

CLICAR E BRINCAR: O LÚDICO NA CIBERCULTURA INFANTIL¹

José Américo Santos Menezes²

Edvaldo Souza Couto³

Resumo: A partir de autores que discutem a cibercultura o texto reflete sobre a cultura lúdica infantil na contemporaneidade. O caminho percorrido foi buscar pistas das características mais marcantes da cibercultura para em seguida observá-las na cultura lúdica infantil. O argumento principal é o de que as crianças que fazem parte da chamada Geração Net, que nasceram inserida no contexto das tecnologias de comunicação, participam ativamente do mundo digital. Nesse contexto, clicar e brincar são modos especiais de construir subjetividades e existências, de produzir cultura. O texto conclui que, estimuladas pelo cibercultura, clicar e brincar são modos lúdicos que as crianças encontram para elaborar a vida por meio de alegrias e prazeres privados e coletivos nos domínios da rede. Sem desrespeitar os gostos e as aspirações de cada um.

Palavras-chave: Cibercultura. Infância. Cultura. Lúdico. Tecnologias.

Introdução

A velocidade das mudanças nos processos e tecnologias da comunicação e informação (TIC), assim como nas configurações culturais, tem acarretado desafios grandes para pais e profissionais que trabalham com crianças. É frequente um sentimento de vertigem e desorientação.

¹ O trabalho integra uma pesquisa maior desenvolvida no GEC - Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Comunicação e Tecnologias, na Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia - UFBA. www.gec.faced.ufba.br

² Professor da Universidade Federal de Sergipe - UFS e Doutorando em Educação pela Universidade Federal da Bahia - UFBA. E-mail: americoufs@bol.com.br

³ Professor Doutor na Faculdade de Educação - FACED/UFBA. Email: edvaldo@ufba.br

A infância, tal como a conhecemos, está mudando em decorrência de inúmeros fatores: o contato com diversas manifestações da cultura, a complexidade das transformações presentes no mundo contemporâneo em relação à cidade, às famílias e às formas de interação com as tecnologias, que modificam modos de vida e sinalizam mudanças na maneira de entender a infância e o lugar que a criança ocupa nesse cenário em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam.

Nesta multiplicidade, que envolve a relação entre infância e cultura, muito está por fazer quanto à descrição, à crítica e à compreensão do papel das TIC no cotidiano e na cultura lúdica infantil.

Nesse contexto, o trabalho, a partir de uma revisão bibliográfica associada a um conjunto de observações e experiências profissionais, tem o objetivo de refletir sobre possíveis implicações dos avanços das TIC na cultura lúdica infantil.

A argumentação principal é que a crescente popularização da internet em todo o mundo tem reflexos de modo especial até no imaginário de crianças que nunca tocaram em um teclado de computador. Esse argumento também foi destacado em uma pesquisa realizada por Girardello (2008) com crianças de primeira série, em Florianópolis: o computador foi indicado como uma das “mídias favoritas” por 100% das crianças entrevistadas na favela mais empobrecida da cidade.

No Brasil, e em vários países, vemos professores e estudiosos fazendo perguntas semelhantes: o crescimento das TIC irá provocar o fim das brincadeiras tradicionais?irá substituir o lugar do brincar que as crianças poderiam estar realizando em comunhão com seus pares ou aqueles que estão próximas a ela?

Essas questões tem recebido toda sorte de respostas. No entanto, considerando a cultura como um modo de relação dos homens com as coisas do mundo (ARENDT, 1987), se quisermos saber como na atualidade as crianças se relacionam com as novas coisas do mundo devemos pensá-las em processo contínuo de interação com a cultura tecnológica digital.

A marca predominante da sociedade contemporânea tem sido a velocidade das mudanças promovidas pelas tecnologias digitais de comunicação e, por consequência, nas configurações culturais. Tal marca instaura, segundo Harvey (1999), uma nova

forma de experienciar o tempo, substituindo a noção de tempo-duração por tempo-velocidade, isto é, pela instantaneidade das relações sociais.

