

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE ECONOMIA DOMÉSTICA E HOTELARIA

**O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO ENTRETENIMENTO PARA
CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA SOCIEDADE PÓS-MODERNA**

SUSAN MARTINS DE SOUZA

Seropédica

2020

SUSAN MARTINS DE SOUZA

**O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS, COMO ENTRETENIMENTO PARA
CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA SOCIEDADE PÓS-MODERNA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro,
como requisito parcial para a obtenção do título
de graduado em Serviço Social.
Orientadora: Prof^ª Maria Emília Santiago
Barreto

SEROPÉDICA
2020

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Mu

MARTINS, Susan, 1998-

O uso de jogos eletrônicos como entretenimento para
crianças e adolescentes na sociedade pós-moderna /
Susan MARTINS. - Seropédica , 2020.

74 f.: il.

Orientadora: Maria Emilia Santiago Barreto.
Trabalho de conclusão de curso(Graduação). --
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Serviço
Social, 2020.


1. Jogos eletrônicos . 2. Sociedade pós-moderna. 3.
Crianças e adolescentes . I. Barreto, Maria Emilia
Santiago , 1956-, orient. II Universidade Federal
Rural do Rio de Janeiro. Serviço Social III. Título.

SUSAN MARTINS DE SOUZA

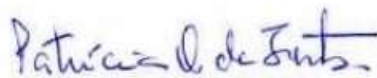
**O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS, COMO ENTRETENIMENTO PARA
CRIANÇAS E ADOLESCENTES NA SOCIEDADE PÓS-MODERNA**

COMISSÃO EXAMINADORA

Rio de Janeiro, 02 de dezembro de 2020.



Orientador(a)
Prof.^a Dr.^a Maria Emilia Santiago Barreto
UFRRJ



Prof.^a Dr.^a Patrícia Oliveira de Freitas
UFRRJ



Prof.^o Dr.^o Dan Gabriel D Onofre Andrade Silva Cordeiro
UFRRJ

À Deus, que me fortaleceu e esteve intensamente presente durante toda a trajetória acadêmica; aos meus pais Elber e Bianca, meus maiores e melhores orientadores da vida; e principalmente, àquele que além de ser meu irmão, é meu amigo. Jonathan, você é minha inspiração.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço aquele que me amou primeiro. Deus, em sua infinita graça e generosidade me capacitou, primeiramente, para passar por todos os anos escolar e pelos 4 anos de formação, e depois, para fazer o presente trabalho. Seu fôlego de vida em mim me sustentou em todo tempo. Com seu imensurável amor, faz a renovação de sua misericórdia dia após dia. De fato, sem Ele, eu nada seria! Sei que toda a gratidão do mundo não é necessária para agradecer tudo que Jesus já fez por mim, por isso, toda honra, toda glória e todo louvor sejam dados ao Autor da minha fé! Tudo que eu sou e tudo que eu serei, dedico e entrego ao meu Deus!

Agradeço também, os meus pais, que durante toda a minha vida fizeram questão de garantir o melhor que eles podiam me dar. Abdicaram de inumeráveis bens e conquistas para me verem conquistando o que me proponho hoje, deixaram de lutar suas próprias lutas para me ajudarem nas minhas! Meu pai - com sua infinita generosidade- e minha mãe - com sua sensibilidade admirável- me ensinaram que posso alcançar qualquer objetivo e que, independente do resultado, sempre estarão ao meu lado para me apoiar. Obrigada por providenciarem todo o meu sustento e até meus privilégios, me dando suporte financeiro, emocional e, principalmente, espiritual. Todos os dias - pra tentar fazer o mínimo que posso por vocês - busco ser minha melhor versão, afinal, sei foram a melhor versão de pais que poderiam ser.

Ao meu irmão Jonathan, meu muito obrigado! Como sempre digo, você me ensinou que a vida é muito curta para guardar o Toddyinho para o dia seguinte, me ensinou a valorizar o hoje e a viver mais intensamente. Com isso, percebi que eu tinha muito mais a aprender com você do que a ensinar. Você foi a inspiração deste trabalho e, além disso, sempre vai ser minha inspiração para ser a melhor irmã que eu puder.

Agradeço também, aos meus avós pelo apoio incondicional. Minha avó Eliana, por me ensinar que, se formos fortes, nada da vida é difícil demais; espero que um dia, Deus possa me fazer uma mulher forte e guerreira como você. À minha avó Ivete, por me ensinar que posso ser uma mulher independente e delicada ao mesmo tempo. Prometo que um dia vou passar a acordar cedo e ter uma vida mais saudável. E ao meu avô Carlos, por me ensinar que, correndo atrás, eu posso alcançar o que eu quiser e, além disso, me provou que não existe momento ruim para soltar uma piada. Você é a prova viva de que é possível acordar de bom humor todos os dias e ainda cantando “espanhol”.

Agradeço a vocês pela preocupação com a mochila pesada, com o tempo de sono e os puxões de orelha para que eu tivesse mais responsabilidade e fosse mais atenta. Sei que nunca vou conseguir retribuir todo amor que me deram, mas eu juro que vou tentar, ainda que só uma parte.

Não poderia deixar de reservar um espaço para aquele que reservou 3 anos só para me esperar. Fellipe, te agradeço pelas vezes que me incentivou a continuar, por toda ajuda na construção deste trabalho e até pelas broncas nas vezes que eu ficava acordada de madrugada fazendo os trabalhos. Mas, acima de tudo, obrigada por ter permanecido ao meu lado durante toda a trajetória, por me ensinar que não preciso de um contexto perfeito para ir atrás do que eu quero e por me incentivar a ser melhor todos os dias. Você, Joninho e Teté, além de terem me ajudado a construir este trabalho, me fomentaram ao estudo do tema.

À Stéffany, obrigada pelas vezes que me acompanhou no Campus da Universidade e no ônibus, é uma alegria imensa ter outra ruralina na família. Você é a prova de que podemos conquistar nossos sonhos, ainda que o contexto não seja fácil, a prova viva de que podemos alcançar o que queremos. Com certeza, sua trajetória acadêmica vai ser brilhante (se o Free Fire deixar - *kkk*), mas aproveita bastante, porque passa muito rápido.

Tia Michele, te agradeço por abrir meus olhos para essa profissão linda e tão necessária à sociedade, sem seus incentivos, eu não teria escolhido e me apaixonado pelo Serviço Social. Te agradeço pelas indicações de leitura, pelas vezes que me incentivou a continuar e por me mostrar que assistente social é assistente social até dentro de casa. Você é um exemplo de mulher forte e determinada, e apesar de ter passado por muitas dificuldades, nunca desistiu dos seus sonhos.

Às minhas amigas e companheiras de graduação, meu muito obrigado. Tamirys, minha companheira de estágio, se não fosse você, eu teria perdido todos os prazos; sua companhia no CREAS tornou tudo mais tranquilo, com certeza vou sentir saudades de dividir a quentinha com você. Julianna, nossa amizade já tem um lema “pra que fazer hoje, se podemos fazer de madrugada?”, agradeço por fazer dos momentos mais desesperadores, os mais engraçados. Sua companhia para fazer trabalhos em cima da hora sempre foi muito reconfortante. Isabela, nossa pastorinha, obrigada por ter me animado quando eu só sabia reclamar e pelas vezes que deixou de pegar o 739 - West shopping só para me acompanhar. Eloisa, sua fidelidade às pessoas que ama é impressionante. Obrigada por ser uma amiga que consegue aconselhar e encorajar, mesmo quando está passando por um momento difícil. Aline, contigo aprendi que posso apenas ignorar o que não me faz bem. Obrigada por me mostrar a naturalidade de quem já encontrou a própria identidade em Cristo. Mariana, um exemplo de determinação, quando quer, não para

até conseguir. Te agradeço por todas as vezes que me deu carona e por me mostrar o que é viver intensamente. Com certeza, a Rural me presenteou com amigas para toda a vida, pois nossa amizade, ultrapassa a graduação. Vocês vão chegar muito longe!

Agradeço a todos os professores que passaram por minha vida ao longo da jornada na Universidade; mas em especial à minha professora e orientadora Maria Emília por todo o carinho e compreensão. Em meio ao contexto conturbado de 2020, nunca me deixou desassistida, pelo contrário, sempre me impulsionou e me fez acreditar que eu conseguiria. Sei que em todo momento pensou no melhor para minha formação e conseguiu, afinal, sem a sua ajuda, eu não chegaria nem no segundo parágrafo. Muito obrigada!

Cheguei até aqui, mas o mérito não é só meu. Eu consegui, mas foi porque Deus me deu uma base, uma estrutura, uma equipe sensacional. Amo incondicionalmente todos vocês! Sou o que sou, porque Deus me presenteou com vocês!

RESUMO

Este trabalho busca investigar o uso de jogos eletrônicos como entretenimento para crianças e adolescentes na sociedade pós-moderna. O estudo se baseia em uma pesquisa qualitativa, com revisão bibliográfica e pesquisa em sites direcionados a jogos eletrônicos. A pesquisa aponta as inovações tecnológicas na pós-modernidade e o consumo, de dispositivos eletrônicos, engendrado nelas. Ressalta o uso de aparelhos eletrônicos como uma das formas de lazer na pós modernidade, destacando as características capitalistas apresentadas na era digital, que fomentam a desigualdade e restringem o acesso de crianças e adolescentes pertencentes às classes baixas, às novas tecnologias. Conclui-se que os aparelhos eletrônicos e os jogos podem ser uma ferramenta para o lazer, entretenimento e descanso. Entretanto é um desafio para o profissional de Serviço Social frente as inovações tecnológicas, as novas práticas de Lazer e a questão social na sociedade atual.

