

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



*DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA*

## **“O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: DO CONSUMO À CRIATIVIDADE”**

*Renata de Oliveira Pinto Caldas <sup>1</sup>,*

*Maria Inês Garcia de Freitas Bittencourt <sup>2</sup>.*



---

*1 Aluna de Graduação do curso de Psicologia da PUC-Rio.*

*2 Psicóloga, Doutora em Psicologia Clínica, Professora Assistente do Departamento de Psicologia da PUC-Rio.*

**Sumário**

1. Introdução .....	03
2. Fundamentação teórica .....	04
3. Metodologia .....	09
4. Resultados - análise.....	10
5. Conclusões .....	18

## **Introdução**

Na contemporaneidade, a vida é organizada em torno do consumo, o que significa que é orientada fundamentalmente pela sedução, desejos crescentes e quererem voláteis. Conseqüentemente, as formas contemporâneas de ser atravessam-se pela ênfase nas sensações, pela oferta de produtos que prometem prazeres absolutos, mas também pela exigência de sucesso e felicidade.

Contrariamente à modernidade que se apresentava de forma ordenada, coerente e sistematicamente unificada, algumas características da nossa *pós-modernidade* são desordem, fragmentação, ambigüidade.

Neste contexto nota-se que as crianças apresentam traços da chamada “adultização” que se manifesta, por exemplo, na preferência por artigos de consumo destinados ao público adulto. Entretanto, existem notáveis brechas através das quais a infância continua acontecendo; podemos notá-las, caso lancemos um olhar mais amplo sobre a infância.

Assim sendo, a presente pesquisa tem como objetivo investigar algumas contradições que podemos denominar “hipermodernas”, que nos apresenta crianças “adultizadas” que, simultaneamente, conservam características da infância tradicional. Foi justamente a busca desta existência de tendências opostas que nos guiou nesta nova etapa do projeto de pesquisa.

## **Fundamentação teórica**

Para esta etapa de nosso projeto de pesquisa utilizamos fontes teóricas acerca de variados temas relacionados à infância e ao contexto sócio-econômico em que a mesma se encontra.

Permanecemos embasados nas visões tradicionais das brincadeiras, com referência nas obras de autores clássicos de diferentes posições teóricas, que estudaram o desenvolvimento infantil, como D.W. Winnicott e L. Vigotsky, cujos argumentos convergem-se no que diz respeito à experiência no espaço externo da brincadeira criativa, como algo imprescindível para a construção do espaço interno.

Entretanto, agregamos novas contribuições teóricas relativas à compreensão das condições de vida no mundo atual, a fim de sustentar a pesquisa. Santos [1] nos fornece dados acerca da violência do dinheiro e do consumo atuais, que se apresentam como reguladores da vida individual. Segundo o autor, o consumo é o grande fundamentalismo do nosso tempo, uma vez que envolve a todos nós.

Temos um sistema econômico que aceita tal violência do dinheiro, sendo assim, o mesmo assume lugar central no mundo e, em seu estado puro, torna-se despótico e onipresente. Tudo se torna valor de troca, a vida cotidiana se monetarizou extremamente no mundo inteiro, principalmente nos últimos 30 anos.

Bauman [2] também aponta o consumo como uma característica do sujeito pós-moderno, que se viciou em procurar e comprar objetos, roupas, exemplos de vida, conselhos, orientação e receitas para alcançar a promessa sempre distante de uma vida sem problemas. Segundo o autor, primeiro havia uma compulsão por esta busca desenfreada de uma vida perfeita e, na atualidade, a vimos evoluir à vício, e desta forma não mais ser percebida como compulsão.

Comprar novos exemplos e receitas de vida é uma modalidade de consumo que assume grande importância na pós-modernidade, pois a felicidade está associada à competência pessoal, cujo aprimoramento é buscado através do ritual da procura e compra. Sendo assim, surge uma sensação nítida de incompetência por achar que é dever estar se esforçando cada vez mais para atingir à perfeição.

