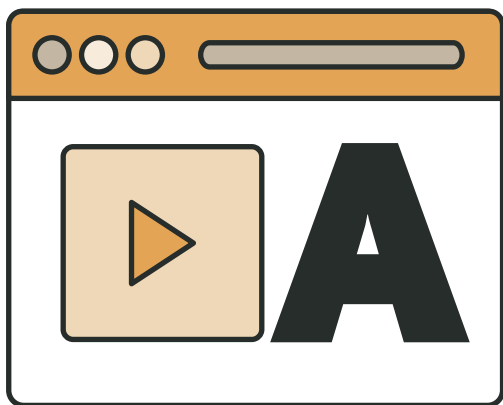


**Negociações e diálogos:
crianças, adultos e as rotinas
lúdicas no mundo conectado**

CAPITULO I

Bianca Becker
Ilka Dias Bichara
Fabrício de Souza





crescente proliferação do acesso às tecnologias digitais na rotina comum, sobretudo às tecnologias móveis, e a constituição de uma cultura predominantemente conectada, abrem possibilidades para o estabelecimento de novos contextos de desenvolvimento mar-

cadamente influenciados pelas características específicas das culturas digitais (Becker, 2017; Souza, 2023). Até o ano de 2022 as tecnologias de informação e comunicação (TIC) mais presentes nos domicílios brasileiros eram a televisão (94,7%, aproximadamente 70.900.000 domicílios) seguida do telefone celular (93,5%, aproximadamente 70.000.000 domicílios) (CGI.br., 2022). No entanto, no ano de 2023 ocorre uma virada histórica; o relatório TIC Domicílios Brasil (CGI.br., 2023) revelou que pela primeira vez os telefones celulares ultrapassaram a televisão como mídia mais presente nos domicílios brasileiros estando presente em 95% dos domicílios (aproximadamente 72.000.000 domicílios). De acordo com Othon (2021), permeadas por uma lógica primordialmente globalizada, as características das tecnologias midiáticas dessa nova era, como a conectividade ubíqua e individualizada, a facilidade para acessar a vida das pessoas e conteúdos diversos produzidos nos mais variados lugares do mundo, inauguram novas configurações nas relações sociais. Com isso, desenham novos cenários e contextos de desenvolvimento, altamente inovadores que diferenciam este tempo sócio-histórico de modo definitivo (Souza, 2023).

Edwards (2023) salienta que é muito provável que crianças e suas famílias, principalmente no mundo globalizado, utilizem serviços de entrega de alimentos, dependam de GPS, interajam com conteúdos digitais, joguem jogos online, participem de redes sociais digitais, realizem compras online e/ou utilizem Inteligência

Artificial (I.A.) e assistentes de voz para realizar tarefas domésticas, entre outras atividades rotineiras. Segundo o relatório TIC Kids Online Brasil (CGI.br., 2023), 51% das 2.704 crianças entrevistadas entre março e julho de 2023 tiveram seu primeiro acesso à internet antes dos nove anos de idade, sendo que 24% acessaram pela primeira vez antes dos seis anos de idade. Estes dados revelam aspectos cruciais da formação de uma sociedade conectada a partir da apropriação dos diversos condicionantes técnicos e sociais e sugerem que, desde muito cedo, as crianças se apropriam e ressignificam os referenciais das culturas digitais no seu processo de desenvolvimento e na constituição das suas culturas próprias e específicas.

Compreendendo as crianças como seres político-culturais e visando superar a ideia de que adultos e crianças pertencem a mundos distintos, este capítulo se propõe a 1) debater as interlocuções entre os olhares de crianças e de adultos no compartilhamento dos referenciais socioculturais desta era conectada, com especial atenção aos usos e às apropriações criativas das tecnologias digitais por grupos infantis a partir da perspectiva das próprias crianças; e 2) discutir as possíveis aproximações e distanciamentos entre a visão das crianças e os discursos produzidos pelo mundo adulto sobre elas. Para tanto, são apresentadas três dimensões de análise: A) a presença e a noção de pertencimento dos dispositivos tecnológicos nas rotinas familiares, B) as constantes redes de negociação entre adultos e crianças nos processos de mediação e C) os quadros de experiências intergeracionais compartilhadas.

De acordo com Qvortrup (2010), todas as categorias geracionais de uma dada estrutura social (infância, juventude, idade adulta, velhice) estão expostas aos mesmos parâmetros externos, ainda que o impacto sofrido por elas seja de intensidade e força diferentes. Por possuírem interesses específicos e estarem em posições diversas da ordem social, “meios, recursos, influência e poder estão distribuídos de maneira diferente entre as categorias, cujas habilidades para enfrentar os desafios externos consequentemente variam” (Qvortrup, 2010. p. 638). Contudo, esta abordagem estruturalista da infância tem sido alvo de uma série de críticas por ainda se assentar numa visão binária adultos versus crianças, onde estas estariam remetidas ao estatuto de minoria dominada, desapossada de recursos de saber e de poder, fato cada vez mais contestado diante das práticas infantis relativas ao uso criativo e competente das novas tecnologias, conforme advertem Almeida *et al.* (2015) e das evidentes redes de negociação e tensionamentos que revelam complexas relações de poder. Nesta atmosfera, adultos e crianças são profundamente atravessados por referenciais socioculturais cada vez mais dinâmicos e complexos que redefinem, de

modos muito próprios, maneiras de ser e de se relacionar e provocam importantes mudanças nos mundos do trabalho, do entretenimento, da educação e na própria configuração das culturas lúdicas.

Porém, a complexidade que envolve as interlocuções e as negociações entre os grupos adultos e infantis sobre os usos e apropriações das tecnologias digitais neste cenário tipicamente contemporâneo ainda não compõem a perspectiva predominante sobre a constituição das culturas da infância e suas relações com os demais grupos etários da estrutura social, sobretudo diante do inegável reconhecimento do contato cotidiano com as tecnologias digitais na edificação destas culturas. Concebido inicialmente e ainda compreendido como preferencialmente pertencente ao universo adulto, o uso frequente das tecnologias digitais pelas crianças, com finalidades exclusivamente lúdicas, tem sido recebido com um controverso desconforto, como se esta aproximação revelasse, muitas vezes, o perigo iminente de uma invasão à aspectos da cultura adulta e do atravessamento não autorizado de fronteiras entre dois mundos, até certo ponto, estranhos entre si: os mundos adulto e infantil. Pois, conforme pontua Buckingham (2000, p. 29), na perspectiva das relações de poder de uma sociedade predominantemente adultocêntrica, as crianças não deveriam acessar “as coisas que adultos definiram como ‘suas’ e que acreditam ser os únicos capazes de compreender e controlar”.

Este desconforto se torna ainda mais proeminente diante da facilidade e da destreza com que os grupos infantis acessam os conteúdos, apreendem os códigos e os letramentos próprios das culturas digitais e criam suas culturas específicas, revelando que as crianças não só não pertencem a um outro mundo completamente alheio às transformações da cena contemporânea, como compartilham os mesmos preceitos e referenciais socioculturais desta era conectada. No entanto, frente às evidentes aproximações das crianças a tudo que envolve as culturas digitais, seja no âmbito educacional, familiar ou mesmo nas esferas do entretenimento e do consumo, a emergência de discursos e de narrativas voltadas à proteção e ao cuidado da infância torna-se uma consequência decisiva.

Buckingham (2000) recorda que, talvez de modo inevitável, coube historicamente aos adultos o papel de monopolizar o poder de definir a infância e estabelecer os critérios pelos quais as crianças devem ser compreendidas, comparadas e julgadas. Dessa forma, são edificadas, nas mais diversas áreas de produção de conhecimento sobre a infância, análises que oscilam entre um grande entusiasmo e uma intensa preocupação com as possíveis consequências a curto, médio e longo prazo, dos usos cotidianos e cada vez mais frequentes das tecnologias digitais pelas crianças.