Palavras-chave: Criança; adolescente; lazer; jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This work seeks to investigate the use of electronic games as entertainment for children and adolescents in postmodern society. The study is based on a qualitative research, with bibliographic review and research on websites aimed at electronic games. The research points to technological innovations in postmodernity and the consumption of electronic devices, engendered in them. It highlights the use of electronic devices as one of the forms of leisure in post-modernity, highlighting the capitalist characteristics presented in the digital age, which foster inequality and restrict the access of children and adolescents belonging to the lower classes, to new technologies. It is concluded that electronic devices and games can be a tool for leisure, entertainment and rest. However, it is a challenge for Social Work professionals in the face of technological innovations, new leisure practices and the social issue in today's society.

Keywords: Child; teenager; recreation; electronic games.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	11
1.	A Sociedade Pós-Moderna.....	16
	1.1 Definindo Conceitos.....	16
	1.2 A infância e adolescência na sociedade Pós-Moderna.....	18
	1.3 A eletronização e o encarecimento dos brinquedos.....	24
2	O lazer enquanto direito social.....	29
	2.1 A transformações do lazer.....	32
	2.2 Tecnologia da informação e da comunicação.....	33
	2.3 Plataformas.....	35
3.	O mundo dos Jogos Eletrônicos.....	38
	3.1 As transformações causadas pelos jogos eletrônicos.....	42
	3.2 Os jogos na Internet.....	43
	3.3 As Crianças e adolescentes na Internet.....	50
	3.4 Reflexões sobre o uso dos jogos eletrônicos.....	53
4.	O Serviço Social frente às demandas da uma Sociedade online.....	56
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65

INTRODUÇÃO

A sociedade passa por constantes transformações, por conta dos avanços científicos, tecnológicos e cotidianos. Os produtos eletrônicos trouxeram muitas mudanças na vida das pessoas durante o século XX. Os primeiros computadores foram criados durante a década de 1940. Nas últimas décadas do século XX, a dinâmica social foi transformada pelas inovações tecnológicas, hoje essas mudanças são configuradas em um contexto ainda mais latente: o da pós-modernidade. Para os propósitos do presente estudo abordaremos a pós-modernidade relacionada à nova realidade que surgiu no período que se seguiu à 2ª Guerra Mundial. NICOLACI-da-COSTA (2004) considera que passamos por processos de mudança que deram ao mundo suas feições pós-modernas, e que algumas dessas feições são evidentes e não geraram discordâncias, mesmo quando vistas a partir de diferentes convicções políticas ou abordagens teóricas. Entre elas, a autora destaca as seguintes: a globalização, as comunicações eletrônicas, a mobilidade, a flexibilidade, a fluidez, a relativização, os pequenos relatos, a fragmentação, as rupturas de fronteiras e barreiras, as fusões, o curto prazo, o imediatismo, a descentralização e extraterritorialidade do poder, a imprevisibilidade e o consumo.

Nessa perspectiva Eagleton (1996) resume alguns dos atributos distintivos do período pós-moderno da seguinte forma:

“Pós-modernidade é uma linha de pensamento que questiona as noções clássicas de verdade, razão, identidade e objetividade, a idéia de progresso ou emancipação universal, os sistemas únicos, as grandes narrativas ou os fundamentos definitivos de explicação. (...) vê o mundo como contingente, gratuito, diverso, instável, imprevisível, um conjunto de culturas ou interpretações desunificadas gerando um certo grau de ceticismo em relação à objetividade da verdade, da história e das normas, em relação às idiossincrasias e à coerência de identidades” (p.7).

Portanto partindo do pressuposto de que vivemos em uma sociedade pós-moderna (JAMESON, 2004), entendemos que vivenciamos processos que extrapolam o moderno e produzem novos modos de vida. De fato, a pós-modernidade começou com grande êxito, permeando todos as áreas da vida cotidiana, principalmente, com novas tecnologias. Considerando que a Tecnologia¹ está dividida em campos de atuação, para

¹Ciência cujo objeto é a aplicação do conhecimento técnico e científico para fins industriais e comerciais. Conjunto dos termos técnicos de uma arte ou de uma ciência. Dicionário Priberam, 2008)

os propósitos da presente discussão, enfocaremos a Tecnologia da Informação e Comunicação² voltada à engenharia aplicada à indústria moderna. Nesse sentido recorreremos a Trigueiro (2009) quando considera que a sociedade passou a relacionar a tecnologia com o campo da eletrônica, telefonia, robótica entre outras tecnologias que se desenvolveram no século XX.

Nos dias atuais, facilmente encontramos dispositivos eletrônicos no cotidiano dos indivíduos; estando eles presentes em diversas áreas da vida, independentemente de idade. Seja no trabalho, na educação, na comunicação ou como forma de entretenimento para pessoas de todas as idades, sejam crianças, adolescentes adultos ou idosos.

A ampliação do acesso à Internet e a popularização do uso de dispositivos móveis intensificam as possibilidades de socialização, participação, busca de informação e entretenimento. Por outro lado, alinhados às inúmeras oportunidades criadas pelo uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC), os desafios e as responsabilidades para a garantia de direitos e de bem estar se renovam na era digital.

A sociedade contemporânea vivencia um momento/realidade em que as novas tecnologias (tablete, celulares, internet), encantam e dominam a maioria da população, com a preferência das crianças e dos adolescentes. Sendo assim, a dinâmica infanto-juvenil também sofreu transformações que trouxeram alternativas para o “brincar”. A ansiedade de encontrar os amigos para brincar pessoalmente – seja na praça ou em um campo -, perdem a primazia para as tecnologias eletrônicas de massa ou individuais e seus jogos online.

Em março de 2020, os governadores brasileiros decretaram o isolamento social como medida de controle da Pandemia de COVID-19. Dentre as medidas de isolamento, as escolas suspenderam as aulas e milhões de crianças ficaram em casa com suas famílias. Sendo assim, a quarentena acabou por potencializar o acesso à internet; segundo pesquisa da Agência Nacional de Telecomunicações – ANATEL (2020), o uso da internet no Brasil aumentou 40% durante a quarentena.

Nesse sentido, a internet foi uma alternativa para entreter as crianças e adolescentes durante a quarentena, por proporcionar um contato virtual. A internet possibilita que crianças e adolescentes compartilhem brincadeiras, por meio de jogos

² TIC é o conjunto de recursos tecnológicos que é utilizado de maneira integrada em busca de um objetivo comum.

online, sem a necessidade de se encontrarem pessoalmente; cooperando assim para o entretenimento infanto-juvenil durante o isolamento social.

De acordo com a sexta edição da Pesquisa TIC Kids Online, 85% das crianças e adolescentes (com idades entre 9 e 17 anos) faziam uso da internet em 2017, revelando que 24,7 milhões de jovens nesta faixa etária são usuários de internet no Brasil. Além disso, o estudo estima que 82% das crianças e adolescentes usuários de Internet escutaram música *on-line*, 60% jogaram na Internet sem conexão com outros jogadores e 55% jogaram conectados com outros jogadores.

Porém, com o constante acesso aos dispositivos eletrônicos as crianças têm sido influenciadas por valores capitalistas como o consumismo³ que, atrelado aos interesses do capitalismo, passa a considerar a infância como um público alvo lucrativo, além de criar no indivíduo o interesse pelo consumo. O consumo⁴ por sua vez, assume um papel central na sociedade.

Neste sentido, consumir torna-se uma das maneiras de satisfação nesta dinâmica pós-moderna, uma vez que os constantes avanços tecnológicos, acabam por antecipar a obsolescência dos aparelhos eletrônicos. Logo, há um incentivo à compra de novos aparelhos eletrônicos: celulares, vídeo game, tablets, entre outros; para acompanhar o crescimento tecnológico da pós-modernidade.

Além disso, a indústria dos jogos eletrônicos acabou por adaptar jogos que, anteriormente só eram passíveis de serem jogados pessoalmente, para que estes pudessem ser jogados em plataformas online. Como é o caso de jogos como Gartic e pipa combate, jogo de adivinhação de desenhos e jogo de soltar pipa, respectivamente.

Fatores como a adaptação e o crescimento do número de jogos online, indicam a utilização de dispositivos eletrônicos na infância e na adolescência. E, apesar de não existirem pesquisas à longo prazo sobre os prejuízos causados pelo uso de aparelhos eletrônicos, estudos (EISENSTEIN, 2013; ESTEFENON, 2013) indicam que o excessivo uso desses dispositivos acarreta danos à saúde, prejudicando o desenvolvimento social, cognitivo e físico de crianças e adolescente, podendo impactar até em seu peso.

Outrossim, a desigualdade social acaba sendo intensificada, haja vista que, de fato, não são todas as crianças que poderão ter acesso aos aparelhos eletrônicos, à internet e aos jogos online. Estudos (TIC Kids, 2018) afirmam que, no corrente ano, o número de

³ Hábito ou ação de consumir muito, em geral sem necessidade. (Dicionário Priberam, 2008).

⁴ Gasto. (Dicionário Priberam, 2008). Uso que se faz de bens e serviços produzidos.

crianças e adolescentes (com idade entre 9 e 17 anos) que não tinham acesso à internet era de, aproximadamente 3,8 milhões.

As crianças e adolescentes de famílias de classes sociais com alto poder aquisitivo estão em vantagem em relação as crianças de famílias com baixo poder aquisitivo.

O tema em questão surgiu primeiramente a partir das minhas experiências vivenciadas nas relações familiares ligadas à infância. Também contribuiu para o meu interesse ao tema, a abordagem da infância feita na disciplina Infância e Sociedade e nas experiências vivenciadas no estágio realizado no CREAS.

Logo, o presente trabalho busca promover uma compreensão do uso de jogos eletrônicos na infância e adolescência na sociedade pós-moderna a partir de questões como: a reflexão sobre o uso de jogos online por crianças e adolescentes. A pesquisa tem como objetivo geral, investigar o uso de jogos eletrônicos como entretenimento para crianças e adolescentes na sociedade pós-moderna.

