

Celular não é brincadeira: crianças e adolescentes discutem mídias e tecnologias digitais na vida cotidiana

Geusiane Miranda de Oliveira Tocantins¹

Ingrid Dittrich Wiggers²

Resumo: O presente artigo tem como objetivo analisar significados e sentidos de mídias e tecnologias digitais para crianças e adolescentes a partir de narrativas construídas por eles sobre seus cotidianos. Trata-se de pesquisa realizada em nível de doutorado, considerando uma abordagem qualitativa e pesquisa de campo. Os dados constam de narrativas gráficas no formato de histórias em quadrinhos e também de narrativas orais produzidas em momentos de entrevista episódica com 21 participantes, com idade entre 10 e 17 anos, todos estudantes de escolas públicas de Brasília, Distrito Federal. Desafios e conflitos emergem das narrativas apontando para uma relação de amor e ódio com as mídias e tecnologias digitais. Os dados também indicam deslocamentos e até substituição de hábitos, como o tempo e espaço do brincar tradicional no âmbito das práticas corporais, bem como uma diferenciação evidenciada pelas crianças e adolescentes sobre os significados de brincadeiras e atividades com mídias e tecnologias digitais.

Palavras-chave: Mídias. Tecnologias digitais. Apropriação. Crianças e adolescentes. Brincadeira.

Cell phones are not child's play: children and teenagers discuss media and digital technologies in everyday life

Abstract: This article aims to analyze the meanings and senses of digital media and technologies for children and adolescents from narratives constructed by them about their daily lives. It is research carried out at the doctoral level, considering a qualitative approach and field research. The data consist of graphic narratives in the format of comic books and also oral narratives produced in moments of episodic interview by the 21 participants, aged between 10 and 17 years, all students of public schools in Brasília, Federal District. Challenges and conflicts emerge from the narratives pointing to a love-hate relationship with digital media and technologies. The data also indicate displacements and even replacement of habits, such as the time and space of traditional play in the context of bodily practices, as well as a differentiation evidenced by children and adolescents about the meanings of games and activities with digital media and technologies.

Keywords: Media. Digital technologies. Adoption. Children and adolescents. Child's Play.

¹ Doutora em Educação (UnB), professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEDF). E-mail: geusiane@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4356-2065>

² Doutora em Educação (UFSC), professora da Universidade de Brasília (UnB). E-mail: ingridwiggers@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5412-7021>

Los teléfonos celulares no son una broma: niños y adolescentes hablan sobre medios y tecnologías digitales en la vida cotidiana

Resumen: Este artículo tiene como objetivo analizar significados y sentidos de los medios y tecnologías digitales para niños y adolescentes a partir de narrativas construidas por ellos sobre su vida cotidiana. Se trata de una investigación realizada a nivel de doctorado, considerando un enfoque cualitativo y de investigación de campo. Los datos consisten en narraciones gráficas en formato de cómic y también narraciones orales producidas en momentos de entrevistas episódicas por los 21 participantes, con edades entre 10 y 17 años, todos estudiantes de escuelas públicas de Brasília, Distrito Federal. Desafíos y conflictos emergen de las narrativas que apuntan a una relación de amor-odio con los medios digitales y las tecnologías. Los datos también apuntan desplazamientos e incluso sustitución de hábitos, como el tiempo y el espacio del juego tradicional en el ámbito de las prácticas corporales, así como una diferenciación evidenciada por niños y adolescentes sobre los significados de los juegos y actividades con medios y tecnologías digitales.

Palabras clave: Medios de comunicación. Tecnologías digitales. Apropiación. Niños y adolescentes. Broma.

1 Introdução

A crescente presença das mídias e tecnologias digitais permeando e ocupando os tempos e espaços do cotidiano de crianças e adolescentes demandam contínuos processos de apropriação que, por sua vez, podem se desdobrar em diversas formas e modos, como em processos de reprodução ou resignificação, como explicam Tocantins e Wiggers (2021). Desta relação entre infância e tecnologias também emergem significados e sentidos que buscamos compreender considerando a perspectiva das crianças e dos adolescentes participantes da nossa pesquisa.

Para tanto, precisamos considerar uma diferenciação entre tecnologias ou mídias analógicas e digitais abordada por Martino (2015), ao explicar que as mídias analógicas, no geral, possuem uma base material, como, por exemplo, o disco de vinil ou o rádio e TV com ondas produzidas a partir de meios físicos e captadas por antenas. Já as mídias digitais teriam como uma das principais características dados transformados em sequências numéricas ou de dígitos, interpretados por computadores. Em adição, Martino (2015) também lembra a variedade de termos utilizados para se referir às mídias digitais citadas na obra de Chandler e Munday (2010), como, por exemplo, nova mídia, novas mídias, novas tecnologias, entre outras. Nesse sentido, utilizamos neste texto o termo mídias e tecnologias digitais e, por vezes, apenas tecnologias, por ser este o termo mais usado pelas crianças e adolescentes em suas narrativas.

O texto aqui apresentado trata de uma parte de pesquisa de doutorado mais abrangente, desenvolvida com professores, crianças e adolescentes, em perspectiva comparada. Contudo, compartilhamos a discussão delimitada aos resultados relacionados às crianças e aos adolescentes, conforme uma das dimensões da pesquisa. Essa seleção se justifica pois, como veremos mais adiante, nela foram evidenciados aspectos importantes dos atuais processos de socialização, que sugerem rupturas e cenários culturais desafiadores para pais e educadores. Sobre tudo, a tendência de análise das respostas das crianças e dos adolescentes ao ambiente midiático representa uma tendência no campo de estudos da "mídia e infância" (FANTIN; GIRARDELLO, 2008).