Destacam-se entre os argumentos mais populares disseminados nas ciências voltadas à infância, a ideia de que as tecnologias digitais estariam proporcionando mais liberdade e poder às crianças e aos jovens. Estas defesas irrestritas e, por isso, idealizadas da relação criança-tecnologias argumentam que, ao lançar mão das inúmeras potencialidades tecnológicas desta era conectada, os grupos infantis teriam mais êxito ao aproximar de sua realidade elementos diferentes pertencentes a grupos distantes, mesclando informações locais com outras mais globais. Assim, as tecnologias digitais transcenderiam as limitações físicas, poderiam ser utilizadas para a inclusão dos excluídos e capacitariam as crianças que crescem na era da inovação tecnológica com novas competências para a constituição de comunidades, a comunicação com os outros, o exercício de maior abertura intelectual e emocional, a autonomia e a curiosidade (Almeida, *et al.*, 2015).

Já entre os argumentos mais conservadores versa a compreensão das apropriações das tecnologias digitais por parte dos grupos infantis como potencialmente danosas ao desenvolvimento. Nessa perspectiva, as tecnologias são acusadas de contribuir para o isolamento e o empobrecimento dos laços socioemocionais das crianças e para a diminuição exponencial do seu potencial criativo e espontâneo. Além disso, são destacados o perigo da superexposição a riscos, bem como o acesso a conteúdos, mensagens ou contatos impróprios para sua faixa etária e a privação das atividades físicas ao ar livre. Estes posicionamentos, edificados sobre a disseminada e bastante superada contraposição “real” e “virtual” (Becker *et al.*, 2018) atualizam a antiga tese da “morte da infância”, a visão de que as tecnologias digitais tenderiam a diluir cada vez mais as fronteiras intergeracionais entre a infância e a idade adulta, causando uma série de consequências assustadoras (Almeida, 2012; Almeida *et al.*, 2015; Sarmiento, 2012).

Estas perspectivas polarizadas que têm em seus extremos tanto a denúncia de uma pretensa “morte da infância” quanto o anúncio de uma suposta “infância digital” (Almeida, 2012) são ainda amplamente difundidas nas ciências voltadas à produção de conhecimento sobre a infância. Percebidos como provenientes de grupos opostos formados por conservadores culturais ou “detratores” *versus* otimistas tecnológicos ou “promotores” da relação criança-tecnologia (Almeida, 2012; Almeida *et al.*, 2015), tais entendimentos são firmados a partir de perspectivas idealizadas contraditórias e excludentes, que eliminam o efeito do contexto na construção da categoria infância, tornando-a atemporal e abstrata e impedindo, assim, uma compreensão mais ampla desse fenômeno a partir de suas propriedades intrínsecas, limites e potencialidades.

Dessa forma, entre polos contraditórios de prognósticos e opiniões especializadas, o peso das preocupações e aspirações recai sobre as próprias crianças e suas famílias, refletindo num tipo de sentimentalismo idealizado que deixa de reconhecer a diversidade das experiências das infâncias, suas relações com as novas mídias, e acima de tudo, o seu caráter histórico e cultural vivo, dinâmico e impermanente. Estes saberes periciais acabam por fundamentar uma série de procedimentos e parâmetros normativos que exercem cotidianamente poderosa influência nos cuidados familiares e nas práticas das instituições e das organizações que se dedicam ao trabalho com crianças, como as escolas, por exemplo (Sarmiento, 2012).

Assim, este conjunto de narrativas é rapidamente disseminado e passa a habitar os discursos pedagógicos e familiares que se dividem e oscilam entre dois extremos dicotômicos e paradoxais. Por um lado, a ludicidade e o contato cotidiano das crianças com tecnologias digitais é visto como uma proposta segura de diversão e promotora de proficiência no manejo das mídias, e por outro, é compreendido a partir de uma série de preocupações no que concerne aos potenciais prejuízos ao desenvolvimento infantil, conforme apontam Almeida (2012), Almeida *et al.* (2014) e Buckingham (2000).

Contudo, as normativas e as inúmeras tomadas de decisão que envolvem os cuidados parentais em relação aos usos e apropriações das tecnologias digitais pelos grupos infantis e às atividades consideradas mais ou menos saudáveis ao desenvolvimento, emergem a partir das crenças edificadas por pais e cuidadores sobre o que envolve o próprio ato de cuidar (Harkness; Super, 1996). Estas são profundamente influenciadas pelos referenciais socioculturais e pela rede de circulação de saberes que atravessam os diversos contextos de desenvolvimento das crianças e suas famílias. A mídia e a escola destacam-se como importantes núcleos disseminadores de saberes sobre as infâncias que impactam direta ou indiretamente na edificação das teorias parentais sobre o que é bom ou o que é mau para seus filhos no processo de cuidado e de proteção.

Entre os saberes que certamente influenciam as crenças e práticas parentais e condicionam as narrativas e tomadas de decisão sobre a infância destacamos a visão historicamente constituída sobre uma pretensa incompetência generalizada das crianças para a vida em sociedade (Müller; Carvalho, 2009). Em contraponto a esta visão, observa-se um número cada vez maior de pesquisadores que compreendem a infância como uma categoria de crescente relevância na dinâmica da estrutura social (Qvortrup, 2010) e consideram as crianças seres sociais de direitos, dotadas de agência e competência política, capazes de produzir e transformar a

sua cultura e que possuem algo relevante a dizer sobre suas experiências (Almeida, 2012; Sarmento, 2007).

Este fato se torna particularmente evidente diante das cada vez mais frequentes redes de negociação entre crianças e adultos no cotidiano comum da vida ordinária, sobretudo em relação aos usos, permissões, proibições, ponderações ou mesmo às trocas de conhecimento e dinâmicas de ensino e aprendizagens intergeracionais sobre os manejos das tecnologias digitais nas rotinas das famílias (Becker, 2017). Tais indicadores apontam para uma superação da antiga tese de que adultos e crianças seriam habitantes de dois mundos suficientemente distintos e estranhos entre si, especialmente no que diz respeito aos usos e às apropriações das tecnologias.

No intuito de assegurar o direito à voz das crianças, tradicionalmente silenciadas nos processos de produção de saberes sobre a infância, esta análise se debruça sobre as falas de um grupo de crianças de nove a 12 anos, obtidas a partir da realização de três rodas de conversa sobre as rotinas lúdicas da infância e as tecnologias digitais. Os dados obtidos pelas rodas de conversa constituem um recorte da investigação de Becker (2017) sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais na configuração das culturas lúdicas contemporâneas. Desse modo, o procedimento de análise dos dados utiliza os recortes de falas como células-base para a ilustração dos argumentos teoricamente fundamentados em cada uma das três dimensões de análise, em diálogo com o panorama das rotinas digitais de crianças e adolescentes no Brasil obtidas pelo relatório TIC Kids Online Brasil 2023 (CGI.br., 2023). Assim, compreendendo adultos e crianças como coabitantes de uma mesma sociedade conectada, marcados de diferentes maneiras pelos mesmos referenciais socioculturais e as crianças como atores sociais competentes para dialogar e debater temáticas que atravessam suas vidas concretas, esta análise tem como eixo central o entendimento das próprias crianças em relação aos pontos de convergência e divergência dos olhares de adultos e crianças sobre este fenômeno que atravessa, de maneiras muito específicas, ambos os grupos geracionais.

Presença e noção de pertencimento dos dispositivos tecnológicos nas rotinas familiares

De acordo com Othon (2021), quando um dispositivo digital é inserido no ambiente doméstico, emergem na relação familiar uma série de inscrições de práticas e sentidos que alteram as formas como estas tecnologias são incorporadas e exteriorizadas. Estas modificações redefinem as dinâmicas familiares e a identidade da família

como um todo. Sobre este aspecto, Chambers (2016) destaca que o processo que descreve as formas pelas quais o espaço social e cultural da casa e a dinâmica social dos seus moradores são reconfigurados na presença de artefatos tecnológicos pode ser analisado pela perspectiva do que denominou de domesticação das tecnologias midiáticas. Esta abordagem auxilia na compreensão das inúmeras disputas de poder que surgem a partir do uso doméstico das mídias nas rotinas das famílias, considerando a agência de seus participantes, seus lugares de poder e hierarquia na dinâmica familiar. Além disso, a autora considera também as diversas estratégias utilizadas para gerenciar e acomodar as tecnologias nas rotinas domésticas a partir da criação de fronteiras simbólicas capazes de distinguir lugares específicos, como os ambientes funcionais de trabalho e de educação e aqueles ligados ao lazer, à ludicidade e ao convívio familiar, por meio da reconfiguração dos tempos, dos espaços e dos significados atribuídos às tecnologias presentes na casa.

