

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-Graduação em Psicologia

Phamela Aryane Sudré Aguiar

**O BRINCAR DIGITAL: UMA ANÁLISE DAS INTERAÇÕES DAS CRIANÇAS
ATRAVÉS DO JOGO FORTNITE**

Belo Horizonte
2022

Phamela Aryane Sudré Aguiar

**O BRINCAR DIGITAL: UMA ANÁLISE DAS INTERAÇÕES DAS CRIANÇAS
ATRAVÉS DO JOGO FORTNITE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Márcia Stengel

Area de concentração: Processos Psicossociais

Belo Horizonte
2022

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

A282b Aguiar, Phamela Aryane Sudré
O brincar digital: uma análise das interações das crianças através do jogo
Fortnite / Phamela Aryane Sudré Aguiar. Belo Horizonte, 2022.
94 f. : il.

Orientadora: Márcia Stengel
Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.
Programa de Pós-Graduação em Psicologia

1. Crianças - Aspectos psicológicos. 2. Tecnologia digital. 3. Interação social.
4. Facebook (Rede social on-line). 5. Brincadeiras - Aspectos psicológicos. 6.
Vídeo games. 7. Redes sociais on-line. I. Stengel, Márcia. II. Pontifícia
Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em
Psicologia. III. Título.

SIB PUC MINAS

CDU: 371.695

Ficha catalográfica elaborada por Elizângela Ribeiro de Azevedo - CRB 6/3393

Phamela Aryane Sudré Aguiar

**O BRINCAR DIGITAL: UMA ANÁLISE DAS INTERAÇÕES DAS CRIANÇAS
ATRAVÉS DO JOGO FORTNITE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Area de concentração: Processos Psicossociais

Prof. Dr^a Márcia Stengel – PUC Minas (Orientadora)

Prof. Dr. José Carlos Santos Ribeiro – UFBA (Banca Examinadora)

Prof. Dr^a Merie Bitar Moukachar – UEMG (Banca Examinadora)

Prof. Dr^a Vanina Costa Dias – Faculdade Ciências da Vida (Banca Examinadora)

Belo Horizonte, 04 de março de 2022

*Ao Alexandre, meu companheiro e grande incentivador.
A criança em mim que nunca morre.*

AGRADECIMENTOS

Ao meu esposo e melhor amigo, estive comigo durante todos esses dias e demonstrou em cada um deles todo o seu amor, respeito, cuidado, compreensão e paciência e apoio. Obrigada por dividir comigo momentos bons e difíceis ao longo dessa jornada.

A Márcia, orientadora querida, me sinto muito honrada por me conceder a oportunidade de ser sua orientanda. Muito obrigada pelo carinho, leveza, compreensão e acolhimento sempre. Você fez total diferença na minha formação enquanto profissional e na construção desse trabalho.

As crianças do campo de pesquisa, que através de suas interações através do jogo online eu pude (re)descobrir e (re)construir um olhar mais compreensivo sobre a as brincadeiras e relações na contemporaneidade.

Agradeço aos meus colegas e amigos que construí ao longo do mestrado. Ao Alexander, Bruno, Rose, João Vitor e ao Diego Eduardo, as nossas trocas, conversas, risadas, escutas e companheirismo no caminhar foram e são muito importantes.

Aos meus professores da PUC Minas, pela transmissão do conhecimento e ensinar coisas que estão além dos livros.

A PUC Minas, instituição maravilhosa que pode proporcionar condições acadêmicas, aprendizado, trocas e infraestrutura indescritíveis.

A CAPES, que me proporcionou condições de financeiras para a conclusão da pesquisa.

“As crianças transportam o peso da sociedade que os adultos lhes legam, mas fazem-no com a leveza da renovação e o sentido de que tudo é de novo possível.”

(Sarmiento, 2004, p. 2)

RESUMO

Com o avanço das tecnologias digitais de comunicação e informação (TDIC) e a internet, a sociedade e a cultura vêm se transformando e adequando, tendo o digital como espaço para interação. Cada vez mais as crianças vêm se apropriando dos aparatos tecnológicos e brincando com eles e através deles, dedicando horas do seu cotidiano. Este trabalho tem como principal objetivo compreender como se dão as interações das crianças através dos jogos digitais on-line. O problema de pesquisa foi delineado tendo em vista que as interações on-line estão cada vez mais presentes em torno da criança e dos jogos digitais. Tendo em vista a complexidade da problemática e tema proposto, compreender o brincar infantil e a criança contemporânea requerem uma tarefa de articulação de várias fontes, porém, como foco, se baseia para análise o arcabouço teórico sócio-histórico. A partir de pesquisa netnográfica, a coleta de dados foi realizada a partir da observação de uma *live* de uma criança de 9 anos e suas interações através do jogo Fortnite, por meio da ferramenta do Facebook Gaming. As categorias para análise emergiram das falas dos jogadores em jogo, sendo sistematizadas em interações sobre o jogo e interações para além do jogo. A teoria sociointeracionista demonstrou-se de grande importância, e sua aplicabilidade de análise consegue ser flexível para explicar fenômenos atuais. Através das interações online, a criança se mostra ativa em suas interações e o seu brincar nesse formato online pode proporcionar trocas enriquecedoras. Com este trabalho, propõe-se um olhar compreensivo frente as brincadeiras digitais e interações que emergem na contemporaneidade, bem como estímulos para novas pesquisas frente as transformações nas formas de interação social.

Palavras-chave: Criança. Interações Sociais. Jogos Digitais Online. Sociointeracionismo.

ABSTRACT

With the advance of digital information and communication technologies and the Internet, society and culture have been transforming and adapting, with the digital as a space for interaction. More and more children are appropriating technological devices and playing with them and through them, dedicating hours of their daily lives. This paper's main objective is to understand how children interact with online digital games. The research problem was outlined considering that online interactions are increasingly present around the child and digital games. Considering the complexity of the proposed problem and theme, understanding children's play and the contemporary child requires the articulation of several sources, but, as a focus, it is based on the socio-historical theoretical framework. From netnographic research, data collection was carried out from the observation of a live of a 9-year-old child and his interactions through the game Fortnite, through the Facebook Gaming tool. The categories for analysis emerged from the speeches of the players in game, being systematized into interactions about the game and interactions beyond the game. The sociointeractionist theory proved to be of great importance, and its analysis applicability can be flexible to explain current phenomena. Through online interactions, children are active in their interactions, and their play in this online format can provide enriching exchanges. With this work, we propose a comprehensive look at digital games and interactions that emerge in contemporary times, as well as stimuli for new research on the transformations in the forms of social interaction.

Keywords: Child. Social Interactions. Online Digital Games. Sociointeractionism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Crianças e Adolescentes que residem em domicílios que possuem equipamentos TDIC (2019)	34
Figura 2 - Modo Battle Royale	49
Figura 3- Modo Festa Royale	49
Figura 4 - Modo Criativo - feito por jogador inspirado na cidade Rio de Janeiro	50
Figura 5 - Modo Salve o Mundo	51
Figura 6 - Login e localização plataforma Facebook Gaming	54
Figura 7 - Tela principal Facebook Gaming.....	55
Figura 8 - Página Fortnite dentro do Facebook Gaming	55
Figura 9 - Live da Criança	56
Figura 10 - Informações da página da criança.....	57
Figura 11 - Informações de tempo da existência da página	57
Figura 12- Identificação através da página da criança	58
Figura 13- Postagem sobre idade da criança	58
Figura 14 - Etapas análise de conteúdo	60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Esquema das denominações e autores.....	32
Quadro 2- Interações presentes no jogo	61
Quadro 3- Tipos de interação dos jogadores	62

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	11
2.	PRESS START... CONHECENDO A HISTÓRIA.....	15
2.1	E os jogos digitais?.....	19
3.	A SOCIEDADE, A CRIANÇA E AS INTERAÇÕES SOCIAIS NA ATUALIDADE.....	27
3.1	A criança hoje.....	31
4.	JOGOS DIGITAIS COMO ESPAÇO DE INTERAÇÃO.....	37
4.1	O olhar sociointeracionista de Vygotsky.....	38
4.2	Jogos digitais como possibilidades de mediação na interação social entre as crianças.....	42
5.	CONFIGURAÇÃO DO JOGO: A NETNOGRAFIA EM AÇÃO.....	45
5.1	Netnografia como método.....	46
5.2	A escolha do jogo: O Fortnite.....	47
5.2.1	<i>As modalidades de jogo do Fortnite.....</i>	<i>48</i>
5.2.2	<i>As interações através do jogo.....</i>	<i>51</i>
5.3	A observação através da plataforma Facebook Gaming.....	51
5.4	Coleta de dados.....	52
5.4.1	<i>Etapas para observação e coleta de dados.....</i>	<i>53</i>
5.5	Sistematização e procedimento de análise.....	59
6.	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	61
6.1	Interações entre os jogadores sobre o jogo.....	62
6.2	Interação entre jogadores para além dos jogos.....	73
6.3	Interações entre os espectadores.....	77
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
	REFERÊNCIAS.....	85
	GLOSSÁRIO.....	93

1. INTRODUÇÃO

A sociedade passa por várias modificações ao longo do tempo, as quais influenciam os modos de ser e viver dos indivíduos em todos os aspectos. Nesse contexto, o brincar também perpassa por mudanças, sendo influenciado pela concepção de infância que se tem e pelo lugar que a criança ocupa na sociedade. Percebe-se que a revolução eletrônica e o avanço das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) vêm implicando alterações na vida das crianças, em que os dispositivos eletrônicos e a internet despertam cada vez mais sua atenção.

Denominadas inicialmente como Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), que eram relacionadas a televisão, rádio e jornal, atualmente são chamadas de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), que ampliam a abrangência dos dispositivos que utilizam a internet, como *smartphones*, computadores, *tablets* e demais. São recursos digitais que permitem a interação, troca de arquivos, compartilhamento, imagens e vídeos dentre outros recursos através da internet e desses dispositivos (Anastácio, 2021).

As crescentes transformações tecnológicas afetaram as brincadeiras e a forma como são praticadas, bem como as formas de se comunicar e interagir conforme a necessidade e o momento no qual se vivencia. O brincar digital tornou-se nas últimas décadas, definitivamente, um elemento da cultura infantil. Com isso, os jogos digitais proporcionam novas possibilidades de interação e sociabilização.

No dia a dia e também através do trabalho na clínica em atendimento psicológico a crianças, surgiram questões instigantes a respeito da relação desses indivíduos com as tecnologias atuais. Cada vez mais, as crianças que chegam até a mim através do trabalho clínico solicitam a utilização durante o atendimento e a realização de brincadeiras através dos aparatos tecnológicos, como *tablets*, computadores, celulares, e também percebo novas formas de querer se comunicar e interagir através dos aparelhos. As diferentes demandas que chegam até nossos consultórios, mudanças nas formas de convívio, interações entre comunidade, família, escola e entre as próprias crianças vêm suscitando questionamentos acerca do brincar na atualidade e essas novas formas de interagir.

São recorrentes falas de pais e demais pessoas do convívio dessas crianças de que estas ficam mais solitárias, não brincam, não têm interesse em interagir *tête-à-tête* e ficam aprisionadas nesses aparatos. Essas vivências e observações foram motivacionais e norteadores

para o presente estudo. Desde modo, investigar os modos de brincadeira de forma digital possibilita a compreensão sobre a forma como a criança atua no mundo.

Ademais, em meio à pandemia do novo coronavírus (COVID-19) em 2020 até o momento em que foi defendido o presente trabalho, segundo os órgãos oficiais de saúde do Brasil e do mundo, o distanciamento social foi uma forma de prevenção para os cidadãos, ação essa que exclui o contato direto com as aglomerações, os locais de risco e as pessoas. Seguindo as orientações, a pergunta mais comum é: “Como eu faço para me distrair em casa?” Essa questão se torna mais delicada para as crianças frente ao brincar, já que este e as interações contribuem para o desenvolvimento em todos os aspectos: afetivos, físicos, cognitivos e sociais. O superinvestimento das crianças nos videogames e nas redes sociais é decorrente do fenômeno atual em que vivemos em decorrência das transformações digitais. Entretanto, com o advento pandêmico, o investimento nos aparatos tecnológicos e na internet como forma de interação elevou.

Partindo do pressuposto de que as brincadeiras e interações têm um papel importante para o desenvolvimento infantil, levando em consideração a teoria sociointeracionista de Vygostky que afirma que somos seres sociais, o objetivo geral dessa dissertação é compreender como se dão as interações das crianças através dos jogos digitais online.

Para atingir o objetivo geral, os objetivos específicos são: descrever a história do brincar e suas mudanças até o surgimento das brincadeiras digitais; contextualizar a época e a sociedade em nosso tempo, compreendendo as vivências da criança na atualidade, bem como as interações; apontar a importância do brincar colocando em foco o jogo digital como possibilidade mediadora de interação; e por fim, compreender como se dão as interações das crianças através do jogo digital online Fortnite, tendo como base para análise o olhar sociointeracionista de Vygotsky e outros autores para proporcionar uma análise e compreensão de maneira multidisciplinar, visto a complexidade do objeto de pesquisa.

Justifica-se a pesquisa como relevante pelo fato de trazer contribuições importantes a fim de auxiliar na compreensão da situação da criança frente às mudanças tecnológicas do brincar, considerando o presente tema compondo a problemática da criança na contemporaneidade. Também se demarca o fornecimento de material teórico para demais profissionais interessados no tema.

O plano de capítulos foi desenvolvido e separado pela centralidade dos temas, visto o objetivo da pesquisa. O capítulo inicial trata da história dos jogos e brincadeiras e a participação das crianças. Também nesse capítulo é descrito o início dos jogos digitais e seu

desenvolvimento até os dias atuais. O terceiro capítulo traz, a partir de estudos teóricos atuais, o contexto social no qual vivemos, que é de diversas formas afetado pelas TDIC e a utilização da internet. Também descreve como a sociedade vem se organizando com a utilização da internet, localizando a criança - os nativos digitais - e as interações na atualidade frente à celeridade no desenvolvimento das TDIC. O capítulo quatro descreve o brincar digital, mais especificamente o jogo digital, e sua importância como possibilidade mediadora das interações sociais das crianças. Para isso são articuladas essas possibilidades sob o pensamento de Vygotsky e outros autores e pesquisas com perspectiva sociointeracionista. O capítulo cinco descreve a netnografia como metodologia aplicada para análise das interações sociais das crianças. Também traz as justificativas da escolha do jogo digital online Fortnite, ferramentas e materiais utilizados para observação e coleta de dados, bem como a forma de análise do conteúdo. O capítulo seis apresenta os resultados e articulações através de arcabouços teóricos, e para encerramento do estudo, as considerações finais destacam impressões, conclusões, limitações, aplicações e projeções futuras, frutos deste trabalho.

2. PRESS START... CONHECENDO A HISTÓRIA

Ao lembrar da infância, qual a primeira coisa que vem a sua mente? Na minha sempre vou me recordar dos momentos de brincadeiras, das risadas entre os colegas, até mesmo do choro ao arrancar o tampão do dedo no asfalto. Olhar para trás e lembrar das brincadeiras, dos amigos com quem interagimos e as lembranças que trazemos.

História das brincadeiras, como tudo começou? Por mais se debruçássemos em todas as pesquisas existentes para achar um marco, fato é que todas têm uma característica em comum: não se tem um ponto de partida. Há pesquisas e autores que propõem discussões importantes para que possamos encontrar respostas e trazem também fatos históricos para uma melhor compreensão da atualidade e evolução dos jogos. Tão antigo quanto à história da humanidade, o ato de brincar também é.

Huizinga (2000), um dos principais autores que estuda a história evolutiva dos jogos e seus significados, em sua obra *Homo ludens*, analisa as características e importância do jogo no desenvolvimento civilizatório, compreendendo o jogo como função da cultura e propõe que o jogo seja até anterior a ela. Outros autores também importantes como Ariès (1981), Caillois (2001), Brougère (2011) tentam descrever o percurso da história dos jogos e sua importância. Sobre o início dos jogos, Kishimoto (2005) aponta que:

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

Os registros de brincadeiras infantis através de escavações arqueológicas da antiga China, Grécia, Peru e Egito revelam desenhos de várias cenas de jogos e brinquedos como bonecos, chocalhos e outros em cerâmica e metal. Estudos antropológicos de povos primitivos

entre várias culturas revelam evidências de atuação, canto, artes e ofícios, dança. A maioria das brincadeiras era de significado religioso, datando de antigos ritos de adivinhação (Frost, 2010).

Na Grécia antiga, Brougère (2011) traz diversidade de termos de jogos utilizados na época como: *athos* (luta e jogos píticos), *agon* (assembleias, públicos, jogos ginásticos) e *paidaia* (jogos próprios de criança, infantilidade, diversão, também jogos de concurso). Na época eram realizados muitos jogos ao ar livre entre as crianças e os adultos, sendo que muitos jogos e brincadeiras ainda permanecem nos dias atuais, como: par ou ímpar, cabra cega, esconde-esconde, cara ou coroa e outros. Os jogos na Grécia representam grande importância, sendo precursora dos Jogos Olímpicos, sendo os primeiros jogos datados em 776 a.C. Na época apresentavam simbolismo forte, de dimensão social e de interação entre o povo, ligada a fingimento, fantasia, diferente da lógica romana, que apresentarei a seguir.

Com a influência romana, em torno dos 300 anos a.C, o jogo estava presente em muitos momentos sociais e se alternavam entre fantasia e duelos até a morte, por exemplo: desde o teatro e circo até os de corrida, combates, caças e jogos atléticos. Os jogos nessa época também eram realizados de forma religiosa, como forma de pedido de benção, oferenda e/ou agradecimento a Deus. O jogo apresentava também uma dimensão política. Eram realizados jogos e torneios para entretenimento do povo, sendo um oferecimento pelos nobres e imperador devido a tratados, acordos e tentativas de aumento da popularidade e aceitação desses. Nessa época essas atividades eram realizadas apenas por adultos. Com o passar do tempo, o jogo romano foi se aproximando do jogo grego. Resumidamente, na Grécia o jogo era usado como interação, concurso ou competição, enquanto em Roma usado como espetáculo. Contudo, tanto na Grécia quanto na cultura romana, jogo tinha uma relação forte com cultura e religião, indispensável para a sociedade (Brougere, 2011).

Da Idade Média à Moderna, podemos ver e perceber a consciência do lúdico no sentido fútil, do não sério. Na Idade Média crianças e adultos brincavam e jogavam ativamente sem nenhuma distinção. Religião e vida social estavam relacionadas às atividades lúdicas (festividades religiosas) e os jovens estão no centro dessa manifestação. Nesse período a cultura popular era muito valorizada. Em estudos iconográficos, aparecem em quadros holandeses do século XI a XIII, segundo o estudo de Ariès (1981), camponeses, homens, mulheres e crianças brincando de guerra de bolas de neve, em outros aparecem figuras brincando como se fosse cabra cega. Nessa época o jogo era algo “não sério”. Os jogos eram utilizados para socialização. O autor (1981, p. 93) afirma, portanto: “quanto ao divertimento dos adultos não se pode dizer realmente que fossem menos infantis do que as diversões das crianças. Claro que não, pois eram os mesmos.”

Segundo Ariès (1981) não havia distinção de faixa etária entre os séculos XIV e XVIII para distinguir o que era infância, adolescência, adultez e velhice. Havia a idade dos brinquedos, na qual as crianças brincavam com cavalos de pau, bonecas etc. Depois, a idade da escola, em que se iniciava a escolarização. Adiante a idade do amor, idade dos esportes da corte, cortejos entre rapazes e moças. Idade da guerra e cavalaria, o armamento do homem e após a idade sedentária, que era dos homens da lei, do estudo, da ciência. "As idades da vida não correspondiam apenas a etapas biológicas, mas a funções sociais" (p.39-41). Ainda nessa época, mesmo com essa distinção de etapas, as brincadeiras não eram separadas. Houve documentos, conforme o autor, de que crianças jogavam com adultos e essas práticas lúdicas aconteciam em todas as classes sociais, entretanto, eram práticas muito mais comuns entre o povo.

Ao longo dos séculos XVII e XVIII houve um estabelecimento de atitudes até então diferentes de antes em relação aos jogos. Segundo Ariès (1981), surge o sentimento de infância, que é a preocupação com a moralidade, a educação e o tratamento que eram oferecidos às crianças. Essas atitudes vieram em decorrência da influência do cristianismo e a associação a jogos de azar, que levou famílias inteiras a perderem suas fortunas e chefes de família a cometerem suicídio por estarem endividados em decorrência dessa prática. Aos poucos, o jogo foi assumindo um papel de atividade fútil, se opondo ao trabalho.

Nessa época, a Igreja tentou proibir todas as formas de recreação públicas, introduzindo uma formação de valores destacando a religiosidade. A Igreja fora incapaz de controlar os leigos, a proibição de jogos e recreações não foi totalmente respeitada. As recreações eram mais comuns nas instituições onde ficavam as crianças até a juventude (essas instituições eram o que hoje conhecemos como escola), pelo fato de a Igreja opinar o que seria bom, ruim, recomendado e proibido, forma essa de tentar educar as crianças segundo essas crenças sob influência dos jesuítas e também da concepção agostiniana sobre a aprendizagem. Os religiosos e responsáveis pela educação das crianças nas instituições perceberam um interesse das crianças sobre atividades lúdicas que se aproximavam de atividades adultas, por exemplo, atividades de trabalho ou de rotina. Houve, então, uma abertura de possibilidades do jogo através da prática lúdica educativa, sendo visto como um "mal menor". As mudanças e percepções dessa época foram relevantes para condução do jogo até a atualidade. Foi a partir dessa época que o jogo passou a ser relacionado a um caráter educativo (Ariès, 1981; Broleski, 2015).

Para Postman (2011), através do percurso histórico observamos que a sociedade vem criando maneiras de viver e pensar a infância em função de fatores sociais, econômicos, religiosos e científicos. Começa XVIII a surgir uma nova concepção de criança, que passa a ser

considerada como possuidora de características próprias e ser merecedora de cuidados e atenções especiais, tais como investimento em educação cognitiva e moral dessas crianças.

No período da Revolução Industrial, formam-se as bases da sociedade industrial moderna e surge a burguesia. Apenas brincam o povo e as crianças de qualquer classe social; delineiam-se a infância e a brincadeira contemporânea. As crianças, então, possuíam uma vida separada da dos adultos, eram institucionalizadas, e o brincar passou a ser um instrumento de ensino ou um “trabalho” da criança. Ao mesmo tempo que determinados jogos são afastados das crianças, jogos de carta por exemplo, eles seguem predominando entre os adultos de camadas mais baixas da população. O surgimento das classes sociais e a preocupação de salvaguardar a figura da criança conduzem à seleção de alguns jogos e divertimentos que a ela são permitidos, na dependência do seu estrato social (Ariès, 1981; Kishimoto, 1998).