Buscamos a perspectiva das crianças e dos adolescentes, ou seja, o que eles têm a nos dizer? Como eles contam suas histórias? O que eles fazem com essas tecnologias? Quais

significados e sentidos esses sujeitos atribuem às mídias e tecnologias digitais? Assim, procuramos, na escrita do presente texto, garantir espaço privilegiado para suas narrativas, de modo coerente com a metodologia, em diálogo com nossas mediações.

Desse modo, o objetivo é analisar significados e sentidos de mídias e tecnologias digitais para crianças e adolescentes, a partir de narrativas construídas por eles próprios sobre seus cotidianos. Após a introdução, seguimos com o delineamento metodológico da pesquisa, desenvolvida por meio de narrativas gráficas e orais. Os resultados e discussões abrangem os sentidos atribuídos pelos participantes às mídias e tecnologias digitais, considerando basicamente dois eixos de significação.

2 Metodologia

Realizamos pesquisa de campo com abordagem qualitativa, considerando que uma de suas características é o interesse em entender de modo distinto como os indivíduos decifram as experiências de vida (BOGDAN; BIKLEN, 1994). A instituição escolhida foi a Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT), situada na região administrativa de Ceilândia, em Brasília, Distrito Federal. As crianças e os adolescentes participantes da pesquisa são estudantes da EPAT, totalizando 21 estudantes entre 10 e 17 anos de idade. Todos eles frequentavam os centros de Ensino Fundamental (CEF) em um turno e, no outro, a Escola Parque da Ceilândia, participando de atividades nas áreas de educação física, artes, dança, música, literatura e tecnologia, tendo oportunidade de frequentar a educação integral.

A produção de dados teve início a partir da realização de oficinas de histórias em quadrinhos com os participantes. Descritas como arte sequencial, as histórias em quadrinhos também são consideradas como um “meio” (EISNER, 2013; MCCLOUD, 2005), ou seja, uma mídia. Durante as oficinas foram abordados temas relacionados a princípios básicos e práticas das histórias em quadrinhos. Os participantes foram convidados a criar histórias em quadrinhos sobre o tema: “Eu e as tecnologias”, contando sua história de vida ou parte da sua história de vida relacionada às tecnologias utilizando-se de narrativas gráficas. Eisner (2013, p. 40) esclarece que “uma história do tipo um-pedaço-da-vida geralmente extrai um segmento interessante de uma experiência humana e o examina”.

Para a construção de dados em forma de histórias em quadrinhos (HQ), consideradas como narrativas gráficas, utilizamos o recurso disponível na internet, chamado *Pixton*. Após a conclusão das oficinas, todos os participantes foram convidados a transformar suas narrativas gráficas em narrativas orais, consideradas por nós como entrevistas episódicas. Neste tipo de entrevista, “dá-se uma atenção especial a situações ou a episódios nos quais o entrevistado tenha tido experiências que pareçam ser relevantes à questão do estudo” (FLICK, 2009, p. 172).

Segundo Wiggers (2008 p. 77), “um dos grandes desafios para a pesquisa com crianças é dar-lhes condições de participação como sujeitos ativos da investigação”. Para isso, faz-se necessária uma aproximação ao mundo infantil, buscando o contexto sob o olhar da criança e respeitando seu protagonismo nas pesquisas. Nesse sentido, Gobbi (2002) afirma que a opção pela produção de desenhos, conjugados com a oralidade, possibilita responder perguntas e conhecer o mundo da infância a partir da percepção das crianças, permitindo obter informações sobre como concebem o contexto histórico e social no qual estão inseridas. A autora defende a ideia de que os desenhos são documentos “que trazem o registro de universos” e que “podem ser lidos e ouvidos como textos” (GOBBI, 1995, p. 135). Em adição, Amaral (2023) apresenta uma abordagem de uso de HQ como estratégia de avaliação para estudantes em atividades

escolares, possibilitando resolver e avaliar problemas contextualizados em um processo dinâmico de construção do conhecimento.

3 Resultados e discussões

Das narrativas produzidas pelas crianças e pelos adolescentes sobre episódios de suas vidas cotidianas, emergem significados e sentidos das relações com as mídias e tecnologias digitais. Em seus estudos, Berger e Luckmann (2014, p. 35) defendem a tomada da realidade da vida cotidiana por objeto de análise, pois se trata de uma “realidade interpretada pelos homens e subjetivamente dotada de sentido para eles na medida em que forma um mundo coerente”. Para os autores, a realidade da vida cotidiana é apreendida considerando os fenômenos previamente estabelecidos – objetos já definidos como objetos – independentemente da presença ou apreensão do sujeito, e que a ele se impõem.

Em perspectiva semelhante, ao discutirem o conceito de significado, Verkerk *et al.* (2018) afirmam que os seres humanos interpretam o “significado” das coisas, portanto, por um lado, “significado” é um dado, mas, por outro lado, “significado” precisa ser desvelado pela atividade humana. Assim, estabelecem uma relação direta entre “agir” e “significado”. Os mesmos autores consideram ainda a ambiguidade do conceito de significado que por vezes quer dizer “sentido” ou “razão para existência”.