Atualmente inclusive o cuidado com a saúde passa a ser contínuo, inalcançável e gerador de muita ansiedade, o que faz com que a própria busca da saúde tenha se tornado um fator patogênico, uma vez que, por exemplo, o que os achados científicos apontam ser saudável em determinado momento, o deixa de ser logo em seguida.

Como há muitas áreas da vida em que nos sentimos obrigados a ser competentes e cada qual requer uma compra, estamos sempre comprando. Percebe-se também que o consumidor pós-moderno é guiado pelo desejo. Nos comportamos muito em função de diminuir a frustração do abismo existente entre nossos desejos onipotentes e nossa realidade limitada. Para tanto, comprar torna-se uma das soluções possíveis.

Primeiramente, a sociedade contemporânea envolve seus membros na condição de consumidores e não de produtores. Neste caso as crianças, por não poderem produzir, emergem primeiramente como consumidores, passando a ocupar um importante lugar no mercado.

A vida moderna por outro lado é totalmente mediada por imagens eletrônicas, em telas que são muito mais charmosas e “reais” do que as cenas que assistimos na vida cotidiana. Por isso, a vida desejada é aquela cheia de magia, beleza, sem momentos monótonos, completamente prazerosa. Por isso a indústria cinematográfica e a televisão se tornaram um modelo de caminho para chegar à perfeição, que é um forte desejo do sujeito pós-moderno, segundo Bauman.

Bittencourt [3] nos lembra que no decorrer do século XX as cidades adquiriram novas configurações, passando a apresentar um crescimento desordenado, acentuando-se os contrastes extremos entre riqueza e pobreza, decorrentes da explosão demográfica e dos deslocamentos de populações. Se por um lado o nível de conforto e as possibilidades de melhoria da qualidade de vida subiram em ritmo vertiginoso para um segmento da população, por outro lado intensificaram-se as conseqüências da desigualdade de oportunidades, configuradas em graves problemas sociais como a miséria, a violência, o tráfico de drogas, etc. A segregação e o isolamento se tornaram um fato corriqueiro, atingindo não apenas os pobres, mas confinando também as classes mais favorecidas em espaços protegidos: os apartamentos, os condomínios, os shoppings centers, os carros com vidros fechados, etc. A rua torna-se muitas vezes apenas um lugar de passagem, não de vida/ troca de experiências, brincadeiras, etc.

É neste contexto que a infância se configura atualmente e em Tonucci [4] encontramos alguns importantes fatores que atravessam-na.

Primeiramente o autor nos lembra que há poucos decênios era muito comum que as crianças falecessem ainda com meses de vida, por falta de cuidados, higiene etc. Quando conseguiam atingir idade mais avançada, como dez anos, diversas vezes havia a necessidade de começar a trabalhar em condições insalubres, o que lhes provocava deformações e problemas de

saúde. Sendo assim, estas crianças tinham que agüentar as incompreensões, humilhações e violências dos adultos.

Porém, atualmente estamos vivendo uma completa transformação deste quadro, uma vez que as crianças ocupam o centro das atenções: esta passa, então, a ser estudada, definida e a ter direitos internacionalmente determinados, como, por exemplo, o direito à educação.

Como se tornam objeto de estudo científico, às crianças (e suas problemáticas) são dedicados congressos, seminários, cursos, universidades, livros, profissionais.

Entretanto Tonucci nos aponta um grande paradoxo: justamente nestes anos de descobrimento da infância e do respeito pelas crianças, principalmente nos países ricos, estas estão vivendo um sofrimento novo: as crianças estão sós. Isoladas em apartamentos, em cercadinhos, muros, janelas, por conta de serem filhos únicos, que é uma característica da cultura consumista.