O presente estudo se baseia em uma pesquisa qualitativa, com revisão bibliográfica de teóricos, clássicos e contemporâneos que trabalham com a questão do uso de jogos eletrônicos da Infância na Sociedade Pós Moderna, buscando obter o máximo de informações e esclarecimentos que contribuiram para a resolução das questões apresentados.

Neste estudo foi utilizada uma metodologia qualitativa. Goldenberg (1997), argumenta que:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mais, sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa. (GOLDENBERG, 1997, p. 34).

Para que fossem alcançados os objetivos propostos, sites direcionados a tecnologias e a jogos foram visitados e usados como um instrumento de pesquisa ao longo no intervalo de um mês durante o período de quarentena por conta do covid-19. São exemplos: TechTudo, Site da Confederação Brasileira de eSports, entre outros.

A monografia está constituída por capítulos. O capítulo 1 abrange os conceitos sobre a Sociedade Pós-Moderna, e a infância e à adolescência na sociedade Pós-Moderna. Apresenta ainda a contextualização da eletrônica e o encarecimento dos brinquedos. No capítulo 2 é apresentado o Lazer Enquanto Direito Social, apresenta as transformações do lazer, os dispositivos eletrônicos e as plataformas. O capítulo 3 é dedicado ao Mundo dos Jogos Eletrônicos, sob a conjuntura das tecnologias digitais, exploradas no campo dos jogos eletrônicos online, utilizados por crianças e adolescentes na internet. O capítulo 4 aborda o Serviço Social Frente as Demandas da Sociedade Online. Por fim, as considerações finais constituem o capítulo 5.

CAPÍTULO 1

A SOCIEDADE PÓS-MODERNA

1.1 Definindo conceitos

Os conceitos marxistas apresentam, de fato, uma crucial crítica à sociedade burguesa e ao modo de produção capitalista, sendo estes, alvo de seus estudos minuciosos. Logo, utilizaremos o marxismo como base para entendermos a sociedade aqui considerada. É possível definir que o Capitalismo se esboça nas mudanças dos modos de produção. Para Marx (1998, p. 9) a manufatura deu lugar a indústria moderna, pois deixou de dar conta da necessidade e da demanda de produtos do mercado, fazendo emergir a produção industrial, tornando este mercado, mundial.

Este por sua vez reagiu sobre a expansão da indústria, e na mesma medida em que indústria, comércio, navegação, estradas de ferro se expandiam, nessa mesma medida a burguesia desenvolvia-se, multiplicava seus capitais, empurrava a um segundo plano todas as classes provenientes da Idade Média. (Idem)

O desenvolvimento da classe burguesa acabou por possibilitar seu domínio sobre o mercado e os meios de produção. Mas para isso, o autor explica que - em uma performance revolucionária - a classe instaura uma nova forma de exploração; agora, esta passa a se dar de forma aberta e direta, substituindo a opressão anteriormente velada advinda da religião (MARX, 1998, p.10).

Por isso, Marx (1998, p.11) classifica os burgueses como aqueles que possuem os meios de produção, e conseqüentemente, ditam a dinâmica social, bem como as relações sociais a partir da influência e poder que o mercado exerce sobre sociedade. Possibilitando a expansão da burguesia, do seu domínio e do seu alojamento por todo o globo.

De acordo com Marx (1998, p. 8):

A moderna sociedade burguesa, emergente do naufrágio da sociedade feudal, não aboliu os antagonismos de classes. Ela apenas colocou novas classes, novas condições de opressão, novas estruturas de luta no lugar das antigas.

A nossa época, a época da burguesia, caracteriza-se, contudo, pelo fato de ter simplificado os antagonismos de classes. A sociedade toda cinde-

se, mais e mais, em dois grandes campos inimigos, em duas grandes classes diretamente confrontadas: burguesia e proletariado.

Tais classes protagonizam uma das marcas mais importantes da Sociedade capitalista: a luta de classes. Responsável por diversas conquistas políticas da classe trabalhadora (como leis e direitos) e desgastes sociais. Logo, “A história de todas as sociedades até o presente é a história das lutas de classes.” (MARX, 1998, p.7)

O capitalismo exclui e inclui pessoas no mercado de trabalho visando sua melhor produtividade, que contribui para o progresso do capital. Essa exclusão pode ser agravada pela falta de acesso à educação de qualidade desde a infância, o que afetará diretamente nas oportunidades de emprego para o indivíduo. Essa dinâmica, que é fruto da exploração resultante da centralidade do trabalho no sistema vigente, perpassa a vida social na perspectiva da dominação e na constante busca de garantia para reprodução e sobrevivência do sistema capitalista. Sendo assim, nossa sociedade permanece permeada pela luta de classes, porém com diversas transformações geradas pela pós-modernidade.

Fredric Jameson (2004) expõe sua tese sobre o pós-modernismo como lógica cultural do capitalismo tardio, o pós-modernismo é apresentado como uma dominante cultural que coordena “novas formas de prática e de hábitos sociais e mentais” e “novas formas de organização e de produção econômica”, forjadas em meio às mudanças do capitalismo (MARX, 1998, p.18).

É através dessas novas formas de organização que Bauman (2008) argumenta sobre a inserção do consumo, vindo à tona o exame do impacto que tudo isso acarreta na vida dos indivíduos, “numa sociedade de consumidores, tornar-se uma mercadoria desejável e desejada é a matéria de que são feitos os sonhos e os contos de fadas” (BAUMAN, 2008, p.22). Os bens, nessa fase, não se destinavam ao consumo imediato, eles se dedicavam a um futuro de segurança, o autor (2008) considera que apenas bens de fato duráveis, resistentes e imunes ao tempo poderiam oferecer a segurança desejada. Só esses bens tinham a propensão, ou ao menos a chance, de crescer em volume, e não diminuir- e só eles prometiam basear as expectativas de um futuro seguro em alicerces mais duráveis e confiáveis, apresentando seus donos como dignos de confiança e crédito.

Nesse sentido para Bauman (2008, p. 73), estamos em uma sociedade de consumidores e nela “[...] todo mundo precisa ser, deve ser e tem que ser um consumidor por vocação. Nessa sociedade, o consumo visto e tratado como vocação é ao mesmo tempo um direito e um dever humano universal que não conhece exceção”.

Bauman (2008) nos afirma que “a vida de consumo não pode ser outra coisa senão uma vida de aprendizado rápido, mas também precisa ser uma vida de esquecimento veloz” (BAUMAN, 2008, p.124). Aqui, o sentido é o não apego aos objetos, o que hoje está na moda, amanhã é ultrapassado, então, os consumidores precisam enriquecer para poder adquirir sempre mais. O autor (2008) considera que a partir desta dinâmica, cria:

um agregado de pessoas que foram declaradas fora dos limites em relação a todas as classes e à própria hierarquia de classes, com poucas chances e nenhuma necessidade de readmissão: são pessoas sem um papel, que não dão contribuição útil às vidas dos demais, e em princípio além da redenção. Pessoas que, numa sociedade dividida em classes, não constituem nenhuma classe própria, mas se alimentam das essências vitais de todas as outras, erodindo, desse modo, a ordem da sociedade baseadas em classes (BAUMAN, 2008, p.156)

Portanto o consumo tão engendrado na sociedade capitalista tem por característica, uma seletividade. Esta seletividade tem caráter elitista e excludente, uma vez que, ao determinar os preços dos produtos que serão vendidos, determinam também quais serão os consumidores que terão acesso a eles. O fato é que, pessoas pertencentes a classes baixas não conseguem ter acesso às novas tecnologias. Nesse sentido, quando esta seletividade é, de alguma forma, “burlada” através de políticas públicas e sociais que viabilizam o acesso das classes mais baixas aos bens de consumo; a ordem vigente inicia uma série de mutações sociais, a fim de manter sua ordem vigente. Demonstrando que estas mutações ocorrem para a manutenção da exclusão e da seletividade no consumo, fatores que coadunam com os interesses do capital e da classe que gerencia a sociedade capitalista.

1.2 A infância e à adolescência na sociedade Pós-Moderna

A sociedade pós-moderna, pode ser caracterizada – entre outras coisas - pela acentuação dos traços capitalistas nas relações sociais, acarretando uma crescente centralidade do trabalho que, por sua vez, além de ser um meio de subsistência, tem a função de suprir as necessidades e satisfazer prazeres pessoais numa sociedade marcada pelo incentivo ao consumo exagerado.

Ao longo da história, a criança tem ocupado diferentes posições, dependendo do valor que a sociedade lhe dava. Philippe Ariés (1981) ressalta que a infância sempre

esteve ligada à ideia de dependência, e assim vem sendo tratada como alguém que virá a ser, mas que ainda não é. A infância permaneceu no anonimato até o século XVII, sendo ignorada e considerada por todos um período de transição; mas a partir de então, ela passa a ser reconhecida como uma etapa distinta e com suas próprias características de desenvolvimento humano. A criança sai do anonimato e passa a ter um mundo próprio separado do mundo adulto (ARIÉS, 1981).

No século XIX, a infância passa a ser considerada a idade fundadora da vida e a criança recebe uma progressiva valorização do lugar que ocupa, passando a estar no centro da família, sendo um objeto de investimentos econômico, educacional e afetivo (BADINTER, 1985). Neste momento, a infância torna-se o centro das atenções e passa a ser considerada a idade fundadora da vida, passando a ser matéria de estudos e observações.

No século XVIII foram publicadas as primeiras obras que incitavam os pais a novos sentimentos e particularmente a mãe ao amor materno. As obras listavam os deveres das mães, e determinavam um conjunto de regras e metas para o desenvolvimento pleno da Criança (BADINTER, 1985). No século XX a infância passou a ser dividida em fases e foi criado o conceito de adolescência (PAPALIA, 2000).