Se nos séculos XV e XVI a brincadeira era vista como conduta de favorecimento e desenvolvimento da moral e inteligência, entre os séculos XVIII e XIX, com a influência do Romantismo, as brincadeiras surgem como conduta espontânea e típica da criança. No final do século XIX, há o nascimento da psicologia da criança e discursos científicos que relacionam o jogo, desenvolvimento e educação infantil. A não seriedade dos jogos é resultado de um processo histórico e de significados que cada povo dá ao jogo, atribuindo novos conceitos, significados e expandindo até os dias atuais (Ariès, 1981; Frost, 2010).

Através de uma leitura histórica, como próprio Huizinga (2000) aponta o brincar como elemento da cultura. Pensando sobre as brincadeiras e a forma com que elas são realizadas, pode-se perceber que os fatores sociais e políticos estão muito entrelaçados.

As brincadeiras relatadas pelos autores anteriormente aqui, apontam para uma representação social em diferentes momentos da história. Brincar tem se relacionado com um conceito de infância, ou seja, um conceito consideravelmente novo devido aos registros e estudos dos historiadores. Com isso, a preocupação com o brincar aponta para uma visão do adulto sobre a criança, de um vir a ser.

Como competição, divertimento, a brincadeira transforma a vida do indivíduo, ajudando-o a se desenvolver de forma biopsicossocial. O jogo é a atividade que proporciona à criança apresentar-se de forma espontânea, ativando o seu crescimento. Pode-se entrelaçar a criatividade e a espontaneidade no brincar, possibilitando a criança compreender as regras sociais e morais e assim também experimentar atitudes. A brincadeira viabiliza a criança o contato social, criar condições de se expressar, comunicar, conhecer e construir sua visão sobre o mundo (Kishimoto, 1998).

As brincadeiras entrelaçam crianças a crianças, crianças a adultos, tendo como objetivo diversão, socialização, troca de experiências, cognição e desenvolvimento. A criança através das brincadeiras “...adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações” (Kishimoto, 2005, p. 36). Sendo indispensáveis na infância das crianças, passados de geração em geração, os jogos e brincadeiras sempre fizeram parte da vida.

Por intermédio da história, pode-se entender as relações passado e presente. Percebe-se que o brincar não é uma prática naturalmente infantil, conforme a historicidade foi instituída socialmente para essa finalidade. Ideias que aparecem já na modernidade nos apontam para a existência desse processo de preocupações com o comportamento no meio social, educação moral e pedagógica, desencadeando movimentos e investimentos sociais para ocupação da criança em seu lugar na sociedade. As crianças recebem influências de diversas culturas lúdicas e também são produtoras dando oportunidades para experiências e reatualizando perspectivas de brincadeiras. Como atividade cultural, o brincar se caracteriza pelo momento histórico.

O surgimento dos jogos digitais se inicia através de pesquisas tecnológicas em favor do movimento bélico. Para que possamos entender a utilização dos aparatos tecnológicos e dos jogos digitais, falarei a seguir sobre o início do desenvolvimento de jogos digitais e as suas transformações.

2.1 E os jogos digitais?

Na definição de Jogos Digitais, Miranda e Stadzisz (2017) descrevem que jogo digital é sinônimo de jogo eletrônico, sendo esses executados em computadores, consoles (videogames: Playstation, Xbox, Nintendo etc.), dispositivos portáteis (celulares, *game boy*, *tablets*) ou fliperamas. Jogos digitais são sistemas, como qualquer outro jogo, com a diferença de possuir *software* e *hardware* como componentes essenciais.

Lucchese e Ribeiro (2009) assinalam que o jogo digital é uma prática lúdica formada por ações que resultam numa condição final. Tais ações são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que, no contexto dos jogos digitais, são regidos por um *software*.

Os aparatos eletrônicos, segundo Lucchese e Ribeiro (2009), são considerados um ambiente ou um meio físico através do qual os jogadores interagem. Este meio físico substitui locais e acessórios que se possa imaginar para a realização de um jogo, além de criar possibilidades inviáveis de serem experimentadas no “não digital”. Com isso, os jogos digitais são uma forma de representação de um jogo e/ou brincadeira, sendo que os jogos digitais

apresentam “Uma ‘realidade virtual’ muito mais rica e poderosa sob a perspectiva sensorial e oferecem formas de interação de um dinamismo impossível de ser observado em ambientes não digitais” (Lucchese & Ribeiro, 2009, p. 13, grifo dos autores). Os autores (2009) relatam que os constantes avanços obtidos mediante as tecnologias proporcionam uma interatividade diferente entre os participantes, sendo uma interatividade através do digital.

O universo dos videogames e jogos digitais se consolida como fenômeno cultural (Bello, 2017). O percurso histórico dos jogos digitais pode ser analisado e compreendido, segundo Bello (2013), partindo de três raízes históricas: a primeira de forma lúdica, sendo ligada aos jogos de mesa; a segunda pela transformação digital, avanços da informática e eletrônica; e a terceira pela indústria cinematográfica, televisão e internet.

Bello (2013) relata que a primeira experiência com simulação computacional ocorreu durante a Guerra Fria em 1947, devido à corrida tecnológica ligada ao militarismo dos EUA. Essa primeira experiência foi criada em um simulador de míssil para o ‘Cathode Ray Tube’, mais conhecido como CRT, que é um tipo de válvula termiônica contendo canhões de elétrons e um ecrã fluorescente utilizado para ver imagens (usado principalmente em monitores de computadores e televisores) por Thomas Goldsmith Jr. e Estle Mann.

Essa primeira geração de jogos digitais tinha uma motivação de entretenimento e vislumbre pela possibilidade da interação máquina e humano.

O primeiro jogo digital criado na história pela bibliografia encontrada, foi o Bertie the Brain, pelo engenheiro Dr. Josef Kates. Através de uma máquina de quatro metros de altura, o jogo ficava na Exposição Nacional do Canadá em 1950, e desafiava os visitantes contra um computador. O jogo processava comandos que substituía um tabuleiro. Tennis 10 for Two de 1958 foi muito bem aceito pela população, criado pelo cientista William Higinbotham e Ralph Baer, que simulava uma partida de tênis. O jogo foi criado com o intuito de entreter os convidados do dia da visita anual ao laboratório nacional de Brookhaven (EUA). O jogo era simples, processado por um computador analógico, utilizando como forma de jogar um osciloscópio, com duas caixas com um botão cada para que o jogador pudesse controlar. Pessoas começaram a visitar o laboratório só para jogar. Em pouco tempo deram fim na máquina por ser muito grande e ocupar espaço (Pereira, 2018).

Bello (2013) citando Kent descreve que em função desses primeiros experimentos surge um grande desenvolvimento de outros jogos devido a pesquisas tecnológicas no Massachusetts Institute of Technology (MIT) para o computador experimental TX-0. Em 1961, no MIT, os pesquisadores criaram o jogo Spacewar, com o tema de uma guerra espacial, em que o jogador estaria no controle de uma das naves enfrentando os inimigos.

O potencial era muito grande e o vislumbre pela interação humano-máquina evoluiu para oportunidade de consumo e financeira. Desde que os computadores surgiram em 1950, houve ideias de que as máquinas gigantescas podiam ser uma boa forma de entretenimento e que poderiam desenvolver pequenos computadores que tivessem apenas jogos. Surge, então, a partir daí, o desenvolvimento dos primeiros consoles de videogame, se tornando negócio.

Ralph Baer criou o primeiro console da história em 1969, sendo nomeado como Odyssey 100 da empresa Magnavox, e foi considerado o “pai dos videogames”. O console disponibilizava doze jogos, permitindo o jogador escolher qual gostaria, tendo como maioria os temas de esporte. Em 1971, os jogos mais conhecidos como fliperamas e/ou arcades marcaram presença em quase todo lugar. O Computer Space é considerado o primeiro fliperama da história. Os fliperamas e/ou arcades são máquinas de jogo para uso público, sendo necessário moedas ou fichas para iniciar o jogo. Eles eram compostos por monitor e controles acoplados de forma analógica, fixos para dois jogadores (Batista et al., 2007).

Segundo Bello (2017) com a Atari, e o sucesso do jogo Pong no ano de 1977, que era muito fácil de jogar, agradando aos consumidores, é que foi considerado o surgimento da indústria de videogames. Em 1977, o console Atari dominou o mercado de jogos entre o final dos anos 70 e início dos anos 80, arrecadando milhões com os jogos.

Os computadores nessa época eram enormes e usados apenas nas faculdades, empresas e laboratórios, o custo era muito alto e também eram muito limitados. Mediante o avanço dos jogos, em 1977 surgiu uma “tríade”: Apple II, Commodore PET e TRS-80. Os computadores eram ainda curiosidade, caros e pouco acessíveis (Bello, 2017).

A partir dos anos 80 ocorreu a explosão do mundo da tecnologia, também pela entrada da empresa IBM no mercado de computadores. Em 1981, a empresa Nintendo lança o jogo Donkey Kong para console. Em seu enredo traz o herói apelidado de Jumpman, um carpinteiro baixinho, que tinha como finalidade salvar sua namorada Pauline de um gorila raivoso. O carpinteiro tinha que vencer os obstáculos, atravessando os rios até salvá-la. Futuramente, Jumpman recebe o nome de Mário por se parecer com o dono do galpão usado pela empresa (Batista *et al.*, 2007).

Em 1983, a Nintendo lançou no Japão o console Famicom, chegando aos EUA em 1985 com o nome de Nintendo Entertainment System. Esse console foi o responsável pelo crescimento do mercado de videogames, sendo de grande atratividade aos consumidores pela qualidade de som, gráficos de imagem e cenários (Batista *et al.*, 2007). Citando Bresciani, Batista *et al.* (2007) descrevem que poucos anos depois, em 1986, a empresa japonesa Sega,

que antes desenvolvia jogos para fliperamas, resolve concorrer com a Nintendo entrando para o mercado dos consoles, lançando o Master System. Não houve tanto sucesso no mercado de games devido ao sucesso do Nintendo, ficando junto ao Atari em maior popularidade.

Segundo estudo feito por Pepe (2018) relacionado à história dos jogos, em 1983 houve melhor investimento por parte das empresas de computadores, em que as máquinas eram muito superiores em performance, áudios e gráficos. Houve uma disputa entre PCs e Consoles para conseguir mais consumidores. Em 1988, a empresa Tectoy lança o Mega Drive, conhecido também como Sega Gênesis, sendo muito superior em processamento de dados e identificado como o aparelho mais potente existente naquela época devido à velocidade de processamento, capacidade gráfica superior de imagem e som em comparação aos concorrentes. Por isso, foi possível a criação de personagens mais distintos e histórias mais complexas. Durante dois anos a Sega assumiu a liderança da Nintendo.

Em suma, os anos 80 trouxeram inovações tecnológicas revitalizando a indústria de jogos como um todo, preparando para nova geração que viria posteriormente. 1990 foi uma era de grande marco para os videogames, na qual inovações ocorreriam a um ritmo muito acelerado. Com mais pessoas tendo acesso a computadores e modems, várias ferramentas de *software* poderiam ser experimentadas gratuitamente e depois compradas. Algumas empresas começavam a distribuir CD-ROMs em revistas como jogos demo (de demonstração), trailers, chegando a quem não tinha internet. A Nintendo lançou o Super Nintendo, sendo mais “poderoso”, com exceção do processador, mas não impedindo a retomada da liderança. Com isso, a Nintendo trouxe um dos maiores sucessos de jogos, tornando-se a mais popular na época com o jogo Super Mario World e Zelda. O jogo trazia efeitos especiais, diversão e jogabilidade, agradando os consumidores. No Brasil o Super Nintendo chegou em 1993, fazendo muito sucesso e permanecendo até 1997. Já o Mega Drive, em 2001, em parceria com a rede de televisão SBT, foi distribuído com o jogo Show do Milhão (jogo de perguntas e respostas imitando o programa de televisão). Em 1998 a Sega lançou o DreamCast, sendo o primeiro a vir com um modem, permitindo seus usuários jogar on-line, contendo vários acessórios como mouse e teclado, transformando-o em um terminal para web. O videogame continuou até 2001, sendo a Sega dedicada atualmente apenas à produção de jogos para várias plataformas. No final dos anos 90 a internet se tornou a novidade para exploração, na qual toda empresa queria um site e surgiram campanhas publicitárias on-line.

O Playstation, lançado em 1994, se tornou o primeiro console a processar através do CD. Através de gráficos em 3D, os seus jogos foram considerados os melhores já produzidos em um videogame. Sendo considerado líder no mercado, foram desenvolvidos jogos cada vez

mais trabalhados para o console. Por exemplo: o jogo Final Fantasy VII, desenvolvido exclusivamente para o Playstation, com traços mais realistas, podendo ser considerado como um RPG (Role Playing Game) e sequências de imagens gráficas muito bem feitas. Em 2000 nasce a indústria de *games* moderna. Como evolução do Playstation, foi lançado o Playstation 2, permitindo que os jogos originais fossem compatíveis com o Playstation 2, aumentando a biblioteca de jogos. Ampliando também a experiência do usuário, o console adotou a tecnologia de DVD, permitindo tocar músicas em MP3 e filmes. Ou seja, criou jogos cada vez mais lucrativos (Pepe, 2018).

Graças à internet, os computadores ficavam mais populares, mas ainda ficavam em segundo plano, ainda mais com o sucesso do Playstation 2. Algumas empresas criaram jogos exclusivos para PC como o The Sims, Counter-Strike e Diablo; entretanto, a lista de jogos de mais aderência era a dos consoles. A internet também se torna a razão que faltava para as pessoas terem um PC em casa e começaram a ter para jogar. Jogos como The Sims e RollerCoaster foram de muito sucesso, assim como comunidades on-line como Neopets e Habbo. Também foram desenvolvidos jogos de *browser* como Travian, disponibilizados em sites (Pepe, 2018).

O Xbox seria o primeiro console americano, criado em 2001; possuía uma desenvoltura próxima a do PC, facilitando o desenvolvimento e a transformação dos jogos. Isso era uma pressão à inovação: ou as empresas se adaptavam e transformavam ou faliam. Em 2010 Microsoft e Sony reagiram à popularidade dos console *motion control* da Nintendo através do Wii (jogos com reações ao movimento dos usuários). Cada vez era mais caro desenvolver jogos, novas ferramentas permitiram desenvolvedores criarem seus próprios jogos e que agora poderiam ser vendidos através de lojas on-line, através do Xbox Live e o Steam. Pôde, então, facilitar o acesso e o surgimento de jogos como Braid, Castle Cracher, World of Goo (todos lançados em 2008). Em 2007, o Facebook passou a permitir que outras empresas criassem aplicativos para o site, inicialmente seriam jogos simples, os jogos sociais, como por exemplo, o Farm Ville. Eram gratuitos, assim como os jogos de *browser*, porém traziam o modelo de microtransações entre os jogadores (Pepe, 2018).

Pepe (2018) descreve que os dispositivos portáteis (consoles portáteis, como eram conhecidos na época), assim também como os *smartphones* passaram por uma transformação. O GameBoy, console portátil, aparece em 1998, seguido pelo GameBoy advance em 2001 e posteriormente, o Nintendo DS, lançado em 2004. A Sony entra na disputa como PSP. Em 1997 a Nokia colocou no celular 6110 o “jogo da cobrinha”, em que já se via o potencial de

desenvolvimento para jogos *mobile*. Ao longo dos anos as empresas aperfeiçoaram jogos e celulares, em 2007, com o iPhone da Apple, seguido dos *smartphones* com Android em 2008. Com a popularização dos *smartphones*, logo veio a explosão de jogos *mobile*, liderados pelo jogo Angry Birds em 2009.

Sabemos que estamos vivendo transições de gerações e os jogos estão se tornando cada vez mais realistas: Xbox one X, Playstation 5, Nintendo Switch, com capacidades gráficas melhoradas, jogos on-line e perspectivas cada vez mais interativas. Conforme exposto, a indústria de jogos se mostra bastante lucrativa, tanto para os produtores de jogos para computadores pessoais, consoles e outros, como os que têm que ser jogados em plataformas on-line. A indústria de jogos eletrônicos, sempre em busca de um maior número de consumidores, maior possibilidade de interatividade, está constantemente lançando *games* para os mais diversos gêneros e idades.

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

Os jogos digitais causam um fascínio muito grande no público infantil. A geração de “nativos digitais”, conforme citado por Prensky (2001), já nasce nesse mundo tecnológico com *games*, e-mail, *chat*, telefones celulares, internet e outras tecnologias interativas. Os brinquedos se modificam também devido às novas tecnologias digitais, como videogames, computadores, *smartphones* entre outros.

Necessário compreender que, para percebermos essas novas formas de brincadeira e a utilização digital na infância, Araújo (2016) considera duas realidades: a primeira é aquela em que as crianças, no momento de brincar, realizam as brincadeiras tradicionais com brinquedos (brincadeira de casinha, pipa, brinquedos artesanais, o faz de conta, dentre outras). A segunda é a realidade em que as crianças se utilizam, basicamente, dos brinquedos eletrônicos (celulares, *tablet*, videogames, computadores etc.) para se divertirem. Reitero que a primeira não se separa da segunda, uma vez que a criança pode realizar uma brincadeira com brinquedos tradicionais e também utilizar brinquedos eletrônicos virtuais, e ainda se apropriar do brinquedo virtual e pela sua imaginação e criatividade fazer dele um brinquedo qualquer.

O quanto que é novidade essa forma de brincadeira através dos jogos digitais uma vez que muitos pais e avós das crianças de hoje já brincavam no Atari e fliperama? O que estamos

assistindo é uma atualização de uma coisa que já vinha acontecendo, o porquê de tanto estranhamento?

Pelo decorrer da história, podemos ver que as formas de brincadeira se modificaram, não quer dizer que elas deixaram de existir. Por exemplo: o pião antes era feito de madeira e formato de pêra, para brincar a criança enrolava um pedaço de barbante e lançava. Hoje temos o *Beyblade*, um pião modificado que pode ter luzes, hastes de metal, coloridos e mais características.

Se pensarmos nas brincadeiras virtuais, podemos trazer alguns pontos interessantes para desenvolver a ideia presente, por exemplo, um dos grandes questionamentos dos adultos são que as crianças não brincam e interagem como antes. São discursos de adultos que tiveram suas infâncias marcadas pelo analógico e também adultos que viveram o analógico e o digital. Se as crianças não brincam como antes, a qual tempo estão se referindo? Suponhamos que a realidade virtual não existisse, teria alguma criança que brinca como antes? Como pudemos perceber pelo percurso histórico apresentado, não.

No próximo capítulo será discutido sobre qual criança estamos falando, sobre os nativos e imigrantes digitais, as configurações geracionais e familiares, virtualidade e sobre as interações sociais na atualidade.

3. A SOCIEDADE, A CRIANÇA E AS INTERAÇÕES SOCIAIS NA ATUALIDADE

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

Giovanetti (2009) descreve que, em comparação ao passado, hoje a tecnologia chegou ao nível em que a vida depende cada vez mais do seu desenvolvimento. A evolução dos computadores e a internet cada vez mais veloz fazem com que os acontecimentos se deem agora e já se tornam passado. A internet e as tecnologias digitais proporcionam fazer contatos com as pessoas em qualquer parte do mundo e em qualquer momento. Celulares, computadores, videogames cada vez mais atualizados com versões que possibilitam aos usuários atividades diversas como imagens mais definidas, fotografias mais detalhadas, filmagens, mensagens, canais abertos de televisão e música tanto pelos celulares ou computadores estão sendo substituídos por plataformas de *streaming* (Netflix, Spotify, Hbogo, Disney+ ...) etc. Todas essas evoluções acabam sendo, segundo Giovanetti (2009), práticas apontadas para a individualização. O referido autor ainda cita como exemplo as práticas dentro das casas: se antes havia uma televisão para reunir a família na sala, podemos encontrar cada vez mais televisores em cada quarto, isso também com os celulares, onde havia um telefone na casa, hoje cada indivíduo possui o seu e alguns celulares ainda possuem dois *chips* (números para contatos).

As experiências contemporâneas apresentam variações, com isso tanto o on-line quanto o off-line dividem opiniões no que se refere à interação e conexão entre as pessoas. Lipovetsky (1989) retrata características do superindividualismo, no qual cita o enfraquecimento da sociedade, dos costumes, da emergência de modos de socialização e de individualização. O autor caracteriza esta época atual como “era do vazio”, marcada pelo interesse pessoal e pelas questões mais íntimas e privadas do ser humano. O termo “hipermoderno” (Charles & Lipovetsky, 2004), caracterizado pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade, surgiu para tentar dar uma conotação à pós-modernidade, na qual se destaca a questão da temporalidade social marcada pelo século do imediatismo. Esse princípio de que as coisas devem ser feitas rapidamente é decorrência da globalização e de uma sociedade crescentemente atravessada pelo consumismo. Os novos padrões sociais exigem cada vez mais do ser humano, como, por exemplo, a melhor roupa, o melhor emprego, as melhores marcas de cosméticos para alimentar a cultura do corpo, fazendo

todos viverem numa sociedade de espetáculos. É como se com o avanço de toda inovação no mundo já não coubesse mais a palavra pós-modernidade, ela agora necessita de uma potência superlativa de seu termo. Esse termo Hipermodernista vem abranger não apenas uma mudança com o crescimento da ciência e da tecnologia, mas traz consigo novos laços sociais, ou seja, novos padrões de convivência coletiva.

Ao analisar as configurações do mundo contemporâneo, Bauman (2011) também provoca a reflexão acerca do lugar ocupado pelas crianças nas sociedades. O autor escreve sobre o fenômeno atual chamando de modernidade líquida. A “modernidade sólida”, como ele intitula a sociedade moderna dos séculos XVIII e XIX, perdeu a sua firmeza e, atualmente, vivemos em um estado de liquidez, em que as nossas relações sociais e econômicas vêm se tornando cada vez mais flexíveis e fluidas. O autor faz uma associação ao líquido pelo fato de que este jamais se imobiliza e tão pouco conserva sua forma por muito tempo. As condições humanas estão se tornando mais escorregadias, inclinando a se locomover e se desfazer mediante a qualquer indisposição, assim como os líquidos. Atualmente relacionamentos, laços sociais, afetividade, segurança, liberdade, emprego, economia e demais tendem sempre a estar fluindo.

Bauman (2011) descreve que se estamos sempre conectados, provavelmente nunca estaremos completamente sós, porém nunca conseguiremos uma comunicação com pessoas reais do nosso meio de imediato. O referido autor também destaca a importância da solidão, pois, se nunca estamos sós, não podemos refletir, juntar os pensamentos, criar, dar sentido à comunicação.

