

HUMANAS E SOCIAIS

V.10 • N.2 • 2024 • Fluxo Contínuo

ISSN Digital: 2316-3801

ISSN Impresso: 2316-3348

DOI: 10.17564/2316-3801.2024v10n2p426-440



INFLUÊNCIA DAS PLATAFORMAS DIGITAIS E JOGOS VIRTUAIS NA ELABORAÇÃO DO BRINCAR DE CRIANÇAS EM IDADE ESCOLAR

INFLUENCE OF DIGITAL PLATFORMS AND VIRTUAL GAMES ON
THE PLAY OF SCHOOL-AGE CHILDREN

INFLUENCIA DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES Y JUEGOS
VIRTUALES EN EL JUEGO DE LOS NIÑOS EN EDAD ESCOLAR

Sophya de Lima Domingos¹

Luzia Iara Pfeifer²

Amanda Mota Pacciullo Sposito³

RESUMO

O brincar é um fenômeno cultural, integrado a um contexto histórico e social. Na sociedade contemporânea, os diferentes tipos de aparelhos eletrônicos e plataformas digitais proporcionam novas formas de brincar e faz-se importante aprofundar o conhecimento e compreensão sobre o impacto dos ambientes virtuais no desenvolvimento de brincadeiras e busca por diversão. Desta forma, o objetivo deste estudo foi analisar como o brincar de crianças em idade escolar se desenvolve nos ambientes virtuais e como este acesso influencia também a elaboração de brincadeiras nos ambientes físicos, considerando o ponto de vista das próprias crianças brincantes. Tratou-se de um estudo exploratório, qualitativo. Participaram 14 crianças entre 8 e 12 anos, com desenvolvimento típico. Foram realizadas entrevistas semiestruturadas, na residência dos participantes. A análise de conteúdo permitiu identificar que as crianças acessam plataformas digitais (redes sociais, *streaming*, jogos *online*) e jogos virtuais *offline*. As crianças consomem preferencialmente conteúdo acerca de jogos, danças, humor e comédia, e estas atividades lúdicas observadas na internet servem como inspiração temática e como modelagem das brincadeiras desenvolvidas na vida real. Além de consumir, algumas crianças relataram produzir conteúdos virtuais. Ao utilizarem as tecnologias, as crianças encontram novas formas de brincar, dentro e fora do mundo virtual. Este fenômeno evidencia uma integração dos meios digitais ao repertório lúdico, seja em experiências individuais ou atividades em grupo.

PALAVRAS-CHAVE

Mídias Sociais. Tecnologia Digital. Jogos e Brinquedos. Internet. Criança.

ABSTRACT

Playing is a cultural phenomenon integrated into a historical and social context. In contemporary society, different types of electronic devices and digital platforms provide new ways of playing, and it is essential to deepen knowledge and understanding about the impact of virtual environments on the development of games and the search for fun. Therefore, the objective of this study was to analyze how the play of school-age children develops in virtual environments and how this access also influences the development of games in physical environments, considering the point of view of the playing children themselves. This was an exploratory, qualitative study. Fourteen children between 8 and 12 years old, with typical development, participated. Semi-structured interviews were carried out at the participants' homes. Content analysis made it possible to identify which children access digital platforms (social networks, streaming, online games) and offline virtual games. Children preferably consume content about games, dances, humor and comedy, and these playful activities observed on the internet serve as a thematic inspiration and as a model of the games developed in real life. In addition to consuming, some children reported producing virtual content. Children find new ways to play inside and outside the virtual world when using technology. This phenomenon highlights integrating digital media into the recreational repertoire, whether in individual experiences or group activities.

KEYWORDS

Social Media; Digital Technology; games and toys; Internet; child.

RESUMEN

El juego es un fenómeno cultural, integrado en un contexto histórico y social. En la sociedad contemporánea, diferentes tipos de dispositivos electrónicos y plataformas digitales brindan nuevas formas de jugar y es importante profundizar en el conocimiento y comprensión sobre el impacto de los entornos virtuales en el desarrollo de los juegos y la búsqueda de diversión. Por tanto, el objetivo de este estudio fue analizar cómo se desarrolla el juego de los niños en edad escolar en entornos virtuales y cómo este acceso influye también en el desarrollo de los juegos en entornos físicos, considerando el punto de vista de los propios niños jugadores. Este fue un estudio exploratorio y cualitativo. Participaron 14 niños entre 8 y 12 años, con desarrollo típico. Se realizaron entrevistas semiestructuradas en los domicilios de los participantes. El análisis de contenido permitió identificar qué niños acceden a plataformas digitales (redes sociales, streaming, juegos online) y juegos virtuales offline. Los niños consumen preferentemente contenidos sobre juegos, bailes, humor y comedia, y estas actividades lúdicas observadas en Internet sirven como inspiración temática y como modelo de los juegos desar-

rollados en la vida real. Además de consumir, algunos niños reportaron producir contenidos virtuales. Al utilizar la tecnología los niños encuentran nuevas formas de jugar, dentro y fuera del mundo virtual. Este fenómeno pone de relieve una integración de los medios digitales en el repertorio recreativo, ya sea en experiencias individuales o actividades grupales.