Agora diferenciamos entre dois sentidos de “significado”: (1) a palavra “significado” no sentido mais linguístico como uma indicação do sentido de expressões simbólicas, o significado de uma expressão; e (2) a palavra “significado” como uma indicação de uso, de utilidade, de razão para a existência ou mesmo o objetivo de algo. O último sentido também aborda um uso “metafísico” do termo, por exemplo, na questão sobre o significado do sofrimento ou o sentido da vida (VERKERK *et al.*, 2018, p. 47).

Nesse âmbito, a linguagem se destaca, pois fornece continuamente ao sujeito “as necessárias objetivações e determina a ordem em que estas adquirem sentido e na qual a vida cotidiana ganha significado” (BERGER; LUCKMANN, 2014, p. 38). Por sua vez, Pais (2018, p. 910) também destaca que “as formas idealizadas da realidade, bem como as suas representações sociais, ocorrem através de jogos estabelecidos pela linguagem. Sendo artefatos de subjetividade, as palavras criam mundos de significado ao serem tricotadas nas interações cotidianas”.

Assim, ao construírem narrativas sobre episódios de suas vidas, os sujeitos interpretam suas próprias histórias, suas vivências e apropriações, atribuindo-lhes significados e sentidos. Buscamos, então, identificar e analisar esses significados e sentidos que emergem da relação estabelecida entre crianças e adolescentes – e essas tecnologias, no contínuo processo de apropriação em suas vidas cotidianas.

De modo geral, das narrativas gráficas – histórias em quadrinhos – e das narrativas orais – entrevista episódica – emergem significados e sentidos ambíguos que se deslocam entre o amor e o ódio, em intensidades diferentes. Ressalte-se que, na maioria das vezes, representam conflito na relação com as mídias e tecnologias digitais, principalmente com a internet. A seguir são evidenciados e analisados dois eixos de significação, conforme os resultados encontrados no trabalho de campo.

3.1 “Tecnologia dá muita animação”

Os que amam e preferem as mídias e tecnologias digitais evidenciam um uso intenso e individualizado, em seus próprios smartphones, tablets ou computadores, indicando uma etapa mais avançada no processo de apropriação dessas tecnologias. Aqui as críticas e os questionamentos são raros, e os significados e sentidos atribuídos às tecnologias apontam para salvação, personificação, distração, companhia, fuga, consolo, “preencher vazios”, ajudar a passar o tempo.

Nesse sentido, percebemos como as mídias e tecnologias digitais possibilitam a fuga à realidade cotidiana, e parafraseando Pais (2006), talvez possa ser um indicativo de como nossos sujeitos vivem a solidão. Em várias outras narrativas também encontramos evidências de que crianças e adolescentes buscam nas mídias e tecnologias digitais “salvação”, em diferentes sentidos. Os sujeitos se apropriam e significam as mídias e tecnologias digitais como um espaço de fuga do cotidiano e de seus problemas, dores, solidões, cansaços, insônias, tristezas, medos.

As crianças e os adolescentes também nos trazem suas perspectivas a respeito dos benefícios dos jogos e de todas as suas vivências no ciberespaço. Afirmam que não brincam na rua e raramente em outros espaços (Figura 1), evidenciando a substituição do ato de brincar e sair de casa pelo uso da internet.

[...] eu não gosto de sair de jeito nenhum... até agora eu não gosto de sair. Maior dificuldade pra eu ir pra escola, porque eu não gosto de sair de jeito nenhum. Porque antigamente eu brincava, saía pra rua, brincava de futebol, queimada... agora nem assim eu saio. (JULIA, 13 anos)

As narrativas de Caio seguem esse mesmo sentido, como se observa a seguir. Ele explica que mora em apartamento e no prédio tem área de lazer para uso coletivo, mas mesmo assim ele não brinca lá. De vez em quando toma banho de piscina. Mas, quando ele “desce” prefere ficar no celular “porque na área de lazer tem wi-fi liberada”.

Caio: De noite eu mexo também no celular, fico mexendo.

