

AS CRIANÇAS DO CIBERESPAÇO

CABRAL, Rosana Torma Miranda,
Mestranda do Programa de Pós Graduação em Educação Ambiental –
Universidade Federal do Rio Grande - FURG - rosana.torma@gmail.com

GOMES, Vanise dos Santos
Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul -
Professor Adjunto 1 da Universidade do Rio Grande-FURG - vanise@vetorial.net

RESUMO

O presente estudo apresenta uma reflexão acerca das relações sociais estabelecidas entre crianças¹e/ou adolescentes que fazem uso de ambientes virtuais e faz parte de estudos desenvolvidos no programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental na Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Para a apresentação do estudo aqui apresentado foi realizada uma entrevista semi-estruturada com crianças de 10 e 12 anos em um ciber café² onde as mesmas se encontram frequentemente para jogar e acessar a internet. Argumentamos, neste trabalho, que os ambientes virtuais, dentre outros avanços tecnológicos, acabam por construir outro modo de se relacionar na sociedade. O que essas crianças buscam? Quais são seus interesses nessas ferramentas? Quais os lugares mais acessados? Essas são algumas das questões norteadoras dessa pesquisa. As questões aqui ressaltadas buscam promover discussões acerca das relações sociais que se estabelecem mediadas pela internet. Para pensar estas questões, respalda-se me autores como Christensen e James (2005), M.Castells, (1998), Levy (1999), Antunes (2003), Palfry e Gasser (2011). A discussão aponta para o fato de que esta outra “realidade” produz um “novo” modo de se pensar a sociedade e as relações interpessoais, estando situadas dentro de um paradigma contemporâneo.

Palavras Chave: crianças, tecnologias, rede

CYBERSPACE´S CHILDREN

ABSTRACT

This study presents a reflection about the social relations between children and / or adolescents who use virtual environments. The study is part of studies conducted in the Graduate Program in Educação Ambiental of Universidade Federal do Rio Grande - FURG. For the presentation of the study presented here was performed a semi-structured interviews with children aged 10 and 12 years in a cyber cafe where they meet frequently to play and access the internet. In this paper the stronger argument is that in the virtual environments, among other technological advances, end up building another way of relating in society. What do these children look for? What are their interests in these tools? Which places more accessible? These are some of the questions guiding this research. The issues highlighted here seek to promote discussions about the relationships that take place mediated by the Internet. The discussion of this issue is supported by some authors: James Christensen (2005), M. Castells, (1998), Levy (1999), Antunes (2003), Palfry and Gasser (2011). The discussion points to the fact that this other "reality" produces a "new" way of thinking about society and interpersonal relationships, has been situated within a contemporary paradigm.

¹ São consideradas crianças de 0-12 anos incompletos e adolescentes de 12 a 18 anos incompletos.

² Ciber café, ciber pastel ou lan houses – casas de internet e jogos eletrônicos.

Keywords: children, technology, network

INTRODUÇÃO

SITUANDO INTERESSES

Este estudo busca apresentar discussões iniciais problematizadas na pesquisa³ de Mestrado desenvolvido junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental – FURG, a qual visa a compreender as relações sociais estabelecidas em famílias que fazem uso intenso das redes digitais. Nesse contexto, lançamos olhares mais atentos a crianças e/ou adolescentes que por diferentes motivos freqüentam assiduamente cybercafés ou as mais populares lanhouses. Questionando: Qual o interesse por esses lugares? O que a internet provoca nessa geração?

Atualmente, percebemos o grande avanço da informação e comunicação a partir do uso das tecnologias. Nossa sociedade está marcada pelas mídias digitais e, é notório que elas têm influenciado nossas vidas significativamente e, com nossas crianças não seria diferente, ainda mais por terem nascidos imersos neste mundo digital.

Consideramos relevante analisar qual o real fascínio e o impacto que a internet ou os jogos digitais provocam nas crianças e/ou adolescentes. Destacamos, neste estudo, as vozes das crianças, buscando compreender como se dão suas relações interpessoais em ambientes como ciber's. Isto porque as pressuposições acerca desta questão apontam para a construção de outras maneiras de relacionarmos-nos com o outro. Cabe, assim, questionar: como as crianças podem jogar com o colega a menos de 2 metros sem trocar uma palavra com ele? Que outras relações são estas mediadas pela era digital?