PALABRAS CLAVE

Medios de Comunicación Sociales. Tecnología Digital. Juego e Implementos de Juego. Internet. Niño.

1 INTRODUÇÃO

O ser humano é produto e produtor de cultura, uma vez que esta se transforma a partir das práticas pessoais, ao mesmo tempo em que direciona as atividades humanas. Isto implica na consideração de que toda atividade, e os consequentes fenômenos do desenvolvimento humano, influenciam e são influenciados pelos diversos contextos culturais que os envolvem, em uma rede dinâmica e multifacetada (Becker, 2017).

A principal forma da criança se expressar e executar o seu fazer é através do brincar (Ferland; Santa'anna; Pfeifer, 2022). Brincando, a criança encontra-se em estado de busca, de descoberta, escolhas, criação e recriação (Pereira, 2005). O brincar possibilita o prazer, domínio, criatividade, expressão, humor, indagação e autonomia, assim como vincula e cria laços entre os participantes, mesmo que temporários (Ferland; Santa'anna; Pfeifer, 2022; Pereira, 2005).

O brincar estimula o desenvolvimento social, cognitivo, emocional, de habilidades físicas e linguagem (Lifter *et al.*, 2011), e juntamente com o desenvolvimento infantil, são influenciados pelos estímulos recebidos, pelo ambiente e contexto que a criança se insere.

O brinquedo e a brincadeira são integrados a um contexto histórico e social (Alcântara; Osório, 2013) e, portanto, o brincar é um fenômeno cultural. O crescente acesso às tecnologias digitais na rotina das sociedades urbanizadas e a constituição de uma cultura intensamente conectada, abrem possibilidades para o estabelecimento de novos contextos de brincadeira influenciados pelos diversos dispositivos tecnológicos (Becker, 2017). Sendo assim, na sociedade contemporânea, o brincar está associado ao uso de diferentes tipos de aparelhos eletrônicos e plataformas digitais.

As plataformas digitais são ambientes virtuais que facilitam interações, transações e compartilhamento de informações entre indivíduos, instituições e empresas. Esses espaços possibilitam a criação, distribuição e consumo de conteúdo *online*, abrangendo uma variedade de formas como redes sociais, aplicativos, *sites* e serviços (Fia Business School, 2023). No Brasil, em 2023, cerca de 95% da população na faixa etária de 9 a 17 anos utilizou a internet (CENTRO REGIONAL [...], 2023).

Enfatiza-se que, durante a pandemia de COVID-19, a tecnologia tornou-se uma aliada para entretenimento, diversão e contato social. Desta forma, para brincar e comunicar-se com amigos e familiares, as crian-

ças utilizaram com maior intensidade os recursos tecnológicos disponíveis (Aliagas-Marin *et al.*, 2021), o que contribuiu para aumentar expressivamente o tempo gasto nas plataformas digitais a partir de então.

Além do conteúdo *online*, jogos virtuais *offline*, como videogames ou jogos baixados em *tablets* e *smartphones*, também têm sido muito utilizados pelo público infanto-juvenil para brincar. Muitas vezes os jogos virtuais permitem que as crianças experimentem atuar e/ou controlar um personagem dentro de mundos fictícios. Neste universo ficcional, as crianças exploram o ambiente e desenvolvem habilidades de uma forma lúdica (Hashmi; Paine; Hay, 2021).

Assim, observa-se que, na sociedade atual, as plataformas digitais e jogos virtuais proporcionam novas formas de brincar e faz-se importante aprofundar o conhecimento e compreensão sobre o impacto dos ambientes virtuais no desenvolvimento de brincadeiras e busca por diversão. No entanto, a literatura carece de estudos abordando a influência dos ambientes virtuais na elaboração do brincar, especialmente sob a perspectiva da própria criança brincante.

Foram encontrados na literatura, apenas dois estudos prévios que exploraram as implicações das tecnologias sobre o brincar na visão da própria criança (Becker, 2017; Silva; Costa; Soares, 2021), sendo que o estudo de Silva, Costa e Soares (2021) abrange diferentes faixas etárias em sua análise.

Diante da lacuna evidente na literatura acerca do tema em questão, este estudo teve como objetivo analisar como o brincar de crianças em idade escolar se desenvolve nos ambientes virtuais e como este acesso influencia também a elaboração de brincadeiras nos ambientes físicos, considerando o ponto de vista das próprias crianças brincantes.

2 MÉTODO

Este é um estudo descritivo exploratório, transversal, de análise qualitativa.

De acordo com a Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, que normatiza pesquisas com seres humanos, este estudo foi submetido à análise de um Comitê de Ética, tendo sido aprovado com o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) 64656622.0.0000.5440.

A pesquisa foi realizada no domicílio da criança, o que foi previamente combinado com os cuidadores.