E a solidão da criança não se refere, apenas, à ausência de companhia, mas também à ausência de compreensão ou reconhecimento. Isto porque, apenas por serem pequenas, os adultos concebem os pensamentos, apreensões, sofrimentos, necessidades, medos e dores das crianças como também pequenos e irrelevantes. Acham que suas brincadeiras são besteiras, seus amigos não muito importantes, a televisão uma perda de tempo e que, na verdade, uma criança necessita apenas comer, dormir, ir à escola e fazer os deveres. Entretanto, apesar da cegueira dos pais quanto às necessidades de seus filhos, estes estão tendo na infância experiências valiosas e significativas que carregarão para o restante de suas vidas.

Sendo assim, a criança protegida no seio familiar é privada dos conflitos, da companhia, dos enfrentamentos. É como se as crianças não pertencessem à “si mesmas”, é como se as crianças fossem “nossas”. E quando se trata de filhos únicos, é como se suas vidas fossem altamente programadas, inclusive seu contato com outras crianças.

Esta programação da vida das crianças começa, por vezes, muito antes delas nascerem, quando ainda são um projeto de maternidade e sua genética é “encomendada” pelos pais aos especialistas que realizam manipulações. Esta programação da vida das crianças pode também ter início através dos óvulos que são congelados ou dos espermatozóides que são escolhidos em bancos de doação, de acordo com o perfil dos doadores em questão, para que se aumente a chance de obter uma criança com determinadas características.

Devido à violência urbana cada vez maior as crianças vivem, de acordo com Tonucci, trancadas em uma prisão, que seriam os apartamentos e casas hiper-protegidos contra a entrada de qualquer estranho ameaçador. Tal segurança é feita pelas portas blindadas, sistema de alarmes etc. Da mesma forma, as crianças são instruídas por seus pais a não deixarem suas “fortalezas” seguras, porque da porta de casa para fora os perigos são tremendos: ladrões, drogas, violência etc.

Desta forma, as crianças são encorajadas a manter a crença de que são rodeadas por um mundo hostil, ou seja, crenças negativas a respeito do mundo externo ao lar e às pessoas que o compõem, o que as isola ainda mais, e as leva a ter contato restrito com elementos/pessoas que não a casa e à escola. Por exemplo, não raro, pais orientam seus filhos a virem diretamente da escola para casa, sem desvirtuar minimamente o caminho, contando sempre com a possibilidade de que ocorra algum mal.

Sendo assim, as crianças internalizam a idéia de que só existe o perigo e a proibição, e não um mundo com possibilidades.

Segundo Tonucci, para haver um crescimento social e cognitivo adequado da criança, esta precisa da possibilidade de sair sozinha de casa, buscar um amigo, organizar um jogo juntamente com ele e retornar a seu lar.

Diversas vezes, a televisão preenche esta ausência de significados, de experiências “ricas” das quais as crianças são privadas devido às ameaças do mundo externo, da falta de possibilidades de interação espontânea (e não apenas institucionalizada, como ocorre na escola) com pares. Sendo assim, a televisão torna-se um forte meio responsável pelo contato da criança com o mundo externo, saciando-a (virtualmente) desta necessidade.

De acordo com Tonucci, a televisão, o videogame e o computador desempenham também o papel de novas e eficientes babás das crianças, companheiras de jogos, mantendo-as entretidas dentro de suas casas-prisões. Porém, acrescentamos que as TVs são não apenas eficientes babás, mas também apresentam outros interessantes atrativos que conquistam a preferência dos pais: são baratas e não dão trabalho.

Além do mais, a televisão comunica sua proposta e filosofia, através da publicidade e dos programas. Desta forma, a criança é, lentamente, transformada em consumidora, uma compradora poderosa, porque não compra com seu próprio dinheiro, mas sim seduzindo seus pais. Já os pais, por sua vez, culpados pela solidão de seus filhos, compram-lhes o que querem.

Outro aspecto da vida contemporânea, no que diz respeito à infância, é a questão dos brinquedos: quando os pais os compram não estão levando para casa apenas objetos, mas sim promessas de felicidade a seus filhos que, na ausência de companhia real de outras crianças ou adultos, são distraídas e entretidas por substitutos materiais. Por exemplo, no caso das meninas, bonecas que falam e andam e, no caso dos meninos, jogos de videogame que simulam interações entre pessoas.