Hoje, até por segurança no mundo em que vivemos, raramente vemos crianças brincando nas ruas como acontecia até pouco tempo atrás, principalmente nos grandes centros urbanos. Devido aos pais saírem para o trabalho, as crianças quando não estão na escola, boa parte está em casa jogando videogame, brincando com o computador, assistindo televisão.

Podemos encontrar as crianças, principalmente nas grandes cidades, fixadas nas telas, onde o brincar digital é uma prática cada vez maior na hipermodernidade. Bauman (2011) retrata que as relações digitais estão facilmente tomando grandes proporções, embora a vida na maior parte provenha do *off-line*, os aparelhos eletrônicos gradualmente se multiplicam e tornam o acesso ao outro de forma mais fácil e rápida. Porém, tornam o encontro virtual de forma breve, descartável e superficial, reflexo da “modernidade líquida”: “As relações virtuais contam com teclas de ‘excluir’ e ‘remover spams’ que protegem contra as consequências inconvenientes (e principalmente consumidoras de tempo) da interação mais profunda”. (Bauman, 2011, p.23, grifos do autor).

A psicóloga pesquisadora do Instituto Norte-americano de Tecnologia de Massachusetts (MIT) Sherry Turkle (2012) tem se dedicado a estudar sobre como nos adaptamos aos avanços da tecnologia e sua influência nas nossas formas de comunicar e interagir. A pesquisadora defende a ideia de que a internet torna as pessoas mais solitárias, mesmo que seja um paradoxo o fato de a internet ser um facilitador de aproximação. Em seu livro *Alone Together*, Turkle (2011) demonstra, através de ilustrações baseada em relatos, o entendimento de como as relações com e através das TDIC, apesar de uma necessidade pessoal em se relacionar, são relações em que não há propriamente um comprometimento, como há nas que são desenvolvidas face a face.

Turkle (2011) analisa as relações que são mediadas pelas TDIC considerando características de como a sociedade vem se configurando, exemplos esses que já foram expostos aqui anteriormente. A autora retrata que os dispositivos tecnológicos hoje são tão atraentes que oferecem ao indivíduo três fantasias ilusórias que são gratificantes: a primeira é concentrar sua atenção onde quer que se deseje, a segunda possibilita que ele seja ouvido e a terceira que ele nunca estará sozinho.

Por uma defesa da conversa presencial, Turkle (2020) contesta o sacrifício da conversa pela conexão, sendo que essa conexão é no sentido vago, raso ou até mesmo líquido, conforme pontua Bauman (2011). Com base nas suas pesquisas, crianças e jovens passam tanto tempo trocando mensagens, interagindo com e através das TDIC que há um declínio desses em desenvolver a capacidade de conversar presencialmente e ao empobrecimento dos laços sociais e afetivos. Turkle (2020) defende a interação face a face pelo fato de a mesma construir empatia, criatividade e amizade. Mas será que pelo fato de ser virtual as crianças não interagem, não constroem amizades ou empatia? O virtual de fato não tem a capacidade de ser um meio para construção dessas características as quais a autora coloca?

Pierre Lévy (2010, p.17) propõe pensar a cibercultura como sendo o "conjunto de técnicas, de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço." Ele analisa o desenvolvimento das TDIC e seus impactos na sociedade, sendo que a participação dos indivíduos na cibercultura se torna uma necessidade. Abordando o ciberespaço, trata várias formas da interatividade na comunicação entre as pessoas, levantando como o desenvolvimento do ciberespaço afeta o espaço urbano e suas organizações, fazendo analogias entre comunidades territoriais e comunidades virtuais, e como a exploração desses diferentes tipos de articulação se desenvolvem.

Lévy (2010) reflete sobre interatividade e ciberespaço, assinalando grande potencialidade e pontuando que:

A comunicação por mundos virtuais é, portanto, em certo sentido, mais interativa que a comunicação telefônica, uma vez que implica, na mensagem, tanto a imagem da pessoa como a da situação, que são quase sempre aquilo que está em jogo na comunicação. (p.81)

Ao buscar o conceito de interatividade, os resultados podem ser amplos ou restritos e os autores apresentam divergências (Fragoso, 2001). O conceito de interatividade é utilizado para estudos da comunicação mediada pelo computador frente à interação humano-máquina e humano-humano via máquina. Podemos até mesmo confundir ou deduzir que interação seria o mesmo que interatividade, por defender uma possível ideia de que interatividade se deriva da palavra ou termo de interação ou ato de interagir. Cabe aqui fazer essa diferenciação: a interação não precisa de um meio para acontecer, entretanto a interatividade é uma comunicação possível através de um mediador, seja ele virtual, eletrônico ou quaisquer outros que possa haver (Primo, 1999; Gobbi & Bernardini, 2013).

Conforme Gobbi e Bernardini (2013):

A interação não necessariamente precisa de um meio para acontecer, enquanto a interatividade sim. Desta forma, a interação pode ocorrer em uma conversa informal, pessoal e presencial, mas utiliza-se da interatividade para se trocar mensagens em uma rede social, por exemplo (p.12).

Importante elucidar os conceitos, entretanto há outras possibilidades de cenários discutidos em outros referenciais. Para este trabalho e os objetivos em questão, tratarei apenas dessa dimensão apresentada.

Para Lévy (2010) o ciberespaço não é apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo de informações que ele abriga e os seres humanos que coabitam e amplificam esse universo. As interações dos indivíduos no ciberespaço são que o mantêm ativo. Pode-se afirmar que um dos objetivos do ciberespaço é se comunicar por ser um produto e ferramenta da civilização na atualidade. Lévy (2010) não separa os aspectos técnicos e humanos do ciberespaço; pelo contrário, ele os trata como um único elemento. Esse universo deve ser entendido como um dispositivo interativo de comunicação comunitária, que engloba todas as vantagens e recursos.

Ao considerar a brincadeira como fenômeno do desenvolvimento e também como prática cultural associada ao momento no qual se vivencia, pensar a brincadeira em uma sociedade cada vez mais hiperconectada, se torna imprescindível. Consideremos também que,

da maioria das pesquisas e considerações acerca da temática, tanto científicas quanto dos comentários populares, são da perspectiva do adulto. A tese de Becker (2017) faz um percurso histórico e contemporâneo sobre as formas de apropriação das tecnologias digitais em afirmação de uma cultura lúdica contemporânea através da perspectiva infantil. Concordo com a perspectiva da autora que traz a importância de ampliar as formas de se compreender os fenômenos na atualidade e não só de maneira unilateral conforme já citado anteriormente. Os resultados da tese de Becker (2017), trouxeram a importância das TDIC no dia a dia das crianças e também como importantes possibilidades da criança se apropriar dessas tecnologias e serem produtoras da cultura lúdica contemporânea.

Temos hoje algo que nossos genitores não tinham e nem pensavam, que é a internet, que nos conecta com qualquer informação em tempo real. Bauman (2011) afirma que é injusto culpar a tecnologia pelo que acontece com as crianças nascidas nesse mundo hiperconectado a cabo ou sem fio:

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

3.1 A criança hoje

As crianças nascidas na última década possuem habilidades com as TDIC, como buscar informações, utilizar os aplicativos de redes sociais, os jogos digitais e as formas de comunicação e interação. Nos estudos de Palfrey e Gasser (2011, p. 13) os nativos digitais são aqueles que possuem habilidades com as TDIC em vários contextos, como nos relacionamentos (redes sociais), busca de informações, novas formas de comunicação, possibilidade de aprender. Podemos afirmar, portanto, que "[...] o mais incrível, no entanto, é a maneira em que a era digital transformou o modo como as pessoas vivem e se relacionam umas com as outras e com o mundo que as cerca." Descritas como nativos digitais por Prensky (2001, p. 2), "estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas." Palfrey e Gasser (2011) ainda explicam o uso deste termo para denominar essa geração, pois esta nasce envolta numa atmosfera tecnológica que garante uma maior facilidade e naturalidade ao lidar com os recursos digitais atuais.

Prensky (2001) pontua que os nativos digitais se apropriam das TDIC de maneira natural, enquanto gerações anteriores passam por processo de aprendizagem para utilização dessas tecnologias, chamando essas gerações de imigrantes digitais. O que se pode entender de imigrantes digitais, segundo o autor, é que são aqueles sujeitos que estão em processo de adaptação aos aspectos e características das tecnologias, tais como suas funcionalidades, por exemplo. Posteriormente, Prensky (2012) reformula o conceito de nativos digitais e passa a utilizar o conceito de “sabedoria digital”, que é a busca por se tornar sábio a respeito das tecnologias digitais e a forma como se as utiliza, ou seja, a nossa capacidade em lidar com as tecnologias.

Garcia et al. (2011) realizaram um estudo bibliográfico documental a fim de compreender a diversidade sobre o termo “Nativo digital”. A partir dos estudos dos pesquisadores pode-se concluir que há diferentes teorias em torno do termo e temática, porém com similaridades que apresentam um caráter classificatório, partindo do conceito de evolução geracional. A pesquisa cita conceitos como Geração Net de Tapscott (1998), Avatares Digitais de Sinclair e Cerboni (2008) e Geração Einstein de Boschma (2008) são alguns dos apontamentos feitos pelos estudiosos a partir do levantamento. Ou seja, tem um fator “data de nascimento” que marca esses sujeitos, sendo eles de uma geração ou outra.

Quadro 1- Esquema das denominações e autores

Autor(es)	Denominação	Descrição
Tapscott (1998)	Geração Net ou Geração N	Nascidos a partir de 1997. São marcados por características evolutivas comparadas as gerações passadas, como independência e busca ativa por informação, produtores de conteúdo web, imediatistas e outras particularidades.
Prensky (2001)	Nativo Digital	Nascidos a partir de 1990 e estarem rodeados pelas TDIC.
Sinclair e Cerboni (2008)	Digital Avatars	Nascido no século 21. Eles vivem em grande parte em um mundo online e têm muitos relacionamentos e comunicações virtuais.
Boschma (2008)	Geração Einstein	Nascidos 1988 até atualidade. Nasceram em uma época de desenvolvimento e bem-estar com grandes avanços tecnológicos como internet e telefonia móvel.
Palfrey e Gasser (2011)	Nativos Digitais	Nascidos depois de 1980, tem acesso e habilidades para usar essas tecnologias.

Fonte: Elaboração própria a partir de Garcia et al. (2011)

A partir desse esquema acima, argumento que essas definições podem trazer um pressuposto de que todos que nasceram após o advento das TDIC possuem acesso e as mesmas possibilidades de adquirir experiências com elas. Sabemos que devido a vários fatores, como a desigualdade social por exemplo, a realidade de acesso às TDIC não se dá de forma igualitária. Outro ponto é que também pode haver indivíduos que nasçam envoltos nesses aparatos tecnológicos e não sejam habilidosos com eles e que quiçá optem por não os utilizar. Portanto, estar em um mesmo contexto social, mas em um período e lugar específicos faz surgir diversidades nas ações dos sujeitos, incluindo a adoção ou criação de estilos de vida distintos por eles. A partir dessas argumentações talvez possamos chegar à ideia de que nem todos os que nasceram após o advento das TDIC, definidos como nativos digitais ou qualquer termo, o sejam, pois não têm as mesmas possibilidades de adquirir experiências com elas na medida em que o acesso não se dá de forma igualitária. Dessa maneira, há interferências de questões históricas e sociais importantes para a análise da atribuição dos termos.

Entendo que as terminologias são propostas dos autores a uma visão sobre as gerações. É algo complexo e desafiador de se alcançar mediante a heterogeneidade e singularidades dos sujeitos e também claro, do meio e das experiências desses indivíduos. Fato é que é inegável a importância para relacionar como determinados grupos interagem e respondem à utilização das TDIC. Millennials, Geração da Internet, Geração Google, iGeneration, avatares digitais, geração net ou nativo digital, há muitas problemáticas em torno do até aqui exposto (Garcia et al., 2011).

Se fez necessário apontar os estudos que se referem à criança na atualidade e que faz uso das tecnologias digitais, porém não irei aprofundar em problematizar os termos, pois nos levariam a outros caminhos que não são objetivos dessa dissertação. Pontuo que a interação da criança a qual irei observar é aquela criança que tem acesso, habilidade e faz uso dos jogos digitais. Portanto, independente de caber em quaisquer nomenclaturas, o meu objetivo não é engessar, mas ampliar a discussão e análise.

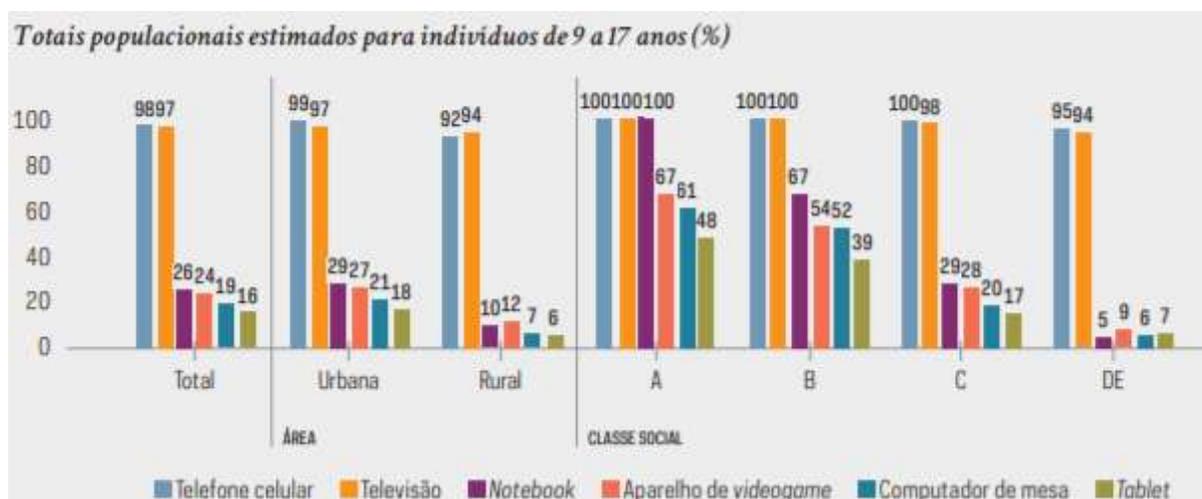
Atualmente, até por questões de segurança no mundo em que vivemos, raramente vemos crianças brincando nas ruas como acontecia até pouco tempo atrás, principalmente nos grandes centros urbanos. Pais que saem para o trabalho e boa parte das crianças, quando não estão na escola, está em casa jogando videogame, brincando com o computador, assistindo televisão. A pesquisa de Stengel et al. (2021) cita que o convívio familiar tem sido afetado durante a pandemia da COVID 19. Com o distanciamento social, houve o aumento das atividades escolares e profissionais de maneira virtual onde, pais e filhos passaram a compartilhar o espaço doméstico, porém cada um conectado a seus aparelhos eletrônicos. Os resultados da pesquisa

também apontam para uma permissão maior dos pais para utilização da internet pelos filhos para o lazer nesse mesmo período pandêmico. Porém, muitos pais citam uma preocupação frente ao uso dos filhos na internet pela falta de interação *tête a tête* dos seus filhos, o que, por muitas vezes, na percepção deles poderia ocasionar uma postura “antissocial”.

O uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil vem crescendo nos últimos anos conforme apontam os dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil (CGI.BR, 2020). Dados coletados demonstram que a porcentagem de usuários em 2015 subiu de 79% para 89% em 2019 na faixa etária de 9 a 17 anos. Em 2020 esse número foi ainda maior, em que crianças e adolescentes da mesma faixa etária apresentavam 94%. Ainda que esses dados sejam expressivos, a pesquisa também aponta para diferenças socioeconômicas e geográficas, pois há uma proporção menor entre indivíduos das classes DE, com porcentagem de 82%. A pesquisa realizada evidencia o aumento da utilização da internet pelas crianças e, considerando a crise sanitária da Covid-19, o aumento foi intensificado para atividades como educação, busca de informações, lazer e interações sociais. Mesmo que não houvesse acontecido o evento pandêmico, as pesquisas anteriores já apontavam para um aumento significativo da utilização. Em 2020 a pesquisa revelou que 22 milhões de indivíduos de 10 a 17 anos eram usuários de internet no Brasil. A região com mais acesso à internet e presença de computadores era Sudeste (54%), seguida pela Sul (52%), Centro-oeste (46%), Norte (27%) e Nordeste (26%).

Sobre os equipamentos, a pesquisa assinala que há uma maior presença de equipamentos de telefone celular, televisão, *notebook* e consoles, conforme mostra o gráfico abaixo:

Figura 1 - Crianças e Adolescentes que residem em domicílios que possuem equipamentos TDIC (2019)



Colocar uma lupa no contexto brasileiro, dizer que toda criança na atualidade é um nativo digital ou quaisquer nomenclaturas e terminologias existentes pelo fato de nossa sociedade apresentar avanços tecnológicos e conexões é negar as desigualdades sociais e as singularidades dos sujeitos. Mesmo falando em diferenças na acessibilidade às tecnologias digitais e internet, é inegável a presença das TDIC nas camadas sociais mais baixas, ainda que em menor proporção.

Como parte de uma sociedade cada vez mais conectada e as modificações frente às necessidades que emergem para possibilidades de interação através das TDIC, percebe-se que as crianças fazem uso cada vez mais frequente e também uma apropriação dessas possibilidades de diversão e interação.

Fróis (2010) descreve que a criança constrói sua subjetividade através das relações, tanto no brincar presencial quanto no digital. A criança brinca com o celular, o videogame e o computador, transformando esses objetos de forma lúdica, apropriando-se da cultura tecnológica atual. O presencial e o digital se encontram entrelaçados e expandindo o espaço psíquico para o digital, sendo uma construção de si e também para os outros, assim como, muitas vezes, um plano de fantasia, exercendo grande fascínio. Através da autossuficiência tecnológica, um ao lado do outro, entretanto curvado sobre si mesmo, o jogo digital pode ser uma conexão permanente com os grupos e, ao mesmo tempo, uma fronteira com o restante da sociedade. A autora assinala que a criança constrói sua subjetividade através das relações tanto no brincar analógico quanto no digital. A criança brinca com o celular, o vídeo game e o computador, transformando esses objetos de forma lúdica, apropriando-se da cultura tecnológica atual.

Referenciando Silva (2005), Frois (2010) descreve o brincar digital como uma dinâmica de funcionamento independente, em que a imagem digital ou o modo de brincar digital e através do digital não busca substituir a realidade, muito menos busca substituir as brincadeiras analógicas e/ou tradicionais. A criança brinca sem precisar antecipadamente ter experiência traduzida do seu brincar. Isso acontece em ambos os modos de brincadeira, ela brinca por brincar.

Através dos videogames, os usuários se autorizam uma multiplicidade de si mediante o apagamento do corpo. Contudo, Le Breton (2017) afirma que as tecnologias digitais constituem um espaço potencial à disposição da criança e do jovem se ele tiver fluidez, capacidade de recuar, jogo e flexibilidade.

Fantim (2015) afirma que os jogos digitais fogem dos limites espaço-temporais típicos da relação face a face, criando novas formas de interação entre as pessoas. Essas interações e sociabilidade mediadas pelos jogos digitais nos levam a pensar nestes como novos cenários de ação e espaços diferenciados de comunicação, socialização e aprendizagem. A referida autora ainda descreve que as brincadeiras com os jogos digitais podem ser testemunhas de diferentes tipos de interação, pois a socialização que promovem não pode ser entendida como condicionada pelo objeto e sim como um processo de apropriação e de reconstrução que os jogos propiciam.

Para Aguiar (2014) o ser humano é um ser relacional e seu crescimento ocorre na inter-relação com os outros e entre eu e não eu, ou seja, crescimento e desenvolvimento implicam em trocas entre o indivíduo e seu meio, surgindo através dessas trocas a possibilidade de entrar em contato com o novo e com o diferente. E com isso, o brincar proporciona essas trocas, possibilitando tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o desenvolvimento para a socialização.

Percebe-se que o brincar de maneira digital é uma prática cada vez constante e comum das crianças na atualidade, até mesmo as crianças economicamente menos favorecidas. A velocidade da comunicação e as possibilidades que a internet apresenta oferecem condições para que haja maneiras diversas de se apropriar dos meios eletrônicos, sendo para trabalho, aprendizagem, interações, relacionamentos, brincadeira.

Vygostky (1984) aponta as funções do brincar como possibilidades. Pelo seu potencial criativo e inventivo através do brincar, a criança se apropria de uma realidade tecnológica. O brincar digital vem de encontro de invenções e adaptações a uma prática relacional atual. Pode parecer de certa forma generalista, mas, como exemplo, principalmente nos grandes centros urbanos, vemos uma criança que brinca cada vez mais dentro de sua casa, com pouco espaço para tal. Na necessidade de contato e interação, o digital se torna uma possibilidade. Conforme discutido anteriormente, não como substituição, mas como transformação e também de adaptação.

4. JOGOS DIGITAIS COMO ESPAÇO DE INTERAÇÃO

Em 1959 foi reconhecida mundialmente a importância do brincar, conforme a Declaração Universal dos Direitos da Criança, especificamente o princípio 7º, que afirma que “A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmo da sua educação, a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito” (ONU, 1959).

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

Bertoldo e Ruschel (2000) consideram que nos anos iniciais da criança se encontram processos criativos que se refletem especialmente nos jogos. No brincar com o outro ocorre um processo de partilha, negociação, confronto, troca, o que gera também momentos de equilíbrio e desequilíbrio, propiciando novas conquistas, tanto coletivas como individuais. Além de oferecer prazer e diversão, o jogo pode representar um desafio e provocar um pensamento reflexivo da criança. Como competição e/ou como divertimento, o jogo transforma a vida do indivíduo, ajudando-o a se desenvolver de forma biopsicossocial.

É por meio do brincar que a criança expõe seus pensamentos, ideias, pois ela não consegue, muitas vezes, se expressar bem através das palavras. Pode-se afirmar ainda que o brincar é fundamental para o seu desenvolvimento porque é por meio dele que a criança se expressa. Através do brincar que a criança aprende, se desenvolve e estabelece vínculos sociais. Ela aprende a conviver em grupo e aceita a participação de outras crianças de forma igualitária, obedece às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações. Brincando a criança estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos.

Embora não tenha formulado uma teoria acerca do brincar digital, Vygotsky (1989) considera a importância do brincar para a formação da criança, bem como o desenvolvimento em decorrência da brincadeira. Ele destacava que o processo desenvolvimental perpassa por norteadores da cultura e das interações, como veremos a seguir. Com isso, podemos

compreender que em cada tempo histórico houve e haverá modos de brincadeira conforme determinada cultura local e temporal.