O primeiro e mais evidente aspecto de que adultos e crianças, apesar das suas inquestionáveis particularidades, são coabitantes de um mesmo mundo conectado é a percepção confluyente de ambos os grupos sobre os dispositivos móveis, em especial os telefones celulares/smartphones como aqueles preferidos pelas crianças para acessar a internet e desenvolver atividades lúdicas. Esta primazia das tecnologias móveis nas rotinas lúdicas infantis (Becker, 2017) é confluyente com os dados nacionais apresentados pelo relatório TIC Kids Online Brasil (CGI.br., 2023) que revela que os telefones celulares se configuram como o principal dispositivo para acessar a internet para 97% das crianças. Este aspecto converge com a importância deste dispositivo também nas rotinas da cultura adulta. De acordo com o relatório TIC Domicílios Brasil (CGI.br., 2023) o telefone celular é a mídia mais utilizada para acessar a internet nas rotinas cotidianas de aproximadamente 154.800.000 dos 156 milhões de usuários de internet no país em 2023.

De todo modo, ainda que se perceba certa confluência entre os olhares de adultos e de crianças sobre os dispositivos tecnológicos mais utilizados pelos grupos infantis, enquanto os adultos costumam apontar exclusivamente para os telefones celulares como as mídias mais utilizadas pelas crianças, estas tendem a considerar também a presença de outros dispositivos digitais conectados à internet nas suas rotinas, tais como televisão conectada à internet (smart TV), notebook, e videogame/console. Ao questionar as diferenças na percepção e no valor atribuído por adultos e por crianças em relação aos dispositivos mais presentes nas culturas infantis, verifica-se que, ainda que assumam a presença concreta dos adultos em seu cotidiano, as crianças ressaltam que, muitas vezes, esta presença se constitui em acompanha-

mentos automatizados de rotinas altamente atribuladas, predominantemente normativos, prescritivos e desinteressados, trazendo aos grupos infantis a sensação de um olhar insuficiente do adulto sobre suas vidas, conforme revela BB-8¹ (menino, nove anos):

Os adultos não acompanham a rotina da gente, no fundo, quando eles estão ali, não se interessam muito e nem sabem bem o que a gente anda fazendo. Às vezes, eles estão ali do nosso lado, na mesma sala. Aí a gente chama ‘mãe, pai, vem ver isso aqui’. Eles respondem ‘já vou’ e não vêm. Ou então eles viram a cabeça, assim, por um segundo e respondem ‘uhum’ e viram as costas. No fundo a gente sabe que eles não viram nada.

Esta percepção converge com os dados do relatório TIC Kids Online Brasil (CGI. br., 2023) que revela que, apesar de 53% das crianças assinalarem que seus pais possuem conhecimento das suas atividades na internet, 51% ressaltam que seus pais não sentam junto enquanto elas usam a internet, falando ou participando do que está fazendo, 56% assumem que seus pais sentam junto enquanto elas usam a internet, mas sem participar do que estão fazendo e 64% revelam que seus pais apenas ficam por perto enquanto usam a internet, mas sem olhar o que estão fazendo. Dessa forma, apesar da indubitável presença do cuidado adulto sobre as atividades cotidianas mais aparentes das rotinas infantis, as crianças interpretam que a base desse cuidado ainda se ampara numa visão superficial sobre suas vivências, num olhar que não se mantém e não se aprofunda, seja por falta de tempo ou de interesse, e que por isso, acaba por construir narrativas incompletas sobre as culturas da infância e que nem sempre correspondem às reais experiências lúdicas das crianças com as tecnologias digitais.

Estas lacunas entre os pontos de vista de adultos e crianças sobre suas experiências concretas com as tecnologias digitais se evidenciam quando se coloca em jogo a discussão sobre a noção de pertencimento e propriedade dos dispositivos tecnológicos utilizados. Embora seja cada vez mais comum os membros da família possuírem dispositivos individuais, esta não é uma realidade amplamente disseminada nos dife-

¹ Todas as identificações das falas das crianças utilizam os pseudônimos escolhidos por elas durante a pesquisa.

rentes níveis socioeconômicos e entre as crianças menores, que costumam utilizar dispositivos compartilhados. De acordo com Othon (2021), apesar da maior parte dos domicílios brasileiros serem equipados com telefone celular, não existe uma indicação sobre a quantidade de pessoas por domicílio que possuem dispositivo próprio e muitas crianças os compartilham com pais, irmãos e sobretudo, com as mães.

Os compartilhamentos de aparatos digitais nas rotinas familiares podem se dever tanto a limitações nos recursos socioeconômicos para a aquisição de dispositivos e meios de acessos para cada indivíduo da família (Almeida *et al.*, 2015; Máximo; Sampaio, 2020), quanto a um tipo de mediação escolhido pelos pais, que optam por exercer maior controle por meio da co-utilização. Neste caso, pressionados pela crescente cobrança por assegurar uma preparação das crianças para esta sociedade conectada e em constante transformação, e ao mesmo tempo, protegê-las dos potenciais riscos online, conforme sinalizam Sampaio e Ponte (2017), o compartilhamento acaba por se tornar uma proposta dos pais e responsáveis para uma educação segura dos seus filhos.

Segundo os relatos das crianças participantes da pesquisa que origina esta análise, a maioria das famílias que conheciam em seu entorno social possuíam aparelhos compartilhados, comprados pelos pais, mas apropriados pelas crianças de tal forma que, “na prática”, elas poderiam ser consideradas suas proprietárias (Becker, 2017). O compartilhamento, ou mesmo a simples presença das tecnologias digitais nas rotinas familiares, abre espaço para interpretações bastante peculiares sobre a noção de pertencimento dos dispositivos entre adultos e crianças. Enquanto a maioria dos adultos afirmava que estes pertenciam aos pais das crianças, a maioria das crianças disse serem elas as proprietárias dos dispositivos. Diante desse impasse na diferença de pontos de vista sobre a propriedade dos dispositivos verbalizada por adultos e crianças, foi perguntado às crianças, “afinal, a quem pertencem os dispositivos?”. As respostas de BB-8 (menino, nove anos) e R2-D2 (menina, 11 anos) são bastante esclarecedoras das relações de poder estabelecidas quanto a este aspecto:

- Depende. Depende de como você olha a questão. Se olhar pelo dinheiro, a maioria é dos pais, mesmo. A gente concorda com os adultos nisso, porque foram os pais que compraram. Mas se for olhar pelo uso, a maioria é das crianças. Porque os pais compram, mas as crianças usam mais (BB-8).
- Isso mesmo, a maioria das vezes são aqueles aparelhos da família toda, sabe? Quem comprou foi o pai ou a mãe, mas quem mais usa é a crian-

ça. Os pais praticamente nem usam. Aí a criança responde assim que é dela porque é praticamente só ela que usa, tipo, é como se fosse dela, sabe? (complementa R2-D2)

As crianças apresentam, portanto, uma visão relativizada da noção de propriedade dos dispositivos dentro das dinâmicas familiares, pois, mesmo reconhecendo o lugar de autoridade e o poder econômico dos adultos para a aquisição dos dispositivos, elas apresentam outra relação com a noção de propriedade e pertencimento, diretamente ligada aos usos cotidianos e às relações estabelecidas “na prática” a partir destes usos. Dessa forma, revelam a existência de importantes redes de negociações intergeracionais em torno das apropriações e gerenciamentos dos dispositivos nos espaços domésticos e da flexibilidade das percepções dos membros das famílias em relação a seu pertencimento.