Tonucci pontua que, atualmente, o valor dos brinquedos está diretamente relacionado com seu custo financeiro e não mais com as possibilidades de invenção e construção que os mesmos proporcionam. Isto fica claro em situações muito rotineiras como, por exemplo, quando os pais pretendem demonstrar muito carinho ou serem perdoados por uma ausência, compram para as crianças o brinquedo mais caros que puderem. Sendo assim, as crianças estão deixando de ser jogadoras para serem possuidoras de brinquedos e um de seus jogos mais comuns está sendo abrir a caixa do novo brinquedo, prová-lo, deixá-lo de lado ou destruí-lo e esperar ou ainda insistir pelo o próximo brinquedo.



## **Metodologia**

Desenvolvemos uma pesquisa qualitativa que consistiu de estudo teórico seguido de uma investigação de campo.

Foram realizadas reuniões semanais do grupo de pesquisa com a professora orientadora, a fim de discutir questões relativas ao estudo bibliográfico e ao trabalho de campo.

O estudo de campo comportou entrevistas tanto com as crianças quanto com seus pais. Todas as observações e os contatos diretos com as crianças foram autorizados pelos pais.

Participaram da pesquisa crianças em idade escolar, ou seja, inseridas na faixa etária de 7 a 12 anos, pertencentes à classe média.

Realizamos entrevistas semi-dirigidas primeiramente com 10 crianças e, em seguida, com seus respectivos pais. Alguns conteúdos de entrevistas realizadas em etapas anteriores deste mesmo projeto de pesquisa foram reutilizados.

As entrevistas foram gravadas e posteriormente transcritas; também foram feitos relatórios para cada qual. Os dados obtidos foram analisados através da criação de categorias de análise comuns.

## **Resultados- Análise**

A análise dos dados será realizada através de categorias de análise. Uma técnica empregada foi a análise do discurso.

### **I. Adultização**

Nota-se que, na atual pós-modernidade, as crianças apresentam traços da chamada “adultização” que se manifesta, entre outros, na rotina massacrada de atividades/ compromissos, na preferência por artigos de consumo como, por exemplo, roupas e acessórios; no lazer, que por vezes envolve jogos eletrônicos destinados ao público adulto, com grande caráter de violência e sexualidade; no gosto musical, onde se observa ser muito usual que o público infantil se interesse por músicas destinadas ao público adulto.

#### **I.1. Tempo escasso**

Através das entrevistas pudemos confirmar o que Tonucci [4] nos apresenta a respeito de uma espécie de desaparecimento do tempo das crianças. Outrora elas possuíam seu tempo dividido entre as atividades formais (obrigações da escola e da Igreja, como a catequese) e o tempo informal, que lhe era livre. Este era o tempo da autonomia, do jogo, das brincadeiras, tempo de se conhecer e de conhecer ao mundo.

Atualmente este tempo está muito escasso, pois foi preenchido por outras obrigações e deveres: os cursos extra-curriculares, em seu papel urgente de tranquilizar os pais quanto à qualificação de seus filhos e de ocupá-los ‘produtivamente’ .

Ou seja, muitas crianças não mais possuem seu tempo próprio, como pudemos observar nas entrevistas:

L (feminino, 7 anos) “*No fim de semana eu fico de férias*”. Esta criança possui “agenda de adulto”, com 5 atividades extra-curriculares: Ginástica Olímpica, Jazz, percursão, Natação, Balé. Suas práticas adultas referem-se aos anseios de seu pai, que insiste em matriculá-la no máximo de atividades extra-curriculares, a fim de compensar as oportunidades que não teve quando criança.

A (Masculino, 11 anos) Agenda de adulto (faz 6 cursos extra-curriculares e vai sozinho a cada um deles: natação, futebol, futesal, conservatório de música, dança e conservatório de música).