4.1 O olhar sociointeracionista de Vygotsky

A história nos mostra transformações de brincadeiras em uma nuance do analógico para o digital. Isso é válido não somente para as brincadeiras, mas trabalho, relacionamentos e demais. A teoria de Vygotsky (1984) entende o indivíduo e seu desenvolvimento numa perspectiva sociocultural, ou seja, percebe que o homem se constitui na interação com o meio em que está inserido. Vygotsky acreditava que a aprendizagem na criança podia ocorrer através do jogo, da brincadeira, da instrução formal ou do trabalho entre um aprendiz e outro mais experiente.

Vygotsky considera as relações sociais como primordiais, sendo que as correntes pedagógicas que se originaram do seu pensamento são chamadas de sócioconstrutivismo ou sóciointeracionismo. A abordagem proposta por ele é de que através da interação com o outro é que se dá a aprendizagem. Vygotsky pensava em como ocorre o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, que tem a ver com os processos de aprendizagem, linguagem, memória e atenção. Ele não buscava compreender apenas os processos de cognição, mas como elas se desenvolvem (Palangana, 1994).

La Taille *et al.* (1992) citam que podemos fundamentar o pensamento de Vygotsky em três pilares:

As funções psicológicas têm um suporte biológico, pois são produtos da atividade cerebral; o funcionamento psicológico fundamenta-se nas relações sociais entre o indivíduo e o mundo exterior, as quais se desenvolvem num processo histórico; a relação homem/mundo é uma relação mediada por sistemas simbólicos (p. 32).

Portanto, a concepção do trabalho de Vygotsky de biológico a sócio-histórico estabelece que a cultura é parte essencial na constituição do ser humano. Para o entendimento de sua teoria, é importante a compreensão do conceito de mediação, pois a relação do indivíduo com o mundo é uma relação mediada. Mediação é, de acordo com Vygotsky, “o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa, então, de ser direta e passa a ser mediada por esse elemento” (Oliveira, 2002, p. 26).

Segundo Oliveira (2002), a mediação em seu processo é composta por meio de instrumentos e signos. Com isso é possível tornar as atividades intencionais e controladas pelo próprio indivíduo. A ação do ser sobre o mundo para transformá-lo necessita da utilização de

dois elementos: instrumentos e signos. Os signos têm seu papel como instrumentos psicológicos, no controle de atividades que se constituem em ferramentas nos processos da psique do indivíduo, como símbolos, sendo esse um fator que nos separa dos animais.

Os instrumentos atuam como o facilitador para que se alcance determinado objetivo, possibilitando ampliar a intervenção da natureza. Instrumentos são elementos mediadores que agem como objeto social entre o indivíduo e o mundo, têm a função de regular as ações sobre os objetos, e os signos revelam as ações sobre o psiquismo das pessoas. Sobre a função dos instrumentos, Oliveira (1992) esclarece:

O instrumento é um elemento interposto entre o trabalhador e o objeto do seu trabalho, ampliando as possibilidades de transformação da natureza. Ele carrega, portanto, a função para o qual foi criado e o modo de utilização desenvolvido durante a história. É, pois, um objeto social e mediador da relação entre o indivíduo e o mundo, [...] (p. 30).

Os signos são chamados por Vygotsky de “instrumentos psicológicos” e seu uso tem relação com o nome que se dá a objetos. O uso dos signos e palavras para as crianças é um meio de contato social com outras pessoas. Vygotsky (1984) também aborda que, ao longo do desenvolvimento, o indivíduo deixa de utilizar marcas externas e passa a utilizar signos internos, que são representações mentais, que substituem objetos do mundo externo. O indivíduo passa a fazer ligações mentais na ausência do objeto, ele imagina e planeja (Oliveira, 2002). Por exemplo, na escrita aqui presente, há um compartilhamento de uma ideia acerca do tema proposto no qual você, leitor, consegue entender devido a uma ligação simbólica da mesma língua, que remete a palavras culturalmente estabelecidas e compartilhadas. Outro exemplo é que ao dizer a alguém a palavra cadeira, o outro poderá imaginar uma sem a necessidade de vê-la. Com isso, há uma capacidade de construir representações mentais e portanto, há uma característica para adquirir determinado conhecimento. Uma criança, por exemplo, com a orientação de outra pessoa, não precisa pôr o dedo na tomada para saber que dá choque. A criança realiza a representação mental de algo desagradável com a internalização do conhecimento.

Assim, quando o cérebro humano aprende um conceito, usa a mediação das palavras ou a própria linguagem. Não há como pensar se não utilizarmos sempre palavras ou imagens. Oliveira (2002, p.42), ao tratar da aprendizagem em Vygotsky, afirma: "[...] a principal função da linguagem é a de intercâmbio social: é para se comunicar com seus semelhantes que o homem cria e utiliza os sistemas de linguagens."

Com a criança, toda a atividade prática é transformada, incluindo o uso de ferramentas, resolução de tarefas e atividades simbólicas em um novo nível de organização. De acordo com Vygotsky (1984), a mente individual da criança está entrelaçada no desenvolvimento com sistemas específicos de ferramentas e sinais como escrita, linguagem, gestos etc., que evoluíram ao longo da história. Vygotsky (1989) introduziu os termos mediação e signo para descrever o processo no qual a cultura transforma a cognição e o comportamento da criança em um novo nível qualitativo de significados culturais, e a própria criança molda ativamente sua relação com o meio ambiente. Por sua natureza social, esses signos compartilhados culturalmente podem ser considerados convencionais.

A aquisição desses sistemas culturalmente compartilhados de sinais e ferramentas, por meio da interação social e individualmente por meio da formação de funções psicológicas superiores, permite que a criança domine seu ambiente e seu próprio comportamento. Portanto, os signos crescem para mediar a influência ativa da criança em seu ambiente e em si mesma. O sistema de atividades, atenção, memória e percepção da criança se desenvolve de acordo com seu crescimento orgânico e sua experiência natural do mundo, e está estruturalmente entrelaçado no limiar simbólico com o sistema de significados culturalmente compartilhados pela aquisição de símbolos mediadores (Gonzalez-Rey, 2004).

A aquisição do sistema de signos culturais possibilita que a criança use seu ambiente em seu próprio benefício, enquanto o comportamento de outras espécies é, de acordo com o pensamento de Vygotsky (1984), determinado, principalmente, pelas condições do ambiente. Signos não são representações individuais, elas são compartilhadas pelo coletivo, contribuindo para interação e comunicação entre os indivíduos.

Mesmo assim, para Vygotsky (1984), a linguagem continua sendo o protótipo de um sistema de signos, uma vez que a linguagem parece ser a base de muitos outros sistemas de signos, que também têm um efeito profundo no desenvolvimento cognitivo. O desenvolvimento das operações de signos não se limita ao desenvolvimento e uso da fala, as mudanças no desenvolvimento se manifestam de diferentes maneiras no uso de signos, que inclui também gestos, desenhos, imagens e operações práticas com diferentes objetos com os quais a criança entra em contato.

A partir do contato da criança com o grupo social no qual ela está inserida é que se desenvolve as funções psicológicas superiores, pensando sempre no contexto no qual a criança está. A criança que vive no contexto social atual não é a mesma criança que viveu no ano de 1980. Vygotsky (1984) traz uma contribuição importante de que devemos estudar esse

indivíduo numa perspectiva histórica, social e geográfica. Não pensar a criança de forma universal, mas pensá-la de maneira específica em contextos específicos de vida.

Para Vygotsky (1984), a interação, principalmente a realizada face a face, desempenha papel fundamental. Entretanto, a visão do autor aqui explorada é de uma época que antecede a cibercultura conforme cita Lévy (2010), porém seus estudos apontam para uma abertura e diálogo com a atualidade na interação com ou através dos jogos digitais, está o foco deste trabalho. Como o próprio Vygotsky aponta, a cultura não é dada como pronta ou estática na qual a criança se submete, mas como as pessoas estão em constante movimento para recriar, reinterpretar, ressignificar as informações, conceitos, as interações e a forma que se ensina e aprende. No entanto, o autor enfatizou que crianças e adultos são agentes ativos no processo de desenvolvimento da criança. O desenvolvimento é, neste caso, co-construído.

Foi constatado que Vygotsky, através de sua teoria, defendia a ideia da forte influência do meio sobre o desenvolvimento do indivíduo através da mediação de instrumentos e signos que internalizam as atividades e comportamentos sócio-históricos e culturais. O lúdico é parte imprescindível para o desenvolvimento da criança, visto que através do brincar a criança assimila e se apropria dos elementos de sua sociedade. Entretanto, argumenta que olhar para a criança sem contexto cultural distorce nossa visão, e muitas vezes nos leva a olhar para as causas de determinados comportamentos como algo que reside na criança e não de sua cultura. Ao discurso popular no qual é muito apontado que a criança se isola, não brinca, não interage..., podemos perguntar: Ela se isola? Ela não brinca? Ela não interage? Ao examinarmos as interações através do digital, devemos considerar os contextos culturais na era digital, nos quais os instrumentos tecnológicos como celulares, computadores e vídeo games fazem parte de uma realidade do agora e que, por muitas vezes, são utilizados para diversas formas de interação, aprendizagem e entretenimento.

Os estudos, conceitos e idealizações de Vygotsky em sua época demonstraram pertinentes ao diálogo proposto. As ideias do autor frente ao conceito de mediação reestabelecem um alicerce no que tange a interação entre a criança consigo, a criança com as outras e a criança com o instrumento tecnológico (*smartphones*, computadores, *tablets* etc.), promovendo a cognição e apreensão dos conhecimentos diversos.

Vygotsky (1984) buscou compreender o desenvolvimento do sujeito, levando sempre em conta a individualidade de cada um, o qual está imerso no meio cultural que o define. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é atividade natural de

satisfação de instintos infantis. O autor apresenta o brincar como uma atividade em que tanto os significados sociais e historicamente produzidos são construídos, quanto novos podem ali emergir.

4.2 Jogos digitais como possibilidades de mediação na interação social entre as crianças

Vygotsky (1984) considera o ato de brincar para que possamos compreender o desenvolver da criança, precisando levar em conta suas necessidades e os incentivos que a colocarão em ação. A criança satisfaz certas necessidades de acordo com sua idade e essas necessidades vão evoluindo no decorrer do seu crescimento. Portanto, as necessidades da criança vão mudando. É brincando, jogando que a criança se desenvolve ao se relacionar com o mundo. Os jogos digitais podem ser considerados possíveis espaços para interação.

A interação se mostra significativa como meio para além da aprendizagem. Atualmente, é comum encontrar crianças utilizando uma tecnologia digital, um *smartphone*, por exemplo, para se divertir e interagir on-line em detrimento da interação presencial com pessoas próximas, sendo está uma escolha e opção no momento. No entanto, na medida em que isso ganha proporção de tempo maior do que o envolvimento em outras atividades é que se faz necessária uma atenção às influências do que esse hábito pode gerar em longo prazo, especialmente na infância, em que as interações são fundamentais ao desenvolvimento, já que se pode entender que “todas as funções superiores se originam das relações reais entre indivíduos humanos” (Vygotsky, 1984, p. 58).

Isso ajuda a compreender a crítica que faz Sherry Turkle (2020), pois a interação mediada digitalmente permite que os usuários mantenham uma distância, porque carece da complexidade das situações sociais da vida presencial. Há uma preocupação crescente de que as crianças que passam mais tempo interagindo com seus pares no mundo digital possam ter uma morte da conversação no meio presencial.

Ampliando um pouco a discussão sobre os jogos digitais utilizados pelas crianças, percebe-se uma abertura maior para discussão sobre aspectos positivos. Em um estudo produzido por Cotonho e Rossetti (2016), foi realizada uma análise sobre a prática de jogos digitais pelas crianças de 2005 a 2015. Os resultados apontaram para uma escassez de publicações nesse período e as que haviam sido publicadas eram de maior parte na área da educação e psicologia do desenvolvimento, havendo uma divisão em pontos de vista. Quanto aos pontos positivos, os resultados assinalam para benefícios cognitivos e de aprendizagem, considerando também processos afetivos e de socialização. Quanto a pontos negativos, os

resultados salientam comportamentos agressivos, apatia e isolamento. Ainda citam que em relação às pesquisas que descrevem pontos negativos a atribuição a tais características sugere uma visão ideológica de seus autores.

Em uma pesquisa sistemática recente, Ramos e Knaul (2020) apontam que os trabalhos recentes sugerem que os instrumentos digitais não substituem as interações sociais e revelam que esses instrumentos podem ser usados para motivar tais relações entre seus usuários, ampliando as formas em que eles se comunicam. Já Sakr e Kucirkova (2017) buscaram analisar possibilidades na relação entre pai e filho no uso de diferentes tecnologias digitais e não digitais, e apontaram que não foi o instrumento em si que interferiu no nível da interação entre eles, mas foram as potencialidades do que os recursos podiam fazer fisicamente e como cada atividade era percebida e dominada pelos dois que determinaram uma maior ou menor proximidade entre ambos durante o uso.

Oliveira e Joaquim (2020) destacam desafios frente às pesquisas a fim de que se possa fazer de fato uma análise comparativa de interações analógicas frente às digitais. Eles realizaram um estudo experimental com 34 alunos de escola da educação básica para comparar as interações analógica e digital mediante a um jogo de matemática. No estudo eles escolhem a interação social devido a importância dessa na boa experiência dos jogadores e de aprendizagem. Em resumo, os resultados apontam que ambas as versões tiveram efeitos positivos na interação entre os estudantes e que a versão digital apresentou mais efeitos positivos, mesmo não sendo uma diferença estatisticamente significativa.

Nos jogos analógicos, a interação revela-se na combinação das regras, definição de papéis, nos diálogos e desenvolvimento dos jogos quando acontecem no coletivo. Já nos digitais, podemos ter a interação mediada que ocorre em jogos coletivos on-line, que dispõem de ferramentas de comunicação. Além disso, o uso dos jogos digitais em espaço coletivos como na escola ou na interação entre duas ou mais crianças com um dispositivo possibilita acesso ao digital e também através dele, sendo que os jogos digitais possuem potenciais e podem ser utilizados para apoiar as interações entre as crianças e não as substituir (Kim, 2013).

Os jogos têm grande importância para a sociedade em diferentes aspectos e, mais que isso, eles a representam no momento do jogar por meio de diversas organizações que fornecem elementos sobre a vida em sociedade. Também podemos argumentar que os jogos são espaços de comunhão, de encontro para interagir uns com os outros e, portanto, que jogamos para nos comunicar e não apenas para executar comandos e respostas. O sentido da interação com outros sujeitos é traço característico da atividade e transformador de toda a experiência de jogo. O fato

de a atividade gerar uma agregação social em seu entorno é o que possibilita aos sujeitos tentativamente transformarem essa atividade, de modo a se adequarem à realidade vigente, tal qual ocorre em diferentes ambientes de nossa sociedade, como na escola ou no trabalho. É esse ponto que considero ser o caráter mais forte do jogo digital: a possibilidade de mediar interações em prol de transformações no próprio jogo e/ou para além dele.

5. CONFIGURAÇÃO DO JOGO: A NETNOGRAFIA EM AÇÃO

As crianças estão inseridas e cada vez mais imersas na internet e no contexto digital. Consumidoras e produtoras através dos aparelhos tecnológicos, constroem novas formas de socialização. Donkin, Holloway e Green (2016) fizeram um estudo com a colaboração das crianças. Antes vistas como passivas pela cultura pelos estudos sociológicos, os autores apontam que é de extrema importância a participação de crianças na pesquisa por também serem produtoras sociais.

As crianças não devem ser consideradas como objetos passivos, mas devem receber recursos e autonomia para contribuir ativamente com os aspectos da sociedade que são mais importantes para elas. Devem, portanto, ter mais oportunidades de expressar suas ideias e preocupações e de ter suas opiniões ouvidas. Elas precisam ser consideradas agentes ativos que estão cada vez mais contribuindo e participando de pesquisas que dizem respeito à sua vida cotidiana (Donkin, Holloway & Green, 2016).

Em meio à pandemia do novo coronavírus (COVID-19), segundo os órgãos oficiais de saúde do Brasil e do mundo, uma forma de prevenção para os cidadãos é o distanciamento social, ação essa que exclui o contato direto com as aglomerações, os locais de risco e as pessoas. O evento pandêmico contribuiu de forma significativa para uma celeridade à conexão virtual. Como exemplos, podemos citar as compras pela internet (*e-commerce*) e shows sendo feitos através de *lives* nas redes sociais (YouTube, Instagram e demais). A residência se tornou uma multiplicidade: descanso, trabalho (*home office*), lazer (*lives*, conexões de vídeo e áudio, jogos on-line), escola (ensino remoto), afetando a todos, incluindo o público-alvo dessa pesquisa.

A pesquisa de Stengel et al. (2021) aponta para a intensificação do uso das TDIC, ocasionando desafios no cotidiano e nas relações familiares. Os pais se posicionam de forma ambivalente, havendo pontos de fragilidade, tais como o uso excessivo dos aparatos tecnológicos e dificuldades na limitação do uso dos filhos e dos próprios responsáveis, dependência dos aparelhos, falta de foco e superficialidade nas relações. Por outro lado, como pontos positivos destacam a facilidade de comunicação e estreitamento de contato com pessoas distantes, fácil e rápido acesso às informações. Essa pesquisa evidencia que cada vez mais as pessoas têm acesso ao virtual, sendo que o evento pandêmico contribuiu para que essas formas de acesso fossem aumentadas. Se os adultos têm a possibilidade e acessibilidade de possuir os

aparatos e imergir no campo virtual, é evidente que as crianças também sejam afetadas e que, por consequência, também tenham maior acesso às TDIC.

Conforme exposto, o método aqui apresentado se aplica para melhor compreensão e resposta à problemática e ao objetivo da pesquisa, que é compreender a interação da criança na brincadeira virtual. Se as crianças estão inseridas cada vez mais ao virtual e, conseqüentemente, também suas brincadeiras e interações, faz sentido adentrar e observar esse fenômeno da mesma maneira, ou seja, pelo virtual.

5.1 Netnografia como método

Considerando a criança e os novos locais onde ela se insere, tais como a internet, a expansão do campo presencial para o virtual requer pensar diferentes práticas de pesquisa. Para que possamos entender as comunidades virtuais e seus usuários é de extrema importância a participação nesses espaços. Desse modo, o melhor método encontrado pela pesquisadora para se aproximar do público-alvo e a problemática de pesquisa foi a netnografia.

Emergindo da etnografia, a netnografia é uma metodologia que busca compreender as diversas culturas, sociedades e comunidades on-line por meio da pesquisa observacional e participante. Assim afirma Kozinets: “A netnografia é uma pesquisa observacional-participante baseada em trabalho de campo online. Utiliza comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e representação etnográfica de uma cultura ou fenômeno comunitário” (2010, p. 60).

Kozinets (2010) aponta cinco grandes etapas: a definição das questões de pesquisa, a identificação e seleção da parcela da internet a ser estudada, a entrada no campo pela coleta de dados e observação, a análise e interpretação dos dados produzidos e, por último, o relato dos resultados de pesquisa articulando-os à teoria.

Frente à postura do pesquisador, no método netnográfico pode variar de intensa participação ou apenas fazer uso da observação não participante. O pesquisador *Insider* é aquele que se insere no ambiente de pesquisa tendo contato direto com os indivíduos participantes. O pesquisador *Lurker* é aquele que observa silenciosamente o determinado objeto de pesquisa sem interferir (Fragoso, Recuero & Amaral, 2011).

Soares e Stengel (2021) pontuam a netnografia como método adequado, flexível e eficaz, visto a complexidade da realidade social e tecnológica atual. Ela mantém pressupostos etnográficos, contudo ajustados ao virtual. Uma das grandes vantagens do método é o acesso, registro e análise que podem ser arquivados através de *softwares*. Isso é válido para análise dos

dados obtidos através dos registros (diário de campo), apresentando ricas possibilidades criativas. Porém, é necessário ter cautela, visto o excesso de informações que o campo proporciona. Para que o pesquisador não perca o foco e a objetividade, é imprescindível filtrar e selecionar, uma vez que a internet apresenta vasto conteúdo.

As referidas autoras sinalizam a importância de revisões dos padrões científicos e promoção de diálogos, pois, com o avançar das tecnologias e com a internet sendo um instrumento de pesquisa, novas possibilidades de se fazer ciência podem ser cada vez mais consolidadas. Como todo método de pesquisa a netnografia possui suas potencialidades e limitações, cabe ao pesquisador, portanto, adotar uma postura que o conduza para uma pesquisa ética e fidedigna (Soares & Stengel, 2021).

A seguir, detalho mais sobre o método escolhido através das etapas de inserção no campo e análise.

5.2 A escolha do jogo: O Fortnite

Para o estudo das interações através dos jogos digitais se faz necessário a escolha do jogo e vias de acesso para tal. Como instrumento e forma de atingir os objetivos da pesquisa, foi escolhido o jogo virtual Fortnite. Segundo o Canal Tech (uma das maiores plataformas multimídia do país com foco na produção de conteúdo de tecnologia) e o portal Tech Tudo (portal de notícias do site globo.com sobre tecnologia) o Fortnite é um dos jogos mais acessados na última década. Também é um jogo muito popular entre crianças e adolescentes, sendo diferenciado dos demais jogos por apresentar gráficos mais cartunizados e estilizados por personagens de desenhos animados e também heróis e vilões (DC e Marvel). Reforçando ainda essa opção, o Fortnite tem destaque por poder ser acessado através de vários dispositivos, dando distintas opções para o jogador acessá-lo através de dispositivo *mobile* (celular ou *tablet*), console (PlayStation, Xbox ou Nintendo) ou computador. Outro ponto forte do jogo é a possibilidade de múltipla experiência on-line (Ribeiro, 2020; Ribeiro, 2021).

Afinal o que é o Fortnite? É um jogo eletrônico multijogador on-line (MMOG¹) que permite diferentes modos de jogo. Um dos principais objetivos é o Battle Royale, porém há outros modos e possibilidades de jogos que serão descritas a seguir. Durante os modos, os jogadores podem jogar com e contra os outros, vasculhar armas, armadilhas, munições,

¹ MMOG: sigla em inglês que se refere a um gênero de jogo que significa *massively multiplayer online game*. É um tipo de jogo eletrônico capaz de suportar grandes quantidades de jogadores simultaneamente, conectados através da internet.

suprimentos, itens raros, que são aleatoriamente colocados em edifícios e baús de pilhagem e outros itens que vão sendo renovados de acordo com cada atualização do jogo. Os jogadores podem coletar materiais de construção destruindo partes do ambiente, que eles podem armazenar e usar posteriormente em diferentes formas estratégicas para construir estruturas para se esconder, ganhar uma vantagem de altura ou colocar armadilhas. A cada missão bem-sucedida, o jogador pode ganhar moedas virtuais do jogo (V-bucks), novas armas, personagens, roupas, danças e demais itens para customizar seu personagem. Também há a opção de o jogador comprar V-bucks para utilizar dentro do jogo através de cartão de crédito.