De acordo com Harvey (1999), o tempo proveniente das tecnologias comunicacionais, marcado pela interatividade “on-line”, altera o sentido cultural de tempo e espaço. E as consequências dessas transformações se manifestam no sentir, pensar e nas definições dos padrões de ação social, deslocando o “habitus”, ou seja, a maneira de agir estruturada que o ser humano traz incorporada pelo seu grupo social de pertencimento, mesmo que não nos demos conta dela conscientemente.

Essas percepções de um tempo real e de um espaço crítico, como escreve Virilio (1984) sinalizam caminhos para a reestruturação do mundo dos indivíduos, especialmente das crianças, uma vez que esses elementos incorporam uma multiplicidade de sentidos e conotações que acabam por criar novas formas de interação entre as pessoas e o mundo tecnológico. Esse processo de interação, marca essencial da cibercultura, é cada vez mais complexo e plural. É nele que as crianças vivem e continuam a brincar.

Infância e Tecnologias Digitais

Na sociedade contemporânea as crianças já nascem imersas num mundo midiático, vivem com naturalidade as mais diversas relações com a tecnologia digital, fazem parte daquilo que Tapscott (1999) denominou de “a crescente e irreversível ascensão da Geração Net”. Mesmo ao considerar que o acesso a essa realidade digital em países pobres ainda é muito desigual – o que cria uma diferente e renovada maneira de exclusão - o fato é que outras formas de sociabilidade e subjetividades não cessam de ser elaboradas. Nesse contexto, a conexão em tempo real, a vida on-line, passa a ser vista como um complexo cenário de ação num espaço-tempo de comunicação, socialização e aprendizagem.

Tapscott (1999) define a infância no século XXI como a primeira a nascer cercada pela mídia digital. Essa infância é chamada de Geração Net, uma geração que nasce respirando tecnologias e, o mais importante, é autora do mundo digital. Inseridas na cibercultura, as crianças constroem diferentes percursos e ações, pois são

cada vez mais autônomas e independentes. Elas consideram os computadores e as chamadas novas tecnologias como verdadeira extensão natural de si mesmas.

Nesse sentido, as possibilidades desse ambiente tecnológico não são nada estranhas às crianças. Ao nascerem e naturalmente fazerem parte do mundo digital as crianças convivem com a multiplicidade, tem interesses diversificados e multifacetados. Colabora o fato de que, como elas próprias, as máquinas, programas e linguagens de informática e comunicação são dinâmicas, velozes, interativas e de fácil acesso. Devido a essa relação, Tapscott (1999) destaca que a base das novas gerações é a interatividade, pois elas buscam ser ativas e não apenas espectadoras ou ouvinte. Não observam apenas, mas participam, perguntam, discutem, argumentam brincam, compram, criticam, investigam, ridicularizam, fantasiam, procuram e informam.

Ao considerar as atividades infantis na rede e sua contribuição para o desenvolvimento há uma reconfiguração da cultura das crianças. Essa reconfiguração ocorre, na maioria das vezes, devido às possibilidades interativas das novas mídias, conforme sintetizam os autores:

Essa geração de jovens e adolescentes, incluindo crianças em tenra idade, cria comunidades virtuais, desenvolvem softwares, fazem amigos virtuais, vivem novos relacionamentos, simulam novas experiências e identidades, encurtam as distâncias e os limites do tempo e do espaço e inventam novos sons, imagens e textos eletrônicos. Enfim, vivem a cibercultura (FERREIRA; LIMA; PRETTO, 2005, p.247).

A cibercultura infantil, nas palavras de Capparelli (2002), está se construindo e reconstruindo a partir das relações das crianças com as tecnologias. É uma cultura que se define a partir da transmissão e do compartilhamento de comportamento, atitudes, crenças, conhecimento e formas sociais. Por isso, a Geração Net busca interagir na mídia digital. “A interação ajuda as crianças a crescer, exigindo que desenvolvam valores, exercitem o discernimento, analisem, avaliem, critiquem ou saiam em auxílio à outra pessoa” (TAPSCOTT, 1999, p. 54).