Participaram do estudo crianças com desenvolvimento típico, com idade entre 8 e 12 anos, de uma cidade do interior de São Paulo, que acessam internet, utilizam plataformas digitais e/ou jogos virtuais, que concordaram em participar do estudo através da assinatura do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido, e que obtiveram autorização dos pais para participação a partir da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Foi estabelecida a idade mínima de 8 anos para que os participantes, considerando-se o desenvolvimento infantil típico, já tivessem capacidade cognitiva para acessar as plataformas digitais e jogos virtuais de forma mais independente e autônoma e discorrer respostas mais complexas a partir de uma entrevista semiestruturada.

Inicialmente foi divulgado, em redes sociais, um cartaz de convite para participação na pesquisa. O cartaz foi elaborado em linguagem simples e atrativa, contendo as informações sobre o objetivo e

possíveis participantes da pesquisa. A partir da divulgação do cartaz, pais de crianças elegíveis para a pesquisa entraram em contato com as pesquisadoras, manifestando o interesse de participação de seus filhos no estudo.

Após a manifestação do interesse, foram então trocadas mensagens escritas e áudios com esses pais, em que foram explicados detalhadamente o objetivo da pesquisa, a forma de coleta dos dados e foi combinado um local, dia e horário para que a entrevista ocorresse.

Para a coleta de dados, foi utilizada a técnica de entrevista semiestruturada, com perguntas abertas, garantindo que o entrevistado tivesse a possibilidade de discorrer sobre a questão apresentada, sem respostas ou circunstâncias prefixadas pelo pesquisador e permitindo pequenas adaptações ao nível compreensivo de cada participante. Esta técnica valoriza a palavra e permite que os atores sociais expressem suas crenças, sentimentos, desejos e também as justificativas para suas ações (GIL, 2008). É válido mencionar que as pesquisas desenvolvidas com crianças garantem o reconhecimento, acolhimento e visibilidade deste grupo social (Lima; Meirelles, 2020).

Assim, foi elaborado um roteiro para guiar a entrevista semiestruturada. As entrevistas iniciaram com uma pergunta norteadora, a qual teve a função de ser disparadora da narrativa da criança: “Você usa dispositivos eletrônicos? Quais?”. A partir desta abordagem inicial, outras questões foram apresentadas pela pesquisadora, buscando investigar o conteúdo digital/virtual consumido; o tipo de atividades desenvolvidas em ambientes virtuais; o tempo dispendido nestas atividades virtuais; se havia algum tipo de controle ou restrição dos cuidadores; as brincadeiras individuais e/ou grupais desenvolvidas pela influência direta ou indireta das plataformas digitais; os brinquedos adquiridos por influência do uso das plataformas ou jogos virtuais.

As entrevistas foram realizadas com cada criança, individualmente. As crianças e seus pais puderam decidir se o cuidador permaneceria no ambiente durante a realização da entrevista, sendo que alguns permaneceram e outros não. Foi necessário apenas um encontro com cada participante, com duração máxima de 30 minutos.

As entrevistas foram gravadas, utilizando-se o celular da pesquisadora e, posteriormente, foram transcritas na íntegra. Após a transcrição das conversas, foi realizada análise qualitativa, de conteúdo (Mayan, 2001). Desta forma, inicialmente, realizou-se a leitura exaustiva do material, identificando palavras, frases e conceitos. Na sequência, foi realizada a categorização dos dados. Na etapa final, as categorias iniciais foram revistas e agrupadas em temas mais amplos e com maior profundidade analítica.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Participaram da pesquisa quatorze crianças, sendo sete do sexo feminino e sete do sexo masculino. A faixa etária das crianças variou de 8 a 12 anos, com uma idade média de 10,1 anos.

A análise qualitativa dos dados permitiu a identificação de cinco temas ligados ao brincar, os quais serão apresentados a seguir: “conteúdo consumido buscando diversão”; “temas e brincadeiras do virtual reproduzidos no mundo físico”; “as infinitas possibilidades de vivências da realidade vir-

tual”; “impactos emocionais dos jogos *online*”; e “brincadeiras solitárias e grupais em tempos de um brincar digital”.

3.1 CONTEÚDO CONSUMIDO BUSCANDO DIVERSÃO

As crianças evidenciaram grande consumo de serviços de *streaming*, relatando acesso a variadas plataformas de filmes e séries. O serviço de streaming caracteriza-se por ser uma plataforma *online* que permite transmitir conteúdo, como filmes, séries, música ou outros tipos de mídia, diretamente pela internet, sem necessidade de *download*.

Proporcionam acesso a conteúdos em qualquer momento e lugar, oferecendo um nível consideravelmente maior de conveniência, flexibilidade, engajamento e autonomia aos espectadores, o que permite a exploração de uma ampla gama de materiais audiovisuais (Martins; Eberhardt; Finger, 2023). Este dado é congruente com o apresentado pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (2022), o qual apontou que aproximadamente 82% do público infantojuvenil brasileiro se envolve na visualização de séries, vídeos, programas e filmes por intermédio da internet.