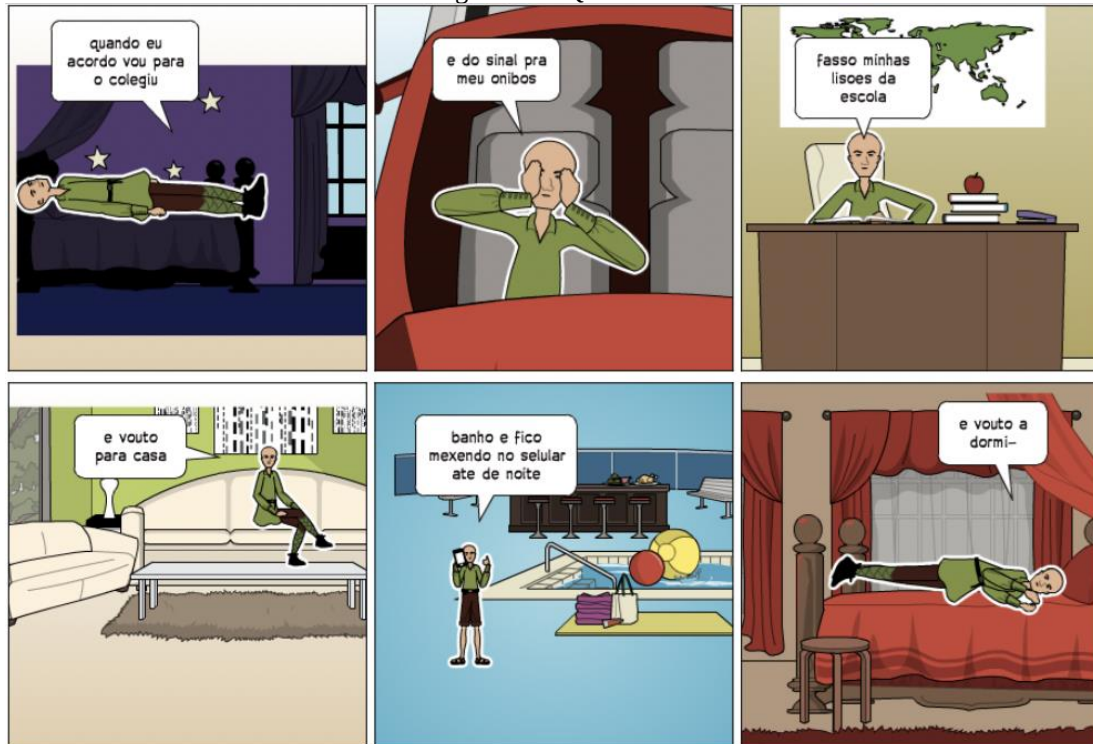
Pesquisadora: E brincar na rua?

Caio: Não. Quase nunca.

Pesquisadora: O que você costuma fazer no celular?

Caio: Mexer no WhatsApp e no Facebook. E no Instagram, só.
(CAIO, 13 anos)

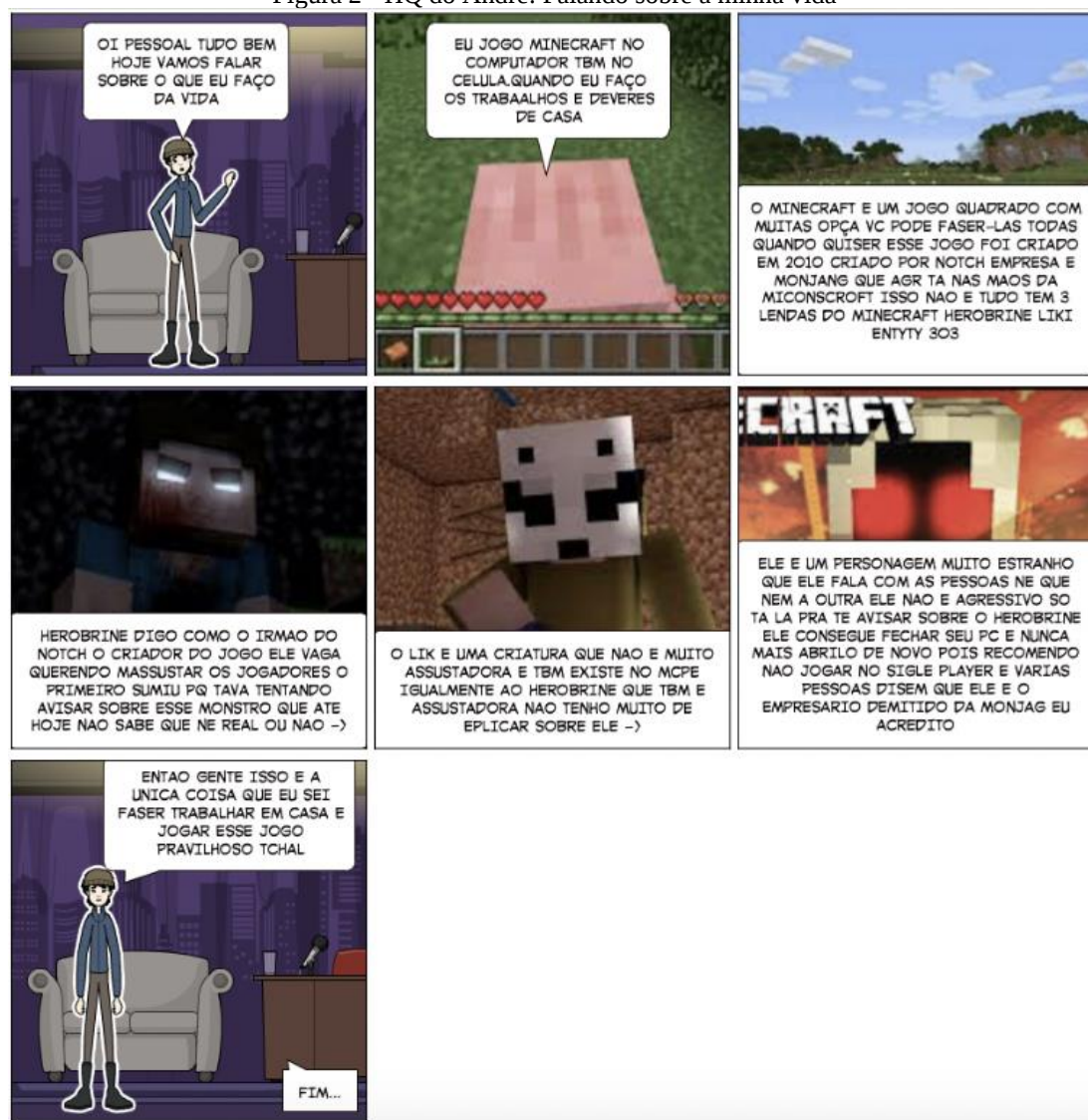
Figura 1 - HQ do Caio



Fonte: Pesquisa de campo.