No Brasil o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8.069, de 1990, determina que, é criança a pessoa com até 12 anos de idade incompletos e considera adolescentes aqueles que estão inseridos na faixa etária entre 12 e 18 anos (artigo 2º). Ao buscarmos no dicionário a definição da palavra criança encontramos que criança é um “ser humano de pouca idade, menino ou menina; párvulo.” (FERREIRA, 1986) e um adolescente é aquele que está em transição entre a juventude e a idade adulta” (FERREIRA, 1986). De acordo com Eisenstein (2005), a adolescência é:

[...] o período de transição entre a infância e a vida adulta, caracterizado pelos impulsos do desenvolvimento físico, mental, emocional, sexual e social e pelos esforços do indivíduo em alcançar os objetivos relacionados às expectativas culturais da sociedade em que vive. A adolescência se inicia com as mudanças corporais da puberdade e termina quando o indivíduo consolida seu crescimento e sua personalidade, obtendo progressivamente sua independência econômica, além da integração em seu grupo social. (EISENSTEIN, 2005, p. 6)

Vale destacar que neste trabalho focaremos nossos estudos em crianças e adolescentes do meio urbano e consideraremos a faixa etária estabelecida pelo ECA.

A partir do entendimento de infância como construção social, é possível perceber que ela passa a ser extremamente afetada pelos fatores que norteiam a ordem social vigente, pois a criança “[...] não fica fora desta nova ordem que tem conduzido nossas vidas, pelo contrário, está exposta a toda esta gama de produtos e desejam tanto quanto o adulto consumi-los.” (SILVA, 2009, p.34). Para a autora, é necessário entender o modo de vida da infância pós-moderna,

[...] a criança está submetida a esse dispositivo regulador que define nosso modo de vida, haja vista que a mídia televisiva encontra-se a disposição de todos, inclusive, e, particularmente, da criança, contribuindo, deste modo, por meio das propagandas, ao desejo pelo consumo. Por esse motivo alguns estudos atuais sobre a infância têm decretado que vivemos um período em que ela estaria desaparecendo. (SILVA, 2009 p. 35)

Segundo Momo (2007 p.968), “grandes transformações têm alterado substantivamente as formas de vivermos hoje, e entendemos que as condições culturais contemporâneas produzem infâncias distintas do que se convencionou chamar infância moderna – ingênua, dócil, dependente dos adultos”. As transformações modificam as formas das crianças viverem e habitarem o mundo. A autora ainda considera que “vivenciamos um estado da cultura – com implicações contundentes da mídia e do consumo – que se tem configurado diferentemente daquele da modernidade e produzido sujeitos distintos dos sujeitos modernos”. (MOMO, 2007 p.968).

Portanto, a infância pós-moderna é delineada, principalmente, pela influência da mídia, influenciando crianças a serem norteadas pelo consumo e gerando o desaparecimento da infância dentro da sociedade. Nessa perspectiva Silva (2009, p.36) argumenta que a pergunta “o que vai ser quando crescer?” é uma constante no diálogo do adulto com as crianças, e transmite o quanto estamos preocupados em prepará-la para a vida adulta. Para a autora (2009) mesmo que isso custe uma desfiguração da infância, isto é, na pretensão de formarmos um adulto apto às exigências de uma sociedade cada vez mais competitiva, acabamos por desvalorizar o que há de melhor em ser criança, que é viver a infância em sua plenitude (SILVA, 2009, p.36).

Dentre as transformações do modo de vida de nossa sociedade, podemos destacar as mudanças do “brinquedo”, e na forma de “brincar”, no cotidiano das crianças e adolescentes. Para Kishimoto (2003, p.21) o vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material,

cultural e técnica. “Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil”. Nesse sentido Corsaro (2011) considera que os brinquedos constituem a cultura material da infância juntamente como vestuário, livros, ferramentas artísticas e de alfabetização (lápiz de cor, canetas, papel, tentas, etc.).

Definir o brincar não é tarefa fácil. Wittgenstein (1975), Henriot (1989), Brougère (1995) e Kishimoto (1996) mostram a polissemia deste conceito, que varia conforme concepções e usos de cada cultura. A brincadeira, é definida no dicionário como ação de brincar, de se divertir e divertimento; “entreter-se com brinquedos ou jogos infantis; divertir-se através de jogos de ficção, especialmente representando personagens ou papéis fictícios” (FERREIRA, 1986). Para Kishimoto (2003, p. 21) a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Nessa perspectiva Barreto (2013), considera que a brincadeira é um momento de interação social entre as crianças, com a construção de culturas, “a brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças. O brincar contém o mundo e, ao mesmo tempo, contribui para expressá-lo, pensá-lo e recriá-lo. (BARRETO, 2013, p. 31). Para Sarmiento (2004) a ludicidade é um dos quatro eixos estruturadores da cultura da infância, que é constituída pela interatividade, ludicidade, fantasia do real e reiteração. Para o autor, brincar é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas. (Sarmiento, 2004, p. 15).

As transformações sociais na pós modernidade aconteceram de maneira a criar novas brincadeiras ou reinventar as que já existiam. Por vezes, as brincadeiras são mediadas por brinquedos, estes são “objetos usados como ou para o divertimento, e com o qual crianças brincam.” (FERREIRA, 1986). Cada vez mais brinquedos são criados ou reinventados, e hoje possuem uma gama colossal de categorias e funções. De fato, a pós modernidade inaugura uma séria de brinquedos e brincadeiras inovadoras. Uma dessas inovações são os jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos, suscitam o interesse de pessoas de todas as faixas etárias, e se tornaram uma alternativa durante o isolamento social, acarretado pela Pandemia por Covid-19, tanto para as pais, quanto para crianças e adolescentes.

Os dispositivos eletrônicos incorporaram uma categoria de brinquedos inovadores que trazem consigo tanto os brinquedos, que agregaram alguma forma de eletrônica, quanto os aparelhos eletrônicos em si, como um dos possíveis brinquedos

para entreter crianças e adolescentes. Estes se diferem dos brinquedos e brincadeiras folclóricas⁵ como pião, ioiô, amarelinha, pular corda, bolinha de gude, entre outros. Surge então, um novo “brincar” que permite que crianças interajam mesmo à distância por meio da internet.

Muitas vezes, é notada a preferência de crianças e adolescentes por eletrônicos em detrimento as brincadeiras folclóricas. Soler (2003, p. 135) destaca que, “hoje as crianças já não podem brincar livremente pelas ruas, pois dois motivos as impedem: o crescente desenvolvimento das cidades e a escalada da violência”, aumentando assim a procura por jogos eletrônicos.

Dessa forma, existe um grande interesse das crianças, já a partir de 4 anos de idade, e de adolescentes, por dispositivos eletrônicos. Crianças e adolescente se deslumbram com novos aparelhos eletrônicos e almejam conquistar os mais atuais; vídeo games de última geração, celulares com bom desempenho em jogos e acessórios (fones de ouvido, controles, etc) que melhorem a experiência no mundo dos jogos.

O interesse por aparelhos eletrônicos favorece o mercado capitalista, pois, além de haver uma discrepância de preços, por serem os eletrônicos muito mais caros ao serem comparado à maioria dos brinquedos, os aparelhos eletrônicos têm sua obsolescência muito mais precoce à de um brinquedo. Os celulares, por exemplo, se tornam obsoletos rapidamente, o lançamento de hoje é ultrapassado amanhã. Esse interesse de crianças e adolescentes em consumir eletrônicos, tem potencializado a necessidade de ter dinheiro. Muitas crianças se preocupam em receber mesada para conseguirem ter seu próprio poder de compra. Pensando nisso, o Banco Bradesco criou, dentro da sua plataforma digital (Next), uma conta para crianças e adolescentes, o NextJoy.

De acordo com o Banco Bradesco, esta conta digital apresenta uma proposta de “ajudar os responsáveis a promover a educação financeira junto a seus filhos”; podendo ser controlada pelas contas dos pais dentro da plataforma. Além de contar com mesadas programadas, a conta inclui cartão de débito, informações de aprendizado financeiro, transferências, e benefícios especiais para um público até 17 anos de idade.

Esta proposta, fortemente capitalista exhibe a tendência capitalista de fazer proveito da inserção as crianças e adolescentes no mundo digital, a fim de lucrar e inseri-

⁵ Há uma infinidade de jogos e brincadeiras que ultrapassaram o tempo e permanecem vivos na memória de todos nós. As brincadeiras de antigamente trazem, em sua bagagem cultural, suas técnicas e regras, que são transmitidas de geração a geração pelos pais e avós. Junto vem o resgate da convivência, da ternura, dos momentos felizes, de sua História através dos tempos (RAMOS, 2002, p.8).

las no mercado. Se apresentando como um meio de oferecer a educação financeira, o NextJoy se enquadra como uma estratégia do banco para ganhar mais filiados através da inserção precoce de crianças e adolescentes no mercado financeiro, e sobretudo, incentivar a precoce inserção destes na lógica capitalista. A conta exige que a criança tenha um dispositivo móvel próprio e que os pais possuam conta no banco; para poderem assim, vincular as contas e transferirem para seus filhos o valor de mesada desejado e programado no aplicativo. Para ganhar a mesada, é necessário que a criança conclua uma das missões propostas pelos pais no aplicativo, essas missões podem ser vinculadas às responsabilidades domésticas ou estudantis exigidas da criança e do adolescente. São exemplos: arrumar o quarto, estudar, entre outros.

As missões podem trazer consequências negativas à educação e ao crescimento dos usuários. Uma vez que, agregam responsabilidades que, anteriormente, eram feitas sem qualquer recompensa, as missões podem resultar na criança e no adolescente a necessidade de ganhar recompensas após realizar tarefas rotineiras. Estimulando nelas, um sentimento comum dentro da sociedade capitalista: a individualidade.