O jogo pode ser utilizado de forma gratuita, baixado através de seu criador e desenvolvedor: a empresa Epic Games. Para jogar, o usuário precisa ter computador, console (PlayStation ou Xbox) e/ou emulador no dispositivo *mobile* (*tablet* e ou celular). Há outras formas de assistir a jogadores jogando, interagir com o jogo e jogadores, que são as plataformas de mídias sociais de *streaming* exclusivas para a comunidade de *games*: Twitch, Nimo TV, Facebook Gaming e YouTube. Através delas, são feitas transmissões ao vivo, interação de voz e *chat* entre os que assistem e jogam, apresentando, portanto, um amplo repertório de informações das práticas e interações em torno dos jogos digitais.

Pode-se jogar sozinho, em pares, trio ou equipes de quatro jogadores. A interação entre os jogadores pode acontecer através dos próprios personagens em jogo, *chat* de mensagens e *chat* por voz. As modalidades de jogo do Fortnite são quatro: Battle Royale, Festa Royale, Modo Criativo e Salve o Mundo.

5.2.1 As modalidades de jogo do Fortnite

A modalidade Battle Royale tem como objetivo saltar do ônibus de batalha e pousar na ilha para entrar na batalha e ser o último sobrevivente, ou formar equipes com amigos ou com outros jogadores para sobreviver mais que as outras equipes. Emprega-se uma variedade de estratégias, utilizando utensílios disponíveis, desde armas até materiais de construção. É um modo de jogo no qual 100 jogadores competem em uma área que vai reduzindo conforme o tempo vai passando.

Figura 2 - Modo Battle Royale

Fonte: Epic Games (2020)

O modo Festa Royale é uma modalidade dentro do Battle Royale. Em vez de batalhar, a Festa Royale é um espaço que se concentra em uma diversão sem preocupação. O jogador pode acessar pequenos jogos, assistir atrações como filmes, shows e aproveitar com os amigos. Nesse modo, ninguém é eliminado.

Figura 3- Modo Festa Royale

Fonte: Epic Games (2020)

O Modo Criativo é um lugar onde o jogador cria seu próprio cenário. Ele fornece ferramentas para criar cenários de decisão do próprio jogador. Essa modalidade de jogo é bem parecida com o jogo Minecraft. Mesmo que o jogador não esteja criando nesse modo, ele pode entrar em jogos criados pelos amigos e por outros jogadores da comunidade do jogo. Essa modalidade permite até dezesseis jogadores simultâneos.

Figura 4 - Modo Criativo - feito por jogador inspirado na cidade Rio de Janeiro



Fonte: Carmo (2019) – Site Cosmonerd

O modo Salve o Mundo foi desenvolvido para ser jogado individualmente ou em equipe de até quatro jogadores contra a inteligência artificial do jogo. O modo possui uma história, na qual a população mundial foi dizimada por uma praga zumbi e o jogador ou equipe deve resistir aos ataques, escolhendo que tipo de personagem ser: Soldados (capazes de se virar em qualquer situação), Construtores (pouco ofensivos, mas melhores para construir fortes), Ninjas (melhores combatentes) e os Forasteiros (conseguem vasculhar mapas e encontrar itens raros).

Figura 5 - Modo Salve o Mundo

Fonte: Epic Games (2020)

5.2.2 As interações através do jogo

Os jogadores podem interagir entre eles através de *chat* por voz e ou através do próprio personagem/avatar selecionado para se representar no jogo.

Atualmente há outras formas de ter acesso ao jogo, não necessariamente como jogador, mas como espectador, assistindo e interagindo com o jogador que transmite seu jogo através de plataformas de mídias sociais de *streaming* exclusivas para a comunidade de *games*, como por exemplo: Twitch, Nimo TV, Facebook Gaming e YouTube. Através delas, são feitas transmissões ao vivo, interação de voz e *chat* entre os que assistem e jogam, apresentando, portanto, um amplo repertório de informações das práticas e interações em torno dos jogos digitais.

5.3 A observação através da plataforma Facebook Gaming

Donkin, Holloway e Green (2016) apontam que, embora a netnografia incentive os pesquisadores a participarem e observarem dentro do mundo virtual, poucos pesquisadores estudam o mundo virtual com crianças e adolescentes. Os autores afirmam que a participação das crianças é considerada importante na compreensão do uso do mundo virtual por elas

mesmas. Estudar a inserção e atuação das crianças no mundo virtual é importante, necessário e desafiador.

A pesquisa on-line participativa com crianças ainda tem um longo caminho a percorrer. A ética de conduzir uma netnografia ou qualquer pesquisa on-line no que se refere a crianças é complexa, mais especificamente às questões de consentimento informado e ao debate público versus privado. Rosenberg (2010), que também afirma ser um debate contínuo sobre a ética em pesquisa na Internet, explica que um espaço é considerado público se “for publicamente acessível” ou se for “percebido como público pelos participantes” (p. 24). O autor assinala que o discurso público deve estar sempre aberto à análise e crítica acadêmica e, na falta de acesso restrito, não há necessidade de consentimento.

Por que a observação do jogo através de outra plataforma? Como já exposto, o acesso através do jogo é algo bem restrito aos jogadores e a quem eles permitem que tenha acesso. Pelo fato de a pesquisa ter sido realizada em um momento pandêmico e de contato presencial restrito, a maneira encontrada pela pesquisadora para observação e análise das interações através dos jogos digitais foi a plataforma de *streaming* Facebook Gaming.

A motivação de escolha da plataforma foi devido a mesma estar inserida dentro de uma das redes sociais mais utilizadas atualmente: o Facebook. Ainda que a escolha da plataforma também se dá por ela ser pública e de fácil acesso, não tendo a necessidade de autorização para observação de jogo, uma vez que o jogador expõe a sua transmissão de cunho público e qualquer um pode acessar, seja durante a transmissão ou depois que ela termina (modelo similar à publicação de vídeos do YouTube e Instagram, após terminarem as *lives*, estas podem ficar salvas na página para acesso).

O Facebook Gaming é uma plataforma voltada para a transmissão de vídeos ao vivo. Esses vídeos são todos de jogos digitais. Seu principal objetivo é permitir que criadores de conteúdo de jogos possam publicar seus vídeos e interagir com a comunidade. Dentro da plataforma de *streaming*, há conteúdos e jogos destinados a públicos de todas as idades, sendo também de opção do usuário o acesso aos seus jogos ou *streamers* favoritos.

5.4 Coleta de dados

Conforme a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da PUC Minas, através do número de identificação CAAE 40948120.9.0000.5137, em todos os registros recolhidos, tais como imagens, nomes e demais informações que possam identificar diretamente a criança, para

sua proteção e continuidade à fidedignidade ética da pesquisa aprovada, o rosto nas imagens em que essa criança aparece foi coberto e substituído por *emoji*. O nome da criança na imagem também foi coberto. Na interação pelo *chat* e voz foram utilizados nomes fictícios e mantida a grafia original do que foi escrito, mesmo que haja erros ortográficos.

É percebido que as crianças têm acessado a internet e aos jogos digitais mais durante o dia, contrapondo o seu horário escolar. Por exemplo: crianças que estudam de manhã têm jogado a tarde e vice-versa. Conforme aponta pesquisa de Stengel et al. (2021), aos finais de semana as famílias buscam fazer atividades mais entre si, como passeios e atividades físicas. Considera-se um maior acesso durante a semana das TDIC por permissão dos pais devido aos mesmos realizarem atividades laborais em casa (*home office*) devido ao momento pandêmico, o que tem auxiliado na distração e recreação das crianças em horário oposto as atividades escolares. Importante pontuar que o horário noturno durante a semana também tem sido para os familiares conversarem entre si, de certa forma havendo uma restrição aos jogos e internet a noite. Não foram encontradas pesquisas que evidenciem quantitativamente a utilização das crianças por jogos digitais em dia e ou hora. Entretanto, devido a minha vivência em comunidades online de jogos, é notável uma quantidade maior de crianças e adolescentes durante o dia e uma maior quantidade de adultos a noite.

A coleta no campo de pesquisa foi realizada na quarta-feira, dia 17 de março de 2021, das 13:01 às 18:12 horas, totalizando 5 horas e 12 minutos de jogo. Foram recolhidos *prints* de tela do jogo, realizada a transcrição do diálogo da *live* e *download* do diálogo do *chat*. Para isso foi utilizada a própria plataforma do Facebook Gaming (acesso através do Facebook da pesquisadora), *software* de edição de texto para anotações e observações, e *software* de planilhas Excel para tabulação, codificação e categorização dos materiais.

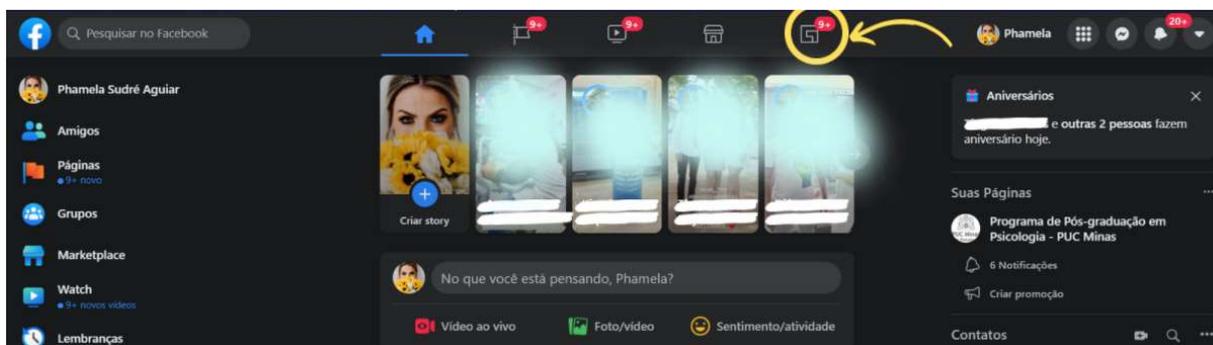
O material recolhido foi considerado suficiente, devido a quantidade de jogadores que interagiram on-line ao decorrer da *live*, onze no total. O tempo também foi considerado suficiente frente ao material recolhido. Além do tempo de interação através da transmissão, totalizando mais de cinco horas, pôde-se observar três modalidades diferentes do jogo em uma única transmissão.

5.4.1 Etapas para observação e coleta de dados

Para o acesso à observação da interação através do jogo, foi utilizado o próprio Facebook da pesquisadora. Após o *login*, na página inicial, o caminho para acesso à plataforma

de *streaming* Facebook Gaming está sinalizado através do círculo amarelo conforme figura abaixo:

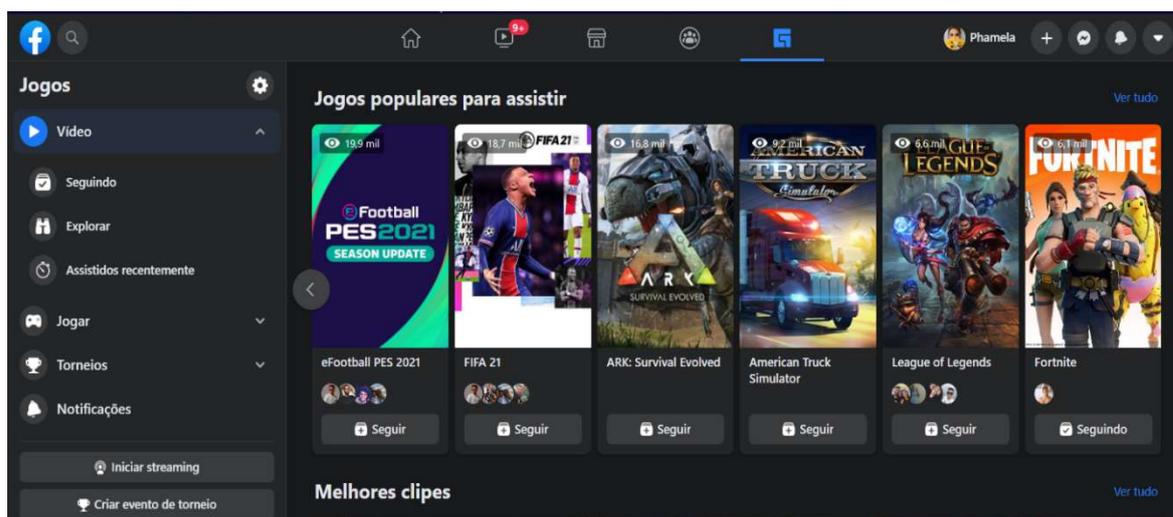
Figura 6 - Login e localização plataforma Facebook Gaming



Fonte: Facebook (2021)

A própria plataforma Facebook Gaming disponibiliza em tempo real os jogos mais acessados e acompanhados no momento do *login*. Essa informação é sinalizada pelo ícone da plataforma em formato de olho e o número de acompanhamento/ visualizações. No dia do acesso, realizado em 17 de março de 2021 às 12:42 horas, apareceram os jogos: PES Football (19,9 mil visualizações), FIFA 21 (18,7 mil visualizações), ARK (9,2 mil visualizações), League of Legends (6,6 mil visualizações) e Fortnite (6,1 mil visualizações) na tela principal. Reitero aqui que há possibilidade de verificar todos os jogos que estão sendo acompanhados no momento através do ícone “ver tudo”, na própria plataforma (canto lateral superior e inferior direito em azul conforme figura abaixo). Entretanto, como o foco não é destrinchar os jogos mais utilizados e a quantidade de visualizações através da plataforma de *streaming*, fiquei na primeira página, conforme mostra a figura 6, para ilustrar o caminho de acesso. Contudo, é interessante sinalizar as possibilidades para fins de acréscimo, utilização da plataforma e possibilidades futuras de pesquisa para os fins que se fizerem necessários.

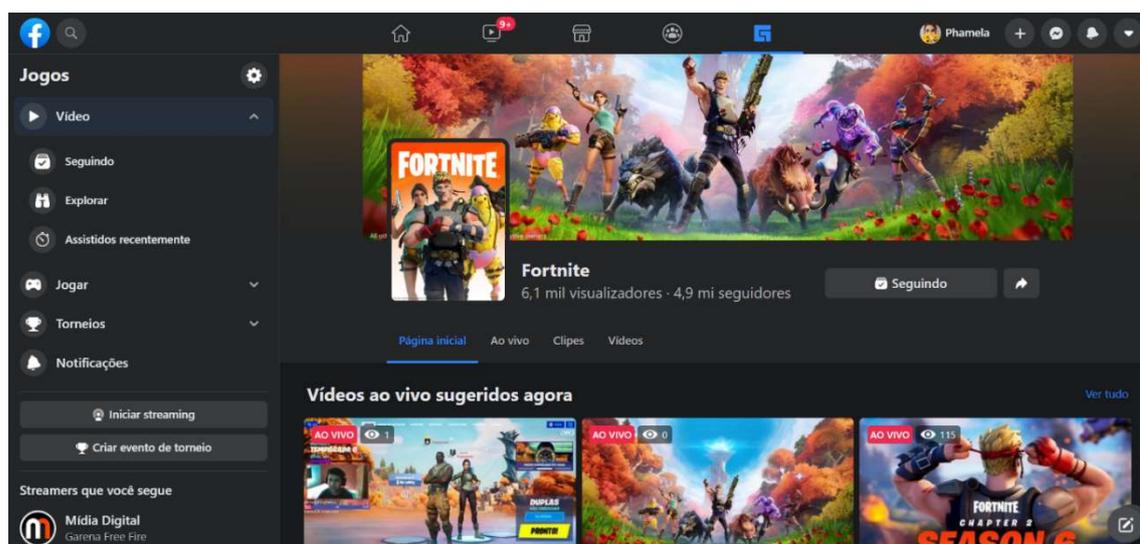
Figura 7 - Tela principal Facebook Gaming



Fonte: Facebook (2021)

Como já citado anteriormente, o jogo escolhido Fortnite permite interação coletiva na jogabilidade (o jogo em si) e interação verbal. A plataforma de *streaming* permite também uma interação através do *chat* e verbal, caso seja aceito pelo *streamer*. Ao ser selecionado o jogo, a plataforma direciona o usuário a transmissões realizadas no momento para possibilidades de interação.

Figura 8 - Página Fortnite dentro do Facebook Gaming

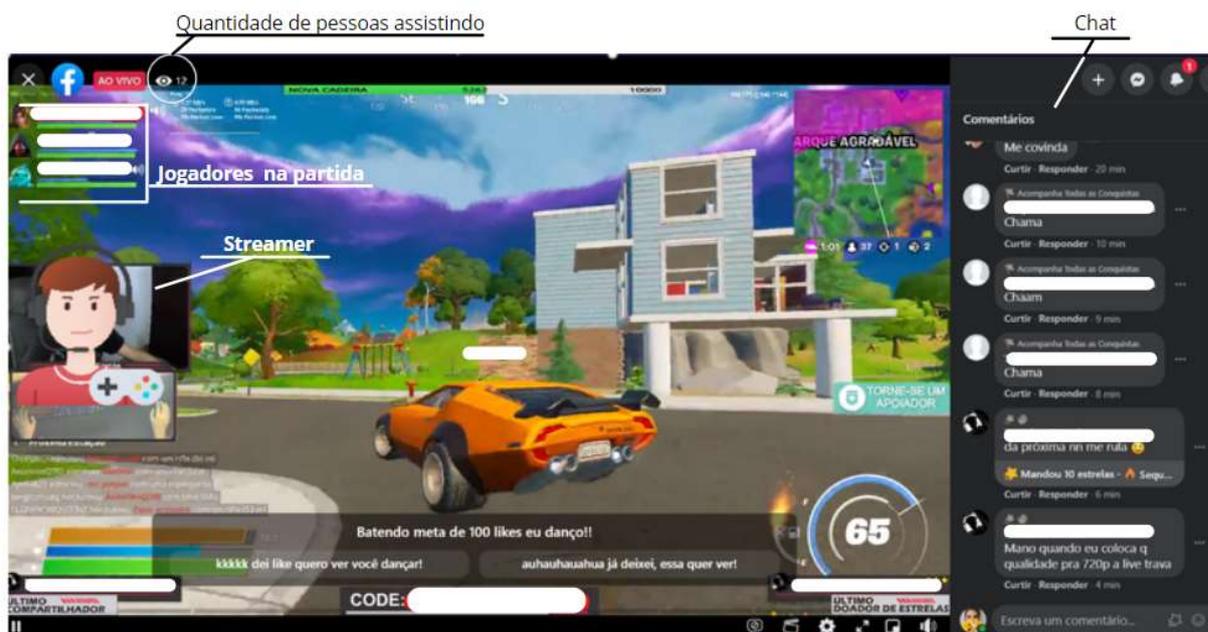


Fonte: Facebook (2021)

A plataforma possibilita ao usuário uma busca pelo nome do *streamer* ou jogo, mas não possibilita o filtro por idade, localidade, sexo dentre outros. A estratégia utilizada para

acompanhar uma criança que esteja jogando Fortnite foi selecionar a primeira criança que aparecesse nos vídeos sugeridos pela plataforma. A primeira *live* sugerida de transmissão por uma criança foi a do João (nome fictício). Ao selecionar, foi direcionado à transmissão, conforme *print* da tela abaixo.

Figura 9 - Live da Criança

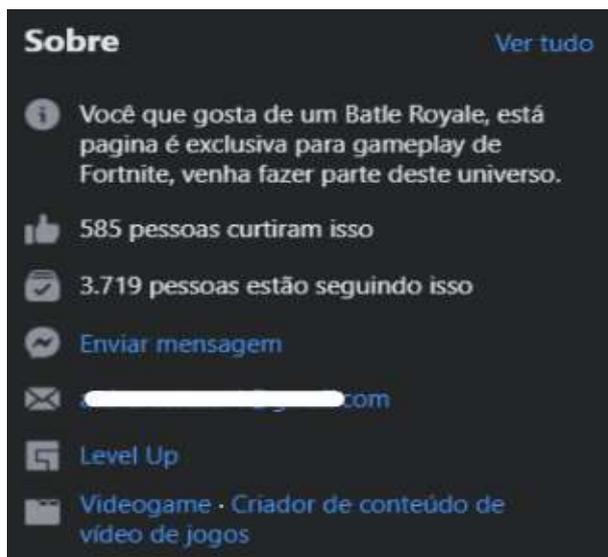


Fonte: Facebook (2021)

Na internet sabe-se que muitos usuários de redes sociais e jogadores utilizam pseudônimos e avatares para poder se mostrarem e manterem o anonimato, podendo esconder idade, sexo e demais. Para fins de comprovação da legitimidade de ser criança, conferi as informações públicas disponibilizadas pelo jogador em sua página no Facebook.

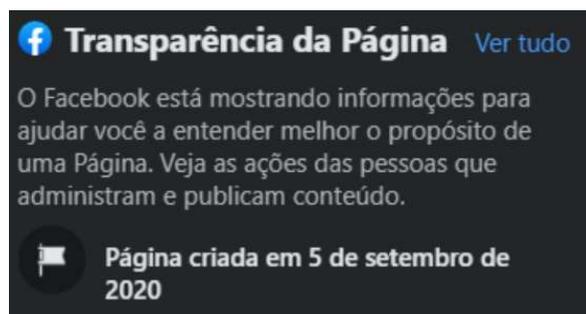
A página informa que suas publicações de conteúdo tiveram início em 5 de setembro de 2020. Na data da observação e *prints* da tela (17 de março de 2021) a página do jogador contava com 3.719 seguidores.