Em outras narrativas das crianças e dos adolescentes, também encontramos evidências de mudança ou substituição de hábitos – do brincar à distração digital. E, nesse sentido, parece haver uma relação proporcional: quanto mais individualizado o uso das mídias e tecnologias digitais, mais intenso ele se torna. Os que possuem celular para uso pessoal, especialmente smartphones, por exemplo, parecem ser os mais seduzidos digitalmente. Ao mesmo tempo, esse grupo é o que com menor frequência representa o brincar na perspectiva tradicional. Outro exemplo disso é a narrativa de André, ilustrada na Figura 2.

Figura 2 - HQ do André: Falando sobre a minha vida



Fonte: Pesquisa de campo.

Apesar de ter escolhido o título “Falando sobre a minha vida” para sua HQ (Figura 2), André faz da história do jogo *Minecraft* a história da sua vida cotidiana, cujo espaço e tempo se dividem entre trabalhos e deveres de casa, seguidos de uma imersão quase total no jogo: “Então gente isso é a única coisa que eu sei fazer”, ele justifica, “trabalhar em casa e jogar esse jogo maravilhoso”. A apropriação da tecnologia parece se confundir com o significado e sentido da própria vida cotidiana.

Nesse cenário, observamos também que as crianças e os adolescentes que amam as mídias e tecnologias digitais tendem a se representar sozinhos em suas histórias em quadrinhos, geralmente em casa, na sala, sem outros membros da família (Figuras 1, 2 e 3), ou no quarto usando o computador, e por vezes na cama usando o celular; enquanto nas histórias em quadrinhos as crianças e adolescentes que “preferem sem mídias e tecnologias digitais” ilustram com mais frequência a presença de outros personagens como familiares, amigos, animais de estimação, brinquedos.

O aparente isolamento é provocado pelo uso excessivo dessas tecnologias, principalmente o celular? Ou essas tecnologias preenchem os espaços de isolamento social, servindo de consolo e mostram como nossos sujeitos vivem a solidão? Como exemplo, uma história em quadrinho nos chamou atenção de maneira especial (Figura 3). Apresentada em

uma tirinha de três quadrinhos exatamente iguais – fundo de cor escura, com um único personagem que representa o próprio autor. Nenhum movimento ou intenção de expressão emerge das ilustrações e podemos observar um corpo “apagado”, paralisado, indiferente, como uma presença ausente na sua história. Os balões da HQ informam: “*celular, minha brincadeira favorita*” e “*de vez em quando eu brinco na rua*”. Ressalte-se que essa foi a única criança que significou o celular como brincadeira, pois, de modo geral, as mídias e tecnologias digitais não foram associadas ao brincar.

Figura 3 - HQ do Kelvin – Título: História do Kelvin



Fonte: Pesquisa de campo.

Pesquisadora: Como seria a vida sem tecnologia?

Kelvin: Chata! Ia ficar um tédio. Porque quando não tem nada em casa pra fazer, mexo no celular.

Pesquisadora: Qual é sua brincadeira preferida?

Kelvin: Jogar futebol.

Pesquisadora: Onde você joga futebol?

Kelvin: Aqui na EPAT e na minha escola. (KELVIN, 11 anos)

Na sua narrativa oral, Kelvin se mostra apaixonado pelas tecnologias e declara um uso excessivo de celular, principalmente para “joguinhos”. Todavia, quando perguntamos qual a sua brincadeira preferida, ele responde “jogar futebol”, em sentido contrário ao ilustrado na sua narrativa gráfica. No entanto, afirma que quando não é dia de ir para a Escola Parque ele fica em casa “no celular”. Também deixa claro que só joga futebol na sua escola e na Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT), que ele frequenta três vezes por semana em turno contrário à escola regular. Esse aspecto, em especial, emerge em outras narrativas de crianças e adolescentes da nossa pesquisa – a EPAT como um espaço privilegiado para as práticas corporais (Figura 4). A aula de educação física na escola também é citada, algumas vezes como disciplina ou sendo ministrada pelo professor favorito. Nesse sentido, Freire (2022) destaca a importância desses momentos e defende a ampliação dos tempos e espaços para o movimento e o brincar livre.

Figura 4 - Quadrinho do Heitor - Jogando bola na EPAT



Fonte - Pesquisa de campo.

Encontramos significados qualificando mídias e tecnologias digitais como diversão, fuga, preencher vazio, livrar do tédio, aliviar solidão, ou simplesmente facilitar a vida, enfim, mídias e tecnologias digitais como salvação para situações e vivências da vida cotidiana. Para as crianças e adolescentes que amam essas tecnologias, os significados e sentidos remetem principalmente à distração, a alegrias, a um “lugar” de paz, de aconchego, de satisfação do ego ou dos próprios interesses, visto que cada um escolhe o que quer ver, jogar, assistir, navegar, consumir, produzir, com quem se encontrar e interagir virtualmente, ou simplesmente se lançar e deixar à deriva.