Por fim, para imprimir à plataforma uma característica infantil, a criança pode escolher o tema da tela do aplicativo, estando disponíveis personagens Disney, Marvel ou Star Wars (ver figura nº 1⁶). Agregando mais uma característica capitalista ao processo: a personalização. Este fator potencializa o desejo de crianças e adolescentes para acessarem o NextJoy, a partir da identificação seus personagens favoritos no produto; esta personalização é capaz de transformar, aos olhos da criança, um simples produto em algo fortemente almejado por elas.

⁶ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/10/o-que-e-next-joy-saiba-como-funciona-a-conta-bancaria-para-criancas.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

Figura nº 1: Propagando do NetJoy



Fonte: Site TechTudo

1.3 A eletrônica e o encarecimento dos brinquedos

As rápidas inovações presenciadas na pós-modernidade, engendram na sociedade um sentimento característico da era digital: o imediatismo, que também é um aspecto da pós-modernidade (NICOLACI-da-COSTA, 2004). As crianças e adolescentes passam a buscar novas funções na hora de escolher seus brinquedos, fazendo com que os brinquedos tragam cada vez mais inovações e diversificações em suas funções para se tornar atrativo e almejado. Demandando o constante lançamento de brinquedos inovadores o mais rápido possível, afim de suprir o imediatismo observada na sociedade

Tais fatores tornaram brincadeiras antigas e já conhecidas como bolinhas de gude, pião, ioiô, pular corda, etc.; em atividades de pouco interesse infanto-juvenil. Uma maneira de que a indústria do brinquedo encontrou para contornar esta questão foi inserir utilização de aplicativos próprios durante o jogo. Para alguns jogos como Banco Imobiliário, Detetive e Cara a Cara, foram desenvolvidos aplicativos próprios para serem utilizados pelos jogadores durante a partida; embutindo neles partes do jogo que, anteriormente, só eram jogados com elementos físicos, como cartas ou dinheiro falso, por exemplo.

Portanto, brinquedos que serviam para o entretenimento em grupo, livre de celulares e distrações, passa a aderir a tecnologia como uma aliada; incentivando ainda mais o uso dos aparelhos eletrônicos por crianças e adolescentes. Vale destacar que os valores desses jogos não ficam mais baixos por isso, pelo contrário, tais jogos de tabuleiro demonstram uma crescente nos seus valores, chegando a custar 200 reais. Além disso, o

jogo agora demanda que seus jogadores possuam um dispositivo móvel que apresente as inovações necessárias para comportar o aplicativo (ver figura 2⁷).

Figura nº 2: Novo jogo Detetive



Fonte: Site Tabuleiro Criativo

Outro exemplo a ser explorado são as inovações trazidas em brinquedos já existentes, como a boneca Barbie. Em 2020 a Mattel, marca responsável pela boneca, apresentou a Barbie Color Reveal (ver figura nº 3⁸), uma boneca que tem suas características (rosto, tom de pele, maquiagem etc.) reveladas somente após ser colocada em água morna; antes disso, apresenta coloração rosa em todo o seu corpo; além de contar com roupas surpresa, descobertas apenas após a abertura das embalagens. Apesar de não alterar o resultado final, uma boneca; a forma como ela se apresenta é inovadora, chamando a atenção de crianças, adolescente e até de adultos. Essas inovações, mesmo que sejam momentâneas provocam o consumo na sociedade. Além de transformar uma Barbie comum em um brinquedo atrativo e comentado entre nas mídias sociais, o valor necessário para adquirir uma delas é de 150 reais.

⁷ Disponível em: http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_detetive_com_app.html. Acesso em: 20 nov. 2020.

⁸ Disponível em: <https://barbie.mattel.com/shop/en-us/ba/barbie-color-reveal/%E2%80%8Bbarbie-color-reveal-doll-set-gtp42>. Acesso em: 20 nov. 2020.

Figura nº 3: Barbie Color Reveal



Fonte: Site Barbie Mattel

Vale destacar que a boneca Barbie é uma das maiores representações dos brinquedos capitalistas e incentivadores do consumo. De acordo com Barreto (2013):

A boneca Barbie foi criada com aspecto de uma mulher, apresenta um padrão de beleza que é muito valorizado por nossa sociedade. A boneca apresenta um corpo magro, é alta, possui seios grandes e cintura fina. A Barbie influencia crianças ao consumismo, já que a boneca faz parte do mundo fashion e do glamour. Utiliza maquiagem, roupas, sapatos, acessórios, carros, entre outros. Essas informações são registradas pela criança, o que pode levá-las a desenvolver seu lado consumista. (BARRETO, 2013, p.28-29).

De acordo com a historiadora Mary Del Priore (2000) as bonecas bebê ensinam a ser mãe, porém a Barbie só ensina a consumir. Logo, a tendência de encarecimento de brinquedos, excluem crianças e adolescente de classe baixa, uma vez que, a parcela da sociedade que pode ter acesso e comprar brinquedos caros é pequena.

Segundo o IBGE (2019), à renda média real domiciliar per capita, de quase 105 milhões de brasileiros era de apenas 438 reais por mês, sendo assim, metade da população brasileira sobrevivia com menos de 15 reais por dia. Além disso, 20,9 milhões de pessoas sobreviviam com apenas 3,73 reais por dia (112 reais mensais), este número representa os 10% mais pobres do país; apesar de ser uma renda 0,9% maior se comparada ao ano de 2018, os valores continuam extremamente baixos. Sendo assim, a compra de

brinquedos caros e com inovações tornam-se uma realidade distante para milhões de brasileiros.

As inovações dos brinquedos são encontradas em bonecas que, assim como um bebê, possuem diversas idades e crescem de tamanho conforme os cuidados prestados; além de existirem armas de brinquedo que são cada vez mais parecidas com armas reais. Essas inovações têm aumentado os preços desses brinquedos, entretanto há no mercado, brinquedos, como bonecas e carrinhos que não apresentam nenhuma inovação, mas que, devido a marca e o “valor social” que carregam, podem chegar a 500 reais. Esse fato pode ser confirmado nos sites das Lojas Americanas e no site da loja de brinquedos RiHappy, onde são encontrados bonecas da coleção Ever After High (Mattel) que custam em média 400 reais, e pistas Hot Wheels (Mattel) que chegam a custar 540 reais.

Logo, os brinquedos caros acessíveis a todos os jovens e adolescentes, então, poder ostentar é também uma forma dessas crianças e adolescentes de demonstrarem seu status social e poder aquisitivo. Fazendo com que sejam mais aceitas em grupos de amigos da escola, do bairro, entre outros. Rizzine (1999) chama atenção para a crescente a segregação social que em vivemos, como sendo:

um problema de extrema gravidade para o qual a sociedade brasileira parece pouco atenta é o processo crescente de segregação social que se está vivendo. A despeito dos avanços assinalados em termos do debate sobre cidadania e direitos, os mundos e as realidades nos quais vivem os pobres e os ricos parecem cada vez mais distantes. As cidades vão se tornando mais segregadas, com espaços de lazer, recreação, cultura, educação etc., diferentes para pobres e ricos. A questão é ainda mais complexa ao envolver a população jovem. Crianças e adolescentes têm cada vez menos oportunidades de encontro, convivência e interação. (RIZZINE 1999, p.5)

Dessa forma o consumo infantil, vai se transformando na medida em que os eletrônicos reinventaram o brincar, pois a maioria das crianças e dos adolescentes tem cada vez mais anseios eletrônicos, desejando receber vídeo games e celular como presente de seus responsáveis. Outro fator que incentivou este comportamento, foi o imediatismo engendrado nas relações pós-modernas, este fomenta a necessidade de inovações. Podendo tornar brinquedos e brincadeiras já conhecidas (consideradas até mesmo antigas, por não possuírem inovações) como amarelinha, bolinha de gude e pião, desinteressantes a maioria de crianças e adolescentes. Por isso, sempre é lançado um novo brinquedo ou é promovido alguma modificação em brinquedos já existentes, pois o fato de ser o ‘mesmo

brinquedo' sempre, sem transformações, não chamam tanta atenção das crianças e adolescentes na pós-modernidade.

CAPÍTULO 2

O LAZER ENQUANTO DIREITO SOCIAL

No Brasil, o lazer se constitui enquanto um direito social, presente no Art. 6º da Constituição Federal de 1988. O lazer propicia o desenvolvimento pessoal e social de indivíduos em meio aos contextos de constante estresse no trabalho (MARCELINO,1987).

Entre os autores que se dedicam ao estudo do lazer não existe um acordo sobre seu conceito. Marcelino (1987) considera que apesar da polêmica sobre o conceito, a tendência que se verifica, entre os estudiosos do lazer é no sentido de considera-lo tendo em vista os aspectos, tempo e atitude. Portanto, como “uma atividade de escolha individual, praticada no tempo disponível e que proporcione determinados efeitos, como o descanso físico ou mental, o divertimento e o desenvolvimento da personalidade e da sociabilidade” (MARCELINO, p. 31, 1987).

Dumazedier (1979) define o lazer como o conjunto de ações escolhidas pelo sujeito para diversão, recreação e entretenimento, num processo pessoal de desenvolvimento. Tem caráter voluntário e é contraponto ao trabalho urbano-industrial.

O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1979, p. 34).

Gomes e Dantas (2012) consideram que o fenômeno lazer moderno foi gerado em uma clara tensão entre classes sociais e através da ocorrência contínua e complexa de conflitos entre controle/resistência, adequação/subversão ao sistema capitalista que se impôs a partir da Revolução Industrial na Inglaterra do século XVIII, expandindo-se para Europa e para o mundo nos séculos seguintes. Como um processo contínuo, sua dinâmica de ações foi traçada e implementada na luta das organizações sociais, particularmente no campo do lazer. Nessa perspectiva Mello; Alves Junior, (2003) enfatizam que

Devemos estar atentos para compreender a articulação entre política, economia e cultura no âmbito do lazer, o que não significa submetê-lo

a qualquer desses ordenamentos: existe uma especificidade do fenômeno lazer que deve ser compreendida, até para melhor balizar nossas propostas de intervenção. Os momentos de lazer não são somente mecanicamente determinados pelas condições econômicas, mas não se pode deixar de perceber tais influências. Não somente instantes de alienação, embora também o possam ser. Não somente momentos de resistência, embora também o sejam. O lazer é um fenômeno social bastante múltiplo e polissêmico, cabendo ao profissional que pretende atuar nesse campo ter clara a complexidade do significado de sua intervenção (MELLO; ALVES JUNIOR, 2003).