A interação, contudo, não é suficiente para explicar o fascínio infantil com a vida digital. Para alguns pesquisadores o grande interesse das crianças pela internet e

pelas mídias eletrônicas não é só o de interagir com o computador, e sim o de interagir com outras crianças por meio da tecnologia. O que “interessa são os vínculos e não a interatividade [...] os meninos de rua todos os dias estão aprendendo a brincar, a ganhar, a socializar-se, a armar redes através das mídias”(FLORES, 2003).

Nesse sentido, as possibilidades interativas do novo meio devem estar a favor das crianças para que elas possam participar da mídia digital e reconhecerem-se, cada vez mais, como autoras nesse ambiente. A geração internet é a pioneira da sociedade do imaginário tecnológico digital, pois tem a impressão de estar criando seu próprio terreno de aventuras, de poder inventar alguma coisa e diferenciar-se das gerações anteriores, sem ter que se justificar.

Parece que muitas pessoas, pais e educadores, foram habituadas a ver a criança como alguém que recebe cultura. A cibercultura infantil altera radicalmente essa tradicional percepção. O entendimento recente é que as crianças também fazem cultura, participam ativamente, criam e recriam com feições próprias às funções da cibercultura vivida pelo adulto. Portanto, a criança também é criadora e pode intervir em todo o processo de cultura. Estas criações podem ser entendidas como as produções culturais das crianças. Nessas produções, as crianças interagem com as coisas do mundo, praticando formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização (FANTIN, 2008).

Estudos sugerem que grande parte das produções culturais das crianças é permeável à cultura das mídias digitais, dados os interesses comerciais das grandes corporações de mídia e entretenimento (COUTO, MELO, MOREIRA e XAVIER, 2008). Diante do apelo do consumo de imagens e mercadorias, vemos que certos esforços conservadores para proteger noções tradicionais de infância são predestinados ao fracasso, pois não podemos proteger as crianças do conhecimento de mundo que a cibercultura torna acessível.

Cultura Lúdica Infantil e Tecnologias Digitais

A convergência entre mídias (COUTO e SILVA, 2008) é um dos aspectos emblemáticos da cultura lúdica infantil contemporânea, que se desenha e opera em uma rede, onde estão conectados desenhos animados, videogames, filmes, websites, blogs,

jogos de cartas, brinquedos, revistas, jogos eletrônicos etc. compondo um sistema de comunicação e informações, ao mesmo tempo, coeso e multifacético. Nessa rede, segundo Salgado (2005), o texto matricial dilui-se por completo e não possui espaço ou função definida; está em meio de muitos outros textos que o reescrevem, dando-lhe outros sentidos e arrancando-lhe de sua condição de origem. Na ausência de um texto original ou principal, a cultura lúdica que se configura nessa rede transmídia é tecida no entrecruzamento de informações, saberes e significados que circulam, simultaneamente, em diversos suportes tecnológicos cujas narrativas se complementam.

Segundo Brougère (1995) a mídia digital desempenha nas sociedades ocidentais um papel considerável, transformando a vida e a cultura lúdica das crianças. A cultura lúdica das crianças é simbólica e deve ser entendida dentro de uma cultura global na qual está inserida. Antes de criticar o papel da televisão, da internet e das demais tecnologias nos dias atuais, Brougère enfatiza que ela fornece às crianças conteúdos diversos para suas brincadeiras. A criança não se limita a receber passivamente os conteúdos televisivos, da internet e do celular, dentre outros, mas reativa-os e se apropria deles através das suas brincadeiras.