3.2 “Tá chato. A vida sem internet seria melhor”

Se por um lado alguns demonstram gostar e até ter certo fascínio nos usos e apropriações que fazem dessas tecnologias, por outro, os que as odeiam demonstram incômodo, insatisfação e fazem reflexões e críticas severas em relação à maneira como as mídias e tecnologias digitais são impostas, tornando a sua apropriação uma obrigação e não uma opção, e também ao tempo e espaço excessivo que ocupam em suas vidas cotidianas. Desse modo, as narrativas analisadas também evidenciam as crianças e os adolescentes que “preferem sem as mídias e tecnologias digitais”. Entre essas, algumas se aproximam do que chamamos de ódio às tecnologias, pela intensidade de suas expressões nas narrativas e pelos significados e sentidos que delas emergem.

Nesse sentido, um dos principais conflitos para as crianças e adolescentes se volta à relação entre os usos e apropriações dessas tecnologias e o brincar. Mesmo não sendo nosso objetivo inicial da pesquisa tematizar as brincadeiras, as crianças e adolescentes apontaram “holofotes” sobre esse aspecto que tem sido diretamente afetado pela presença, uso e apropriação das mídias e tecnologias digitais em seus cotidianos.

Victor: Bom, eu acho que a vida sem internet seria um pouquinho melhor do que com a internet, porque você passa a maioria do tempo na internet. Aí se não tivesse internet, as crianças começariam a brincar mais, ajudar os pais ou as mães mais, essas coisas, entendeu? Porque quando uma pessoa

tá mexendo no celular, ela se esquece do que ela estava fazendo e só se lembra do celular. Por isso que eu acho que sem a internet as crianças começariam a brincar mais. Minha mãe me falou que no tempo dela não tinha internet. Não tinha celular, não tinha nada. Tempo da pedra! Aí, ela brincava na rua, ela brincava com os amigos dela. Passava a manhã toda brincando assim, e no final de semana. Ela passava a manhã toda brincando lá, com os amigos dela. Aí, hoje em dia quando uma criança tem a internet, tem o *tablet* ou um celular, ela não brinca mais, entendeu? Aí, eu acho isso muito chato. Por isso que eu prefiro é... tipo... sem internet, ou sem celular, essas coisas. (VITOR, 12 anos, grifo nosso)

De certa forma, fomos surpreendidos durante a pesquisa com as suas perspectivas sobre as brincadeiras, no que se refere às práticas corporais, em comparação às atividades com mídias e tecnologias digitais. Para essas crianças e adolescentes, mídias e tecnologias digitais não significam brincadeira. Nas suas narrativas, o brincar encontra significação nas brincadeiras tradicionais, brincadeiras inventadas por eles próprios, jogos com bola, com outros brinquedos, ou simplesmente correr. Brincar na rua, brincar no quintal, brincar na chácara no final de semana. Brincar com seus pares – irmãos, primos e amigos. O sentido do brincar sempre emerge envolvendo um corpo inteiro, presente, ativo, dinâmico, em movimento. Estaria, então, situado no âmbito das práticas corporais (SILVA; DAMIANI, 2005).

Destarte, as brincadeiras podem ser consideradas práticas corporais, ou seja, fenômenos que se manifestam necessariamente em nível corporal e são constituídos por manifestações da cultura de movimento, como jogos, danças, esportes e outras atividades. De acordo com Silva e Damiani (2005), esses fenômenos podem ser compreendidos como uma forma de linguagem com forte enraizamento corporal que, em algumas ocasiões, escapam ao domínio do consciente e da racionalização.

Por sua vez, as tecnologias e mídias digitais, em comparação com as brincadeiras, emergem significando diversão – um lugar para “ficar” e se divertir, distrair, jogar. Para eles, é diversão, mas não é brincadeira; para eles, não é a mesma coisa, é diferente. E parece ser nesse sentido que por meio da linguagem criam e expressam maneiras próprias de dizer o que fazem no ciberespaço, como já citamos anteriormente e podemos observar novamente nos quadrinhos destacados da HQ do Marcos (Figura 5) quando ele usa o verbo “mexer” para celular e computador, diferenciando essa ação do ato de brincar:

Meu irmão na cozinha **mexendo no celular**. Sarah e Maria estão sempre juntas **brincando ou querendo mexer no computador**.

Figura 5 - Quadrinhos extraídos da HQ do Marcos



Fonte: Pesquisa de campo.

Brincar em rua... Se não tivesse celular ainda, nós íamos continuar brincando na rua. Muitas pessoas falam que a rua é chata, mas não é chata. É só a pessoa sair, chamar as outras e começa a ficar divertida a rua, se sair do celular. Igual videogame. Videogame enjoa também.

Aí, quando enjoa, aí quer brincar na rua, mas não tem ninguém querendo brincar na rua, por causa que tá no celular!... ou fala que a rua é chata! [SEP] Eu acho que cada um tinha que ter um tempo pra **mexer em tecnologia** e outro pra sair... deixar quieto lá... parar de mexer! Por causa que, a maioria que eu vejo assim mais... é adolescente mexendo no celular, mas, a maioria, eles ficam em celular. **As brincadeiras [...] não tem mais, acabou.** [SEP] **Não tem mais graça de brincar!** (ELTON, 13 anos, grifo nosso)

Também tem muitas crianças que eu vejo hoje em dia, às vezes até eu de vez em quando; fica jogando videogame, aí está um lindo sol lá fora, dá pra jogar uma bola, ir para um clube, sair, qualquer coisa... não sai. (PAULO, 14 anos)

Assim, as mídias e tecnologias digitais, bem como as brincadeiras, surgem nas narrativas em sentidos conflitantes, concorrentes. As crianças e os adolescentes amam brincar e amam as mídias e tecnologias digitais. Porém, à medida que dedicam a essas tecnologias o tempo e espaço das brincadeiras, ou que não conseguem amigos disponíveis para brincar porque eles estão na internet, evidenciam o conflito entre amor e ódio por essas tecnologias.