De acordo com Othon (2021), o compartilhamento dos dispositivos tecnológicos no cotidiano familiar instala disputas de poder entre os moradores envolvidos que englobam aspectos relativos à idade e à autoridade e contrariam a suposta autonomia das crianças da chamada “geração digital” como consumidoras e usuárias de aparatos tecnológicos. A maior familiaridade das crianças com aspectos técnicos de alguns itens tecnológicos promove o desenvolvimento de certos letramentos e consequentemente a noção de domínio das tecnologias digitais. Isso faz com que desenvolvam uma relação de posse e a sensação de propriedade dos dispositivos. No entanto, esta sensação esbarra diretamente na imposição do poder aquisitivo dos adultos e da hierarquia que rege as relações familiares em termos de tomadas de decisão sobre o gerenciamento dos tempos, espaços e condições de uso destas tecnologias no cotidiano, gerando uma série de tensionamentos.

Dessa forma, as tomadas de decisão que estão na base do processo de domesticação das mídias tecnológicas, profundamente influenciadas pelas crenças de pais e responsáveis sobre o ato de cuidar (Harkness & Super, 1996), incorporam e ressignificam aspectos globais, como a economia e as características da cultura mais ampla, à cultura privada própria das famílias, edificada a partir de parâmetros históricos que definem critérios de hierarquia, parentalidade, proteção e cuidado. Estas dimensões são, assim, interconectadas de forma dinâmica e flexível através dos usos e apropriações materiais, simbólicas e estéticas das tecnologias midiáticas, bem como das relações de poder que emergem nos enfrentamentos, tensionamentos e nas constantes redes de negociação entre pais e filhos, marcando decisivamente as relações intergeracionais que compõem o núcleo de mediação destes usos. As articulações

de todos estes aspectos interferem de modo crucial na forma como as crianças se apropriam, acessam, atribuem valor e ressignificam as mídias digitais (Othon, 2021) e na forma como pais e responsáveis configuram as estratégias de mediação, definindo o próprio estilo de parentalidade compreendido como mais adequado para esta era conectada.

Redes de negociação entre adultos e crianças nos processos de mediação

Othon (2021) e Savadova (2023) relatam que várias estratégias de mediação utilizadas pelos adultos em relação ao uso e apropriações das tecnologias digitais por crianças já foram identificadas por pesquisadores e são objeto de investigação crescente nos estudos da criança e da família. Entre elas destacam-se as mais frequentemente utilizadas por pais e responsáveis: a mediação ativa, a mediação restritiva e a co-utilização de mídias. A mediação ativa envolve o estabelecimento de diálogos entre pais e filhos sobre como utilizar as ferramentas, bem como sobre os efeitos nocivos da mídia com o objetivo de ajudar as crianças a compreenderem seus riscos potenciais e, assim, construir estratégias de proteção e cuidado (Othon, 2021). A mediação restritiva envolve as atitudes em torno da proibição ou da restrição do uso das tecnologias digitais pelos seus filhos, controlando o local de uso e a duração das interações com os meios de comunicação (Savadova, 2023); bem como os conteúdos acessados ou mesmo a partir da instalação de softwares e ferramentas de controle e monitoramento (Othon, 2021).

Por fim, a co-utilização de mídias envolve pais e filhos usando práticas de compartilhamento dos dispositivos digitais baseadas em interesses mútuos e dialogando sobre estes usos. No entanto, conforme adverte Othon (2021), a co-utilização dos dispositivos nas rotinas familiares pode tanto se configurar como uma estratégia de mediação com finalidades educativas específicas (Sampaio; Ponte, 2017), quanto como proveniente de uma necessidade socioeconômica para suprir a falta de recursos para a aquisição ou manutenção dos dispositivos, caso de muitas famílias brasileiras (Máximo; Sampaio, 2020). Savadova (2023) ressalta que, além dessas três estratégias amplamente descritas na literatura, a aprendizagem participativa, abordagem centrada no aluno e que incentiva os pais a ouvir e co-criar experiências com seus filhos, também foi verificada como uma quarta estratégia de mediação.

De acordo com Savadova (2023), as estratégias de mediação podem variar dependendo das crenças dos pais sobre os benefícios e riscos das tecnologias digitais,

do uso das mídias pelas crianças e de seus estilos de parentalidade. Em pesquisa realizada no Azerbaijão, identificou uma nova estratégia de mediação parental que denominou de “subterfúgio”. A autora constatou que através de subterfúgios, os pais empregaram diversas táticas para limitar o acesso a dispositivos digitais, incluindo mentir sobre a disponibilidade de WiFi em seus dispositivos ou em casa, ocultar dispositivos como controles remotos e tablets e inventar razões para não permitir o uso de dispositivos, como falta de bateria ou limitações do aparelho para comportar determinados jogos. A autora acredita que essas estratégias adotadas pelos pais e responsáveis, que poderíamos considerar como essencialmente restritivas, são motivadas pelo desejo de evitar conflitos ou acessos de raiva e de manter relacionamentos harmoniosos com seus filhos. Contudo, ao colocar a responsabilidade da restrição a fatores externos à relação, preservando-a de tensionamentos imediatos, a estratégia do “subterfúgio” acaba por produzir nas relações familiares um importante efeito colateral: a mitigação dos espaços de diálogos e negociação que emergem justamente dos enfrentamentos e da consequente necessidade de resolução de conflitos.

Livingstone *et al.* (2017) destacam ainda outra forma de mediação parental no uso das mídias que tende a se apresentar como um tipo de equilíbrio entre as estratégias ativa e restritiva, associando ações práticas de diálogo e orientação com o uso de técnicas de controle e monitoramento parental de caráter mais restritivo, sobretudo em relação aos aspectos relacionados à segurança na internet. Denominada pela autora de “*enabling mediation*” (mediação facilitadora - tradução nossa), trata-se de uma forma de mediação mais complexa que a ativa e a restritiva pois tende a equilibrar o aumento de oportunidades com a diminuição do risco para as crianças que acessam a internet. Livingstone *et al.* (2017) ponderam que esta forma de mediação tende a ser utilizada sobretudo diante da constatação de situação de insegurança ou risco iminentes. Por este motivo, assim como a mediação ativa, esta torna-se uma alternativa recorrente de pais e responsáveis que possuem maior letramento digital e com mais capacidade de percepção de riscos associados às culturas digitais. Considerada uma forma de mediação empoderadora, porém segura, a autora ressalta que a *enabling mediation*, não apenas possibilita o uso da internet pelos grupos infantis, mas também promove o desenvolvimento de agência das crianças dentro da interação pais-filhos.

Os dados do estudo aqui apresentado indicam a prevalência de estratégias de mediação com práticas predominantemente restritivas, motivadas pela preocupação dos pais em estabelecer limites de acesso, mas que revelam algum grau de diálo-

go e negociação, demonstrando que as estratégias de mediação podem lançar mão de práticas diversas, mesmo que um estilo prevaleça sobre os demais. As principais restrições verificadas giram em torno de três fatores preponderantes: quanto ao tempo de uso, quanto ao tipo de conteúdo acessado e quanto aos riscos potenciais associados aos usos. Em relação ao **tempo de uso**, as justificativas que emergem nos discursos dos adultos para esta restrição estão diretamente associadas à necessidade de cumprimento das tarefas domésticas e escolares, como podemos verificar nas falas abaixo:

- Eu tenho um limite de hora. Só posso entrar depois que eu terminar a tarefa da escola e não posso ficar mais de uma hora” (BB-8, menino, nove anos).
- Às vezes eu estou jogando um pouco e minha mãe vai sair de casa. E ela diz pra eu fazer alguma coisa. Aí eu faço a coisa, faço a tarefa e tudo que ela pediu pra eu fazer. Aí quando eu termino tudo, vou brincar um pouquinho no celular. Mas quando ela chega em casa e me vê no celular, ela diz: ‘Você ficou no celular o dia todo’ e no fundo eu não fiquei (Qualquer coisa, menino, 11 anos).
- Às vezes minha mãe diz que eu fiquei tempo demais, aí eu tenho que sair. Mesmo que eu ache que tenha ficado tempo de menos, eu tenho que sair. (Herobrain, menino, nove anos).
- Não tem como garantir que a causa [de não cumprir as tarefas] seja a tecnologia, porque quando uma criança deixa de cumprir suas tarefas para brincar, o problema está em não cumprir a tarefa e não no tipo de brincadeira que ela escolhe (R2-D2, menina, 11 anos).