## **I.2. Solidão infantil**

Através das entrevistas, foi confirmada a solidão infantil denunciada por Tonucci, ou seja, as crianças, apesar de serem super-protegidas na atualidade (havendo especialistas, ambientes, consumo, etc, à seu serviço) estão solitárias, o que se deve muito ao medo da violência, que seus pais preservam. Desta forma, as crianças vivem cercadas e isoladas em seus lares super-protegidos, sendo encorajadas a não romperem sua fronteira devido aos perigos do mundo.

Sendo assim, ficam muito privados da companhia e presença dos pais, que se dedicam em demasia à carreira profissional, e muitas vezes dos irmãos, devido à tendência contemporânea dos filhos únicos. Os amigos entram igualmente nesta lista, uma vez que seus pais também temem os perigos urbanos, proibindo-os a saída de seus “lares-fortes”.

Esta categoria da solidão infantil justifica e organiza outras listadas acima, devido à suas conseqüências: para completar a sensação de esvaziamento de experiência trazido por esta solidão, o consumo emerge com força total.

Segundo Tonucci, o crescimento social e cognitivo adequado da criança requer que esta tenha a chance de sair sozinha de casa, buscar um amigo, organizar um jogo e retornar a seu lar. Percebemos que, devido à falta de possibilidades, estas necessidades não estão sendo atendidas, deixando hiatos que insistem em serem preenchidos e que o são, muitas vezes, através de produtos da cultura do consumo.

Diversas vezes, as crianças recorrem à televisão na tentativa de preenche esta ausência de significados e de experiências “ricas” que não conseguem ter em quantidade suficiente devido às ameaças do mundo externo, da falta de possibilidades de interação espontânea com pares. Diante desta situação, a televisão torna-se um forte meio responsável pelo contato da criança com o mundo externo.

De acordo com Tonucci, a televisão, o videogame e o computador são as novas babás que os pais dão às crianças, mantendo-nas entretidas dentro de suas casas prisões.

.

Algumas falas das crianças entrevistadas ilustram a solidão infantil a qual nos referimos:

U (masculino, 7 anos)

Entrevistadora: "O que você faz além de ir à escola?"

U: "Às vezes eu tento falar pra minha mãe se eu posso faltar a escola, mas ela não deixa. Ah, eu às vezes fico procurando alguém para brincar".

Esta criança tem muitos brinquedos, mas não tem com quem brincar.

A (masculino, 10 anos) – "Eu chego em casa, depois tomo banho, depois brinco, depois eu tenho que fazer o dever de casa, aí depois eu volto a brincar (...) Eu gosto de brincar de videogame, de lego e com meus bonecos".

Entrevistadora: "Você brinca com quem"?

A: "Eu brinco sozinho...".

L – feminino – 10 anos: "Eu quase não brinco com ninguém, então quando eu estou com alguém eu gosto mais de jogar queimado ou basquete. Na maioria das vezes eu acabo brincando de boneca, barbie ou patinando".

A – feminino – 7 anos: "Eu gosto de jogar damas, xadrez e jogo da velha".

Entrevistadora: "Mas são jogos que você sempre brinca com alguém né?"

A: "Não, eu jogo sozinha, eu finjo que sou a outra pessoa".

Embora estejam muito sós, como indicam o estudo bibliográfico e o conteúdo das entrevistas, veremos na categoria II (Infância Tradicional), que as crianças entrevistadas definem a palavra brincadeira como diversão em grupo, e apontam as poucas brincadeiras grupais que têm a oportunidade de desenvolver como as suas preferidas.

### **I.3. Músicas**

O gosto musical de todas as crianças entrevistadas (exceto uma) muito nos impressiona pelo caráter adulto:

G (Masculino, 8 anos) "Eu adoro funk! Gosto da Sabrina, Bochecha, Sapão, Mc preto e Gorila".

L (sexo feminino, 10 anos): Afirmou gosto por música Romântica, Hip-hop, forró (irmã dança).

U (masculino, 7 anos) – “*Ouçõ Nirvana, Santana e também tem a ... não lembro o nome ... é uma mulher que tem voz de homem, ah é a Ana Carolina.*”

A (feminino, 7 anos): “*Gosto muito de Rock*”.