Figura 10 - Informações da página da criança



Fonte: Facebook (2021)

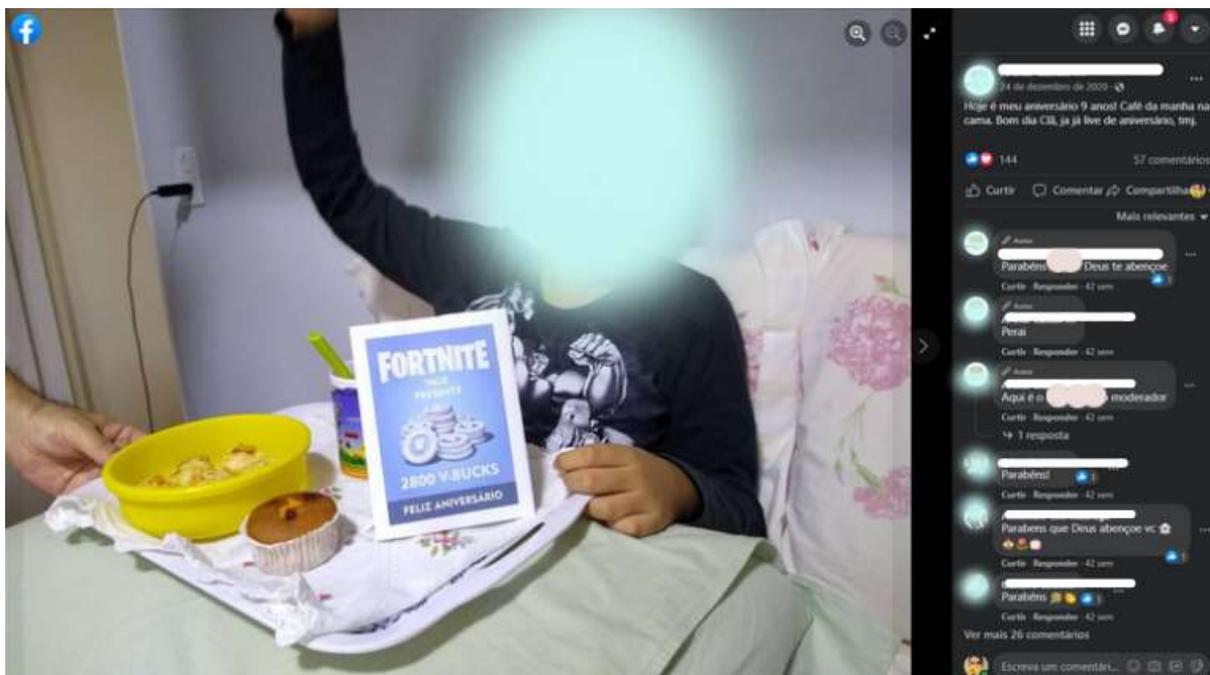
Figura 11 - Informações de tempo da existência da página



Fonte: Facebook (2021)

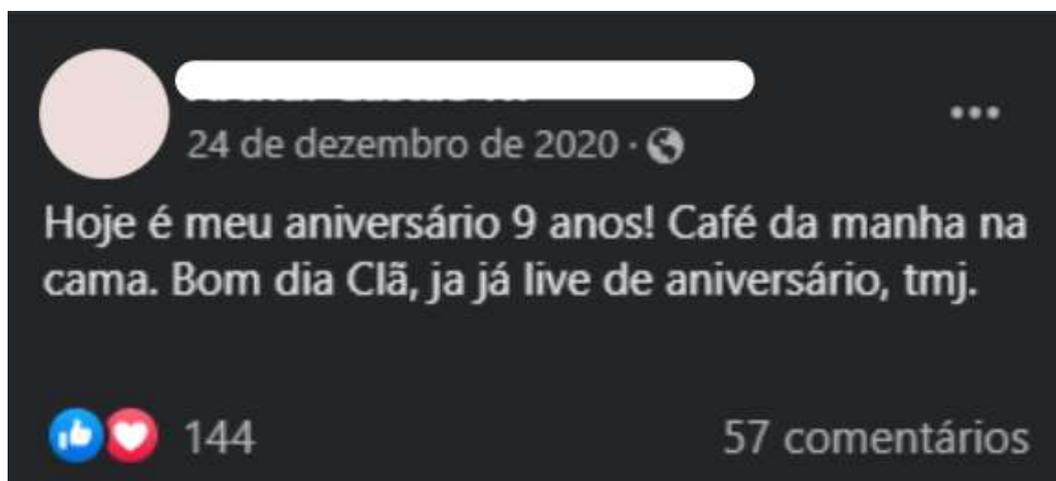
A página conta com publicações de *lives* do jogo transmitidas pelo jogador e demais publicações do dia a dia. Conforme as informações, trata-se de uma criança de 9 anos (criança posta foto e mensagem de aniversário em 24 de dezembro de 2020), do sexo masculino (identificada como do sexo masculino devido a postagens e falas através das suas transmissões e a própria criança se referindo a si como “ele”).

Figura 12- Identificação através da página da criança



Fonte: Facebook (2021)

Figura 13- Postagem sobre idade da criança



Fonte: Facebook (2021)

Nas transmissões da *live*, a criança transmite três vídeos: do seu rosto, das suas mãos no teclado e da tela do jogo do próprio jogador. Todas as imagens são transmitidas em tempo real, bem como os gestos da criança e áudio de todos os participantes no jogo. Pelo áudio também pôde ser feita uma dedução que o *streamer* e demais jogadores são crianças pela tonalidade de voz.

A postura adotada pela pesquisadora foi a de *Luker*, na qual foi realizada a observação silenciosa a fim de interferir o menos possível (Fragoso, Recuero & Amaral, 2011). Essa postura foi a mais aderente ao objetivo de investigação realizada, tendo sido escolhida por questões de ordem ética pela faixa etária na qual está inserido o público aqui estudado. Ainda, defendendo como melhor postura, Donkin, Holloway e Green (2016) relatam que é possível que algumas crianças considerem seus espaços on-line, agindo com maior liberdade e expondo as suas ideias e opiniões desde que seus responsáveis não vejam ou julguem. Entendo que as diretrizes éticas e legais, que são tão importantes para proteger as crianças, também têm o maior impacto nas possibilidades de os pesquisadores e as crianças colaborarem na pesquisa netnográfica devido às limitações. Segundo Davis (2009):

Por um lado, a literatura nesta área muitas vezes incentiva os pesquisadores a envolver as crianças tanto quanto possível na pesquisa. Por outro lado, os pesquisadores costumam trabalhar dentro de um gama de restrições institucionais, jurídicas e práticas que podem limitar a extensão em que ideais podem ser realizados (apud Donkin, Holloway & Green, 2016. p. 11).

Embora se encontre dificuldades para imergir em pesquisas virtuais envolvendo a criança devido aos responsáveis, ética universitária e comitês, Donkin, Holloway e Green (2016) trazem uma discussão de modo a incentivar pesquisas pautadas na ética, pois nenhum argumento poderia resolver problemas éticos de maneira definitiva, visto que é uma tarefa complexa e até mesmo árdua. “Pois há esforços feitos no método etnográfico tradicional, porém pesquisas envolvendo crianças em netnografia tem sido mínima” (p.13). Ainda acrescento a importância de mais produções acadêmicas a fim de dialogar e ampliar possibilidades de métodos de pesquisa conforme as justificativas aqui colocadas.

5.5 Sistematização e procedimento de análise

Para analisar o material recolhido, foi utilizada o método de análise de conteúdo, que descrito como:

um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 2011, p. 47).

A análise de conteúdo, segundo a perspectiva de Bardin (2011), consiste em uma técnica metodológica que se pode aplicar em todas as formas de comunicação, seja qual for a natureza. A autora indica três fases: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados - inferência e interpretação.

Figura 14 - Etapas análise de conteúdo



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Como primeira etapa, na preparação e escolha do material, conforme citado anteriormente, os dados coletados em campo somaram 5 horas e 12 minutos em gravação da transmissão do jogo.

A transcrição da interação dos participantes totalizou em 3.370 falas. Na transcrição, busquei evidenciar as palavras da forma que eram ditas. Por exemplo: ‘mermo’ se referindo a mesmo, ‘pa’ se referindo à para, etc.

6. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Neste capítulo apresentam-se os resultados da pesquisa e a análise descritiva. Conforme definido e exposto no capítulo anterior, os dados coletados na fase de campo dessa pesquisa totalizaram em cinco horas e doze minutos de gravação em áudio e vídeo. Houve a participação de onze jogadores durante a transmissão do jogo. A transcrição do campo se deu no total de 3370 falas, a partir do qual foi realizada a separação do material a ser analisado.

As categorias de análise emergiram das falas dos sujeitos participantes, a partir da observação de padrões resultantes da sistematização das recorrências encontradas. Essa sistematização se deu a partir da análise das interações das crianças através do jogo.

Nas interações que João fez através da sua transmissão e jogo pôde-se contabilizar: 11 pessoas que jogaram e interagiram em jogo e 22 interagiram através do *chat* de mensagens. Não é possível detalhar com precisão a quantidade de espectadores ao vivo na transmissão, pois esse dado é restrito ao jogador ou *streamer*. O espectador consegue acompanhar quem está on-line através do ícone em formato de olho no canto superior esquerdo, conforme figura 9 (pág. 55). Esse número para o espectador oscila, entretanto o *streamer* tem acesso aos dados através da ferramenta interna da plataforma do Facebook de gestão de mídia (dados que são apresentados em configurações do *streamer*).

Durante o processo de sistematização, busquei registrar integralmente a manifestação dos jogadores contextualizando a fala para além do discurso verbal a fim de não alterar o contexto enunciado. Na totalidade do material, foi possível identificar dois tipos de interação conforme abaixo:

Quadro 2- Interações presentes no jogo

Interação com o espectador	Interação entre os jogadores
270	3100

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Na sistematização, evidenciei os dados necessários para alcançar os objetivos da pesquisa. A análise e a discussão dos resultados serão voltadas para as interações entre as crianças através do jogo digital. A escolha desses dados obedece ao critério de regras da

metodologia de análise de conteúdo, com finalidade de exaurir e representar de forma pertinente os elementos destinados ao objetivo da pesquisa. Ressalto que isso não significa deixar de lado outros elementos que emergiram do campo. (Bardin, 2011; Carlomagno & Rocha, 2016)

Após a separação do material, pôde-se realizar a exploração deste. Essa etapa permitiu a construção das codificações através de categorias temáticas. As categorias de análise emergiram através do conteúdo nas falas dos jogadores, sendo resultante da sistematização das recorrências encontradas. A hierarquização dos dados através das 3100 falas resultantes da interação entre as crianças jogadoras permitiu estipular duas categorias, que foram: interações sobre o jogo e interações para além do jogo. Nessa fase, as falas dos jogadores tornaram-se unidades de registro para que pudesse ser feita a elaboração da análise conforme abaixo:

Quadro 3- Tipos de interação dos jogadores

Interação entre os jogadores	
Sobre o jogo	2558
Para além do jogo	268
Outro	274
Total	3100

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

A interação entre os jogadores que se dava sobre o jogo consistia em conteúdo inteiramente relacionado ao jogo. As interações para além do jogo excluem qualquer tema relacionado ao jogo. De acordo com Carlomagno e Rocha (2016) a criação da categoria ‘outro’ é usual. Essa categoria representa falas que não se encaixam em nenhuma das outras categorias e/ou que não puderam ser identificadas, como por exemplo onomatopeias, músicas que foram cantadas pelas crianças e que não foi possível identificar idioma ou palavras emitidas. Ou seja, outros significam falas residuais.

Serão apresentadas a descrição e análise das situações através de recortes das falas transcritas que envolveram as crianças (jogadores) durante o jogo.

6.1 Interações entre os jogadores sobre o jogo

Na maior parte das interações, pode destacar-se que as crianças tinham interações de cunho narrativo do que cada um estava vendo, fazendo ou pensando em fazer:

João: [...] “Nossa! eu gastei uma bolinha atoa. Nossa! Eu fiz merda, eu poderia ter pegado uma arma de choque wave, mano.” [...]

Pedro:[...] “Ah, tá! Andando aqui, pá! Aqui, de acordo com meus cálculos eu vou dar um pulo exatamente na piscina. Se eu parar... nossa! Dei um mortal e escorreguei, velho! Olha o mortal que eu vou dar!” [...]

Carlos:[...] “Achei um arco, que era tudo o que eu queria.” [...]

João:[...] “Daí eu venho aqui e pego um arco explosivo mecânico.” [...]

Mateus: [...] “Eu podia pegar a munição do arco e tacar no cara ali.” [...]

Por um lado, por mais que tenha um campo compartilhado no virtual, onde todos têm acesso e visibilidade aos elementos gráficos que são compartilhados, há o campo de visão do jogador através de sua tela de maneira individual. Em alguns momentos, a fala dos jogadores fica clara que é direcionada a alguém, como por exemplo, atitudes, visões e desejos na brincadeira. Porém, em outros momentos elas só narram o que estão fazendo.

João:[...] “Estou narrando tudo que eu faço. Oh, yeah!” (canta)[...]

Segundo Vygotsky (1984), a linguagem possui duas funções: a de intercâmbio social e a de pensamento generalizante. O autor explica que é por conta da necessidade de comunicação entre seus semelhantes que o homem cria e utiliza a linguagem. Nesse sentido, o intercâmbio social é a principal função da linguagem em uma sociedade. A linguagem tem também como função ordenar fatos, falas, objetos e demais informações. Um exemplo: a palavra ‘arco’ sempre tem um significado comum para as pessoas que usam o idioma português. No contexto do jogo elas compartilham o conhecimento e significado específico de arco no jogo Fortnite. Visto que a linguagem é um instrumento do pensamento, isso pressupõe um processo de internalização da língua, que tem como função auxiliar o indivíduo nas suas operações psicológicas (Oliveira, 1992).

O ato de jogar proporcionou/proporciona aos jogadores uma gama de experiências e emoções. Ao mesmo tempo em que se pode ficar feliz por conseguir ganhar uma partida ou

executar determinada tarefa, pode-se sentir tristeza, desconforto e/ou raiva devido a inabilidade, a própria derrota ou a do grupo no jogo.

Raul: “[...] Dois de vida, não dá. Da raiva, mano, da raiva de mim. Da raiva de mim.”
[...]

Felipe: [...] “Nossa, tá bom! Fiquei em terceiro.

Mateus: Mano, eu fiquei em última.” [...]

Ruan: [...] “Eles estão ruins, mas é um tanto de ruins contra eu. Que é outro ruim.”
(risos) [...]

Felipe: [...] “Primeira vez que eu vejo usar isso. Que orgulho!

João: (risos) que orgulho!” [...]

Pedro:[...] “Vamos lá! Vamos lá! Um pouquinho de esperança querido. Um pouquinho de esperança.” [...]

Bart:[...] “Não é justo! Eu tô ruim agora, rapaziadinha.

Pedro: Aaaaaahh! Eu sou ruim de mira!” [...]

Felipe: [...] “Esse cara é bom, hoje!

João: Muito bom esse cara!” [...]

Felipe:[...] “Bora falar alguma coisa para o João ganhar?!

Ruan: João é o melhor! Você dá conta velho!” [...]

Mateus:[...] “Por que ele quitou?

João: não sei

Felipe: Ou ele foi fazer alguma coisa ou ele ficou com raiva.” [...]

Em outros recortes também é possível identificar o incentivo de uns aos outros no jogo, mesmo que esses jogadores não apresentem muitas habilidades.

Mateus: [...] “ Eu matei três pessoas de uma vez só!

Ruan: Maravilha!

João: Que da hora!

Mateus: Vocês acreditam nisso?

João: Acredito!

Mateus: Mesmo sendo ruim nesse jogo?

João: Sim, acredito!” [...]

Pode-se perceber também uma sensação de equipe, de todos juntos para um mesmo ideal e até mesmo para proporcionar uma sensação/experiência já vivida a outro jogador.

Os jogadores criam um raciocínio de como melhorar na próxima partida. Faz com que os mesmos também vivenciem sensações de inferioridade e até mesmo limites quanto ao jogo ou os narrem. Isso é apontado de maneira que o jogador não sinta que teve a performance indesejada ou que não tenha ganhado uma partida.

Mateus:[...] “Eu tô muito ruim nesse jogo, socorro!

Felipe: Você não é ruim, não. Você é bom! Você é bom!” [...]

No fragmento abaixo, os jogadores conversam sobre o ganhar a partida. Carlos aponta nunca ter ganhado, enquanto os outros, de maneira a incentivá-lo, dizem que ele vai ganhar. Para ganhar a partida é necessário o jogo em equipe, a negociação e a estratégia.

Carlos: [...] “Mano, eu nunca ganhei uma partida dessa.

João: Sêrio? Cê nunca ganhou o garden da vitória?

Carlos: Ainda não.

Felipe: Então é agora que cê vai ganhar parceiro! Aêêêê!” [...]

Por mais que muitas crianças dizem de maneira desanimada sobre estarem ruins ou não ter tido a vitória como as outras, há destaque nessa interação dos estímulos que as crianças fazem umas às outras. Isso vai desde falas de incentivos a falas para que o parceiro no jogo não se sinta sozinho. Ou seja, uma sensação de coletivo, de nós. Há o reconhecimento das crianças sobre os seus limites no jogo, em contrapartida é percebido que há o acolhimento e incentivo também.

Segundo Vygotsky (1984), nem sempre o brincar traz prazer, pois há diversas brincadeiras e jogos que podem causar desprazer e frustração, principalmente em jogos que

necessitem de vencedor (o Fortnite é um deles). Contudo, os fragmentos retirados das interações em jogo apontam para um sentido final de diversão.

João:[...] “Porque tu zoa os cara depois que tu mata, ai eles te zoam, ai fica triste, mas depois todo mundo fica feliz no final porque jogou.” [...]

Através dos jogos, a interação entre as crianças pode proporcionar compreensões que se tornam conhecimento construído de forma contínua. Uma jogada que tenha sido errada pode ser assertiva na próxima. Ver o outro fazendo uma jogada desperta interesse em fazer igual, podendo aprender ao perguntar ou até mesmo na tentativa.

Durante o jogo é percebido que as crianças vão melhorando as suas argumentações no decorrer da *live*. Conforme iam interagindo e tendo mais liberdade para conversar, elas melhoravam os argumentos para convencer seus colegas a ceder itens de interesse ou até, em muitos momentos, as crianças negociam umas com as outras itens que vão adquirindo no jogo. O lúdico pode proporcionar o desenvolvimento de habilidade de negociação e situações que envolvam raciocínio através da interação com os outros jogadores.

João: [...] “Eu tenho todos os itens suficiente velho.

Pedro: Então dá o arco pra mim.

João: É pra montar?

Pedro: Eu quero!

João: Tá bom! Então vou tentar montar um pra você [...]

João: [...] Cê tem bolinha? Só que eu não tenho. Pera aí. Ehhhhh, quer um arco de peido?

Pedro: Não.

João: Não?

Pedro: Quantas bolinhas precisa?

João: Duas

Pedro: Putz, só tenho uma.

João: Você quer um arco de fogo?

Pedro: Deixa quieto. Só faz o do sapo.

João: A do sapo? Ok! Tô fazendo!

Pedro: Tá bom.” [...]

João:[...] “A peça tá ali! Eu queria a peça! A peça!

Felipe: Eu tô com oito peças velho.

João: Dá uma pra mim?! Por favor?! Só duas.

Felipe: (risos) Dá uma pra mim, por favor?! Só duas!

João: (risos) Só duas pra mim, Felipe. Por favor, mano. Nunca te pedi nada.

Felipe: (risos) Nãoooo... só pediu um machado do leviatã.

João: Que isso, Felipe! Só pedi um machado do leviatã... Felipe, você tem oito peças, Felipe. Pense por um lado, você tem sobrando. Vai Felipe, por favor. Nossa, mais uma. São duas?!

Felipe: Procura outra, tá cheio de carro por aí.

João: Nossa! tá cheio onde?

Felipe: Carro ali atrás.” [...]

Para Vygotsky (1984) a brincadeira surge da necessidade de um desejo que é barrado pela realidade. Nela há utilidade nas representações que são feitas. É na brincadeira que a criança pode satisfazer seus desejos que na realidade seriam impossíveis. Um dos motivos do Fortnite ser tão atrativo às crianças de idades iniciais são as situações fantasiosas. As crianças fazem piadas e riem de situações como, por exemplo, fazer uma arma de peido e lançar ao adversário. Para além da ajuda entre os jogadores, há o lúdico, o engraçado, o prazer e se sentir à vontade para falar sobre ‘bobagens’, ou seja, vivenciar uma fantasia que no presencial não seria possível.

Os jogadores também tinham momentos em que expandiam seus conhecimentos, vivenciando a brincadeira, adquirindo conhecimento e ampliando as habilidades com seus pares no jogo a partir da troca uns com os outros. Por mais que já tivessem alguma habilidade ou conhecimento, havia momentos que tinham interesse em aprender sobre algumas atitudes em jogo. Isso acontecia ao observar a maneira como os outros faziam e também ao pedir orientações:

Pedro: [...] “Como que crafita um arco?

João: Crafitar um arco, eehh... Você precisa... Só que você precisa crafitar os arcos diferenciados, eehh, você precisa ter o outro tipo de arco. Você tem algum arco primal ou arcoooo... ou arcooo...mecânico? Você tem o que? Arco primal, mecânico? Mecânico, primal?

Pedro: Nenhum. Eu quero saber como que faz.

João: Ahhh! É só você pegar ele, pegar o item.” [...]

Carlos: [...] “Pera aí, pera aí, esse carro dropa?”

Pedro: Dropa.

João: Todo carro dropa” [...]

Pedro: [...] “Como que é isso aí?”

João: Tá, eu acho que eu entendi como funciona. As armas primais, elas não fecham a mira e dão mais dano. Eu percebi isso por ter, tipo, a doze primal é... Ative nível de velocidade a nível da quinze e dá cinquenta de dano, dá muito dano.” [...]

Felipe: [...] “Eu criei umaaa...um negócio azul, mas não encontrei até agora. Dá pra melhorar a spas?”

João: Sim! Só que cuidado, pra não atirar em vão, porque se não quando você atira os lobos vão. Cê viu né?! Eu atirei na galinha e eles foram lá adoidado pra cima do cara.” [...]

Raul: [...] “A mira da arma primal é melhor? Onde tem?”

João: É pior. Pera aí, deixa eu ver qual o baú!” [...]

Vygotsky (1984) também entende o desenvolvimento humano em dois níveis: O desenvolvimento real, que compreende as atividades que a criança consegue resolver sozinha. Isso quer dizer que, nesse nível, é indicativo de funções psicológicas que a criança construiu até determinado momento. O segundo nível de desenvolvimento ele descreve como nível de desenvolvimento potencial, que são atividades que a criança não consegue realizar sozinha, entretanto, se houver alguém (adulto ou criança mais experiente) que lhe oriente ela consegue resolver. O nível de desenvolvimento real refere a processos já completos, com isso o nível de desenvolvimento potencial é muito evidente do que o nível de desenvolvimento real, devido a apresentar indícios futuros de desenvolvimento e aprendizado.

No jogo e sobre o jogo pode-se perceber que os jogadores falam sobre suas percepções e experiências, havendo concordância ou não das percepções de si sobre preferências e opiniões sobre o jogo. Esse processo pode ser inferido como trocas resultantes em aprendizagem e ensino através de seus pares de maneira divertida.

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão,

por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social (Oliveira, 1992, p. 57).