Além das restrições temporais, destacam-se também aquelas relacionadas ao **tipo de conteúdo acessado**. Em geral, estas restrições envolvem o receio dos pais de que as crianças desenvolvam comportamentos inadequados ou não condizentes à sua idade a partir da proximidade com referenciais potencialmente restritivos à cultura adulta, sobretudo nos campos da violência, da sexualidade, da economia e da política (Buckingham, 2000). Sobre este aspecto, Othon (2021) salienta que os acessos individualizados das mídias digitais são muitas vezes vistos de forma negativa por serem uma das fontes primárias de acesso a tais assuntos. Nesse sentido, os dilemas fundamentais do consumo midiático por parte dos grupos infantis apontados por Buckingham (2000) há mais de vinte anos ainda continuam permeando

as questões de controle e acesso a esferas da cultura adulta. As falas das crianças sobre esta questão mostram que as restrições estabelecidas pelos adultos também envolvem uma questão de gênero que merece destaque: enquanto os meninos sofrem mais restrições de acesso a conteúdos violentos, sob o perigo de desenvolver comportamentos violentos, as meninas sofrem mais restrições de acesso a conteúdos sexuais, sob o perigo de se interessarem por sexo “antes da hora”, como pode ser verificado a seguir:

- Meus pais se incomodam com séries e jogos, principalmente os que têm cenas de conteúdo sexual, porque eles acham imorais. O mais engraçado é que os jogos que tem cenas de violência, assassinatos, e essas coisas, estão liberados, eles nem se preocupam (Lilize, menina, 11 anos).
- Lá em casa tem limitação por idade, principalmente naquelas coisas de conteúdos sexuais. É para que eu não fique me baseando nisso quando for maior, eu acho. Já os de violência, eles não se preocupam, porque eu tenho a cabeça no lugar. Acho que eles se preocupam mais com as cenas sexuais porque acham que a gente é mais propensa a se interessar por sexo do que por violência (Ravenna, menina, 12 anos).
- A restrição na minha casa é por idade, principalmente os jogos e programas que têm algum conteúdo sexual. Eu concordo mais ou menos com meus pais. Sei que eles querem que eu evite seguir os exemplos que eu assisto, mas por outro lado, não acredito que eu seria influenciada por isso. Já os jogos de violência, eles não se preocupam muito porque eu já cheguei numa idade pra ter discernimento entre o certo e o errado (Rihanna, menina, 12 anos).
- [proíbem] um de luta porque tem violência. Eu não concordo, preferia que me deixassem jogar” (Lili, menino, cinco anos).
- Eu não posso jogar jogos de violência porque eles acreditam que podem me deixar violento” (Qualquer Coisa, menino 11 anos).
- Minha mãe me proibiu de ver um jogo porque era de terror e tinha muitas cenas violentas. Eu concordei um pouco, porque era novo e à noite eu ficava com medo e não conseguia dormir” (Master Gamer, menino, 10 anos).
- Vamos falar de violência nos jogos eletrônicos? Então vamos começar falando da violência dos programas de televisão dos adultos, né? Ou

melhor, vamos começar pelo futebol deles. Aí, quem sabe, a gente pode falar da violência nos jogos das crianças. Uma coisa é fato: nós somos muito menos violentos do que os adultos (Google, menina, 12 anos)

Os dados apresentados reforçam, como pontuou Chambers (2016), que mesmo numa era marcadamente conectada, cuja a aproximação de públicos diversos e o contato com uma ampla gama de referenciais culturais favoreceram significativamente o alargamento do escopo cultural das populações, ainda se percebe a reprodução das relações convencionais e estereotipadas de gênero a partir do que os pais consideram como conteúdos impróprios para meninos e meninas. Mas o processo de tomada de decisão sobre as normas e restrições impostas não obedece somente a padrões de convenções sociais postas e ao estilo de parentalidade das famílias. A capacidade dos pais para navegar e socializar nas redes digitais e as habilidades adquiridas pelos usos e apropriações dos protocolos e acordos interacionais surgidos no contato com as culturas conectadas produzem um determinado tipo de letramento que influencia diretamente os tipos de mediação adotados.

Em sua investigação sobre as infâncias desta era conectada, Othon (2021) adverte que o letramento digital, que está na base da escolha das estratégias de mediação adotadas, possui uma relação direta com o grau de escolaridade e renda dos pais. Assim, pais e responsáveis com menor poder aquisitivo e menor grau de escolaridade, que têm pouco ou nenhum acesso à internet, possuem menos oportunidades de desenvolver habilidades digitais e, conseqüentemente, tendem a optar por formas de mediação mais restritivas. Este fato aumenta a probabilidade das crianças e adolescentes optarem por utilizar a internet fora de casa como forma de evitação às regras impostas, aumentando consideravelmente a chance de exposição a risco e a danos reais. Do contrário, “quanto mais alta a escolaridade dos pais e a renda familiar, maior é a probabilidade de domínio ou pelo menos familiaridade com as ferramentas tecnológicas, e maior é a possibilidade de auxílio e de orientações nas questões *online* dos filhos” (Othon, 2021, p.171). E isso abrange também a capacidade de percepção dos riscos *online* e de tomadas de decisão contingentes com vistas à promoção de um uso seguro das redes por parte das crianças, conforme salienta Livingstone *et al.* (2017).

Sobre este aspecto, as falas das crianças sinalizam as restrições impostas pelos adultos quanto aos **riscos potenciais associados aos usos** e as estratégias de segurança adotadas com o objetivo de assegurar proteção e cuidado nos usos das redes.

- Minha mãe disse que a CIA iria me localizar. Claro que sei que isso é possível, mas acho que é um pouco exagerado da parte dela pensar que a CIA vai ter interesse em saber como brinca um menino brasileiro de 11 anos, pensa bem! (Qualquer coisa, menino, 11 anos)
- Minha mãe não me deixou instalar o jogo porque era perigoso e tinha notícia de gente morrendo. Eu não entendo por que... parece que uma pessoa foi atropelada, mas eu não iria ficar parado no meio da rua. E também teve uma pessoa que tinha invadido uma casa, mas eu jamais invadiria uma casa. Então eu só queria que minha mãe confiasse mais em mim. (Herobrain, menino, nove anos)
- Eu avisei aos meus pais que não tinha problema, que era um jogo seguro. Chamei eles pra ver o jogo e tudo. Mas eles disseram que não tinham tempo e depois olhariam com calma, mas nunca foram conferir. E eu, não pude nem jogar e nem mostrar pra eles que não tinha perigo nenhum (Rihanna, menina, 12 anos).

Apesar de reconhecerem a existência de riscos potenciais e concordarem com os papéis desempenhados por seus pais e demais adultos na proteção das crianças a estes riscos, elas afirmam que há um exagero por parte destes em relação ao que consideram seguro e inseguro na rede, além sentirem pouca confiança dos adultos quanto à capacidade das crianças para evitarem situações arriscadas e pouca paciência para orientarem seus filhos em relação a estes aspectos. A percepção das crianças quanto à postura adotada pelos adultos em relação aos riscos revela que a opção por práticas de mediação mais restritivas sugere que ainda há pouco conhecimento efetivo, por parte dos pais, sobre os potenciais riscos do uso da internet. Os receios provocados por este desconhecimento, potencializados pela atmosfera de pânico midiático que é disseminada através das inúmeras notícias, por vezes exageradas e descontextualizadas, que circulam no senso comum sobre danos ocorridos com outros usuários, são utilizados para embasar suas tomadas de decisão em relação a aspectos de segurança e prevenção de riscos.