Os títulos mais mencionados pelas crianças como assistidos referem-se a uma animação japonesa e séries apresentando personagens com super habilidades ou poderes sobrenaturais.

Já os aplicativos mais utilizados pelas crianças foram o *WhatsApp*, o *YouTube* e o *TikTok*.

Em relação ao *WhatsApp*, as crianças referiram utilizá-lo para comunicarem-se com familiares e amigos. Além destas interações tradicionais, também encontram diversão na plataforma, como nos explica o participante no trecho abaixo: “Tenho quinze grupos de fofoca” (menino, 9 anos).

No que se refere aos canais mais visualizados no *YouTube*, destaca-se o interesse em conteúdo relacionado a jogos. Os vídeos presentes nesses canais consistem em gravações dos proprietários jogando e discutindo sobre o jogo em questão. O conteúdo frequentemente incorpora elementos como comentários, análises críticas e reações do jogador durante as sessões de jogo. Desta forma, o interesse das crianças permanece focado nos jogos, mesmo quando não estão participando diretamente das partidas.

No âmbito dos conteúdos mais consumidos no *TikTok*, destacam-se as categorias de dança e vídeos de humor e comédia. É importante ressaltar que o espectro de conteúdo referido pelas crianças é abrangente, entretanto, encontra-se intrinsecamente ligado ao domínio do entretenimento e do lazer. Este conteúdo frequentemente não se vincula a indivíduos específicos, mas sim a padrões ou estilos de conteúdo, ou seja, as crianças estão consumindo conteúdo de criadores que muitas vezes são desconhecidos para elas.

Esses resultados coincidem com a pesquisa realizada por Araújo (2021), a qual destaca que os vídeos preferidos pela maioria das crianças são engraçados, de brincadeiras e provocações, jogos e desafios, sendo todos caracterizados por uma forte ênfase no lúdico. A preferência por conteúdos lúdicos também encontra respaldo em estudos anteriores, como os de Fernández (1997), que ao investigar as motivações das crianças para assistirem televisão, já apontava para a predileção por programas de natureza lúdica e humorística. Assim observa-se que este padrão persiste e se repete, agora nas plataformas digitais.

3.2 TEMAS E BRINCADEIRAS DO VIRTUAL REPRODUZIDOS NO MUNDO FÍSICO

A análise dos depoimentos obtidos evidenciou que as crianças incorporam em seu cotidiano, temas, brincadeiras e diferentes práticas inspiradas no conteúdo consumido nas plataformas digitais, confirmando que a brincadeira se manifesta como uma prática cultural intrinsecamente ligada às características do momento social e histórico. No cenário contemporâneo, marcado pelo uso crescente de tecnologias digitais, ocorrem apropriações criativas dessas tecnologias por parte das crianças, propiciando a construção de novas culturas lúdicas (Becker, 2017).

A emergência da cultura atual do brincar é baseada em experiências híbridas que integram elementos digitais e tradicionais, de forma complementar, em um mesmo contexto lúdico (Lemos, 2004). Desta forma, a dicotomia entre digital/não-digital torna-se cada vez mais complexa e, de certa forma, desnecessária, no âmbito de uma cultura infantil intrinsecamente conectada (Becker, 2017).

As brincadeiras mais citadas pelos participantes, como influenciadas pelo conteúdo virtual consumido incluíam: desenhos; faz de conta com bonecas; criação de brinquedos caseiros como peãozinho, foguete, balão e *slime*, por exemplo. Destaca-se que a brincadeira que foi mais citada é competitiva e inspirada em uma famosa série disponível em *streaming*. As crianças demonstraram estar cientes da associação da brincadeira com a produção ficcional, conhecida popularmente por seu conteúdo violento, cuja trama envolve os personagens em situações competitivas extremas, incluindo ocorrências de mortes.

Alguns participantes expressaram preocupação em relação à violência contida na série, como evidenciado no trecho a seguir: “Como é série de 18, minha mãe não deixou assistir, então eu não assisti. Mas começou a ‘postarem’ no ‘Youtube’, e aí no recreio a gente brinca, às vezes. Só que, eu acho o próprio filme muito violento” (menina, 10 anos).

Em consonância às observações de Becker (2017), ressalta-se que as crianças não se restringem à simples reprodução do que é observado e consumido digitalmente, engajando-se em um processo de reinterpretação, conferindo novos sentidos e significados às práticas em questão, como foi observado no exemplo da brincadeira acima citada, inicialmente associada a conteúdo de natureza violenta, porém realizada apenas com caráter lúdico pelos participantes deste estudo. Contudo, é crucial destacar que as crianças podem se expor a conteúdo inadequado e replicá-lo, acarretando riscos e desconfortos tanto para elas próprias quanto para outros.

Desafios perigosos e “trolagens” também foram considerados brincadeiras para os participantes. Cabe aqui a explicação que “trolagem” é o termo utilizado pelas crianças como gíria para referirem-se à tirar sarro, enganar ou sacanear outra pessoa, como nos exemplifica um participante no trecho abaixo: “A trolagem da bolacha com a pasta de dente [...] Você pega uma bolacha ‘Oreo’, tira o recheio e coloca pasta de dente” (menina, 12 anos).