A partir deste cenário, é destacado por Coutinho (2008) que, assim como todas as esferas que envolvem a vida pública, políticas públicas são concebidas através da luta de classes, lutas essas em que trabalhadores reivindicam direitos sociais que, quando materializados, se tornam uma conquista, indiscutivelmente.

Padilha (2000) ressalta que a luta de classes incentivou a extensão das reivindicações para além do âmbito das condições de trabalho; levando-as para a preocupação com o tempo fora do trabalho. Porém, apesar de ser um direito, a política pública do lazer se apresenta como um importante instrumento do Estado na busca por legitimidade. Sendo constantemente usado como uma ferramenta para controle do tempo da classe trabalhadora, o Lazer deixa de ser um tempo “livre” para ser vigiado e ocupado com atividades que sejam relacionadas e proveitosas à produção (AREIAS E BORGES 2011). Nesse sentido, Areias e Borges (2011) consideram que

O lazer se insere no seio dessas contradições: entre a liberdade e o controle; a autonomia e a heteronomia. O Estado é impelido a participar também desse processo conflituoso, e como não é neutro, posiciona-se de modo a desequilibrar o jogo em favor do caráter utilitário e funcionalista do lazer. (AREIAS e BORGES, p. 579, 2011)

O lazer se tornou uma das maiores preocupações, devido à grande atribulação causada pelo estresse recorrente do excesso de trabalho (Marcelino,1987). Portanto o lazer está ligado à saúde e ao bem estar físico e mental, conforme dispõe Martinez (1997, p.286):

Para o trabalhador, massacrado pela rotina do dia-a-dia, o descanso e a alternância de ares, são absolutamente imprescindíveis ao seu restabelecimento periódico. Às vezes, o simples distanciamento do local de trabalho, mediante viagens, é suficiente para o reequilíbrio da força perdida.

Segundo Martinez (1997) o trabalhador precisa do distanciamento do trabalho, precisa se sentir livre para pensar e agir, pois quando trabalha o homem fica subordinado ao que lhe é ordenado e estabelecido não havendo possibilidade de fuga.

Pateman (1992) argumenta sobre a mercadorização do lazer, uma vez que este tem sido transformado em um consumo e não visto como um tempo de liberdade; na perspectiva da quase inexistência de possibilidades de ócio para os trabalhadores atualmente. Nessa perspectiva Padilha (2003) afirma que, a classe trabalhadora, além de ter um tempo para o lazer escasso, quando o tem, sua utilização se dá através do consumo. Nesse sentido Padilha (2003) afirma que:

(...) o lazer foi sendo incorporado aos shopping centers de forma tão significativa que hoje confundimos centro de compras com centro de lazer. Os consumidores foram, nesse processo, sendo levados (de diversas formas e por diversas razões) a procurar lugares de compras que ofereçam opções de divertimento.

Padilha (2003) considera que em nossa sociedade, a maioria das experiências de lazer são monopólios e exigem o consumo, como por exemplo: shopping, cinema, parques, entre outros. Ir ao Shopping, ao cinema ou viajar podem ser exemplos de atividades de lazer acessados pela classe média e classe alta de nossa sociedade; pois demandam um poder de consumo distante da realidade da classe baixa, o que torna evidente a exclusão e a elitização da política de lazer na sociedade capitalista.

Padilha (2006) afirma ainda que o ser humano assume uma veneração pela realização de possuir algo material. Cultuando os objetos apresentados nos espaços de lazer no interior do shopping center, como por exemplo: os jogos eletrônicos, a praça de alimentação, os brinquedos, entre outros (p.184). Esta realidade dificulta a democratização de direitos e intensifica a crescente individualidade da contemporaneidade, pois ter experiências coletivas de lazer na sociedade exige uma determinada capacidade de consumo de cada integrante de um grupo, estabelecendo, desde já, uma exclusão de cidadãos de baixa renda de algumas atividades de lazer. Nesse sentido Camargo (2001), argumenta que a renda, a escolaridade, o sexo, o local de moradia e a faixa etária são os fatores determinantes para a segregação de públicos no acesso a determinados tipos de lazer, como o lazer físico-esportivo, o artístico, o intelectual e o turístico. Segundo o autor, esses fatores

Operam dentro da mesma lógica observável no acesso a bens e serviços como habitação e saúde, quando se concretizam sob a forma de bens materiais ou quando a sua realização implica gastos, seja de implantação, seja de acesso. (CAMARGO, 2001, p. 259)

Para Padilha (2006), o lazer proposto em centros de consumo fornece a continuidade das estratégias de dominação da lógica capitalista. Ou seja, o shopping Center pode ser uma das representações da dinâmica econômica do capital engendrada na sociedade.

O shopping center pode servir, então, como uma referência para pensar não só a sociedade capitalista em geral, mas também a ‘sociedade do consumo’ e de lazer, vista como um ‘mundo encantado’ que, num ‘delírio coletivo’, obscurece a consciência dos seres sociais (PADILHA 2006, p. 184).

Dentro do contexto de isolamento social, imposto pela pandemia causada pelo COVID 19, a partir de março de 2020, a internet e os jogos eletrônicos se apresentaram como uma das opções de lazer, proporcionando a possibilidade de unir pessoas, promover a interação e o entretenimento.

2.1 A transformação do Lazer

A pós-modernidade apresenta à sociedade a tecnologia da informação e comunicação que abrange como uma das formas de lazer, os jogos eletrônicos, que por sua vez estimulam uma das características mais fortes da nossa sociedade, a individualidade. A tecnologia da informação e comunicação tem se inserido cada vez mais no cotidiano, sendo uma ferramenta utilizada nas diversas áreas da vida, por vezes, sendo uma aliada da classe trabalhadora. Porém, existe uma tendência neste século de informatizar o lazer, transferindo brincadeiras e, principalmente, o entretenimento para o universo eletrônico.

Gomes e Dantas (2012) consideram que o entretenimento passou a ser um componente importante para atrair o consumo e as oportunidades de negócios, informando, divertindo, criando estilos de vida, gerando novas experiências e expectativas para o consumidor. Assim, apesar da similaridade com a definição de lazer, o termo entretenimento é uma forma de lazer associada a programas oferecidos em massa, ou seja, acessíveis à população com o uso das tecnologias de comunicação (a televisão; a

internet e todas as suas possibilidades; revistas; jornais) e das superproduções do cinema, da música, do esporte, dos parques de diversão e temáticos, dos cassinos, dos jogos eletrônicos, dentre milhares de alternativas que, cada vez mais, influenciam nossas escolhas e hábitos cotidianos. Dada a amplitude e a potência do setor, a “indústria do entretenimento” é o setor econômico que mais cresce no mundo. Os autores (2012, 224) ressaltam ainda que “as atividades de entretenimento sempre exigirão meios que são pagos – seja pelo cliente final ou pelo investimento de patrocinadores – para garantir uma cadeia produtiva (indústria)do entretenimento”,

Esta tem por finalidade a *diversão* ou, sob olhares mais críticos como os de Debord, a *distração*. Desviam a atenção dos indivíduos dos aspectos sérios da vida – situação da política, do mercado financeiro, ou de trabalho, crises sociais, entre outros – para a ação livre das organizações que regem o cenário político e econômico global (GOMES e DANTAS, 2012 p.224).

Jogos eletrônicos e redes sociais fazem parte das novas formas de lazer na contemporaneidade, o acesso a este tipo de lazer, demanda um dispositivo móvel e acesso à internet, o que pode promover uma seletividade e exclusão de pessoas com pouco poder aquisitivo. Além da dificuldade de acessarem brinquedos e locais de lazer, crianças e adolescentes de famílias de baixa renda, também são excluídos das outras atividades de lazer que demandam recursos financeiros. Pois, ter acesso à dispositivos móveis, aparelhos eletrônicos atuais e a internet de qualidade, neste modelo social, custam caro.

A historicidade dos jogos, seu conceito e os dados de acesso serão discutidos no capítulo 3.

2.2 Tecnologia da informação e comunicação

Gomes e Dantas (2012) ressaltam que diversos aparelhos eletrônicos que se enquadram no lazer. Vídeo games, celulares e computadores, apesar de não serem tão acessíveis em seus valores, se tornam cada vez mais comuns e rotineiros neste século; fazendo parte do cotidiano e do lazer de adultos e, também, de crianças e adolescentes. Sendo assim, o investimento no desenvolvimento de aparelhos eletrônicos tem crescido de maneira exorbitante nessa década. Segundo a pesquisa realizada pela Zebra Technologies (Zebra Technologies Corporation é uma empresa que desenvolve pesquisas sobre investimento e consumo para auxiliar o comércio), em todo o mundo, o

investimento médio das empresas em Internet das Coisas⁹ e em outras plataformas de tecnologia no ano de 2019 foi 39% maior no que no ano anterior, totalizando US\$ 6,4 milhões.

Além de facilitarem diversos aspectos do cotidiano, como a comunicação e algumas áreas do trabalho; os aparelhos eletrônicos passam a compor a maioria das áreas da vida, inclusive o lazer. Tais plataformas trouxeram consigo diversas maneiras diferentes de como investir o tempo livre¹⁰; tais como redes sociais, noticiários, jogos eletrônicos e etc. Sendo assim, os eletrônicos se tornaram cada vez mais almejados e, automaticamente, mais consumidos, pelos jovens, chamando a atenção de grandes empresas para investimentos na área, que por sua vez, fez com que os aparelhos fossem aprimorados. Sem dúvida, o crescimento deste mercado foi gigantesco, devido aos aprimoramentos e inovações apresentadas em cada aparelho lançado.