Daí a emergência de certa contradição entre as práticas adotadas, que por vezes sugerem a imposição de proibições e restrições não dialogadas e quase absolutas e outras vezes a existência de pouca ou nenhuma mediação. O dados do relatório TIC Kids Online Brasil (CGI.br., 2023) sobre a permissão concedida pelos pais para o uso da internet por tipo de atividades desempenhadas alertam para este fato, já que, enquanto 78% das crianças entrevistadas revelou ter permissão para enviar

mensagens instantâneas enquanto estão sozinhas e 76% para usar as redes sociais sob estas mesmas condições, 69% delas afirmam não terem autorização dos pais para dar informações pessoais a outras pessoas na internet em circunstância alguma. Considerando que as redes sociais e os aplicativos de mensagens instantâneas se configuram como as ambiências digitais mais propensas à circulação de informações pessoais, e o fato de 51% das crianças relatarem que seus pais não sentam junto delas enquanto usam a internet dialogando sobre o que se está fazendo e 64% revelarem que os pais ficam por perto enquanto usam a internet, mas sem sequer olhar o que estão fazendo, a falta de uma mediação dialogada e efetiva em relação à orientação para os riscos aumenta significativamente a possibilidade deles se transformarem em danos reais. Neste sentido, as falas das crianças revelam a demanda por mais participação dos adultos nas suas rotinas digitais e demonstram a vontade de que houvesse mais diálogo e negociações entre adultos e crianças no que diz respeito às suas vivências junto às tecnologias digitais.

Contudo, apesar dessa aparente distância, as crianças demonstraram a existência de algum nível de orientação, negociação e diálogo com os adultos, bem como a percepção de que coabitam o mesmo universo conectado ao revelarem possuir consciência sobre os riscos potenciais das redes e que estes podem causar danos concretos a todos os usuários da internet, inclusive os adultos, como pode ser observado nas falas a seguir:

- Atrás da tela, não tem como a gente adivinhar que pode ser alguém ruim... na rua a gente pelo menos consegue ver a pessoa se aproximando. Na internet a pessoa se disfarça e a gente não sabe nem que ela já está lá. Então nesse sentido, às vezes a internet pode até ser mais perigosa que a rua (Master Gamer, menino, 10 anos).
- Minha mãe me proibiu de jogar porque achava perigoso. Disse que eu podia ser localizado. Mas você, com esse seu computador aí, também pode ser localizada, sabia? (Master Gamer, 10 anos)
- Os pais dizem que estão preocupados em como a gente usa a tecnologia, mas quer saber? A gente também está preocupado com vocês. (...) A gente também se preocupa com a saúde de vocês, sabiam? (Herobrain, menino, nove anos)

A percepção de que adultos e crianças não pertencem a mundos distintos, no que se refere aos usos e às apropriações das tecnologias digitais no seu cotidiano, mas

que coabitam e incorporam as características de um mesmo universo contemporâneo conectado de modos muito próprios na edificação de suas culturas específicas fica ainda mais evidente diante da emergência de importantes redes de negociação e de experiências intergeracionais compartilhadas, em especial das experiências lúdicas e do compartilhamento de letramentos e de competências geracionais.

Quadros de experiências intergeracionais compartilhadas

A suposição de um completo desinteresse dos adultos pelo universo lúdico e pelas culturas da infância não se sustenta diante das **experiências lúdicas compartilhadas** entre os membros da família de diferentes gerações, sobretudo entre pais e filhos e avós e netos. Apesar de ser considerado um comportamento diferencial da infância que tende a perder força na vida adulta, a ludicidade não desaparece totalmente da vida das pessoas justamente por ser um traço característico da espécie humana (Bichara *et al.*, 2018). Nesse sentido, embora atravessados pelas intensas e cada vez mais demandantes rotinas funcionais do mundo do trabalho, os dados deste estudo revelam que os adultos brincam em família e com seus filhos, ainda que, na perspectiva das crianças, a frequência desses momentos lúdicos seja muito baixa se comparada à demanda por presença que as crianças manifestam. De todo modo, é perceptível na fala das crianças como estas experiências lúdicas compartilhadas produzem memórias positivas na história familiar e uma aproximação maior dos adultos com as culturas da infância e com as peculiaridades da relação criança-tecnologia.

- O dia que eu mais dei risada, foi quando mamãe foi jogar com a gente. Ela deu duas voltas inteiras de ré na contramão! E só depois de duas voltas, ela percebeu que alguma coisa estava errada ali [risos] (Hero-brain, menino, nove anos).
- Meu pai e meu avô jogam FIFA. É muito divertido jogar com eles (BB-8, menino, nove anos).
- Quando meu tio joga ele vira uma criança. (...) Minha mãe também joga (Master Gamer, menino, 10 anos).

Compreendidas por Almeida *et al.* (2015) como recreios tecnológicos co-constituídos por pais e filhos, estas experiências lúdicas compartilhadas, presentes nas rotinas domésticas, abrem possibilidades para a emergência de uma série de diálogos e negociações intergeracionais sobre os referenciais culturais do universo digi-

tal, mediados pela proteção da ludicidade. Portanto, ao brincarem juntos, adultos e crianças constroem um lugar simbólico intersubjetivo de proteção e permissão (Huizinga, 1938/1996), através do qual as diversas experimentações associadas a esta relação podem acontecer em plenitude e liberdade. Este lugar de interação e comunicação tipicamente comunitário propicia, por intermédio da situação lúdica, o exercício de gestão das relações através da experimentação dos enfrentamentos e dos conflitos próprios dessa relação sem, no entanto, colocá-la em risco. Dessa forma, a característica competitiva típica dos jogos de regra, por exemplo, torna-se um elemento interessante de experimentação lúdica das relações de poder que compõem as relações familiares, fortalecendo os vínculos entre seus membros e a própria cultura da família.

Além das experiências lúdicas compartilhadas, outro importante aspecto revelador das trocas intergeracionais até então pouco mencionadas pela maior parte das discussões que envolvem as apropriações das tecnologias digitais por adultos e crianças, diz respeito ao **compartilhamento de letramentos e competências intergeracionais**. Conforme salienta Almeida *et al.* (2015), a perspectiva de compreensão da infância como ordem geracional, baseada na percepção de uma relação de domínio absoluto dos adultos em relação às infâncias, ainda é amplamente disseminada. Nessa concepção, as crianças são vistas como dependentes do saber transmitido pelos mais velhos, que também seriam responsáveis pela sua proteção diante de possíveis ameaças exteriores e pela posse e controle dos espaços de sociabilidade, tais como os cenários digitais, dos quais as crianças estariam sistematicamente excluídas por conta de sua provável incompetência social. No entanto, este paradigma começa a ser duramente questionado diante da ampla disseminação das tecnologias digitais nos cotidianos das famílias nos últimos anos e das inquestionáveis habilidades desenvolvidas a partir dos usos competentes e criativos que as crianças fazem das tecnologias de informação e comunicação, “revelando intensidades de utilização e níveis de proficiência bem superiores aos adultos e exibindo notáveis capacidades de navegação e comunicação no ciberespaço” (Almeida *et al.*, 2015, p. 101).

Este letramento, contudo, não se configura uma marca geracional homogênea, pois está intimamente relacionado a aspectos socioeconômicos suficientemente desiguais, que criam verdadeiros fossos no que se refere à capacidade de aquisição e manutenção dos dispositivos tecnológicos, bem como às condições de acesso à internet. Assim, a diversidade digital, em termos de proficiência, de competência de uso e de escolhas das estratégias de mediação dos usos da internet, como ressaltam Almeida *et al.* (2015) e Othon (2021), encontram-se fortemente associadas à diversi-

dade social. Isto implica em considerar a importância do contexto como uma variável decisiva na modelagem das relações intergeracionais e na definição dos papéis dessas relações na dinâmica familiar. Esta ponderação é relevante na medida que a discussão sobre as diferentes apropriações e os compartilhamentos de letramentos e de competências intergeracionais não podem ser tomados de forma abstrata e essencialista como pretendem os promotores da chamada “geração digital” sobre pretensas “habilidades naturais das crianças” para o manejo das novas tecnologias, mas a partir de uma perspectiva histórica e socialmente situada (Almeida *et al.*, 2015). Sobre este aspecto, Master Gamer (menino, 10 anos) esclarece:

- As crianças dominam mais as tecnologias porque nasceram nessa época cheia de tecnologias. Não nasceram com isso, aprenderam isso. As crianças adoram aprender sobre isso. Os adultos não aprendem da mesma forma porque a gente aprende melhor as coisas quando elas são ensinadas desde criança. E como as crianças aprendem desde cedo essas coisas tecnológicas, elas acabam dominando mais.