E (Masculino, 11 anos): “*Ouçõ funk e Hip-Hop no MP3*”.

A (Masculino, 11 anos) “*De música eu gosto de Rock*”.

C (Feminino, 10 anos) “*Gosto de Hip- hop, Funk e Rock. Depende do tipo: Marcelo D2, Mc Marcinho, Pitty eu baixo as músicas pela Internet.*” Vemos a tecnologia permitindo maior acesso à músicas destinadas ao público adulto, uma vez que C consegue-as através de busca na Internet.

I (feminino, 8 anos) – “*Eu gosto de Marisa Monte (começa a cantar trecho de uma música da artista) ‘Amor I love you, amor I love you...’, também gosto de Axé e Pop*”.

#### **I.4. Tecnologia**

Percebemos que, ao passo que os meninos utilizam-se da tecnologia primordialmente para jogos virtuais (muitos de caráter adulto, violento e sexual), as meninas o fazem para manter contato com comunidades virtuais como Orkut e MSN. O que será ilustrado abaixo:

G (Masculino, 8 anos): “*Eu gosto de jogo de luta e de tiro, de assalto à banco (...)*”.

A (Masculino, 11 anos): Computador – “*No computador eu jogo os jogos de tiro, ah essas coisas e também Winning Eleven (jogo virtual de futebol, destinado ao público adulto)*”.

L (sexo feminino, 10 anos): “*Tenho MSN (para falar com primos e tios) e Orkut também, eu falo com duas amigas minhas que já saíram da escola*”.

C (Feminino, 10 anos): “*Sempre falo por Orkut e MSN com meus amigos*”.

I (feminino, 8 anos): “*Tenho minhas amigas no MSN, converso por lá*”.

M – Feminino – 8 anos: MSN – “*Tenho três amigos e minha irmã adicionados*”.

#### **I.5. Consumo**

Como nos pontua Tonucci, é comum os pais darem a seus filhos inúmeros produtos que tentam atender à função de uma compensação afetiva, uma vez que não conseguem estar presentes o tanto quanto sentem ser necessário.

Igualmente inseridos na cultura do consumo, as crianças, por sua vez, são bombardeadas por um marketing especializado, que realiza com êxito a psico-sedução infantil responsável por seus desejos voláteis de produtos de inúmeras ordens.

Os meninos, como foi pontuado acima, parecem sentir-se mais atraídos pelos desafiantes e competitivos games virtuais e videogames, que movimentam altas quantias no mercado, sendo constantemente relançados em versões atualizadas, causando grande desejo nas crianças, que conseguem com mais facilidade (devido à já mencionada ausência dos pais que os torna culpados) convencer/ pressionar os pais a comprá-los.

Além destes produtos serem comprados pelos pais frutos de uma negociação afetiva, são também bem-vindos por desempenharem o papel de babás das crianças, fazendo-as companhia.

Sendo assim, é comum acontecer o que Tonucci menciona: crianças sendo mais colecionadoras de brinquedos do que jogadoras.

Temos algumas falas que caracterizam perfeitamente estes fenômenos:

H – masculino – 7 anos - *“Eu tenho o Play Station 2, Nintendo DS que ta ali na caixa, ele é diferente porque é portátil. Mas eu tenho também o Nintendo 64 e o Play Station 1. Para Nintendo DS eu gosto mais do The Sims, que tem The Urbs e The City. Para Play Station 2 eu gosto do Xenosaga Episodia 1 e 2. Para Play Station 1 eu não sei porque tem tanto jogo. Para Nintendo 64 eu gosto de Zelda. E para o meu Game Boy Advanced eu gosto mais assim de Pokemon, porque Nintendo 64 pega Game Boy Advanced em baixo. (...) De Natal eu vou ganhar um Laptop ou quem sabe um Tablet, que é um Laptop que não é todo grudado”*.