É preciso refletir que os “desafios” são comumente apresentados em redes sociais de maneira lúdica ou sob a forma de um jogo, muitas vezes sem que os participantes (crianças) tenham plena consciência dos possíveis danos decorrentes da realização das tarefas propostas (Deslandes; Coutinho, 2020), as quais incluem riscos de impacto psicológico, de lesões físicas e até de morte. Já as “trolagens”, que representam as “pegadinhas”, apesar de fazerem parte da cultura infantil há vários anos, recebendo diferentes denominações, não deixam também de oferecer riscos de impacto psicológico e

de lesões físicas. A possibilidade de realizar “trolagens” com objetos cotidianos e simples torna essa prática uma brincadeira compartilhada entre diferentes crianças (Araújo, 2021).

Adicionalmente, foram destacadas atividades de maquiagem, culinárias e danças como exemplos que eram replicados no cotidiano lúdico das crianças. Também foram citadas aquisições de brinquedos que simulam objetos de jogos *online*, como armas e equipamentos dos personagens, por exemplo, evidenciando a forte influência dos conteúdos virtuais no desempenho do brincar no mundo físico.

3.3 AS INFINITAS POSSIBILIDADES DE VIVÊNCIAS DA REALIDADE VIRTUAL

A maioria das crianças da pesquisa se envolve em uma ampla variedade de jogos virtuais. Dentre as menções, destacou-se uma plataforma específica que oferece uma variedade praticamente infinita de jogos virtuais, gratuitos, que mantém as crianças engajadas, já que há sempre novos jogos disponíveis para explorar, sem restrições significativas da plataforma quanto ao uso ou ao tempo. Além disso, a facilidade de acesso, por estar disponível para diferentes dispositivos, como videogames, *smartphones* e computadores, contribui para a ampla acessibilidade e popularidade da plataforma.

Dentre as diversas modalidades de jogos disponíveis nessa plataforma, assim como em outros jogos e espaços digitais, é possível encontrar alguns que oferecem experiência de realidade virtual, permitindo que as crianças criem seus próprios “avatares” (personagens representativos de si) e realizem ações semelhantes à vida real, mas que seriam impossíveis para eles naquele momento, tais como assumir profissões e papéis de adultos. A inclusão da realidade virtual nos jogos abre um leque de possibilidades praticamente infinitas, onde os jogadores não encontram obstáculos significativos para desfrutar, como exemplificado pelos participantes nos trechos a seguir:

Lá [Nome da plataforma], eu costumo fazer parceria com meu amigo em vários tipos de profissões, um dia gente é policial, o outro é militar, o outro trabalha no museu. [...]. (menino, 8 anos).

[...] eu não posso dirigir, porque eu ainda sou criança. Aí no jogo, eu posso pegar o carro e levar meu amigo pro shopping. A gente pode dirigir ou a gente pode ter a nossa própria casa. A gente pode comprar coisas. (menina, 10 anos).

Assim, observa-se que esses jogos permitem a imersão em uma narrativa de ficção, com a possibilidade de assumir uma posição ativa no mundo virtual, de uma maneira particular. Dessa forma, a subjetividade do sujeito pode transpor os limites concretos da tela para assumir o corpo virtual do personagem, caracterizando novos modos de subjetivação emergentes em uma configuração social contemporânea (Gregório; Amparo, 2018).

O brincar inserido nos jogos de mundo virtual complexo constitui-se como potência para a atividade criativa e representa a possibilidade de, momentaneamente, se situar em outro plano da experiência, campo este situado entre a realidade interna e externa, o “espaço potencial”, onde o sentido de um objeto, coisa, pessoa e experiência se inserem em um processo aberto, cheio de plasticidade,

de evolução e desenvolvimento. Trata-se, portanto, de possibilidades de subjetivação a partir de um ambiente virtual, onde novas significações são passíveis de emergir à medida que incorpora formas de viver e de se relacionar que emergem nos sujeitos considerando os contextos relacionais da atualidade (Gregório; Amparo, 2018).

3.4 IMPACTOS EMOCIONAIS DOS JOGOS *ONLINE*

Ao utilizar plataformas digitais para jogos desempenhados simultaneamente com outros indivíduos (conhecidos pessoalmente ou não), as crianças ficaram expostas a situações que desencadearam uma variedade de respostas emocionais. Algumas delas relataram experimentar sentimentos de estresse e frustração durante a participação em jogos, o que pode ser relacionado com a natureza competitiva desses, bem como com a pressão para alcançar um desempenho elevado. Essa pressão pode resultar em respostas emocionais intensas, incluindo interações agressivas entre os jogadores, o que, conseqüentemente, pode desencadear sentimentos de tristeza e hostilidade.