Esta fala revela a compreensão das crianças de que o letramento midiático é uma espécie de aprendizado cultural que pode capacitar a todos - adultos e crianças - a terem melhor proficiência e destreza no uso das ambiências digitais. Ainda sim, as crianças reconhecem que em vários aspectos elas possuem maior letramento e, por isso são constantemente solicitadas pelos membros mais velhos da família para tirar dúvidas e ensinar como proceder em algumas atividades desempenhadas online, como relatam os estudos de Almeida *et al.* (2015) e Othon (2021). Neste sentido, Almeida *et al.* (2015) evidenciam uma importante virada na condição tradicional das relações intergeracionais trazida pela massificação das tecnologias digitais no cotidiano familiar ao tornarem significativamente mais flexíveis os papéis entre quem ensina e quem aprende. Nestes casos, os filhos ensinam, acompanham, monitoram os pais e outros adultos da família no acesso e na aprendizagem dos mais variados recursos, ora achando graça da surpreendente incompetência adulta relativa a determinados campos do saber, ora sentindo tédio por serem constantemente chamados a este papel de tutoria.

Tais elementos convergem com os dados apresentados pelo relatório TIC Kids Online Brasil 2023 (CGI.br., 2023) que revelam que 83% das crianças costumam ajudar seus pais ou responsáveis a fazerem algo na internet, sendo que 27% delas pontuam que o fazem pelo menos uma vez por semana e 25% diariamente. Sobre este aspec-

to, Othon (2021) chama atenção para uma certa relativização do conceito moderno de infância que trata a criança como um aprendiz excluído de certos processos e o adulto como o professor de saberes inquestionáveis. Apesar dos inúmeros relatos que envolvem as figuras de pais e de filhos em torno do compartilhamento de saberes, os avós costumam ser mais citados como “incompetentes digitais” segundo Othon (2021), fato que indica a possibilidade de maior proximidade entre as culturas midiáticas de adultos e crianças de gerações mais próximas.

De modo geral, as aproximações e trocas estabelecidas entre adultos e crianças revelam que ambos os grupos coabitam um mesmo mundo conectado e compartilham de seus referenciais socioculturais, construindo, no entanto, culturas próprias que ora se aproximam e ora se distanciam. Dessa forma, crianças e adultos desenvolvem perspectivas e pontos de vista bastante específicos sobre os fenômenos compartilhados. Apesar disso, ainda são preponderantes, entre os grupos infantis, a compreensão de que os adultos não estão suficientemente interessados pelas suas atividades e a reivindicação de mais participação e diálogo, como pode ser verificado nas falas abaixo:

- Os pais têm uma noção errada do que é a tecnologia para a criança [...] Nós temos necessidade de conversar sobre isso com vocês. Tentem ter mais comunicação com a criança, porque às vezes elas precisam de um impulso para começar a falar sobre as coisas que ela acredita. Falta um pouco de iniciativa e de exemplo da parte de vocês. No fundo, vocês [adultos] querem que a gente faça coisas que vocês mesmo não fazem. Conversar é uma delas (R2-D2, menina, 11 anos).
- Se tem algo errado acontecendo, talvez seja porque vocês não estão vendo o que a gente realmente faz e nem se aproximando o suficiente. Nós fazemos coisas mais úteis e interessantes que vocês imaginam e queremos que vocês vejam, queremos que vocês participem da nossa vida. Prestem mais atenção na gente. As portas estão abertas pra isso” (Google, menina, 12 anos)
- Os pais deveriam tentar conversar mais com seus filhos. Os pais não estão tendo muito vínculo com as crianças. É preciso saber também o ponto de vista das crianças, para a gente poder decidir as coisas conjuntamente. Confiem na gente. Confiem na educação que vocês deram pra gente. A gente tem mais coisas legais pra compartilhar, que vocês pensam (Ravenna, menina, 12 anos).

Grande parte das falas das crianças revela uma demanda por maior participação dos adultos em suas vidas. No entanto, esta participação solicitada está diretamente relacionada a demonstração de interesse genuíno e não a uma simples fiscalização restritiva de suas ações nas ambiências digitais. Sobre este aspecto, as crianças participantes da investigação concluem que, pelo fato dos adultos ficarem muito pouco tempo com suas crianças, eles deixam de perceber outras vivências que elas possuem e que podem ser muito interessantes. Autores como Buckingham (2000), Livingstone *et al.* (2017), Othon (2021) e Savadova (2023) ressaltam a importância das estratégias de mediação dialogada quanto aos usos e apropriações das tecnologias por parte das crianças. Contudo, para que isso ocorra é necessário que os adultos demonstrem tanto interesse em conhecer as ambiências digitais e os usos criativos que as crianças fazem delas no seu cotidiano, quanto uma maior abertura para considerar as vozes e os discursos das crianças sobre os fenômenos que lhes dizem respeito diretamente.

Considerações finais

“Nós não queremos mais fiscalização da parte de vocês, nós queremos mais participação. Nós queremos que vocês olhem pra gente. Acima de tudo, nós queremos que vocês vejam e valorizem a gente pelo que a gente é” (BB-8, menino, nove anos).

Os estudos sobre a infância têm cada vez mais reivindicado que os focos de olhar ampliem seus enquadramentos para além das crianças em si e que considerem toda a rede de interrelações complexas e não lineares que constituem os processos de socialização e demais fenômenos que estão na base da construção das infâncias (Almeida *et al.*, 2014; Almeida *et al.*, 2015; Chambers, 2016; Becker, 2017; Becker *et al.*, 2018; Livingstone *et al.*, 2017; Othon, 2021; Qvortrup, 2010; Sarmento, 2012). Este capítulo discutiu as interlocuções intergeracionais que emergem dos discursos de adultos e de crianças sobre os usos e as apropriações das tecnologias digitais pelos grupos infantis a partir da perspectiva das culturas da infância. Tomando como base analítica o ponto de vista das próprias crianças sobre a produção narrativa dos adultos em relação às infâncias conectadas, verifica-se a emergência de inúmeros atravessamentos na relação infância-tecnologia, desde normas, prescrições, atitudes procedimentais e estratégias de mediação que configuram a administração simbólica da infância, as redes

de negociação e de compartilhamento de experiências que emergem dos processos de incorporação das tecnologias midiáticas à vida doméstica.

Os dados aqui apresentados indicam que adultos e crianças são coabitantes de um mesmo mundo conectado, incorporam e ressignificam elementos diversos por meio de experiências, por vezes compartilhadas, por vezes específicas, mas com lentes interpretativas próprias que contribuem para edificação de suas culturas particulares. A primeira marca de aproximação entre os pontos de vista de adultos e crianças se evidencia na constatação confluyente do telefone celular como a mídia tecnológica mais importante para ambos os grupos. No entanto, ambos os grupos demonstraram que a percepção sobre a posse e a propriedade destes dispositivos é construída em torno de critérios muito específicos, produzindo discursos divergentes. Essas divergências certamente promovem tensionamentos que impactam diretamente nos processos de tomada de decisão sobre as condições mais ou menos adequadas para os usos das tecnologias digitais por parte das crianças.

Ao analisar os aspectos referentes às estratégias de mediação adotadas por pais e responsáveis presentes nos discursos das crianças foi perceptível a presença de uma série de interlocuções entre crianças e adultos quanto ao tempo de uso, aos conteúdos permitidos e proibidos e aos riscos potenciais da utilização da internet pelas crianças. Embora seja perceptível a existência destes diálogos e de importantes redes de argumentação e negociação é notória a predominância de estratégias de mediação de caráter restritivo.