A partir destas questões, então, delimita-se o objetivo do estudo: compreender as relações estabelecidas com crianças que fazem uso intenso das redes digitais nos espaços dos cybercafés.

REFERENCIAL TEÓRICO

INTERLOCÇÕES TEÓRICAS: COMPREENDENDO O ESPAÇO VIRTUAL

³ A pesquisa do Mestrado que está sendo desenvolvida busca trabalhar com os contextos familiares mediados pelas tecnologias digitais, ou seja, famílias que fazem uso intenso das redes, o ciberespaço. O enfoque especial deste trabalho é uma pesquisa com crianças que utilizam assiduamente os cybercafés. Compreendemos aqui o termo “intenso” como diariamente no cyber ou até mesmo em casa.

Alguns autores foram interlocutores nesse estudo. Destaco algumas reflexões de M.Castells, (1998), Levy (1999), Antunes (2003), Palfry e Gasser (2011), a partir de suas contribuições com relação a influência das mídias digitais e na pesquisa com crianças os autores de base foram Christensen e James (2005). É principalmente a partir dos estudos destes autores que tecemos compreensões acerca do objeto de estudo aqui apresentado.

A revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo introduziram uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede (M.Castells, 1998). De acordo com o autor, o uso crescente de redes como a internet resultou na criação desse outro tipo de organização social que por sua vez, permite a formação de comunidades virtuais, grupos de pessoas através de interesses afins. Percebemos atualmente que cada vez mais cedo as crianças se apropriam dessa nova linguagem e com uma agilidade maior que o adulto supera os crescentes desafios que o mundo digital vai impondo. As crianças, assim, reinventam modos de se divertirem, causando, por vezes, um certo estranhamento para aqueles cujo mundo digital é um evento tão mais recente. O tempo das crianças, ainda que o calendário aponte que seja o mesmo tempo do adulto, anuncia um modo de relacionar com o outro re-significado pela mediação do mundo digital.

No livro “Nascidos na Era Digital” de Palfry e Gasser (2011) todos que nasceram após os anos de 1980 são considerados nativos digitais. Na era onde os principais aspectos de suas vidas – interações sociais, amizades, atividades cívicas – são mediados pelas tecnologias digitais e, eles não conhecem nenhum modo de vida diferente. A Educação Ambiental, ocupando-se não apenas de discussões acerca do ambiente natural, mas também do ambiente social, contribui para pensarmos estas novas estruturas societárias emergentes. Dessa forma, a Educação Ambiental potencializa a compreensão dessas relações sociais trazidas.

Uma parcela considerável da sociedade contemporânea utiliza-se do ciberespaço⁴ para se encontrar virtualmente com mais frequência do que de forma presencial. Quais as razões? Praticidade, trabalho, horários, distância? Seja qual for o motivo, a internet é o recurso mais utilizado ultimamente por grande parte da população, como aponta Levy (1999).

Este uso é, também, uma produção de um determinado tipo de sociedade que busca reconstruir modos diversos de se relacionar com outros e, que podem produzir e reproduzir uma ideia de um “tempo” mais acelerado.

⁴ Ciberespaço como o meio de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores. LEVY (2000)

Paula Sibilia, pesquisadora das redes sociais, em uma entrevista para a revista IHU On-Line⁵, em 2008, afirma que as tecnologias correspondem a um novo modelo de vida social, e que “usamos essas ferramentas para responder às demandas de um universo cada vez mais distante daquela cultura oitocentista que incentiva a escrever diários verdadeiramente ‘íntimos’.”

De acordo com a pesquisadora a vida e as relações sociais nessa perspectiva só ganham sentido e a pessoa só existe se aparecer para outra. Uma cultura do espetáculo, como aborda em seu livro: “O Show do eu” (ibidem, 2008). A autora argumenta que, de certa forma, essas relações interferem e modificam nossa forma de “ser e estar” no mundo.

Atualmente vemos um grande interesse principalmente das crianças e adolescentes pelas redes sociais. Sibilia (2008) afirma que desde muito cedo há um grande interesse nessas relações onde, de acordo com a autora a observação do outro e exposição de si é legitimada pela nossa sociedade.

