmo que o brincar digital proporcione o brincar com outra pessoa à distância, a criança estará sempre em frente à máquina, refletindo novamente a ‘modernidade fluida’ no brincar mais individualizado. Todavia, por mais que a criança brinque com alguém pela conexão via internet, ela brinca.

Contudo, poderíamos nos perguntar como ficaria o estudo do desenvolvimento infantil e as interações sociais tendo como base os jogos digitais? Como estão sendo as brincadeiras das crianças na hipermodernidade através do digital? Quais as consequências após esse tempo de confinamento e reclusão e brincadeiras infantis? Qual sentido que essas crianças estão tendo e criando através desse brincar? Como essas crianças estão lidando com o tédio e a frustração pela construção desse tempo através do digital? Ainda não sabemos como essas transformações vão repercutir na vida das crianças a médio e longo prazos. “As novas gerações precisam de um barqueiro para ajudá-las a se apropriar das ferramentas, sem contudo, perderem-se.” (LE BRETON, 2017, p.30)

Referências

- AGUIAR, L. **Gestalt-terapia com crianças: teoria e prática**. São Paulo: Ed Summus, 2014.
- ARAÚJO, Carmela de. O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na Educação Infantil. **Universo Acadêmico**, Taquara, v. 9, n. 1, jan./dez. 2016.
- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BAUMAN, Zygmunt. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- BELLO, R.S., 2013. Sobre História e Videogames: Possibilidades de análise teórico-metodológica. In: **Anais Eletrônicos do XXVII Simpósio Nacional de História da Anpuh: Conhecimento histórico e diálogo social**. Natal, RN: Anpuh. Disponível em <<http://www.snh2013.anpuh.org/>>. Acesso em: 17 de janeiro de 2019.
- BERTOLDO, J.V.; RUSCHEL, M.A. M.. Jogar e Brincar: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento. **Revista do Professor**, Rio Pardo - RS, v. 61, p. 10 - 13, 31 mar. 2000.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 2001.

COTONHOTO, L. A.; ROSSETTI, C. B. Prática de Jogos Eletrônicos por crianças pequenas: O que dizem as pesquisas recentes?. **Psicopedagogia** (São Paulo), v. 33, p. 346, 2016.

DALLABONA, S.R.; MENDES, S.M.S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar uma forma de educar. **Rev. Divulg. Téc.-Cient.** ICPG, v.1, n.4, p.107-12, 2004.

FANTIM, M. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, 13 (1), pp. 195-208, 2015.

FRÓIS, Érica Silva. **As práticas da criança na contemporaneidade: o brincar analógico e digital** - Uma perspectiva acerca do corpo no processo de subjetivação infantil. 2010. Dissertação (Mestrado em Psicologia), Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

GIOVANETTI, José Paulo. A existência e suas patologias no mundo hipermoderno. In: RIBEIRO, W.; ROMERO, E. et al. (Orgs.). **Vulnerabilidade Humana e Conflitos Sociais**. 1.ed. São Paulo: Della Bídia Editora. 2009, cap.2, p. 24-38.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998

LE BRETON, David. Adolescência e Comunicação. In: LIMA, Nácia Laguárdia; STENGEL, M.; DIAS, V. C. (Orgs.). **Juventude e Cultura Digital: Diálogos Interdisciplinares**. Belo Horizonte: Artesã, 2017. Cap.1, p.15-31.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, 2009. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf> Acesso em: 05 Maio 2019.

PALFREY, John. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da Infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 2011.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1984.

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