Muitos escrevem e falam que a televisão, os meios eletrônicos, o computador, a internet, o celular e toda a cultura digital transformaram e transformam a vida das crianças. Entretanto, isto não significa que tradicionais práticas lúdicas foram abandonadas em função de uma vivência em rede, considerada nova e atual. Se pensarmos que a interpretação das crianças é ativa e que a cultura é algo vivo, o movimento entre permanência-mudança e reprodução-criação também permite sua problematização, com rejeição, negação ou transformação da herança próxima ou distante. Não se trata de um mundo binário, de escolhas entre uma coisa e outra, colocadas sempre em oposição, mas de um movimento sideral. A cibercultura infantil também é lugar de mixagens e co-existências de práticas e modos de vida. Na cibercultura infantil as crianças convivem com um mundo onde tudo acontece ou pode acontecer em diversas misturas e experimentações. Tudo ao mesmo tempo, simultaneamente. Essas misturas e experimentações rápidas e fascinantes são, elas mesmas, lúdicas. Em grande parte, são elas as diferentes maneiras de brincar. Clicar e brincar são uma mesma coisa.

Como a dos adultos, a cibercultura infantil tem os seus paradoxos. Nada nela é excludente, mas diferente, múltipla. Embora muitas crianças estejam cada vez mais

conectadas parece que elas seguem usando também estratégias culturais tradicionalmente associadas à infância. Afinal, ninguém vive conectado o tempo todo. Existe um movimento entre estar *on-line* e *off-line*. Já que a mudança cultural se produz entre permanência e mudança, examinar o modo como as crianças de hoje transpõem para o espaço virtual as brincadeiras que realizam no tapete da sala pode nos ajudar a compreender melhor as novas subjetividades infantis. Todas elas essencialmente marcadas pela ludicidade.

Essa constatação decorre da observação que se fundamenta na compreensão da natureza comunicativa da cultura, tal como a define Martin-Barbero (1997), ou seja, em seu caráter de “processo produtor de significações e não mera circulação de informações, no qual o receptor não é um simples decodificador daquilo que o emissor colocou na mensagem, mas também um produtor” (p. 287). Assim como a teoria barberiana das mediações propõe que se compreenda a televisão tendo por base as instâncias socioculturais nas quais ela ganha sentido, um primeiro passo para entender o papel da internet na vida das crianças é procurar conhecer suas práticas culturais cotidianas, inclusive o consumo de mídias de modo geral.

Outro aspecto que nos leva a ressaltar essa constatação são os eixos estruturadores das culturas da infância apontados por Sarmiento (2004). O primeiro eixo é a interatividade, no sentido de que as crianças aprendem, antes de mais nada, com as outras crianças, nos espaços de partilha comum, ou seja, nas culturas de pares. Trata-se de uma interatividade que pode tanto estar fora como na rede, que se desenvolve tanto na vida *off-line* quanto na *on-line*. A internet, a sociedade em rede, potencializa a interatividade, mas a interatividade não é própria dela. O segundo eixo é a ludicidade: as crianças que se entregam a fantasias diante dos brinquedos tradicionais, como bola, peão, carrinho e boneca ou dos cenários e figuras de jogos eletrônicos ou de sites, desenvolve uma atividade muito séria – pois para as crianças brincar, estudar e fazer outras coisas consideradas sérias não há distinção. O terceiro eixo é a “fantasia do real”, expressão usada pelo autor para descrever o modo específico como as crianças transpõem o real imediato e o reconstróem criativamente pelo imaginário. Um imaginário sempre potencializado pelo tecnológico.

Portanto, o que podemos deduzir é que à medida que as crianças ganham familiaridade com a internet é comum que comece a aparecer experiências lúdicas com características semelhantes às promovidas pelas brincadeiras tradicionais, isto é, fora da rede. Estamos diante de narrativas que se redimensionam no espaço integrado e

interativo da rede, mas elas também são um faz de conta agora diante da tela, por exemplo. Essas produções narrativas, imaginativas e significativas são manifestações culturais estruturadoras das culturas lúdicas da infância na cibercultura.

Palavras Finais

Parece-nos equivocadas as constatações apressadas daqueles que dizem que as crianças de hoje ficam “grudadas” no computador e não sabem mais brincar. Consideramos exatamente o inverso: elas ficam “grudadas”, fascinadas, porque brincam o tempo todo. E o prazer de brincar talvez seja até mais intenso pois comumente podem experimentar sensações diferentes num mesmo espaço-tempo digital. A cibercultura infantil não encurta a infância, não sacrifica as brincadeiras, não torna crianças em adultos chatos precoces. Inseridas no mundo digital, vivendo criativamente a promoção da cultura em rede, as crianças fundem e confundem sentidos diversos do brincar. Imaginam e criam possibilidades de experimentar mais e mais sensações. Clicar e brincar se tornam um jeito especial de viver, uma expressão de liberdade repleta de encantos e felicidades.