Uma das formas de interação observadas foi a maneira com que os jogadores puderam experienciar e se identificar através de suas *skins*². As formas vão desde se identificar com o personagem até selecioná-lo devido a uma determinada característica que pode ajudá-lo nas partidas, como vantagem por exemplo. Os fragmentos abaixo trazem impressões acerca das *skins*. Conforme o fragmento a seguir, através da interatividade, os *games* ampliam as possibilidades de identificação dos/as jogadores/as com os personagens dos jogos. Além das opiniões emitidas pelos jogadores, considerando a interação entre eles, a impressão que as *skins* causam podem mostrar também a forma com que eles relacionam, como a admiração por exemplo.

Pedro: [...] “É porque tava 30 reais e eu ganhava uma skin, v- bucks e salve o mundo.

Pedro: Daqui a pouco você já pega a Tarana.

João: Qual skin é a Tarana? Noooossaa! Essa skin é a Tarana? Muito top, nossa!

Mateus: Qual a skin que você mais gostou do passe?

Raul: Pra mim foi a Ravena, véi. Na minha opinião é a Ravena.

Mateus: Nó mano, a Ravena é da hora mesmo!

João: Nossa, a Ravena foi muito cópia dos jovens titãs, velho!

Raul: Mas ela é dos jovens titãs. Não é à toa que lá tá escrito jovens titãs.

João: Eu sei!

Mateus: Ficou muito parecido, mas tá da hora!

João: Não ficou?! Né, né velho?!

Raul: Ficou igualzinho!

Mateus: Ééhhhh! O estiloooo!” [...]

² *Skin*: é o visual/aparência e/ou seu personagem. As *skins* podem permitir a personalização total ou vir com um visual padrão, podendo o jogador personalizar de acordo com as regras de cada jogo. No Fortnite, as *skins* são personagens disponibilizados em lançamento de temporadas e o jogador personaliza com acessórios, se o jogador quiser e puder adquirir mediante a compra. Por exemplo: posso selecionar a *skin* do jogador de futebol Neymar e personalizar com acessórios diversos nele, colocando luvas do Homem Aranha e/ ou colocando uma capa do Batman.

João: [...] (risos) “Na moral, galera! Compre o passe! Serião! Compre o passe! Olha a vantagem competitiva que essa skin dá, mano!

Raul: Tem a do Neymar aí também hein, tropinha!?

Mateus: Neymar?

João: Sim, do Neymar. Eu espero...

Mateus: Skin do Neymar... A do Cristiano Ronaldo é podre!” [...]

Bart: [...] “Essa Lara aí, eu gostei desse número 15 aí.

João: O Arqueiro Verde é a pior skin. Não dá pra usar ele. Vou usar o John Johnes.

Bart: A Lara Croft é muito linda!

Mateus: Ah... Eu queria.

João: Essa skin aqui, ó...

Bart: A Lara Croft e a Ravena sem nada, aquela sem toca e só com a calça jeans. Aquela lá dá dano.

Felipe: A Rachel é das séries Novos Titãs

Bruno: A Rachel, né? Aquela não é a Ravena. É a Rachel!

Bart: Não gostei dela de touca. Gostei dela de calça jeans e os bagulho todo lá!

Bruno: Qual é a sua skin, Bart? É a Bruma?

Bart: Não. É o boneco de teste.

Ruan: Não é a Bruma, não. Não é a Bruma não, cara! É o boneco de teste preto com o machado do Kratos.

Bruno: O Claytos é hard mesmo né, véi?!

Ruan: Não é Claytos, é Kratos!

Felipe: Ah, véi! E eu com meu Tony Stark simples.

Ruan: Ah! É mó da hora o Tony Stark, velho!

Felipe: Ouu, Tony Stark era doido, agora não e mais não.

Ruan: É sim! Muita gente não usa ele, porque sei lá.” [...]

Mateus [...] “Ou, eu jurava que a skin do Jhones era de graça.

Ruan: Éhhh, vai ser de graça mesmo né, cara?! (risos) Você acha que a Epics vai dar alguma coisa de graça?” [...]

João: [...] “Muito top né? Olha o jeito que eu seguro o meu arco! Olha a forma como eu seguro o rifle primal, velho!” [...]

Outras considerações acerca da *skin* observadas nos relatos são de cunho comercial. Os jogadores trazem questões de consumo dos produtos no *game*, sendo as *skins* mais consumidas e citadas. Como já mencionado, as *skins* vão para além da estética. As crianças podem adquirir itens para seus personagens que ampliam atributos e habilidades em jogo. O acesso a esses itens se dá através de transações na loja dentro do próprio jogo. Há possibilidade de o jogador adquirir itens da loja sem necessariamente comprar, podendo adquirir através de bonificações, que se dão através das habilidades dentro do jogo. Porém, isso pode requerer do jogador mais investimento no jogo, como tempo, por exemplo. Outra característica não expressa através das falas, mas que insiro como acréscimo de informação, é as formas de identificação dos jogadores novatos ou jogadores de poder aquisitivo maior. Geralmente, os iniciantes têm uma *skin* padrão que pode ser modificada mediante a compra ou habilidades, sendo que o quesito habilidades exige muito do jogador. Durante o jogo houve uma interação, através do chat, entre João e um espectador sobre:

João: [...] “Parei de jogar fortnite por causa da comunidade muito tóxica... (lendo o chat)

João: Ei José, tranquilo? Eu também era zoado porque não tinha skin. Só que eu era melhor que eles. Então dava no mesmo.” [...]

Conforme o fragmento acima, no ambiente virtual pode ter recorrências de exclusão do jogador devido a temáticas sociais e/ou poder aquisitivo. Prática que, conforme o espectador do jogo, é considerada como tóxica por ter sido ‘zoad’ pelo fato de não ter *skin*, que o levou a parar de jogar. João aponta que era ‘zoad’ pelo mesmo motivo, entretanto apresentava habilidades que os jogadores que tinham as *skins* não possuíam. Mesmo que isso não tenha aparecido na interação entre as crianças na *live*, pode-se inferir que essa é uma prática que acontece com regularidade.

No Fortnite, os jogadores não sabem com exatidão com quem estão jogando. Tem a identificação do *nickname*, porém é algo que pode ser mascarado. Personagens on-line em jogo podem se apresentar da maneira que desejarem. Através da escuta e na *live*, pude identificar a maior participação de crianças. Entretanto, através desse fragmento abaixo, pode-se inferir a presença também de pelo menos um adulto, pela tonalidade de voz e conteúdo na fala:

Marcos:[...] “Ouuu, vou sair aqui que minha muié tá me chamando.” [...]

Durante a *live* não houve algo que pudesse apontar risco da interação criança-adulto através dos jogos digitais, apesar da possibilidade de sua existência. Aponto como hipótese que as crianças se sentem mais à vontade para conversar, trocar e interagir umas com as outras. O

adulto pode ter entrado em jogo apenas pela diversão que o jogo proporciona. Aponto que é importante que os responsáveis possam compreender os jogos que as crianças jogam, possam acompanhá-los e configurar a ferramenta com segurança. A pesquisa de Stengel et. al (2021) traz dados em que os pais têm mostrado dificuldades para fazer a mediação de seus filhos, no uso das TDIC. Sentimentos de impotência e ignorância mediante a dificuldade no conhecimento e manuseio das tecnologias. Outro dado importante da pesquisa é que por meio do seu papel de autoridade, tem receio de perder o controle das atividades dos filhos. Os dados mostram que em grande apontamento pelos pais é que eles fazem o acompanhamento de seus filhos através de conversas e orientações sobre conteúdos e/ou atividades.

Houve a interação do adulto com as crianças em poucos momentos, nos quais a mais significativa para análise é da criança corrigindo o adulto por uso de palavras inapropriadas.

Marcos: [...] “Aí, carai!

João: Opa, olha o palavrão!

Marcos: Desculpa.” [...]

A expressão de Marcos (adulto) foi para manifestar alegria com a emissão do palavrão frente a uma batalha vencida. Com isso, foi imediatamente corrigido pela criança. Após o ocorrido, todos ficaram alguns minutos em silêncio. Foi percebido um certo clima de desconforto devido ao silêncio.

A criança experiencia o cumprimento das regras ao renunciar a algo que deseja. Vygotsky (1984) fala que é essa renúncia de agir sob impulsos imediatos que atuará como mediador ao alcance do prazer no jogo. Vygotsky vê no jogo contribuições para o desenvolvimento da criança, ressaltando aqui que toda brincadeira é imaginativa ou contém regras *a priori*. Vygotsky (1989) descreve que ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

Os jogadores não haviam estabelecido *a priori* regras frente à questão aqui exposta. Porém, é percebido que isso se dá ao longo de toda a duração do jogo, exceto a única fala do adulto. A situação ocorrida pode ser analisada e descrita como o fato de o adulto ter sido considerado “desmancha prazeres”. Esse termo apontado por Huizinga (2000) descreve como desmancha prazeres aquele que ameaça a fantasia do jogo, não respeitando ou ignorando as regras.

6.2 Interação entre jogadores para além dos jogos

Nesta categoria destaco recorrências observadas nos relatos, as quais transbordam o ambiente dos *games* e invadem o mundo da vida extrajogo. Durante toda a *live*, os jogadores falam e interagem sobre o jogo e também para além, incluindo gostos e preferências pessoais, troca de conhecimentos, vivências no presencial.

A partir da interação entre os jogadores é possível observar gostos pessoais de situações e/ou alimentos preferidos de cada jogador. Também foi possível observar, através da interação, conversas cotidianas como piadas e também brincadeiras que vão além do objetivo do jogo:

João: [...] “Porque queijo é bom. Mentira! (risos).

Pedro: Não era bom com ovo?

João: ahnnnnnn, pão com queijo...

Pedro: Pão de queijo, pão com ovo...

João: Pão com ovo, pão com queijo, é pão mano.

João: Pão é gostoso!

Pedro: (risos). Não é pão de queijo, não?

João: Não. É pão com queijo. Com queijo e mortadela, velho! E ainda vem aquele ovinho para completar...

Pedro: Ihhhh! É presunto!

Carlos: Ai, eu vou comer. Tá calor. Já volto!” [...]

Mateus: [...] “Ei, sabe qual a tecla que o astronauta mais gosta no pc?

Carlos: Eu sei! Eu sei!

João: Sim, é o espaço!

Mateus: Tá certo!” [...]

No jogo, em uma determinada situação, ao atravessar o lago, as crianças avistam o peixe baiacu e o nomeiam como peixe podre e falam sobre a existência dele no mundo fora do jogo e opinam sobre ele:

Felipe: [...] “Sabia que esse peixe existe na vida real? O peixe podre?

João: Sim! Ele é mó feião! Que peixe feio né, velho?! Mó horroroso!

Felipe: Caramba, mano! Coitado do peixe!” (risos)[...]

João:[...] “Huuuum. Queria comer essa carne... Sabia que os javalis são herbívoros, né?!

Pedro: Oi?

João: Sabia que os javalis são herbívoros?

Pedro: Sim. Ehhh, não! Eu acho que é carnívoros.

João: Não, é herbívoros. Tá subestimando a minha inteligência?" [...]

Mateus: [...] "Tem uma missão bem aqui, João!

João: Aí, missão é importante! Eu vou chamar de distrito primal!

Ruan: Eu vou chamar de distrito federal.

João: (risos)

Felipe: (risos) É o nome da minha cidade, véi! Distrito Federal!

Ruan: É mesmo? Meu tio mora aí.

João: Os cara mora em Brasília!

Felipe: Então, Brasília é distrito federal.

João: Que doido, eu não sabia. Eu achava que distrito federal ficava em São Paul: Nossa velho!

Ruan: Oh João, você é de onde?

João: Eu sou de São Paulo.

Felipe: Não, não, você é do Rio de Janeiro. Tá, tá, tá, tá!

João: (risos)

Ruan: (risos)

Felipe: Cadê seu sotaque então, já que você é do Rio de Janeiro?

João: Ehhhh... sei lá!" [...]

Carlos: [...] "A cócó! Boa! A cócó é a melhor mano!

Pedro: Bate de frente com o banana, e tipo, fiquei sabendo que o cócó é super hard!

João: Sério?!

Pedro: Aquilo ali é homem? É melhor colocar mesmo. (risos) Se for falar masculino, vai falar côcô.

João: Verdade! (risos)

Pedro: É melhor cócó mesmo. (risos)

Carlos: Ou o cócó!

João: Isso não faz nem sentido, velho! O cócó.

Carlos: Não, verdade." [...]

Oliveira (1992) compreende Vygotsky apontando que o aprendizado é necessário para o desenvolvimento das funções psicológicas. Há o desenvolvimento de maneira natural conforme a maturação do ser humano, contudo, é o aprendizado na interação em um ambiente cultural que possibilita o desenvolvimento desses processos psicológicos internos. O desenvolvimento e aprendizado não são separados e isso está extremamente ligado à relação do indivíduo com o ambiente. Isso se afirma conforme o contato e suporte com outros indivíduos, ou seja, é no contato com o outro que acontece o aprendizado e em um ambiente que o possa proporcionar.

Como já apontado anteriormente, analisando os fragmentos acima com o que Vygotsky (1984) chama de níveis de desenvolvimento, podemos descrever que através da interação proposta pelo jogo e pela brincadeira, puderam ter temáticas e assuntos sobre o jogo e para além do jogo que proporcionaram conhecimento e o desenvolver de maneira informal. O brincar não como fim de aprendizagem, mas através dele, do lúdico e das interações. Voltando ao conceito de níveis de desenvolvimento, o real sendo aquilo que a criança faz sozinha, o potencial sendo o que ela pode realizar com o auxílio de outras crianças ou adultos mais experientes e a zona de desenvolvimento proximal sendo o que está em amadurecimento.

Com o que vem sendo exposto, o jogo digital pode ser considerado um mediador para as interações e por consequência, proporcionar construção de novas aprendizagens. Conforme os fragmentos apontados acima, a intenção não era necessariamente jogar para aprender, mas através da interação e tendo o jogo digital como meio, é possível compreender essas situações como um aprendizado informal. As interações através do jogo on-line possuem vínculos entre atividades lúdicas e o desenvolvimento sociocognitivo (Vygotsky, 1984). O jogo on-line pode ser um caminho interessante para interações entre as crianças como forma de interagir por interagir, se divertir e ainda proporcionar novas formas de se desenvolver e construir conhecimento.

Como já explícito ao decorrer da escrita, a brincadeira é benéfica e promove o aprendizado, a criatividade e contribui para uma troca e construção de conhecimento. Com o jogo on-line não parece ser diferente. É na ação lúdica que a criança mostra a sua realidade, construindo e reconstruindo à sua maneira as significações e necessidades internas para seu desenvolver. É perceptível que o brincar digital e as interações que ele proporciona corroboram várias dimensões, levando para compreensões de novos espaços tanto para interações como para aprendizados.

João: [...] “Oh galera, se algum dia vocês quiserem jogar uma personalizada arena, marcar um dia aí. Suave?! Daí vocês chamam os amigos aí.

Ruan: Bora fazer isso sexta, sexta, sexta!

João: Sexta, sexta? Todo mundo concorda?” [...]

Através da interação no jogo, não pode ser comprovado se havia um contato anterior entre os jogadores e espectadores ou se já se conheciam antes. Mas é possível aferir que a partir de um contato inicial houve a possibilidade desse contato acontecer novamente, de jogar juntos. Pode-se dizer que houve vínculo afetivo de maneira positiva ao propor às crianças jogar de novo outro dia após se desconectarem do virtual e algo que confirma é a resposta das outras crianças de interesse em jogar novamente entre eles.

Para um olhar além de aspectos somente cognitivos, há o afeto, que também é indissociável à interação e ao aprendizado. A criança é sociável e tem desejo de estar próxima a outras pessoas, sendo capaz de interagir, aprender, compreender e também influenciar o seu ambiente. No decorrer do jogo, João foi permitindo que outras crianças fossem inseridas no jogo com ele. No início das interações começam de maneira tímida e ao decorrer da *live*, conforme iam se sentindo mais seguros ou sentindo-se mais à vontade, puderam ter mais trocas. Com isso, pode-se inferir a importância aos afetos e como os vínculos podem proporcionar mais trocas. Para se desenvolver, portanto, as crianças tiveram mais trocas e mais interações umas com as outras conforme iam desenvolvendo mais vínculos (Vygotsky, 1984; La Taille *et. al*, 2019, Oliveira *et. al*, 2004).

Como afirma Joia (2018), quanto mais interações as crianças tiverem e quanto mais oportunidades de experiências, mais abundante será o seu brincar. É no lúdico que a criança vai experienciando e adquirindo competências para compreender o seu entorno e por consequência também ser produtora dele. Isso pode ser compreendido durante o jogo entre as crianças, quanto mais iam se interagindo, quanto mais iam afetando e permitindo serem afetadas, pôde-se perceber trocas progressivamente significativas.

Outro ponto expressivo presente no campo de pesquisa durante o jogo foi a transmissão da *live* em si. Não é possível apontar as motivações que levam a criança a fazer a transmissão do seu jogo, porém o que pôde ser observado foi João se mostrando como *influencer* e também a percepção de outros jogadores ao estarem junto a ele na transmissão do jogo, como Mateus ao falar em se sentir famoso, por exemplo:

Mateus: [...] “Ohhh, João?! A primeira live que eu vi foi a sua!

Mateus: Tô muito famoso, tô aparecendo numa live!” [...]

Há muitas pesquisas em torno dos *youtubers* e influenciadores digitais mirins, nas quais as temáticas mais presentes são as reconfigurações da criança frente à contemporaneidade, que está cada vez mais entrelaçada ao digital. Nessas pesquisas que envolvem as crianças, há a questão da mídia, propagandas e consumo no sentido comercial/monetário, e muitas apontam para riscos (Leão & Pressler, 2017; Mello & Guizzo, 2019; Tomaz & Maropô, 2020).

Do outro lado, há pesquisas referente aos *streamers*. Porém, são investigações que não envolvem a criança como foco, sendo, portanto, um material escasso. As pesquisas que envolvem os *streamers* apontam para o *game* em si, o design digital, as possibilidades de interação através das plataformas de *stream*, o entrelaçamento de jogos, *streamers* e *e-sports*, e possibilidades do *streamer* como profissão. Importante demarcar que o *youtuber* disponibiliza um vídeo pronto e editado aos seus seguidores e espectadores, enquanto o *streamer* utiliza das plataformas com transmissão ao vivo, do que desejar transmitir. O *streamer* é mais popularmente conhecido e utilizado no mundo dos jogos (Aguiar, 2019; Fagundes & Dallegrave, 2021; Paz, 2016).

Analisando as interações e entrelaçando as articulações já expostas, para além de hipóteses de que a transmissão propriamente possa apresentar questões de consumo, espetáculo, sendo verbalizadas ou não, a *live* também pode ser considerada com “ponto de encontro”. João afirma, conforme fala abaixo, que faz as *lives* de segunda a sábado. Em fragmentos anteriores, ele havia proposto jogar novamente com as crianças que estavam presentes. Esse encontro já pode ser pré-estabelecido, como também ser para quem tiver interesse em interagir e jogar nesses dias. Por exemplo, se uma criança gosta de Fortnite e quiser jogar, pode entrar na *live* para interagir como espectador ou pedir para jogar com o João nesses dias já estabelecidos por ele.

João: [...] “Mano, se eu faço live? (lendo o chat)

João: Sim, mano. Eu faço live de segunda a sábado.” (respondendo à pergunta lida) [...]

6.3 Interações entre os espectadores

O foco dessa dissertação é a interação entre as crianças em jogo. Porém, houve momentos em que os espectadores tiveram influência durante o jogo.

No início da transmissão do jogo, João começa cumprimentando as pessoas que o assistem. E durante o jogo, ele lê as mensagens enviadas a ele e responde.

Percebe-se que João narra suas jogadas e fala sobre suas percepções. Também fala sobre opiniões direcionadas ao seu espectador. Há uma interação que é de incentivo dos espectadores direcionadas a João, com frases no *chat*, curtidas/*likes* e outras reações próprias da plataforma Facebook Gaming. Por muitos momentos, João lê as mensagens que são direcionadas a ele e responde. O conteúdo presente está entre cumprimentos, agradecimentos, respostas a dúvidas do jogo e sobre o jogo.

João:[...] “Boa tarde, João! (lendo o chat)

João: Opa! Boa tarde, Rafa!

João: Valeu a todas as pessoas que deram um like. (respondendo aos likes dos espectadores)

João: Valeu galera a todos que deixaram o likezinho, mano! Todos, todos mesmo, mano! Valeu! Vocês são demais!

João: Gostou da temporada? (lendo o chat)

João: Sim, Isac. To achando bem da hora. Só não tô achando da hora a eeehhh, eeehhhh como chama? A pump dando 100 de dano.” [...]

No *chat*, foi possível perceber o registro de 22 espectadores que se identificaram e expuseram comentários e perguntas direcionados a João sobre o jogo. Essas perguntas foram para saber opiniões do *streamer* a respeito do jogo. Dos espectadores, 18 dos 22 que registraram as mensagens, pediram para jogar junto com João.

João: [...] “Só deixar o nick aí gente, que adiciono quando puder. (respondendo ao chat)

João: Oi, Luiz! Beleza? (respondendo ao chat)

João: Só deixar seu nick aí, mano!

João: Nó, eu até esqueci do Biel, velho! Vou te adicionar agora no jogo, Biel.” [...] (Se direcionando ao espectador)

Nessa interação de João com o espectador, aparecem duas nuances: a primeira, que já descrevi e discuti anteriormente, é a *live* como uma forma de espetáculo, no sentido de João se mostrar e receber retorno pelas curtidas e demais interações. Na segunda é como as interações vão se desdobrando e como as crianças acessam a *live* para pedir para jogar. Ou seja, não só o jogo online em si pode ser considerado mediador, mas a plataforma de transmissão também pode ter possibilidades de experiência para as interações.

Acredito que seja importante citar que foi observada a presença apenas de crianças do sexo masculino na *live*. No chat, também pode-se perceber apenas pessoas do sexo masculino devido aos nomes que eram registrados. No meu dia a dia, percebo a presença masculina mais ativa nas transmissões em *live* de jogos.

França, Stengel e Assunção (2019) trazem dados de uma pesquisa realizada na qual as mulheres são maioria como jogadoras, entretanto elas preferem jogar entre amigos e até mesmo jogos individuais a fim de evitar situações de assédio e violência por parte de outros jogadores. Podemos justificar a quantidade reduzida de *streamers* do sexo feminino com a pesquisa referida. Como acréscimo de justificativa, no que referimos à criança, acrescento o viés sexista, que ainda é presente na nossa sociedade, que separa ou por muitas vezes impõe o que é brincadeira de menino e brincadeira de menina.