Assim como o acesso completamente irrestrito e não mediado, a falta de diálogo proporcionada por estilos de mediação majoritariamente proibitivos aumenta significativamente a vulnerabilidade dos grupos infantis aos riscos potenciais diante da necessidade de lidar com aspectos da cultura digital para os quais não possuem repertório totalmente desenvolvido. Daí a relevância da reivindicação por parte das crianças por um olhar mais atento e interessado dos adultos e por maior participação nas suas rotinas. De certa forma, a solicitação das crianças por mais diálogo acaba por se traduzir num pedido pela adoção de estratégias de mediação ativa por parte dos pais e responsáveis na sua relação cotidiana com as tecnologias digitais.

Por fim, os quadros de experiências intergeracionais compartilhadas apresentam aspectos reveladores das rotinas lúdicas familiares pela apropriação conjunta das tecnologias digitais para fins de entretenimento e a importância da ludicidade como elemento mediador das experimentações dos tensionamentos próprios da relação pais-filhos e do fortalecimento de vínculos dos membros da família. Além disso, a constatação do compartilhamento de letramentos e competências midiá-

ticas entre adultos e crianças, que por vezes inverte a lógica dos lugares de saber historicamente sedimentados e as posições de quem ensina e de quem aprende, expõe aspectos inovadores para a compreensão dos critérios que definem os papéis nesta relação, já que a autoridade e a hierarquia se mantém, mesmo diante da notória destreza das crianças na compreensão das técnicas e protocolos que atravessam as culturas digitais.

A despeito das várias manifestações da discordância em relação aos posicionamentos dos adultos quanto as apropriações lúdicas dos dispositivos tecnológicos, as falas das crianças indicaram que estas divergências têm sido constantemente colocadas em debate nas rotinas familiares por meio de argumentações que apresentam pontos de vistas alternativos aos dos adultos e pelas tentativas de negociação sobre possíveis alargamentos dos limites estabelecidos. Estes aspectos ressaltam a importância de estratégias de mediação mais ativas e dialogadas dos usos das redes digitais e das interlocuções entre adultos e crianças no que diz respeito aos espaços sociais habitados e apropriados para fins lúdicos, bem como aos valores culturais mutuamente compartilhados. Nesse sentido, é pertinente a realização de mais estudos dedicados a explorar as dinâmicas das relações intergeracionais quanto aos usos das tecnologias de informação e comunicação, desde as variadas possibilidades de mediação parental frente a estes usos até os aspectos que se mantêm e os que se atualizam nas definições dos papéis e hierarquias na relação adulto-criança destes tempos de tecnologias digitais, que estimulam a flexibilização dos lugares de saber e tensionam as relações de poder.

Apesar das crenças ainda amplamente disseminadas pelo senso comum de que a infância habita um mundo à parte do universo adulto, as redes de negociações e trocas efetivadas nos espaços domésticos fornecem importantes indícios de que adultos e crianças são atores sociais que compartilham a mesma e complexa rede cultural de significados, influências e referências e podem estabelecer importantes parcerias de coparticipação social. Revelando possuírem diferentes perspectivas e entendimentos, mas não habitarem diferentes mundos, as aproximações e distanciamentos dos discursos de adultos e de crianças sobre as apropriações lúdicas das tecnologias digitais anuncia a riqueza e a complexidade das relações intergeracionais na construção conjunta da cultura contemporânea e a importância de debates que contribuam para a construção de práticas parentais mais abertas às peculiaridades desta era conectada.

Referências

ALMEIDA, A. N. Apresentação. In: DELICADO, A.; ALMEIDA, A. N.; PROUT, A.; SIGALÉS, C.; PONTE, C., *et al.* **Infância, crianças, internet**: desafios na era digital. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2012, p. 11-24.

ALMEIDA, A. N.; DELICADO, A.; ALVES, N. A.; CARVALHO, T. Internet, children and space: revisiting generational attributes and boundaries. **New Media Society**, p. 1-18, 2014. DOI: 10.1177/1461444814528293

ALMEIDA, A. N.; DELICADO, A.; ALVES, N. A.; CARVALHO, T.; CARVALHO, D. **Infâncias Digitais**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2015.

BECKER, B. **Infância, tecnologia e ludicidade**: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea. 2017. Tese (Doutorado), Instituto de Psicologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

BECKER, B.; SOUZA, F.; BICHARA, I. D. Time and space in brazilian urban children's plays: ludic possibilities of digital technologies. In: BICHARA, I. D.; MAGALHÃES, C. M. C. (Eds.), **Children's play and learning in brazil**. Springer International Publishing, 2018, p. 115-131.

BICHARA, I. D.; LORDELO, E. R.; MAGALHÃES, C. M. C. Por que brincar? Brincar para quê? A perspectiva evolucionista sobre a brincadeira. In: YAMAMOTO, M. E.; VALENTOVA, J. V. (Eds.), **Manual de psicologia evolucionista**. Natal: EDUFRN, 2018, p. 448-465.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias Digitais**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

CHAMBERS, D. The domestication of media technology. In: CHAMBERS, D. **Changing media, homes and households**: cultures, technologies and meanings. New York: Routledge, 2016. p. 44-64.

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. **TIC Domicílios Brasil 2023**. Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros. Coord. Alexandre F. Barbosa. 1ª ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023.

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2023). **TIC Kids Online Brasil 2023**.

Pesquisa sobre o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil. Coord. Alexandre F. Barbosa. 1ª ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023.

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. **TIC Domicílios Brasil 2022**. Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros. Coord. Alexandre F. Barbosa. 1ª ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2022.

EDWARDS, S. Concepts for early childhood education and care in the postdigital. **Postdigital Science and Education**, n. 5, p. 777–798, 2023.

HARKNESS, S.; SUPER, C. M. **Parents' cultural belief systems**: their origins, expressions, and consequences. New York: Guilford Press, 1996.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4.ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LIVINGSTONE, S; ÓLAFSSON, K.; HELSPER, E.; LUPIÁÑEZ-VILLANUEVA, F.; VELTRI, G.; FOLKVORD, F. Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: the role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. **Journal of Communication**, vol. 67, p. 82-105, 2017.

MÁXIMO, T.; SAMPAIO, I. S. V. Uso compartilhado do celular por crianças e familiares: implicações para privacidade on-line e mediação parental. **Mídia e Cotidiano**, Rio de Janeiro, vol. 14, n. 01, p. 55-73, jan./abril 2020.

MÜLLER, F.; CARVALHO, A.M.A. Encontros e Diálogos: notas introdutórias. In: MÜLLER, F.; CARVALHO, A.M.A. (orgs), **Teoria e prática na pesquisa com crianças**: diálogos com William Corsaro. São Paulo: Cortez, 2009, p. 21-28.

OTHON, R. **Infância conectada**: contextos, práticas e sentidos de crianças nas redes sociais online. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021.

QVORTRUP, J. A infância enquanto categoria estrutural. **Educação e Pesquisa**, v. 36, n.2, p. 631-643, 2010.

SAMPAIO, I. V. S.; PONTE, C. **TIC Kids Online Brasil-Portugal**. Relatório de pesquisa. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2017.

SAVADOVA, S. Subterfuge: a parental strategy for mediating young children's digital media practices in Azerbaijan. **Learning, Media and Technology**, 2023 DOI: 10.1080/17439884.2023.2283724

SARMENTO, M. J. Visibilidade social e estudo da infância. In: SARMENTO, M. J.; VASCONCELLOS, V. M. R. (Orgs.), **Infância (in)visível**. Araraquara: Junqueira & Marin Editores, 2007, p. 25-49.

SARMENTO, M. J. A reinvenção do ofício de criança. In: DELICADO, A.; ALMEIDA, A. N.; PROUT, A.; SIGALÉS, C.; PONTE, C.; et al. **Infância, crianças, internet: desafios na era digital**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2012, p. 157-176.

SOUZA, F. Ciberespaço e ludicidade: é possível considerar a ambiência digital um contexto de desenvolvimento? In: FARO, A.; CERQUEIRA-SANTOS, E.; TEJADA, J.; SILVA, J. P. (Orgs.), **Psicologia, saúde e sociedade**. São Paulo: Edições Concern, 2023, p. 202-221.