Para fazer parte de alguns sites de relacionamento é necessário ter 18 anos, como o Orkut, por exemplo, porém o que vemos é justamente o contrário, muitas crianças já fazem parte dessa rede social omitindo sua idade verdadeira. Isso porque o “sistema de vigília” pressupostos por uma exigência mínima de idade não existem de fato. A internet, tendo nascida para apresentar-se anárquica, não sobrevive com regras do tipo idade mínima. A cultura da exibição começa desde muito cedo e, os interesses pelos mais diversos sites, blogs ganham cada vez mais espaço desde a infância. Onde estão nossas crianças?

A partir da noção clara de que a cultura contemporânea é caracterizada pelo uso crescente das tecnologias digitais, é possível notar o surgimento de uma nova relação entre a técnica e a vida social, que ao mesmo tempo proporciona o surgimento de novas formas de agregação social no ambiente virtual. Este espaço, por sua vez, possui práticas culturais específicas que constituem a chamada cibercultura. Entretanto, é importante ilustrar: o que é a cibercultura⁶?

Antunes (2003) diz que a cibercultura é o conjunto de técnicas, normas, regras, atitudes, práticas, valores, e modos de reflexão que se desenvolvem juntamente com o crescimento da internet como novo meio de comunicação. Para o autor esse movimento

⁵ IHU on-line – Revista do Instituto Humanistas Unisinus. Ed.283. 24/11/08.

⁶ O filósofo Pierre Lévy no livro Cibercultura apresenta três princípios fundamentais para o programa da Cibercultura: a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva (1999).

acontece com a passagem do computador pessoal para o computador coletivo, multiconectado através da rede on line ou pelo ciberespaço. O ciberespaço se constitui no espaço onde se processam as trocas sociocognitivas e também o volume de informações gerado pela cibercultura.

Percebemos o grande interesse das crianças pela internet e por tudo o que ela oferece. Muitos cybercafés são hoje palco das mais diferentes idades seja para navegar na internet ou para jogar com amigos virtuais. Cada vez mais cedo as crianças são atraídas por essas ferramentas e o tempo de ser criança vem sendo aos poucos reconfigurado por jogos eletrônicos e entretenimentos virtuais. Nasce um outro tempo, uma infância que poderíamos, quem sabe, chamar de “ciberinfância”. Os jogos e brincadeiras de rua aos poucos vão perdendo espaço para outros jogos, outras configurações de brincadeiras, outros tempos, outros modos de brincar, divertir-se, relacionar-se. Como compreender as crianças, seus anseios e necessidades?

De acordo com Christensen e James (2005) para compreender melhor a infância e representar uma imagem fiel das vidas diárias das crianças, necessitamos de poder explorar com as nossas metodologias aquilo que é comum na sua experiência social através do tempo e do espaço. Os autores acrescentam que *as crianças não são adultos* e, é necessário assim que a criança explique seu posicionamento para ser entendida.

Alguns estudos sociológicos com crianças nos auxiliam na compreensão das investigações realizadas. Acredita-se na criança como parceira nesse processo. A esse respeito Tomás (2008) diz:

a sociologia da infância propõe estabelecer a infância como objeto sociológico, a partir de uma perspectiva que considera as crianças como actores sociais, por direito próprio, combatendo o entendimento das crianças como objetos de conhecimento social e defendendo a perspectiva das crianças como sujeitos de conhecimento.

Dessa forma, podemos afirmar a partir da sociologia da infância que as crianças devem ser vistas como protagonistas de suas histórias e, não como meros expectadores. Na investigação com crianças é importante considerar ainda as experiências e conhecimentos que elas possuem suas particularidades e visão de mundo. As crianças nos ensinam muito mais como trabalhar com elas se soubermos compreendê-las.

METODOLOGIA E ANÁLISE DOS RESULTADOS

CAMINHOS PERCORRIDOS: PERCURSO E DIÁLOGOS

Os caminhos metodológicos para a realização deste trabalho passaram pelo conhecimento e observação do grupo de crianças e adolescentes que fazem parte de um cyber pastel no município de Rio Grande até a conversa com todos para que pudessem manifestar seu desejo, ou não, de nos fornecer uma entrevista. Para isso, se fez necessário duas visitas informais para conversar com o proprietário do local, explicar a pesquisa e ainda observar os usuários. Em outro momento foram realizadas as entrevistas⁷.