Faz-se importante refletirmos que, ao ter contato com mensagens de agressividade, a criança pode começar a reproduzir estas atitudes no seu brincar. No presente estudo, uma criança relatou reproduzir xingamentos a outras pessoas. Estima-se que cerca de 17% das crianças brasileiras de 9 a 12 anos já agiram de forma ofensiva na internet (CENTRO REGIONAL [...], 2022). Conforme exemplificado na fala abaixo: “Eu fico bem triste quando alguém xinga eu e minha mãe, tipo assim, também começo a ficar bravo, daí depois eu começo a xingar muito” (menino, 8 anos).

As crianças reportaram incidentes de *cyberbullying*, o qual pode ser caracterizado como o uso de tecnologias de informação e comunicação para promover repetidamente comportamentos hostis com a intenção de prejudicar outros (Anderson; Sturm, 2007). Conforme documentado por Field (2018), as conseqüências para as vítimas de *cyberbullying* incluem maior ocorrência de tentativas de suicídio; manifestações psiquiátricas como depressão e ansiedade; abuso de substâncias psicoativas; sintomas somáticos manifestados fisicamente; e ainda angústia e frustração no desempenho de atividades cotidianas.

O estudo de Wei *et al.* (2012) indicou que a participação em jogos *online* está correlacionada com a incidência de depressão, fobia social, vício de uso da internet, sintomas somáticos e dor. Foi observado ainda que devido à presença dos elementos de competitividade e à busca por alto desempenho nos jogos, algumas crianças abordaram os jogos com seriedade, restringindo a percepção de entretenimento e limitando a tolerância a erros, como exemplificado na fala a seguir: “Ah, por causa que é tudo um tipo de jogo que não é pra brincadeira, sabe? É tudo coisa séria. Não é pra brincadeira” (menino, 8 anos).

Contudo, algumas crianças relataram impactos emocionais positivos advindos dos jogos, como, por exemplo, a sensação de minimizar a solidão, explicada no relato abaixo: “Eu fico muito sozinha às vezes, aí eu fico meio que conversando com esse personagem [...]. Aí pra mim é uma diversão” (menina, 11 anos).

No cenário contemporâneo, a solidão infantil é influenciada por diversos fatores, incluindo o distanciamento das famílias extensas devido à crescente mobilidade urbana; a diminuição da coesão comunitária; a escassez de disponibilidade e a sensação de insegurança dos responsáveis nas áreas

de recreação comunitárias; e o envolvimento expressivo dos pais no trabalho, restando pouco tempo para compartilharem atividades com as crianças (Rodger; Ziviani, 2006).

Esses fatores levam as crianças a buscarem experiências digitais, proporcionadas pelo fácil acesso e sensação de segurança (Rodger; Ziviani, 2006) e pelas possibilidades de interações e distrações. A tecnologia garante acesso aos amigos e companheiros de brincadeiras (Becker, 2017), em uma sociedade em que as crianças não se encontram mais em momentos de tempo livre, apenas em instituições, regidas por rotinas e afazeres, como escolas, por exemplo. Estima-se que 30% das crianças e adolescentes brasileiros já buscaram apoio emocional na internet (CENTRO REGIONAL [...], 2022).

3.5 BRINCADEIRAS SOLITÁRIAS E GRUPAIS EM TEMPOS DE UM BRINCAR DIGITAL

Conforme discutido acima, no contexto contemporâneo, é notável que as crianças possuem cada vez menos parceiros de brincadeiras no mundo físico.

Nesse contexto, destaca-se a escolha das crianças em utilizar plataformas digitais, como videogames ou serviços de *streaming*, como formas de entretenimento quando estão sozinhos. Este comportamento que os recursos digitais são empregados como estratégias para superar o tempo ocioso, evidenciando a versatilidade dessas tecnologias na ocupação do tempo livre das crianças e a diminuição da criatividade para desenvolver brincadeiras individuais na vida real, como abordado nas falas a seguir.

E quando eu tô entediada, eu fico no celular mesmo, quando não tem nada pra fazer. (menina, 11 anos).

Ah, lá tem uns vídeos que tipo, tiram você do tédio, então aparece um monte de memes lá, muito legal. (menino, 8 anos).

Os indivíduos se apropriam e atribuem significado às mídias e tecnologias digitais como um escape do cotidiano e de seus problemas. Os significados e sentidos associados a essas tecnologias incluem conceitos como salvação, distração, companhia, fuga, consolo, formas de “preencher vazios” e auxiliar na passagem do tempo (Tocantins; Wiggers, 2023). Neste sentido, os participantes dessa pesquisa enfatizaram que as plataformas digitais e jogos virtuais representam uma fuga do tempo ocioso, quando se encontram sozinhos.

Em alguns casos, as crianças verbalizaram expressamente a dificuldade em desenvolver o brincar individual no mundo físico:

Não, porque eu acho muito chato brincar sozinha, eu prefiro não. (menina, 10 anos).

Sozinho? É. Ixe daí fica difícil! Sozinho? Acho que não faço nenhuma brincadeira. (menino, 8 anos).