Através dos resultados, pode-se concluir que o jogo online proporciona interessantes interações e que essas possibilitam as crianças terem diversas maneiras de aprendizado, mediação de conflitos, desenvolvimento de processos cognitivos e sociais. Vygotsky fornece aporte teórico que evidencia que as atividades interacionistas têm efeitos benéficos, principalmente no que envolve a interação com o outro e o jogar junto. Os resultados apontam para vários desdobramentos que vão para além da temática da brincadeira e das interações, podendo também ser apontados como oportunidades de pesquisas futuras.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do percurso em pesquisa, busquei manter a mente aberta e me permitir imergir nos trabalhos escritos sobre a temática presente. Por mais que sejamos pesquisadores, temos o nosso lado humano em que as nossas vivências nos permitem ter pensamentos e até mesmo uma visão da atualidade a partir das trocas que tivemos. Confesso que foi difícil, contudo, divertidíssimo. O campo de estudo do digital e o que envolve a criança sempre me despertaram interesse.

Ao iniciar a pesquisa, por muitas vezes, eu repetia frases do senso comum: “as brincadeiras de hoje não são como antes”, “as crianças de hoje não brincam como antes”, “as crianças não interagem, só querem ficar sozinhas nos seus aparelhos”. Não somente pelo arcabouço teórico, mas até por nós, em nossas vivências pessoais, afetações e transformações, não há como dizer que ontem é o mesmo que hoje. Somos atravessados por diversas situações, e remetendo ao brincar, ele é transformado conforme necessidade da criança tendo em vista a época no qual ela vive. O brincar é atividade de extrema relevância que permite a interação da criança, sendo produto e produtor da sua história e da cultura. Por esse motivo, trouxe Vygotsky para compreender a interação da criança através do jogo digital online. Através dos resultados é evidente que Vygotsky fornece através do seu pensamento que tanto nas funções psicológicas superiores se dá nas interações entre os indivíduos, além de elementos para compreender e agir no mundo. O aprendizado se dá a partir da interação com outros indivíduos de sua espécie, sendo, portanto, de extrema relevância para o desenvolvimento humano.

Pude perceber que as falas e os discursos a respeito da criança e da forma como que ela se apropria e produz na contemporaneidade é de certo modo pejorativo, e que ao decorrer do trabalho teórico, pode-se ver e perceber os dois lados. O lado A, que entende que as brincadeiras digitais têm consequências prejudiciais. O lado B, que entende os riscos, entretanto compreende que houve e que sempre haverá transformações, seja na brincadeira, no trabalho, nas relações e na vida como um todo. Percebo que muitas pesquisas acadêmicas continuam rígidas e se mantêm firmes ao lado A. O que eu entendo dessa rigidez é um discurso nostálgico, relativo a um sentimento de saudade talvez por não ter a possibilidade de reviver as experiências de sua infância no aqui e agora. O que me faz refletir é: por quantas vezes mantemos discursos e o impomos baseados em nostalgia? Por quantas vezes deixamos de enxergar possibilidades devido a certa rigidez?

Através da pesquisa, pode-se perceber que as diferentes gerações compreendem de modo diferente as potencialidades, vulnerabilidades, virtudes e reais ameaças que advêm dessa

forma tecnológica de interação com o mundo. Para os mais jovens, o hábito de jogar videogame é algo tão significativo quanto corriqueiro, ao contrário dos mais velhos, que muitas vezes rejeitam o que acreditam ser um distanciamento físico imposto pela tecnologia.

A análise das interações entre as crianças através do jogo digital online demonstrou que a criança é ativa. Através do jogo e tendo também o jogo como espaço para que pudessem brincar e ter trocas enriquecedoras, elas puderam expressar suas ideias, interagir com outras crianças e também com o adulto, puderam aprender e ensinar, se emocionar, se motivar e fazer amizades. Isso demonstra um papel não só de passividade como muitos colocam, mas de produtora.

Não há dúvidas da importância do pensamento de Vygostky e como seu ensinamento pode ser aplicado para explicar determinados fenômenos. A sua obra é uma das mais importantes e utilizadas pela psicologia do desenvolvimento e aprendizagem, e por mais que sua obra seja do século passado, sendo produzida em sua época e em seu contexto, demonstra a importância de os pesquisadores produzirem e articularem com temas em nossa época.

Para além das possibilidades que são positivas, também aponto os riscos. A internet possibilita as pessoas se apresentarem da forma como quiserem, não havendo uma segurança. A criança no jogo pode estar sujeita a situações de risco como ofensas, assédio e demais. Isso pode ser notado pela presença de um adulto entre as crianças, não houve ofensa ou algum risco aos participantes da *live*, entretanto isso é um ponto a ser considerado.

Como limitações do estudo, cabe destacar o momento pandêmico no qual a pesquisa foi produzida, o que de certa forma impulsionou a busca e explorar novas ferramentas que pudessem permitir a observação do objeto de estudo no campo visto as possibilidades colocadas com o distanciamento social.

Outras limitações a serem consideradas são os resultados que emergiram do campo para além das interações sociais entre as crianças. Remeto-me a limitações pelo fato de não explorar a fundo essas outras temáticas que emergiram, que também considero muito importantes. Por exemplo, o fato de João transmitir essa *live* remete à ideia de ser *influencer*? *Streamer* ou *Gammer*? Atleta de *e-sports*? Outra questão que emerge é o que leva as crianças a assistirem conteúdo de jogos. A criança ao assistir outra criança jogando através da *live* tem a sensação de estar jogando junto? Quer aprender a jogar como ela ou ser como ela? Foram indagações que ocorreram durante a observação do campo e produção do trabalho que possibilitam futuros desdobramentos e possibilidades de pesquisa.

Recentemente houve a notícia de Mark Zuckerberg, dono do Facebook, Whatsapp e Instagram (plataformas de redes sociais) sobre a unificação das empresas, nomeando como

Meta e falando do lançamento e investimento no metaverso. Parafraseando o próprio Zuckerberg em anúncio no lançamento desse investimento: “O metaverso é o próximo passo na jornada de conexões sociais” (Facebook, 2021, n.p.). Uma das ferramentas utilizadas para observar o objeto de pesquisa foi o Facebook. Cabe pensar nos desdobramentos e possibilidades do metaverso envolvendo brincadeiras, relações e interações das crianças nessas futuras transformações.

Para além de contribuir na compreensão da interação da criança através do jogo digital na área da pesquisa, afirmo que é necessário transformar a linguagem científica em uma linguagem que possa ser compreendida pela sociedade, afinal também é para isso que serve a pesquisa para a sociedade e como ela pode transformá-la. Pode servir também para orientação a familiares, escola e toda comunidade para compreender melhor esses fenômenos e como podemos utilizar as TDIC de maneira saudável.

REFERÊNCIAS

- Aguiar, B. C. (2019). A figura híbrida do streamer de jogos: Oscilando entre autenticidade e performance. *Anais de Resumos Expandidos do Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais*, 1(2).
- Aguiar, L. (2014) *Gestalt-terapia com crianças: teoria e prática*. Ed Summus.
- Anastácio, L. R. (2021). Metodologias Ativas x TDIC: entendendo conceitos. *Revista Ponte*, 1, 1-12.
- Araújo, C. (2016) O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na Educação Infantil. *Universo Acadêmico*. 9(1). 175-91.
- Ariès, P. (1981). *História Social da Criança e da Família*. 2 ed. LTC.
- Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Edições 70.
- Batista, M. D. L. S., Quintão, P. L., Lima, S. M. B., Campos, L. C. D., & De Souza Batista, T. J. (2018). Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*. <http://re.granbery.edu.br>.ISSN
- Bauman, Z. (2011). *44 cartas do mundo líquido moderno*. Zahar.
- Bello, R. S. (2013). Sobre História e Videogames: Possibilidades de análise teórico-metodológica. *Anais Eletrônicos do XXVII Simpósio Nacional de História da Anpuh: Conhecimento histórico e diálogo social*. <http://www.snh2013.anpuh.org>
- Bello, R. S. (2017). História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo). *Café História—história feita com cliques*. <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>.
- Bertoldo, J. V. (2000). Jogar e brincar—Representando papéis, a criança constrói conhecimento. *Revista do Professor*. 16(61), 10-12.
- Becker, B. (2017). *Infância, Tecnologia e Ludicidade: a visão das crianças sobre as*

apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea. [Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia]. Instituto de Psicologia. <https://bityli.com/1yo9a>

Brougere, G. (2011). *Brinquedo e Cultura* (8. Ed). Cortez.

Brolesi, M. L. (2015). *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Editora e Distribuidora Educacional S. A.

Caillos, R. (2001). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Cotovia.

Carlomagno, M. C., & da Rocha, L. C. (2016). Como criar e classificar categorias para fazer análise de conteúdo: uma questão metodológica. *Revista Eletrônica de Ciência Política*, 7(1).

Carmo, M. (2019, 07 Março) Fortnite: Jogador cria mapa baseado no Carnaval Brasileiro. *Cosmonerd*. <https://cosmonerd.com.br/games/noticias-games/fortnite-mapa-carnaval-brasileiro>.

Comitê Gestor da Internet no Brasil- CGI.BR. (2020) Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: *TIC kids online Brasil 2020*. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR.

Charles, S., & Lipovetsky, G. (2004) *Os tempos hipermodernos*. Barcarolla.

Cotonhoto, L. A., & Rossetti, C. B. (2016). Prática de jogos eletrônicos Por crianças Pequenas: o que dizem as Pesquisas recentes?. *Revista Psicopedagogia*, 33(102), 346-357.

Dallabona, S. R., & Mendes, S. M. S. (2004). O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. *Revista de divulgação técnico-científica do ICPG*, 1(4), 107-112.

Donkin, A., Holloway, D., & Green, L. (2016). Towards a participatory Netnography: collaborating with children in virtual worlds research. *Platform: Journal of Media and Communication*. 7. pp. 5 - 16.

- Epic Games. (2020, 02 Setembro). O que é o fortnite? *Guia do iniciante*. Epic Games.
<https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/news/what-is-fortnite-beginners-guide>
- Facebook. Sudré, P. (2021, 17 Março). *Usuário Facebook*. <https://www.facebook.com>
- Fagundes, A. P., & Dallegrave, L. (2021). Streaming de jogos digitais com prática de performance contemporânea. *Esferas*, 20, 172-191.
- Fantin, M. (2015). Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 195-208.
- Fragoso, S. (2001). de interações e interatividade. *Revista fronteiras–estudos midiáticos*, 3(1).
<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/interatividade.pdf>
- Fragoso, S., Recuero, R., & Amaral, A. (2011). Métodos de pesquisa para internet. *Sulina*, 1.
- França, L. Abreu, Stengel, M., & de Assunção, M. M. S. (2019). Elas no controle: Mulheres gamers e as relações de gênero no ambiente virtual de jogos. *Pretextos-Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas*, 4(8), 181-200.
- Fróis, É. S. (2010). *As práticas da criança na contemporaneidade: o brincar analógico e digital - Uma perspectiva acerca do corpo no processo de subjetivação infantil*. [Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais].
Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da PUC Minas.
http://pucmg.br/documentos/dissertacao_erica_silva.pdf
- Frost, J. L. (2010). *The history of children's play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement*. Routledge.
- García, F. G., Medina, J. F. D., Barrio, F. G., & Arroyo, R. G. (2011). Señas de identidad del "nativo digital". Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad. *Cuadernos de documentación multimedia*. (22). 110-127.
- Giovanetti, J. P. (2009). A existência e suas patologias no mundo hipermoderno. In: Ribeiro, W; Romero, E. et al. (Orgs.). *Vulnerabilidade Humana e Conflitos Sociais*. (pp. 24-38) Della Bídia Editora.

- Gobbi, M. C & Bernardini, Gleice. (2013). Interatividade: um conceito além da internet. *Revista GEMInIS*, 42-56.
- González Rey, F. (2004) O sujeito, a subjetividade e o outro na dialética complexa do desenvolvimento humano. In: Simão, L. M.; Mitján, A. *O outro no desenvolvimento humano: diálogos para a pesquisa e a prática profissional em psicologia*. (1-28) Pioneira Thomson Learning.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Perspectiva.
- Joia, A. (2018) *Brincar e aprender: Dimensões indissociáveis no desenvolvimento da criança*. Appris Editora e Livraria Eireli-ME.
- Kim, M. S. (2013). Technology-mediated collaborative learning environments for young culturally and linguistically diverse children: Vygotsky revisited. *British Journal of Educational Studies*, 61(2), 221-246.
- Kishimoto, T. M. (2005). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez editora.
- Kishimoto, T. M. (1998). *Jogos Infantis: O jogo, a criança e a Educação*. Vozes.
- Kozinets, R. (2014) *Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online*. Penso.
- La Taille, Y., De Oliveira, M. K., & Dantas, H. (2019). *Piaget, Vigotski, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. Summus editorial.
- Le Breton, D. (2017). Adolescência e Comunicação. In: Lima, N. L.; Stengel, M.; Dias, V. C. (Orgs.). *Juventude e Cultura Digital: Diálogos Interdisciplinares*. (pp. 15-31). Artesã.
- Leão, D., & Pressler, N. (2017). Youtuber mirim e o consumo infantil. In *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. 40, 1-14.
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2925-1.pdf>
- Lévy, P. (2010). *Cibercultura*. Ed. 34.

- Lucchese, F., & Ribeiro, B. (2009). Conceituação de jogos digitais. *São Paulo*, 7.
<http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>
- Miranda, F. S., & Stadzisz, P. C. (2017). Jogo Digital: definição do termo. *Simpósio de Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, pp. 296-299.
<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>
- Melo, D. R., & Guizzo, B. S. (2019). Infância YouTuber: problematizando representações de crianças inseridas na cultura de sucesso. *Série-Estudos-Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB*, 121-140.
- Oliveira, E. D. S. G., Capello, C., Rego, M. L., & Villardi, R. (2004). O processo de aprendizagem em uma perspectiva sócio-interacionista: ensinar é necessário, avaliar é possível. In *Congresso Internacional de Educação a Distância*. (Vol. 11, pp. 1-10).
http://www.cultec.uerj.br/files/o_processo_de_aprendizagem.pdf
- Oliveira, M. K. (1992). Vigotski e o processo de formação de conceitos. In: *Piaget, Vigotski, Wallon - Teorias psicogenéticas em discussão*. (33-52). Summus.
- Oliveira, M. K. (2002). *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico*. Scipione.
- Oliveira, W., & Joaquim, S. (2020). A Influência dos Jogos Educativos Analógicos e Digitais na Interação Social dos Estudantes. In *Anais do XXVI Workshop de Informática na Escola*, (409-418). SBC. doi:10.5753/cbie.wie.2020.409
- Organização das Nações Unidas [ONU]. (1959). Assembleia Geral das Nações Unidas. *Declaração Universal dos Direitos da Criança*. http://www.onu-brasil.org/doc_crianca.php
- Palangana, I. C. (2015). *Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vigotski: a relevância do social*. Summus Editorial.
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2011). *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de*

nativos digitais. Artmed.

Paz, S. (2016). *Performance play: consumo como performance no streaming de games da plataforma twitch*. [Dissertação de Mestrado]. Feevale.

Pepe, F. (2019). *The CRPG Book Project: Sharing the History of Computer Role-Playing Games*. Bitmap Books. <https://archive.org/details/crpg-book-1.0/page/n1>

Pereira, L. (2018). *A história dos videogames: Um breve relato sobre origem e evolução*. Clube dos Autores.

Postman, N. (2011). *O desaparecimento da Infância*. Graphia,

Prensky, M. (2001). Nativos digitais, imigrantes digitais. *On the horizon*, 9(5), 1-6.

Prensky, M. (2021). *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. Editora Senac SP.

Primo, A. F. T. (1999). Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. *Informática na educação: teoria & prática*. 2(2). 65-80.

Ramos, D. K., & Knaul, A. P. (2020). O uso das tecnologias digitais na infância pode influenciar nos modos de interação social? Evidências de uma revisão sistemática de literatura. *Interfaces da Educação*. 11(32). 159-187.

Ribeiro, F. (2020, 18 Setembro). Fortnite é o game mais jogado no mundo desde 2017? É o que diz esse estudo. *Canal Tech*. <https://canaltech.com.br/games/fortnite-e-o-game-mais-jogado-do-mundo-desde-2017-e-o-que-diz-este-estudo-171530/>

Ribeiro, L. (2021, 19 Janeiro). Free Fire, Fortnite e mais: veja melhores jogos mobile dos últimos 10 anos. *Tech Tudo*. <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/01/free-fire-fortnite-e-mais-veja-melhores-jogos-mobile-dos-ultimos-10-anos.ghtml>

Rosenberg, A. (2010). Virtual world research ethics and the private/public distinction. *International journal of Internet research ethics*. 3(1). 23-37.

Sakr, M., & Kucirkova, N. (2017). Parent-child moments of meeting in art-making with

collage, iPad, Tuxpaint and crayons. *International Journal of Education & the Arts*, 18(2).

Sarmiento, M. J. (2004). As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade.

Crianças e miúdos: perspectivas sócio-pedagógicas da infância e educação. Porto: Asa, 9-34.

Soares, S. S. D., & Stengel, M. (2021). Netnografia e a pesquisa científica na internet.

Psicologia USP, 32.

Stengel, M., Pereira, S., Costa, V., Sousa, S., Buthers, J., Sartori, R., & Filipe, L. (2018).

Geração, família e juventude na era virtual. *Psicologia em Revista*, 24(2). 424-441.

Stengel, M., Dias, V. C., Dourado, S. P. C., Paula, L. P. P., Soares, S. S. D., Aguiar, P.A.S. (2021).

Pais, Filhos e a Pandemia da Covid-19: Novos Desafios Mediados Pelas TIC. In: Ferreira, G. H. C. *As Ciências Humanas como Protagonistas no Mundo Atual*. (3a ed., pp. 105-118). Atena.

Tomaz, R., & Marôpo, L. (2020). Mídia e infância: perspectivas comunicacionais para a vida cotidiana das crianças. *Revista Mídia e Cotidiano*, 14(1), 1-6.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Turkle, Sherry. (2012, Abril). *Sherry Turkle: Connected, but alone?*. [Vídeo]. YouTube..

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t7Xr3AsBEK4&t=613s>.

Turkle, Sherry. (2020). *En defensa de la conversación: el poder de la conversación en la era digital*. Ático de los Libros.

Vygotsky, L. S. (1984). *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Martins Fontes.

Vygotsky, L. S. (1989). *O papel do brinquedo no desenvolvimento*. Martins Fontes.

Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Imago.

GLOSSÁRIO

Arco de fogo: Nome dado a uma arma com poder lançador de flechas de fogo.

Arco de peido: Nível avançado de arma, considerado como arco de peido, são as armas de glândulas de fedor que consiste em uma arma com o poder lançador de odor.

Arco de sapo: Arma de nível inicial, que antecede ao arco de peido.

Arco explosivo mecânico: Armas que causam repulsão e danos em uma área em volta do alvo.

Arco mecânico: Arco mecânico é uma arma que permite mais precisão que as outras.

Arco primal: Arco primal é uma arma que causam mais dado do que as outras.

Arma de choque wave: Nome dado a uma arma que possui poder de choque.

Armas primais: As armas primais, são armas que causam mais dano do que as outras.

Banana: É um personagem que fez parte do cenário do jogo e foi transformado depois em skin.

Cócó: É um personagem que faz parte do cenário do jogo (não é skin). Se remete a um homem com cabeça de galinha. (personagem armado no cenário do jogo)

Craftar um arco: Craftar, vem do termo "Craft" próprio do jogo que significa ofício ou produzir um objeto. O jogo permite que o jogador Craftar (termo utilizado pelas crianças na live) itens e transformá-los.

Dano: Se refere ao nível de vida do jogador afetado ou a afetar o jogador adversário.

Doze primal: Referência a arma M1014, conhecida como doze. No jogo, a doze primal é uma arma que causa mais dano.

Dropar: Dropar é quando você ou algum inimigo descartam um item na partida. O termo vem da palavra em inglês "drop" e sua tradução quer dizer soltar.

Epics: Epic Games, empresa desenvolvedora de jogos criadora do Fortnite.

Jovens Titãs: É uma série de animação norte-americana, baseada em uma versão adolescente que remete aos personagens da liga da justiça (DC comics).

Machado do leviatã: É uma arma que é característica a skin do Kratos. É um item que se agrega a skin, sendo considerado personalizável. Pode ser adquirida por qualquer outra skin.

Nick: Abreviação de nickname. Em tradução é nome de usuário e/ou apelido. Usado para identificação de usuários na internet, em programas de bate-bapo, jogos etc.

Pump: A Pump é uma espingarda de alto dano, curto alcance e disparo lento, mais adequada para ambientes muito próximos.

Rifle Primal: Arma rifle que causa mais dano que as demais.

Skin Arqueiro Verde: Skin em referência ao super herói da DC e da série Arrow.

Skin Boneco de teste preto: Skin produzida pelo jogo Fortnite, refere a um boneco similar ao jogo minecraft.

Skin Bruma: Skin produzida pelo jogo Fortnite. Se refere a uma personagem feminina com características místicas em alusão ao halloween.

Skin Cristiano Ronaldo: Skin em referência ao jogador de futebol Cristiano Ronaldo.

Skin Jhones: Skin do personagem principal do Fortnite na temporada 6. Se remete a um agente secreto.

Skin Kratos: Skin em referência ao Deus da Guerra, personagem de outro jogo digital, o God of war.

Skin Lara Croft: Skin em referência a protagonista da franquia Tomb Raider.

Skin Neymar: Skin em referência ao jogador de futebol, Neymar Jr.

Skin Rachel: Skin variante da skin Ravena. A skin Rachel se remete a personagem Ravena em sua forma humana, que aparece nas histórias em quadrinhos e desenho animado dos jovens titãs produzidos pela DC Comics.

Skin Ravena: Skin que é liberada no último nível da temporada. É acompanhada de um gesto no qual a personagem remove seu capacete. É uma anti-heroína fictícia que aparece nas histórias em quadrinhos e desenho animado dos jovens titãs, produzidos pela DC Comics.

Skin Tarana: Personagem criada pelo jogo Fortnite. É uma skin feminina que algumas partes de suas armaduras apresentam ossos de caçadas.

Skin Tony Stark: skin em referência ao super herói da Marvel, o homem de ferro.

Spas: Arma em referência a Franchi SPAS-12, sendo uma espingarda de combate.

Temporada: O Fortnite é executado como temporadas, com duração de cerca de 12 semanas cada. Cada temporada introduz novas histórias, cenários, skins, personagens, e conjunto de itens que podem ser obtidos.

V-bucks: Moeda virtual própria do jogo Fortnite. O recurso pode ser comprado com dinheiro real ou obtido de graça por meios oficiais dentro do jogo. V-bucks podem ser usados para desbloquear skins e demais itens.