Utilizamos como linha de análise a sociologia da infância que é um campo que estuda as crianças como atores sociais. Partindo dessa premissa as crianças são parceiras na investigação, uma vez que possuem faculdades simbolizadoras, tentando combater desta forma a marginalização ou exclusão dos que quase nunca estão presentes na investigação. Tomás (2008)

De acordo com Fábio⁸, proprietário do cyber, o índice de crianças que utilizam diariamente os computadores pode ser considerado alto. *“Todos os dias a gurizada tá aí, a maioria usa pra Orkut, msn, alguns pra jogos, mas eles querem mesmo é essas coisas”*(fala do proprietário).

Foi possível perceber que o interesse das crianças⁹ e adolescentes está nos sites de relacionamentos. *“A internet é minha vida”* afirma Carol¹⁰, de 11 anos, que frequentemente usa a internet para ver seus emails, entrar em salas de bate papo e no orkut. A menina expressou que *“até faz”* os trabalhos da escola, mas que usa mesmo é para o Orkut e MSN. A praticidade está no local estratégico do cyber que se encontra na esquina de uma escola pública o que populariza o ambiente e dá mais praticidade aos estudantes usuários.

A terceira visita foi o momento de escolher os colaboradores do estudo. Nos chamou a atenção que dentre tantos presentes um menino se destacava, pois estava novamente no cyber quando retornamos. Demonstrava muita concentração na tela do computador quanto estava jogando. Assim, esperamos acabar seu tempo de jogo, limitado pelo valor pago, e conversamos com ele, explicamos os objetivos da pesquisa e

⁷ Entrevistas – nesse caso, foram conversas dirigidas.

⁸ Os nomes utilizados são fictícios para preservar a identidade dos participantes.

⁹ Nesse caso, me refiro a crianças usuárias do cyber café a partir dos 8 anos, conforme afirma o proprietário.

¹⁰ Essa menina estava junto com a colega, mas não foi entrevistada, pois tinha vergonha e, não mostrou interesse em participar.

a importância de sua colaboração para o trabalho. A partir de sua aprovação, foi realizada a entrevista.

Algumas questões nortearam uma conversa informal, porém Marcos se mostrou um tanto inquieto inicialmente. Por certo dialogar sobre aquele ambiente não parece ser algo costumeiro. Vivenciá-lo sim. Talvez isto possa explicar um tanto do desconforto que percebemos em Marcos. Além disso, o estranho no mundo virtual não mais ganha status de diferente. Ele é, possivelmente, o “novo a descobrir”. Já o estranho no mundo “real” tem uma presença que se impõe fisicamente. Este pode constranger. Ali, eu era a “estranha real”.

Perguntamos o que ele mais gostava de fazer e logo respondeu que era jogar futebol. Inicialmente provocamos algumas questões. Posteriormente foi conduzida uma conversa de maneira mais informal. Questionamos Marcos:

- *Por que usa a internet?*

Marcos - *Porque gosto de conversar com as pessoas e jogar*

- *Conquistou muitas pessoas através da internet?*

Marcos - *Tenho muitos amigos*

Com relação a esses amigos Marcos afirma que alguns ele conhece pessoalmente, mas outros não. Comentou que usa o cyber para encontrar os amigos e jogar, reafirmando ser o que mais gosta de fazer na internet. Visita com frequência o Orkut e o MSN, mas o que mais gosta mesmo é de jogar *Counter Strike*¹¹.

- *Utiliza jogos virtuais com outras pessoas? De que forma?*

Marcos - *Sim, o Counter Strike via on line com os meus colegas, também gosto dos jogos de carros, mas estes eu jogo sozinho.*

Nesse momento Marcos começa a falar com muito entusiasmo a respeito desse jogo o “Counter Strike”. Explica que nesse jogo várias pessoas jogam ao mesmo tempo, *até mesmo de outro país se quiser*, comentou. Perguntamos se esse era o que ele estava jogando antes de nossa conversa; ele afirmou que sim. Já tínhamos observado anteriormente que ele e o colega estavam sentados um ao lado do outro, mas não conversavam. Marcos explica que o colega era o inimigo dele e, que ele precisava “derrotá-lo”. Esse é o objetivo do jogo. “*Eu tinha que matar ele*”, enfatiza.