As narrativas indicam deslocamentos e até substituição de hábitos na vida cotidiana, como neste caso específico, o tempo e espaço do brincar tradicional no âmbito das práticas corporais. “*Antes quando nós jogava era futebol, era ping pong. Pegava a bola e ficava chutando!... Nós inventava as brincadeiras! Polícia e ladrão, pique esconde, bete...*”, afirma Elton, 13 anos. Ele ainda deixa clara a sua opinião: “*eu acho que o celular não tem a mesma diversão que brincar na rua. Jogar um futebol com amigo, ping pong, bete, pique esconde... a maioria que joga no celular é só pra perder tempo mesmo!*”

De diversas formas, as crianças e os adolescentes expressam e protestam: “Celular não é brincadeira!” Pelo contrário, ocupam o tempo e espaço do brincar e o direito ou possibilidade de inventarem as próprias brincadeiras. E, nesse sentido, Fortuna (2018, p. 168), considerando o brincar, argumenta que além dos seus possíveis efeitos, esses meios eletrônicos “imporiam seu próprio ritmo lúdico, sem levar em conta a capacidade incipiente de crianças e jovens exercerem autocontrole sobre suas atividades lúdicas”. De fato, nos usos de tecnologias e mídias digitais que nossos sujeitos evidenciaram na pesquisa, predominam aplicativos de

jogos e redes sociais, navegação em sites de interesses pessoais na internet, ou seja, prevalece o consumo de conteúdo produzido por terceiros – apropriado ou não para a faixa etária em questão – com pouquíssima ou nenhuma evidência de autoria ou produção pessoal.

Em adição, observamos que quanto mais o processo de apropriação de mídias e tecnologias digitais se amplia na vida cotidiana, mais se ampliam essas mudanças, configurando uma relação proporcional entre a apropriação de tecnologias e as mudanças nos tempos e espaços das brincadeiras. Nesse sentido, cada criança ou adolescente participante da nossa pesquisa se encontra em um momento desse processo. Portanto, é importante destacar que identificamos crianças e adolescentes que “preferem sem as mídias e tecnologias digitais” – priorizam as brincadeiras, preferem jogar bola. Têm acesso à internet em casa, em computador, notebook ou celular, geralmente compartilhados com a família. Revelam um uso moderado, com objetivos específicos, como por exemplo, para pesquisa e trabalhos da escola. Demonstram pouco interesse por redes sociais ou jogos on-line – “*só quando não tem nada pra fazer*” (ELTON, 13 anos). Falam com empolgação dos amigos, primos, dos espaços para brincar, da natureza. Estão mais próximos do ódio pelas tecnologias e constroem narrativas em tom de protesto e revolta, porque consideram que cada dia está mais difícil brincar porque muitos de seus amigos acabam preferindo o celular e a internet.

Marcos: É, prefiro jogar bola do que tecnologia.^[1]
Pesquisadora: Se você precisasse escolher...^[2]
Marcos: Oxi!!!... Eu nunca mais usava o celular! Prefiro jogar bola!
(MARCOS, 11 anos)

Eu preferia voltar no tempo para trás e impedir a pessoa que criou a internet de criar. Depois eu ia voltar pra ver como é que ia ser sem internet.^[3] Eu acho que seria bem legal sem a internet.
Porque todo mundo brincando, se divertindo, saindo para passear... essas coisas, entendeu? (VICTOR, 12 anos)

Sobretudo, levando em conta as narrativas dos nossos sujeitos, podemos considerar que os significados e sentidos atribuídos às mídias e tecnologias digitais pelas crianças e pelos adolescentes nem sempre estão relacionados com o nível de apropriação ou a habilidade técnica instrumental de uso na vida cotidiana. Saber usar não significa amar, e não saber usar também não significa necessariamente odiar. A significação parece se construir subjetivamente, considerando as mudanças e os deslocamentos que ocorrem com a apropriação dessas tecnologias e com os espaços e tempos que elas ocupam, bem como a relação com outros fatores de cunho pessoal e considerando a individualidade de cada sujeito como ser único. Portanto, entre as crianças e os adolescentes que odeiam ou preferem “sem as mídias e tecnologias digitais”, o sofrimento na apropriação dessas tecnologias não é apenas uma questão instrumental, mas emocional e social.