É possível e até necessário que se critique a banalidade do consumo também infantil, potencializado pelas redes integradas de comunicação, pelo clicar constante. Mas não se pode deixar de reconhecer a força afetiva e emocional que rompe as fronteiras entre princípios lúdicos e princípios de realidade na cibercultura. Para as crianças da Geração NET clicar é a própria conduta do prazer em brincar.

É possível e até necessário que se critique o inegável espetáculo luxuriante da cibercultura que às vezes parece querer negar tudo o que é sério na vida, pois festeja a ludicidade de crianças e adultos num mundo mágico onde aparentemente só tem lugar para o prazer. Mas não se pode deixar de reconhecer que a vida individual e social é construída por meio de cliques lúdicos, das sensibilidades coletivas na rede, que conduzem e permeiam as experiências da vida, com seus dramas e festas, humor e brincadeiras.

Estimuladas pelo cibercultura, clicar e brincar são modos lúdicos que as crianças encontram para elaborar a vida por meio de alegrias e prazeres privados e

coletivos nos domínios da rede. Sem desrespeitar os gostos e as aspirações de cada um. Clicar e brincar são modos de elaborar a vida com conforto, de favorecer a comunicação, a instantaneidade das experiências e das trocas, a agilidade da emissão e recepção de mensagens. Na era das tecnologias de conexão, clicar e brincar são prazeres em movimento que se apoderam ludicamente das existências.

REFERENCIAS

ARENDT, Hannah. **Entre passado e futuro**. 4ª ed. São Paulo, Perspectiva, 1987.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo, Cortez, 1995.

CAPPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 130-145.

COUTO, Edvaldo Souza; MELO, Caio ; MOREIRA, Ana Paula e XAVIER, Maise . Da cultura de massa às interfaces na era digital. **Revista da FAGED**, Salvador, EDUFBA, 2008, v. 14, p. 105-118. Versão online em www.revistafaced.ufba.br

COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássia da. Convergência cultural-midiática: as tecnologias e a fluidez da juventude na cibercultura. In: IV Enecult - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 2008, Salvador. **IV Enecult - Anais/CD-Rom**. Salvador : Cult, 2008. v. 1. p. 1-14.

FANTIN, Monica. Do mito de Sísifo ao vôo de Pégaso: as crianças a formação de professores e a escola estação cultura. In: FANTIN, Monica e GIRARDELLO, Gilka (orgs.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. São Paulo, Papyrus, 2008.

FERREIRA, S.L.; LIMA, M.F.M.; PRETTO, N.L. Mídias digitais e educação: tudo ao mesmo tempo agora o tempo todo. In: BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi. (Orgs.). **Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social**. São Paulo: Paulinas, 2005, p. 225-255

FLORES, Tatiana M. **“Steet fighters”**: crianças de rua e jogos eletrônicos. 2003. Disponível em:<www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos>. Acesso em: 29 janeiro de 2010.

GIRARDELLO, Gilka. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. In: FANTIN, Monica e GIRARDELLO, Gilka (orgs.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância**. São Paulo, Papyrus, 2008.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo, Loyola, 1999.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura, hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ. 1997.

SALGADO, R; JOBIM E SOUZA, S. Yugiôh: um jogo de cartas, narrativas e identidades. In: ANPED, 28., 2005. Disponível em: www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt16/gt161287int.rtf. Acesso em: 02 fevereiro de 2010.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto e CERISARA, Ana Beatiz (orgs.). **Crianças e miúdos: Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação**. Porto, ASA Editores, 2004.

TAPSCOTT, Dan. **Geração Digital**: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net. Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

VIRILIO, Paul. **L'espace critique**. Paris, Christian Bourgois Editeur, 1984.