Mais tarde, retornando ao cyber encontramos duas meninas, mas não havíamos percebido que tinha uma senhora ao lado delas. Assim, quando falamos novamente com

¹¹ Counter Strike – Jogo virtual em primeira pessoa onde o objetivo é eliminar a equipe oponente. É possível jogar várias pessoas ao mesmo tempo conectadas através da internet. O jogo é baseado em missões onde o jogador precisa eliminar o adversário para alcançar os objetivos e mudar de fase. É um jogo onde há muita exploração da violência.

o proprietário do local ele me informou que elas estavam acompanhadas. “*Aquela senhora acho que é mãe de uma delas, chegaram com ela*”. Perguntamos se elas gostariam de fazer parte da pesquisa. Comentamos¹² que seria muito importante saber suas opiniões, visto que é um trabalho da Universidade e que, só teria realmente sentido se tivéssemos a entrevista, por exemplo, de uma criança, usuária frequente no cyber. A senhora – tia¹³ de Paula - que estava ao lado nos questionou e, assim explicamos para ela a pesquisa e a importância de ouvir/escutar uma criança usuária. Assim, Paula, após a aprovação da tia, aceitou em colaborar e começamos a conversar. A Carol disse que tinha vergonha e ria muito.

Explicamos as questões que seriam relevantes para o trabalho. Como modo de tornar um ambiente mais confortável para Paula, e também para as pesquisadoras, já que não a conhecíamos, sugeri que ela escolhesse algumas questões sobre as quais gostaria de falar.

– *O que mais gostas de fazer?*

Paula – *Eu gosto de falar com amigos.*

– *Como?*

Paula – *Falar na internet*

Nesse momento a tia interferiu em nossa fala, comentando que ela não se correspondia com seus amigos apenas na internet, mas que os contatava também pessoalmente. Assim, Paula reformulou sua resposta: “*é falar com meus amigos na internet e pessoalmente também.*”

Quando conversamos a respeito de ter computador em casa e a razão do uso do cyber, Paula ficou um pouco calada pensando. A tia não permitiu que a menina fizesse nenhum comentário e logo falou: “*A Internet de casa é muito lenta, muito ruim, aí a gente foge pra cá.*” Quando olhamos para Paula ela só respondeu: “*é*”. Acredito que de alguma forma a presença da tia intimidou a menina. Além disso, como foi expressado anteriormente, a experiência em si não pressupõe pensar-se sobre as ações que praticamos e em seus significados.

No que se refere ao motivo do uso da internet, Paula disse que a utiliza para falar com seus amigos. Novamente a tia interferiu dizendo que também utilizava para

¹² Esse comentar se estendeu em uma significativa explicação para as crianças e para a senhora responsável (Tia da Paula) todo o trabalho de forma detalhada, incluindo minha pesquisa de mestrado e, a importância da colaboração delas para a efetivação do mesmo.

¹³ Em algumas questões a Tia de Paula não deixou a menina a vontade e, de alguma forma manipulou as respostas e Paula apenas confirmava repetindo o que a tia falava. Percebi/Senti que ela gostaria de falar mais e, no entanto, olhava para a tia e calava.

fazer seus trabalhos da escola. “*A mãe dela não deixa ela muito solta não, ela está sempre em cima*”, afirma Roberta – tia da Paula. Interessante observar, ainda que com consciência dos limites dos dados aqui apresentados, que as intervenções da tia vêm no sentido de reforçar a idéia de um uso da internet considerado “saudável”. Ou seja, ao afirmar que Paula não substitui as relações presenciais pelas virtuais, Roberta demonstra valorizar a primeira. Tal valorização parece ser, em uma primeira análise, proveniente de uma escala de valores julgados “melhores”. As manifestações da tia, assim, são expressas de modo a evitar que a sobrinha diga, a partir de si, sobre seus pensamentos e sentimentos.

Com relação aos lugares mais freqüentados no espaço virtual, a menina afirmou que usa muito o Orkut e o MSN. Mais uma vez Roberta salienta que também usa para trabalhos da escola. Paula diz que não usa muito jogos pela internet, mas que gosta mesmo é de falar com suas amigas.

Uma questão curiosa nessa nossa conversa foi com relação ao tempo que freqüenta o cyber. Vale destacar:

- “*Quantas vezes por semana vem aqui?*”
- “*Costuma vir seguido aqui?*”

Nesse questionamento a Paula revidou sua tia que logo no que a menina leu a questão ela falou: “*Não, ela não vem muito aqui não*”. Paula, logo, completou: “*Ah! Venho sim, venho umas duas ou três vezes na semana. Venho sempre aqui.*”

Derrepente teríamos outro tipo de conversa com Paula sem a presença da sua tia. Inicialmente a menina se mostrou receosa, mas aos poucos foi se sentindo mais tranqüila. O que nos parece que a identificação de Paula com o ambiente em que estávamos poderia, em muitos sentidos, ter contribuído para que expressasse mais seus pensamentos.