O ato de brincar possibilita preencher o tédio com criações imaginárias, sendo essas construções existentes em um tempo e espaço que não são prontamente ocupados. Entretanto, nos dias atuais, o

uso intenso de dispositivos eletrônicos pode justificar a razão pela qual algumas crianças relataram ter dificuldades em se envolver em brincadeiras individuais no mundo físico, uma vez que já se acostumaram a consumir conteúdo lúdico passivo, pronto.

Por outro lado, constatou-se que as crianças se interessam por desenvolver brincadeiras na vida real, se estas forem realizadas em conjunto com outras crianças e/ou mediadas por adultos. As brincadeiras coletivas mais mencionadas foram futebol e outras brincadeiras com bola, esconde-esconde, pique-pega e a brincadeira competitiva já citada aqui neste estudo, como influenciada por uma série de *streaming*. Assim, nota-se uma predominância de atividades motoras grossas e modalidades de jogo com estruturas de regras predefinidas, que não exigem criação e subjetividade.

Destaca-se, adicionalmente, que ao abordarem brincadeiras com pares, embora as crianças citem possibilidades de brincadeiras na vida real, as menções aos jogos *online* são proeminentes, reforçando a persistente interconexão entre o ato de brincar e as plataformas digitais.

Ainda abordando questões sociais envolvidas no brincar, diversas crianças manifestaram que, além de consumirem, também produzem conteúdo para a internet, sendo estes mais frequentemente vinculados a danças e maquiagem. Essa produção de conteúdo, embora muitas vezes documente o brincar da criança e pareça algo ingênuo, evidenciam uma preocupação com o engajamento, e a resposta social, que irá gerar, como nos explica um participante no trecho a seguir: “Quando eu vejo que o vídeo é legal pra postar, aí eu faço. Quando não é, eu não faço” (menina, 11 anos).

Essa tendência reflete a presença cada vez mais significativa das crianças, consideradas “nativas digitais” (Prensky, 2001), nas redes sociais. O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (2022) indicou que 32% das crianças brasileiras de 11 a 12 anos já compartilharam imagem, vídeo ou texto de autoria própria na internet; 37% já postaram foto ou vídeo em que aparecem. Faz-se então fundamental destacar que mesmo quando as crianças postam suas vivências lúdicas cotidianas, podem estar visando aprovação social, além de buscarem diversão.

4 CONCLUSÃO

As plataformas digitais e os jogos virtuais estão presentes no cotidiano infantil, exercendo influência significativa na construção do brincar. Os dados deste estudo indicaram que as crianças acessam plataformas digitais (redes sociais, *streaming*, jogos *online*) e jogos virtuais *offline*. As crianças consomem preferencialmente conteúdo acerca de jogos, danças, humor e comédia, e estas atividades lúdicas observadas na internet servem como inspiração temática e como modelagem das brincadeiras desenvolvidas na vida real.

Além de consumir, algumas crianças relataram produzir conteúdos virtuais. Ao utilizarem as tecnologias, as crianças encontram novas formas de brincar, dentro e fora do mundo virtual. Este fenômeno evidencia uma integração dos meios digitais ao repertório lúdico, seja em experiências individuais ou atividades em grupo.

Os jogos eletrônicos assumiram um papel proeminente na pesquisa. Ao mesmo tempo, as crianças referiram grande dificuldade em desenvolverem brincadeiras individuais fora do mundo virtual.

Além da diversão, os meios digitais trouxeram redução do tédio e da solidão para os participantes, entretanto, em alguns casos desencadearam respostas afetivas adversas, tais como raiva e tristeza.

Este estudo inovou ao ouvir diretamente as crianças, entretanto, como limitações da pesquisa, não foram entrevistadas crianças de outras regiões do Brasil, além de uma zona urbana do Sudeste, e não foi feita uma análise socioeconômica dos participantes. Assim, acredita-se que estudos futuros mais abrangentes sejam importantes, considerando-se as diferenças culturais e de acesso à internet existentes entre as regiões brasileiras e entre as classes sociais.

Por fim, acredita-se que os resultados obtidos neste estudo possam auxiliar os profissionais das áreas de saúde e educação a reconhecerem o impacto das plataformas digitais e jogos virtuais no brincar contemporâneo.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à Universidade de São Paulo pela bolsa de pesquisa concedida.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, A.; OSÓRIO, A. J. Os amigos do Facebook: espaços lúdicos e relações sociais da infância contemporânea. Colóquio Internacional de Ciências Sociais da Educação, 1.; Encontro de Sociologia da Educação, 3., 2013. **Anais [...]**, Braga: Universidade do Minho, 2013. p. 1312-1321.

ALIAGAS-MARIN, C. A. *et al.* **Kids digital lives in COVID-19 times**: digital practices, safety and well-being of the 6-12 years old. Spain: National Report, 2021. 83 p.

ANDERSON, T.; STURM, B. Cyberbullying: from playground to computer. **Young Adult Library Services**, v. 5, p. 24-27, 2007.