5 Considerações finais

As crianças e os adolescentes atribuem sentidos e significados divergentes, que se configuram como conflito em um mover entre o amor e o ódio em suas relações com as mídias e tecnologias digitais. Destacam em suas narrativas queixas sobre o tempo e o espaço excessivo que as mídias e tecnologias digitais, em especial a internet, ocupam em suas vidas cotidianas, principalmente por deslocarem o tempo e o espaço das brincadeiras. Para elas, usar, jogar, mexer, ficar na internet têm um significado diferente de brincar. Precisamos considerar que se as crianças e adolescentes não estão conseguindo mais brincar como antes, inventar

suas próprias brincadeiras, criar seus próprios brinquedos, significa também que, de certa forma, estão perdendo autonomia, pois os jogos eletrônicos e outras mídias e tecnologias digitais são, em sua maioria, produtos comerciais, destinados ao consumo, com intencionalidades diversas e nem sempre “transparentes”. Parece ser nesse sentido que, ao discutir a crescente institucionalização das atividades infantis e o aumento de atividades planejadas pelos adultos para as crianças, Corsaro (2011) cita um exemplo em que considera intrigante a distinção feita por uma criança entre essas atividades e o brincar. “Mas por que as crianças não tem permissão para criar sua própria diversão, para escolher suas próprias brincadeiras no bairro, nos parques e *playgrounds* próximos ou mesmo em seu próprio quintal?”, questiona Corsaro (2011, p. 50).

Outros fatores que contribuem para que as crianças e os adolescentes brinquem menos na rua também foram identificados como, por exemplo, proibição dos pais, violência, falta de segurança, e em alguns casos, falta de espaços públicos para brincar. Nesse sentido, a Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT) se destacou como espaço privilegiado por oferecer diversas atividades no âmbito das práticas corporais, bem como para a participação das crianças e dos adolescentes na oficina de Tecnologia e Cultura, realizada no laboratório de informática e com acesso à internet. Todavia, observamos que mesmo as crianças e os adolescentes que tinham oportunidades de brincar na rua ou em outros espaços estão envolvidos nessa mudança fomentada pelas mídias e tecnologias digitais que ocupam, deslocam, substituem o tempo e o espaço do brincar.

Com efeito, o ato de brincar disputa tempo e espaço com as mídias e tecnologias digitais na vida cotidiana das crianças e dos adolescentes. Pelo que tudo indica, com o passar do tempo e à medida que perdem essa disputa, as brincadeiras correm o risco de serem ressignificadas para “outras coisas” que hoje não significam brincar para nossas crianças e nossos adolescentes.

Referências

- AMARAL, Priscila Ferreira de Sales. História em quadrinhos como proposta avaliativa de reações nucleares. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.127457. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/127457>. Acesso em: 23 jul. 2023.
- BERGER, Peter Ludwig; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. 36. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação**. Portugal: Porto Editora, 1994.
- CHANDLER, Daniel; MUNDAY, Rod. **Dictionary of Media and Communication**. Oxford: OUP, 2010.
- CORSARO, William Arnold. **Sociologia da infância**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.
- FANTIN, Mônica; GIRARDELLO, Gilka (org.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura lúdica na era digital: alguns efeitos no comportamento infanto-juvenil. **Em Aberto**, Brasília, v. 31, n. 102, p. 165-175, mai./ago. 2018. Disponível em: <http://emaberto.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/article/view/3249>. Acesso em: 10 jul. 2023.

FREIRE, Juliana. **Vivendo o Currículo**: saberes e práticas pedagógicas de professores de Educação Física de crianças em Brasília. 2022. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

GOBBI, Maria Aparecida. Desenho Infantil e Oralidade: Instrumentos para Pesquisas com Crianças Pequenas. In: FARIA Ana Lúcia Goulart de; DEMARTINI, Zeila Brito Fabri; PRADO, Patrícia Dias. (org.). **Por uma cultura da infância**: metodologia de pesquisa com crianças. Campinas: Autores Associados, 2002, p. 69-92.

GOBBI, Maria Aparecida. **Lápis vermelho é de mulherzinha**: desenho infantil, relações de gênero e educação infantil. 1995. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Campinas, São Paulo, 1995.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: Linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2015.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

PAIS, José Machado. **Nos rastros da solidão**: Deambulações sociológicas. Porto, Portugal: Ambar, 2006.

PAIS, José Machado. A simbologia dos apelidos na vida cotidiana escolar. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 43, n. 3, p. 909-928. jul./set. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/NxDfywX8md5YMYbmTnL735m/?format=pdf>. Acesso em: 10 jul. 2023.

SILVA, Ana Maria.; DAMIANI, Iara Regina. As práticas corporais na contemporaneidade: pressupostos de um campo de pesquisa e intervenção social. In: SILVA, Ana Maria.; DAMIANI, Iara Regina (org.). **Práticas corporais**: Gênese de um movimento investigativo em Educação Física. Florianópolis: Nauemblu Ciência & Arte, 2005, p. 17-27.

TOCANTINS, Geusiane Miranda de Oliveira; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Infância e mídias digitais: histórias de crianças e adolescentes sobre seus cotidianos. **Caderno Cedes**, v. 41, n. 113, p. 76-83, 2021.

VERKERK, Maarten J. *et al.* **Filosofia da tecnologia**: uma introdução. Viçosa: Ultimato, 2018.

WIGGERS, Ingrid Dittrich. Infância e mídia: Crianças desenham novas corporeidades. In: FANTIN, Mônica; GIRARDELLO, Gilka (org.). **Liga, roda, clica**: estudos em mídia, cultura e infância. Campinas, SP: Papirus, 2008, p. 75-98.

Contribuições da autoria

Autora 1: Concepção, fundamentação, produção escrita, análise e revisão textual.

Autora 2: Concepção, fundamentação, análise, revisão e aprofundamento do conteúdo.

Data de submissão: 23/07/2023

Data de aceite: 21/08/2023