Christensen e James (2005) defendem que através dos diálogos com crianças podemos aprender sobre o que elas conhecem e, até certo ponto, como elas aprendem. A contribuição dessas autoras bem como seus interlocutores para a pesquisa foi na compreensão do real significado de se realizar uma investigação com crianças. A condução dos estudos sociais onde se trabalha *com* as crianças como atores assim como afirma Mayall in Christensen e James (2005) com sua experiência:

Peço às crianças, directamente para me ajudarem, um adulto, a compreender a infância. Pretendo investigar, directamente, com crianças, o conhecimento que possuem sobre a sua posição social, o estatuto de ser uma criança e as relações

criança - adulto. Pretendo adquirir delas os eu próprio e único conhecimento e entendimento do que significa ser uma criança, principalmente nos contextos sociais principais que passam as suas vidas, em casa e na escola. Apresento-me como alguém que, já que é adulta, não possui este conhecimento, apesar de me lembrar de algumas coisas sobre ser criança, esqueci-me da maior parte, e as infâncias variam e provavelmente mudaram ao longo dos anos desde que era criança.

Seguindo as ideias de Mayall (2005) dentro dessa perspectiva facilmente nos remetemos ao passado onde é possível perceber claramente as gritantes diferenças do ser criança. Tomamos aqui como partida as brincadeiras na década de 70, 80, por exemplo: bolinhas de gude, jogos de botão, carrinhos, jogos de bola, pular boneco, brincadeiras de polícia e ladrão, cinco marias, piquenique, esconde esconde, peteca, bolinha de sabão, chicotinho queimado, escravos de Jó, as famosas cantigas de roda, enfim...

Algumas dessas brincadeiras a escola ainda resgata, mas onde estão as crianças em nossa sociedade? Uma sociedade marcada pelas tecnologias digitais. Certamente na frente do computador, no Orkut, MSN, sites de relacionamento, ou algumas até nos Exergames¹⁴.

Consideramos relevante entender quais os ambientes virtuais que estes grupos freqüentam. Esta compreensão é importante porque os lugares por onde transitamos na internet acabam, por diversos modos, nos constituindo. Esses lugares por sua vez, formam e forjam as futuras infâncias.

Gostaríamos de salientar que a amostragem para a análise dos dados aqui apresentados é breve em função da entrevista/conversa ter sido com apenas duas crianças em um curto período de tempo. Dessa forma, desenvolvemos uma reflexão conversando com os dados que as crianças nos trouxeram.

A partir das observações realizadas e conversas não podemos negar que a internet é hoje um dos principais atrativos para as crianças. Os jogos em rede, Orkut e MSN são os alvos de maior interesse entre as crianças que procuram os cyber's.

Paula gosta de fazer amigos e possui uma rotina estabelecida, freqüentando o ciberespaço por mais de duas vezes semanais. Da mesma forma que Marcos que freqüenta tais espaços assiduamente: *“só não venho quando encontro eles on line para*

¹⁴ EXERGAMES - XBOX – o novo periférico Kinect que transforma o corpo do usuário no controlador do game. O jogador precisa estar na frente da TV para o Kinect que é um acessório formado por sensores de profundidade, câmera e microfone. Ele reconhece os movimentos do corpo inteiro, os comandos e o rosto do usuário. (Revista Super Interessante SET/2010)

jogar". Nesse caso, o menino se refere que algumas vezes procura seus amigos em casa virtualmente e depois vai ao cyber.

A partir desses pequenos encontros com essas crianças foi possível perceber um pouco das particularidades dessas infâncias. Que particularidades são estas? Christensen e James (2005) nos dizem que realizar investigação com crianças não envolve, necessariamente, a adoção de métodos diferentes. Para as autoras, as crianças podem e participam de entrevistas estruturadas e não estruturadas; preenchem questionários, e, nos seus próprios termos, permitem que o observador, enquanto participante, se junte a elas nas suas vidas diárias.