ARAÚJO, C. M. **O YouTube como um lugar possível para se pensar as infâncias**. 2021. Dissertação (Mestrado) – Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, RJ, 2021.

BECKER, B. **Infância, tecnologia e ludicidade**: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea. 2017. Tese (Doutorado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, 2017.

CENTRO REGIONAL de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. Comitê Gestor da Internet do Brasil. **TIC Kids Online Brasil**, 2022. Disponível em: https://data.cetic.br/explore/?pesquisa_id=13. Acesso em: 18 jan. 2024.

CENTRO REGIONAL de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. Comitê Gestor da Internet do Brasil. **TIC Kids Online Brasil**, 2023. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/analises/>. Acesso em: 18 jan. 2024.

DESLANDES, S. F.; COUTINHO, T. O uso intensivo da internet por crianças e adolescentes no contexto da Covid-19 e os riscos para violências autoinfligidas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 25 (Supl. 1), p. 2479-2486, 2020. DOI 10.1590/1413-81232020256.1.11472020

FIA BUSINESS SCHOOL. **Plataformas Digitais**: o que são, tipos e as mais usadas. 6 set. 2023. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/plataformas-digitais/>. Acesso em: 3 jan. 2024.

FERLAND, F.; SANT'ANNA, M. M. M.; PFEIFER, L. I. **Modelo lúdico**: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional. Campinas: Memnon, 2022. 162 p.

FERNÁNDEZ, V. F. Motivaciones de los niños hacia la TV. **Pensamiento educativo**, v. 20, p. 203-263, 1997.

FIELD, T. Cyberbullying: a narrative review. **Journal of Addiction Therapy and Research**, v. 2, p. 10-27, 2018. DOI 10.29328/journal.jatr.1001007.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed., São Paulo: Atlas, 2019. 248 p.

GREGÓRIO, G. S.; AMPARO, D. M. O brincar e o espaço potencial no ambiente virtual. *Ágora*, Rio de Janeiro, v. XXI, n. 1, p. 71-82, 2018.

HASHMI, S.; PAINE, A. L.; HAY, D. F. Seven-year-olds' references to internal states when playing with toy figures and a video game. **Infant and Child Development**, v. 30, n. 3, e2223, 2021. DOI 10.1002/icd.2223

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004. 469 p.

LIFTER, K. *et al.* Overview of play: its uses and importance in early intervention/early childhood special education. **Infants and Young Children**, v. 24, n. 3, p. 225-245, 2011.

LIMA, S. D.; MEIRELLES, M. C. B. O brincar em tempos de distanciamento social: o que aprendemos com as crianças pela lente da sociologia da infância? **Revista Pedagógica**, v. 22, p. 1-21, 2020. DOI 10.22196/rp.v22i0.5799

MARTINS, C.; EBERHARDT, R. L. A.; FINGER, C. As mudanças na lógica de consumo audiovisual com a ascensão das plataformas de *streaming*: uma análise da Netflix. Congresso de Ciências da

Comunicação na Região Sul, 22. 2023. Guarapuava. **Anais [...]**, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2023. 5 p.

MAYAN, M. J. **Uma introducción a los métodos cualitativos**: módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales. Qual Institute Press. 2001. 53 p.

PEREIRA, E. T. Brincar e criança. *In*: CARVALHO, A. *et al.* (org.). **Brincar(es)**. Belo Horizonte: UFMG, 2005. p. 17-27.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

RODGER, S.; ZIVIANI, J. (ed.). **Occupational therapy with children**: understanding children's occupations and enabling participation. Victoria: Blackwell Publishing, 2006. 320 p.

SILVA, J. N.; COSTA, T. S.; SOARES, M. C. Crianças Conectadas: o impacto das tecnologias no ato de brincar. **Facit Business and Technology Journal**, v. 1, n. 27, p. 185-200, 2021.

TOCANTINS, G. M. O.; WIGGERS, I. D. Celular não é brincadeira: crianças e adolescentes discutem mídias e tecnologias digitais na vida cotidiana. **Cadernos do Aplicação**, v. 36, p. 1-14, 2023. DOI 10.22456/2595-4377.134155

WEI, H. T. *et al.* The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. **BMC Psychiatry**, v. 12, e92, 2012. DOI 10.1186/1471-244X-12-92.

Recebido em: 3 de Fevereiro de 2024

Avaliado em: 30 de Março de 2024

Aceito em: 21 de Outubro de 2024



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>

¹ Graduanda em Terapia Ocupacional. Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo. E-mail: sophyalimadomingos@usp.br

² Terapeuta ocupacional. Livre docente pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo. Professora adjunta II do Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos. Professora sênior do Departamento de Neurociências e Ciências do Comportamento da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo. E-mail: luziara@fmrp.usp.br

³ Terapeuta ocupacional. Doutora em Ciências pela Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo. Professora do Departamento de Ciências da Saúde da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo. E-mail: amanda@fmrp.usp.br

Copyright (c) 2024 Revista Interfaces Científicas - Humanas e Sociais



Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.