A pesquisa realizada pela ACI Worldwide (uma empresa que fornece pesquisas para impulsionar a economia de empresas) revela que quando comparados com o ano de 2019, o consumo de jogos aumentou de 126% no ano de 2020 e o consumo de eletrônicos obteve um aumento de 209% no mês de abril.

Um dos exemplos é o celular que, inicialmente criados para facilitar a comunicação através da realização de ligações e envio de mensagens, passa a ser um dos principais meios para utilização do tempo livre. Sendo seu foco principal, a utilização de internet com redes sociais e de jogos eletrônicos; celulares apresentam uma desenvoltura cada vez melhor para estimular o consumo.

Além disso, as inovações dos eletrônicos acabam por proporcionar também, o avanço dos jogos eletrônicos, revelando as contradições no capitalismo. Por conseguinte, temos exemplos de jogos que passaram a ter uma resolução melhor e a consumir uma quantidade de memória maior, exigindo assim aparelhos eletrônicos mais avançados e atuais.

Os aprimoramentos e investimentos na área da tecnologia da informação e comunicação, foram alguns dos elementos que trouxeram consigo o aumento dos valores

⁹ A “Internet das Coisas” se refere a uma revolução tecnológica que tem como objetivo conectar os itens usados do dia a dia à rede mundial de computadores.

¹⁰ O tempo livre, tal como o concebemos hoje, adveio da natureza cronológica que atinge o apogeu pós-revolução industrial. É da liberação do tempo que devia ser dedicado ao trabalho, que emerge a noção do tempo livre. (AQUINO e MARTINS, 2007 p.490).

dos eletrônicos, principalmente durante a pandemia, que se tornaram cada vez maiores. O site de compras Zoom (plataforma online que reúne preços de diversos produtos na internet brasileira) fez um levantamento dos preços de eletrônicos durante a pandemia, revelando que esta categoria apresentou as maiores variações de preços no país. Aparelhos eletrônicos como Notebook, computadores, fones de ouvido, entre outros, tiveram um aumento de 32% no valor médio no e-commerce.¹¹

De acordo com as pesquisas feitas pela equipe do site Tecmundo, foi constatado que o preço médio dos videogames cresceu cerca de 500 reais, aumentando 32% entre o pré e a pós quarentena. Também apontaram as câmeras, que apresentaram uma elevação de 29% em seu valor médio. Vale ressaltar que o aumento do dólar em relação ao real foi um fator importante na configuração dos custos de fabricação, tendo em vista que os componentes eletrônicos, na sua maioria, são importados.

É chamado de “primeira onda” os primeiros impactos causados pela pandemia na economia, porém, estudiosos afirmam já ser possível observar a “segunda onda”, na medida em que os preços de produtos eletrônicos estão ainda mais caros. Ou seja, os efeitos da pandemia por COVID-19, continuarão a reverberar em todas as áreas da vida por um bom tempo.

2.3 Plataformas

Devido ao desenvolvimento da tecnologia da informação e comunicação, dos jogos eletrônicos, foram criadas as diversas plataformas¹² e as adaptações para cada uma deles. Hoje, é possível jogar pelo celular, computador, notebook, vídeo game ou tablet, cabendo ao jogador decidir qual das plataformas irá adquirir para jogar. Entretanto, essa escolha não pode ser feita sem levar em consideração os preços de cada um dos aparelhos. As plataformas mais utilizadas pelos *gamers* no Brasil, considerando os dados oferecidos pela Pesquisa Game Brasil (2019) são: o celular, o vídeo game, computador, notebook, tablet/ smartTV.

¹¹ e-commerce, ou comércio eletrônico, refere-se às vendas pela internet, mais especificamente, as que são realizadas por uma única empresa, seja um fabricante ou revendedor, por meio de uma plataforma virtual própria.

¹² São as bases de linguagem de informática onde são criados os jogos eletrônicos para serem executados nos diversos sistemas operacionais existentes no mercado como, Android, IOS e windows. Popularmente costuma-se relacionar elementos físicos, como computadores, smartphones e consoles de jogos a plataformas, quase considerando-os como sinônimos.

O celular, especificamente o smartphone (celular com a capacidade de se conectar à internet e com multifunções como: câmera, tela touchscreen, gps, entre outros) está no topo quando o assunto é qual aparelhos escolher para jogar. A pesquisa Game Brasil revelou que 83% dos jogadores no país afirmaram jogar por Smartphones, assim sendo, estes se consolidam como principal plataforma de jogos entre os brasileiros, com grande potencial de crescimento. O fato de ser um instrumento presente no cotidiano, com um custo menor, multifunções e poder ser levado para qualquer lugar, tornam o celular o aparelho eletrônico mais utilizado pelos *gamers* no Brasil. A Pesquisa Game Brasil (2019) revelou que os smartphones mais vendidos no Brasil custam entre 1100 e 1999 reais; o valor varia de acordo com a marca, mas demonstra o tipo de celular preferido pelos brasileiros.

Segundo a Pesquisa Game Brasil, o vídeo game está em segundo lugar na lista de aparelhos eletrônicos escolhidos pelos brasileiros, com 48,5% dos jogadores. De acordo com a mesma pesquisa, os mais usados são PlayStation (aparelho eletrônico criado pela marca Sony) e Xbox (aparelho eletrônico criado pela marca Sony). Acredita-se que a principal razão para esta porcentagem são os preços dessas plataformas que, principalmente após a pandemia, tiveram uma alta de 500 reais, em média. Além disso, esses consoles demandam uma televisão atual, com qualidade de imagem e de áudio; pois seus jogos apresentam resolução realista e áudio sensível para auxiliar na partida. Sendo assim, para alcançar um bom desempenho no jogo é necessário conseguir enxergar e ouvir todos os detalhes.

Os videogames aderiram também o entretenimento como uma de suas funções, não tendo o jogo como sua única especificidade. Os consoles oferecem acesso aos conteúdos da internet, como por exemplo: redes sócias, Google, YouTube, Netflix e muitos outros; buscando ser mais completo e atrativo ao consumo.

No mundo dos games, existe o PC gamer, um computador criado especificamente para rodar jogos e promover maior desempenho nas partidas. Os computadores comuns não conseguem processar os jogos e, quando conseguem, travam e prejudicam o jogador ao longo das partidas. A Pesquisa Game Brasil, indicou esta plataforma como a 3ª mais utilizada, com 12,8% dos jogadores; um dos possíveis fatores que colaboram para isso é o alto custo para adquirir um PC Gamer. Seus valores custam entre 4 e 8 mil reais, dificultando o acesso da maioria dos *gamers* do Brasil. Além disso, o PC gamer oferece ao jogador a possibilidade de fazer melhorias de suas peças, sendo

possível realizar Upgrades nas funções da plataforma, como placa de vídeo, áudio, tela, etc. Vantagem que não pode ser encontrada nos Notebooks, plataforma que trataremos a seguir.

Os “computadores portáteis” não parecem ser uma boa opção para os jogadores, haja vista seu pequeno percentual na Pesquisa Game Brasil. Segundo esta, apenas 9,2% dos jogadores afirmaram utilizar o notebook para jogar. Um dos motivos considerados é o alto custo atrelado ao baixo desempenho destes em jogos, sua faixa de preço está entre 5 e 9 mil reais. Apesar de apresentar uma faixa de preço semelhante à do PC gamer, seu desempenho em jogos é inferior, tanto na questão de resolução da tela, quanto no áudio.

Por fim, as plataformas menos utilizadas para jogos são os tablets e smartv's, com 2,5% dos jogadores, na Pesquisa. Os tablets, apesar de terem valores mais baixos (entre 300 e 800 reais), não possuem boa desenvoltura nos jogos, além de não conseguir proporcionar uma boa experiência nos jogos, apresentando travamentos e uma baixa vida útil. As SmartTv's mais atuais trazem consigo diversas opções para jogadores, como tela dividida (permitindo que 2 jogadores joguem na mesma tv simultaneamente), óculos para jogos (que melhora a experiência dentro do jogo), entre outros. Mas apesar destas inovações, as SmartTv's não possuem estas funções como finalidade principal, funcionando melhor quando atrelada a um vídeo game, por exemplo.

CAPÍTULO 3

O MUNDO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

O isolamento social devido a pandemia por COVID-19, mudou drasticamente nosso modo de viver, a sociedade teve que adotar uma rotina que passou a ser majoritariamente mediada pelo mundo digital, seja para as atividades de trabalho e estudo com a utilização de podcast, plataformas para webconferências, para reunião de trabalho, apresentações online, aulas online e videoaulas; e para atividades de entretenimento como: jogos em rede, disputa de videogames e etc.

O nível e os tipos de oferta de jogos online de comunicação evoluíram significativamente nos últimos anos. Considerando que os jogos foram feitos separadamente para as mídias sociais, eles agora se sobrepõem em sites de compartilhamento social. Entretanto, o mundo dos jogos eletrônicos, têm apresentado um aumento significativo dentro da era digital¹³. De acordo com a operadora de telefonia norte-americana Verizon (2020), o uso de internet por jogos eletrônicos aumentou 75% depois que começou o período de confinamento.

De acordo com pesquisas realizadas pela Newzoo (2020), até o final de 2020, haverá um total de 2,7 bilhões de jogadores em todo o mundo, 135 milhões de jogadores a mais do que o ano de 2019. A pesquisa também revela que este crescimento se deve à dois significativos impulsionadores, o primeiro - e mais significativo – é o isolamento social estabelecido em meio à pandemia por COVID-19, e o segundo é o lançamento de consoles de próxima geração previstos para o final do ano.