Investigar sobre a infância pressupõe, para além de muitas outras coisas, que o investigador deve ser social, cultural e linguisticamente múltiplo e que adote uma postura flexível no trabalho com as crianças. Tomás (2008)

Paula e Marcos são nativos digitais que a partir de um clique buscam falar mais, jogar, estar com amigos. As relações são estabelecidas no campo virtual onde a webcam, Orkut, msn, os fotologs¹⁵, (muito utilizado para compartilhar fotos no Orkut) a tela do computador assume o papel principal nas relações sociais.

Marcos- *Porque gosto de conversar com as pessoas e jogar*

Paula – *Eu gosto de falar com amigos.*

Foi possível perceber, a partir dessa investigação a respeito da nova configuração de amizade que Paula, Marcos e todas as outras crianças usuárias da internet possuem. As amizades on line são baseadas em muitas formas diferentes de organização. Seja por interesses afins, por indicação de outros “amigos”, interação freqüente, elas podem ser passageiras ou duradouras e, até mesmo ser apenas no campo virtual sem sequer reconhecer na rua pessoalmente.

Aqui o interesse de ambos está nas relações estabelecidas. Afetuosas ou não essas novas formas de expressão, de relacionamentos com uma velocidade alucinante se prolifera. Essas versões atuais e ainda para muitos desconhecidas agitam as telas interconectadas e, ganham vida em cada usuário.

¹⁵ Fotolog ou Fotoblog – Blog de fotos utilizado virtualmente para compartilhar foto, um dos mais conhecidos é o Picasa. Os antigos álbuns de fotografia.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A partir deste estudo foi possível perceber o quanto e cada vez mais as crianças se sentem atraídas pelas ferramentas digitais. Neste contexto, novas configurações de infâncias vão ganhando espaço na sociedade contemporânea.

A proposta dessa investigação era “ouvir as crianças” a partir de suas vivências particulares e buscar compreender como se dá esse processo onde o virtual e o real se entrecruzam. Viver intensamente o mundo virtual, fazer amigos, estar conectado com os colegas jogando, saber como estão os amigos através do Orkut, msn foram as questões que mais se destacaram nessa pesquisa.

Como as crianças percebem suas relações nesse contexto a partir do uso da internet, dos cyber's? Percebemos que de uma forma muito simples. Nem melhor, nem pior das relações presenciais que estão acostumados na família, na escola. Apenas como outra forma, diferente e para elas, emocionante.

Essa pesquisa foi muito importante para contribuir com o trabalho do Mestrado que vem sendo desenvolvido. Trazendo o viés da Educação Ambiental para compreender a ambientalização dessas relações estabelecidas.

Essa pesquisa permitiu um melhor entendimento dos interesses das crianças no campo virtual e como os mesmos projetam suas relações sociais. Trabalhar diretamente com as crianças leva-nos a uma melhor compreensão a partir de outro olhar. Ver o mundo de outra forma, ainda que adulto, mas com a simplicidade da infância.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Cibercultura e Ciberespaço - A sala de aula e os computadores**. Florianópolis: Ed. Ceitec, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em Rede – A era da informação**. Vol1. Paz e Terra, 1998.

CORSARO, W. **Métodos Etnográficos no estudo da cultura de pares e das transcrições iniciais na vida das crianças**. IN: MULLER, F. & CARVALHO, A. **Teoria e prática na pesquisa com crianças. Diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, 2009.

CHRISTENSEN, Pia; JAMES, Alisson. **Investigação com crianças: Perspectivas e Práticas**. Porto: Ediliber Editora de Publicações, Ltda, 2005.

IHU on-line – Revista do Instituto Humanistas Unisinus. Ed.283. 24/11/08.

LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Loyola, 1999.

LOUREIRO, Carlos Frederico B. Loureiro, **Trajatória e Fundamentos da Educação Ambiental**. São Paulo: Ed. Cortez, 2006.

_____. *Educação Ambiental Transformadora*. In LAYRARGUES, Philippe Pomier (org.). **Identidades da educação ambiental brasileira**. Brasília: MMA, 2004 (p.65-84).

PALFREY, John; GASSER, Urs, **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

TOMÁS, Catarina. **A investigação sociológica com crianças: caminhos, fronteiras e travessias** In: CASTRO, L. R & BESSET, V, L.(orgs.). **Pesquisa - intervenção na infância e juventude**. Rio de Janeiro: Trapera/FAPERJ, 2008. P. 387 – 408.