Este menino mora apenas com a mãe, que está tendo que trabalhar muitas horas fora de e dentro de casa. Por ser divorciada, conta muito pouco com a ajuda financeira do ex-marido, o que a leva a investir mais em sua profissão, e, inevitavelmente, desinvestir em certa medida sua vida pessoal, assim como suas funções de mãe. Desta forma, ela acha favorável dar ao filho os games, videogames que o filho deseja: *“Sou a favor do uso do videogame, meu filho ta aprendendo novas habilidades como inglês e também noções gerais da vida”*.

Temos outro exemplo na fala de A (masculino, 11 anos):

Entrevistadora: “Se você pudesse realizar um desejo, fazer um pedido, qualquer um, o que você pediria”?

A: “Qualquer coisa? Um Play Station 2 portátil”.

Diante de um pedido qualquer que poderia fazer A optou por um videogame.

## II. Infância tradicional

Percebemos que, apesar da avaliação apocalíptica de alguns estudiosos, há brechas através das quais a infância continua acontecendo. Portanto, fazendo uma análise criteriosa e observando a infância sob um prisma mais amplo, percebemos que a “adultização” citada anteriormente não é um fenômeno que ocorre de forma isolada. Isto porque, apesar de termos crianças “adultizadas” as mesmas são, simultaneamente, infantis. Ou seja, ocorre no cenário contemporâneo da infância algumas contradições que podemos denominar “hipermodernas”, o que não nos permite enrijecer nosso olhar sobre os fenômenos infantis, uma vez que os mesmos envolvem complexas variáveis.

Como pudemos verificar ao longo das entrevistas, tanto as brincadeiras motoras quanto as simbólicas sobrevivem na infância contemporânea, assim como as apropriações criativas, que algumas crianças continuam apresentando. Outro dado que nos chamou atenção foi que as crianças continuam assistindo desenhos animados e outros programas de conteúdo bastante infantil.

Algumas falas ilustram a ‘sobrevivência’ da infância, apesar das tendências adultizadas que as crianças apresentam:

I– masculino – 8 anos: apresenta práticas infantis criativas, inventando novas modalidades de brincadeiras, muitas vezes transformando uma prática rotineira (como andar por seu condomínio) em uma brincadeira, como vemos a seguir:

*“Eu brinco de espionar o condomínio, a gente só tem que espionar o condomínio, nós que inventamos. Também gosto de brincar de mamãe (por exemplo, mamãe congela, aí tem que congelar até o outro botar a mão e descongelar e bate-bate onde a pessoa tem que correr e a mamãe vai batendo em todo mundo), vaca louca, papai curioso (as pessoas estão lá conversando e a gente vai lá e fica olhando, escutando a conversa) e espionar meninas, nós que inventamos na minha escola”.*

C (Feminino, 10 anos) *“Adoro brincar com meus ursinhos, finjo eles estão fazendo ginástica olímpica (...) minhas brincadeiras preferidas também são jogar queimado, queimado japonês, cabo de guerra e corda”.*

M (Feminino, 8 anos): *“Eu gosto muito de brincar de Barbie, brinco de boneca quase o dia inteiro!”.*

G (masculino, 9 anos): *“Aqui no meu condomínio, o síndico não deixa mais brincar com bola, sei lá, quebraram um vidro aí. É porque o síndico aqui do prédio não tem filho, porque se ele tivesse ele deixaria jogar bola, porque o filho e a filha gostariam né? Ele não deixa jogar futebol nem com bolinha de papel, com nada. Então a gente joga futebol com tampinha de garrafa e chinelo, é o futetampinha e o futechinelo. (...) Não, é porque o Giovani meu amigo, começou a chutar o chinelo, aí eu percebi que aquilo parecia bola, aí daqui a pouco eu falei: “Gente, vamos jogar futebol com chinelo?” Aí a gente começou a se acostumar jogando.”*

## II.1. Brincadeira definida por diversão em grupo

Apesar destas crianças estarem sem companhia para brincar, muitas afirmam que o significado de brincadeira é se divertir com os amigos, como podemos verificar nas falas que seguem:

G (masculino, 9 anos)

*“O que eu acho que quer dizer brincar? Ah, é a pessoa se divertir, ficar brincando com os seus amigos. É igual jogar bola: é um grupo, se dividem, aí começam a jogar, tocam um para o outro.”*

A (feminino, 7 anos)

Entrevistadora: *“O que você acha que quer dizer a palavra brincar?”*

A: *“Aí, não sei...”*

E: *“Quando você pensa na palavra brincar o que ela te lembra?”*

A: *“Ah me lembra os meus amigos”.*



I- masculino – 8 anos: “*Brincar é se divertir, brincar com os amigos*”.

U- masculino – 7 anos: ”: “*Ah, brincar eu acho que é para as crianças se divertirem juntas*”.

R (masculino, 9 anos): “*Quando eu não tenho nada pra fazer em casa, eu jogo videogame*”.

Entrevistadora – *Você gosta de brincar sozinho ou com os seus amigos?*

R – “*Com os meus amigos! Assim, um dia eu fiquei falando com eles num radinho que coloca no ouvido, que ele fala pra você as dicas. Às vezes a gente se encontra e fica lá brincando. Às vezes na minha casa*”.

E – “*Que horas você gosta mais do seu dia, que você se diverte mais?*”.

R – “*As quatro e meia*”.

E – “*O que tem as quatro e meia?*”.

R – “*O recreio*”.

E – “*E em casa qual é a hora que você mais se diverte, que é mais legal?*”?

R – “*Às seis e quinze! Às vezes eu posso descer e brincar com os meus amigos de pique-pega, pique-corrente e andar de bicicleta*”.

## **Conclusão**

Novas disposições da infância ocorrem na atual pós-modernidade, pois encontram-se indissociáveis práticas da infância tradicional e da infância que denominamos ‘adultizada’. Percebemos a existência de brechas através das quais esta infância tradicional ainda pulsa.

A questão da solidão infantil nos pareceu muito forte na infância pós-moderna, onde as crianças permanecem muito tempo isolados em seus lares, uma vez que a violência urbana é cada vez mais temida pelos pais que, se por um lado protegem seus filhos dela, por outro os priva em certa medida da experiência da cidade, da espacialidade, da descoberta, da brincadeira espontânea.

Sendo assim, as crianças internalizam a idéia de que o mundo é dominado pelo perigo, de um mundo hostil e não de possibilidades.

Pensamos que, desta forma, um grande mal pode realmente ser evitado (a violência), entretanto, pequenos males sobrepõem-se lentamente a partir de um momento em que a criança é sufocada em uma rotina, onde a ausência de contatos espontâneos com os pares ou lugares enrijece suas experiências, tornando-as pobres e incapazes de preencherem de significado suas vidas.

Diante da solidão infantil, os pais compram-lhes produtos (brinquedos, roupas, aparelhos tecnológicos) realizando uma negociação afetiva, mas que também garantem outra função bem-vinda: desempenham o papel de “babás” mais baratas das crianças, fazendo-as companhia.

Sendo assim, é comum acontecer o que Tonucci menciona: crianças sendo mais colecionadoras de brinquedos do que jogadoras.

Apesar de estarem muito sós, como indicaram o estudo teórico e o conteúdo das entrevistas, as crianças que participaram do nosso projeto de pesquisa definem a palavra brincadeira como diversão em grupo, e apontam as poucas brincadeiras grupais que têm a oportunidade de participar como as suas preferidas.

**Referências Bibliográficas**

1. SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização - do pensamento único à consciência universal**. São Paulo: Record, 2000.
2. BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.
3. BITTENCOURT, Maria Inês Garcia de Freitas. **Ilusão e criação na sociedade de consumo. Um estudo sobre o divertimento**. Tese de doutorado, Departamento de Psicologia, PUC-Rio, 2002.
4. TONUCCI, Francesco. **La Soledad Del Nino**. Buenos Aires: Ed Rei, 1994.