No entanto, “Há quase 10 anos, a receita do mercado global de games já ultrapassou as indústrias do cinema e fonográfica.” (FD Comunicação, 2020), possibilitando o aumento de investimentos, criação de empresas de pesquisa e fomentando o investimento científico nesta área. A “América Latina fará um aumento de 4% do mercado de jogos este ano, aumentando +10,3% ano a ano para US\$6,0 bilhões.” (NEWZOO, 2020). Saltos como este ocorreram devido às possibilidades de entretenimento e

¹³ Era da informação (também conhecida como era digital ou era tecnológica) é o período que vem após a era industrial, mais especificamente após a década de 1980; embora suas bases tenham começado no princípio do século XX e, particularmente, na década de 1970, com invenções tais como o microprocessador, a rede de computadores, a fibra óptica e o computador pessoal.

de interação entre pessoas através de brincadeiras e competições existente dentro dos jogos, fatores esses que foram vetados durante o isolamento social.

A Pesquisa Game Brasil é uma organização que, com reforços de profissionais, busca traçar o perfil do gamer brasileiro, realizando pesquisa anualmente com pessoas de todas as faixas etárias e de todos os lugares do país. De acordo com esta pesquisa, em 2019, 66,3% dos brasileiros tinham o hábito de jogar games eletrônicos, e 58,6% deles faziam desses jogos sua principal forma de entretenimento. Consequentemente, devido ao significativo viés de entretenimento assumido pelos jogos, foi então, possível atrelá-los aos demais meios de entretenimento, como as mídias sociais e os meios televisivos. A grande visibilidade e lucratividade no mercado criou uma categoria nova no mundo dos jogos, o eSport.

A categoria eSport conta com um grande público, além de contar com uma Confederação própria, a CBeS (Confederação Brasileira de eSports). De acordo com a CBeS, o eSport pode ser definido como “competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV.”

As competições eSport envolvem uma gama de empresas e patrocinadores, uma vez que o mercado global de Games, tem uma receita de US\$ 148,8 bilhões, aproximadamente, segundo a Newzoo (2020). Proporcionando competições e eventos de jogos de grande porte, que contam com a participação do público de simpatizantes e jogadores - mais conhecidos como gamers. A pesquisa considerou que os Gamers são todos aqueles que afirmaram possuir o hábito de jogar jogos digitais, independente do estilo de jogo, frequência ao longo da semana, faixa etária ou conhecimento sobre jogos, softwares e hardwares relacionados.

O eSport começa a ser inserido no ‘universo televisivo’, sendo transmitido através de emissoras disponíveis na ‘TV fechada’ - como SporTV, ESPN, Bandsports, entre outros – e até mesmo em emissoras da ‘TV aberta’ – como a RedeTV. Vale ressaltar que esta categoria ganhou um espaço significativo dentro das emissoras, obtendo programas exclusivos sobre a temática: o programa E-Games da RedeTV e o Multiplayer da ESPN são alguns exemplos.

O site da GMB (Games Magazine Brasil), em 2019, afirmou que segundo pesquisa da NewZoo:

O Brasil é o terceiro maior país em audiência de eSports. Atualmente, existem cerca de 18,3 milhões de brasileiros que acompanham os torneios com certa regularidade. Isso representa 29% da América Latina, ou seja, nós somos o país da região que mais consome este tipo de conteúdo. A Argentina e o México estão logo atrás, com 22% e 19%, respectivamente. (Site GAMES MAGAZINE BRASIL, 2019)

Esses números de audiência geraram uma receita que surpreendeu alguns especialistas do entretenimento. Em 2019, o mercado brasileiro de eSports gerou cerca de US\$ 21 milhões, “a expectativa é que esse número continue crescendo e, até 2021, atinja algo perto de US\$ 40 milhões. Ou seja, um crescimento que ultrapassa os 20%. Os grandes canais de TV a cabo não ficam de fora dessa oportunidade”. (GAMES MAGAZINE BRASIL, 2019.). Em 2020, houve um crescimento de 20% na audiência, alcançando o número de 21,2 milhões de espectadores na audiência com foco nos programas de eSports; onde 12 milhões são caracterizados como espectadores ocasionais e 9,1 milhão são os chamados entusiastas (aqueles que assistem a pelo menos uma partida por mês).

O eSport, que anteriormente era apenas um meio de entretenimento, passou a ser um meio lucrativo e interessante ao capitalismo. Sendo um ambiente propício para investimento e para a valorização do capital, começando a crescer de forma extrema e se adequando a qualquer faixa etária. De fato, há uma intenção do capital de incentivar e estimular o uso de aparelhos eletrônicos e, no caso, especificamente o uso de jogos por crianças e adolescentes.

Este mercado se tornou um dos mais lucrativos ao capital, sendo responsável por movimentar US\$ 1,5 bilhão por ano no Brasil, segundo estudos da Newzoo (2020). Para aumentar cada vez mais seus lucros, algumas empresas do ramo investem no avanço da tecnologia que, além de estimular o consumo destes, tornam possível a evolução dos jogos. Estes, por sua vez, acompanham o avanço tecnológico, sempre exigindo um aparelho eletrônico mais moderno para sua melhor utilização.

Entretanto, os jogos são gratuitos na maioria das vezes, mas a percepção dos desenvolvedores é que, à medida em que o jogador evolui, e vicia, no game, o usuário pode comprar itens (com dinheiro real) dentro do jogo e melhorar seu desempenho e permitem ultrapassar os níveis mais difíceis do jogo. Ou seja, empresas desenvolvedoras perceberam que podem lucrar, não somente no ato da venda dos aparelhos, mas também,

durante sua utilização. Sendo assim, é comum que gamers tenham a necessidade de estar constantemente comprando novos aparelhos eletrônicos, a fim de conquistarem maior desempenho nos jogos.

Os entusiastas do eSport são os que mais compram jogos, hardwares e periféricos, segundo a 1ª Pesquisa Game LatAm (pesquisa criada para analisar o uso de games na América Latina), que mapeou os hábitos de consumo dos gamers no Brasil, México, Chile e Colômbia. O estudo abordou 2.100 gamers e foi feito pela Seeds Market Research e FD Comunicação. Fernanda Domingues explica que "Pegando só o viés do Brasil, constatamos que dentro do universo gamer, os fãs assíduos de eSports gastam 76% mais que os demais gamers, e 53% deles disseram pretender aumentar esta quantia dentro de um ano" (CEO da FD Comunicação, 2019).

Um levantamento realizado em 2019 pelo Visa Consulting & Analytics revelou que:

[...]os gamers têm movimentado 60% a mais do que a média dos consumidores brasileiros portadores de cartão Visa. Só em compras online, eles gastam 20% a mais do que a média dos demais portadores de cartões visa.

[...] Esse público faz quase 1.6 transações em produtos relacionados a games por mês, o que representa 20% do total de suas compras online. Seu ticket médio em games é de R\$ 53 [...].

Segundo Wagner (2006) o surgimento de e-Sports pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível da transição de uma sociedade industrial para a sociedade de informação e comunicação. Portanto "eSports' são uma área de atividades esportivas onde pessoas treinam e se desenvolvem, mental ou fisicamente, no uso de informações e tecnologias de comunicação" (WAGNER, 2006, p.335). Entretanto uma das grandes dificuldades dos e-sportes é a falta de reconhecimento pela sociedade. Parte desse estranhamento pelo mainstream tem origem no estereótipo do gamer: segundo Kowert e Oldmeadow (2012, p.8), os jogadores de videogames são vistos tipicamente como "competitivos, viciados, solitários, obsessivos, socialmente incapazes, isolados, imaturos e jovens".

Segundo Vinha (2015) no Brasil, o eSport ainda está crescendo, apesar de ser um gênero de competição já bem popular. O game mais famoso é o League of Legends, graças ao suporte dado pela produtora Riot Games em torneios oficiais, como o Campeonato Brasileiro, ou CBLoL, como também é chamado. Jogos como Counter-Strike, Street Fighter e Fifa

também possuem torneios locais, porém menores. Além disso, eventos como Brasil Mega Arena e Brasil Game Show promovem seus próprios torneios de eSports, contemplando diferentes jogos e com premiações variadas.

3.1. Transformações causadas pelos jogos eletrônicos

Além disso, o Ministério da Cultura (MinC) e a Organização das Nações Unidas para a Educação, a ciência e a Cultura (UNESCO) realizaram no ano de 2018, o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, onde divulgou que os jogos desenvolvidos por empresas deste ramo são majoritariamente educativos.

Por conseguinte, o crescimento do universo de jogos eletrônicos acabou por induzir à adaptação de alguns jogos físicos clássicos, que possuíam caráter educativo nas décadas passadas. Ou seja, alguns jogos e brincadeiras educativas ou de entretenimento, que só eram passíveis de serem jogados pessoalmente, foram modificados para serem jogados de forma eletrônica, como por exemplo, o jogo GARTIC (jogo de adivinhação de desenhos), UNO (jogo de cartas), STOP (jogo de adedonha), PIPA COMBATE (brincadeira de soltar pipa), entre outros.

Soto (2020) aponta que, estes jogos se tornaram extremamente populares durante a pandemia por COVID-19, entre eles, GARTIC obteve um aumento de 5 mil downloads por dia, em média, para cerca de 80 mil — um salto de 1.600% em uma semana no mês de março de 2020. Desenvolvido pelo estúdio mineiro Onrizon em 2008, o jogo reúne pessoas que devem adivinhar qual palavra uma delas está tentando desenhar em um tempo limitado. Ganham pontos aqueles que acertarem, e aqueles que conseguirem transmitir a ideia com seus traços. É importante ressaltar que este jogo possuiu uma sala infantil, que é destinada para o uso exclusivo de crianças. Esta sala conta com desenhos mais fáceis para serem adivinhados e um número restrito de participantes, permitindo que apenas 10 crianças por sala.

O Pipa Combate, é a adaptação da brincadeira de soltar pipa na forma digital. O jogador utiliza os dedos na tela do celular para movimentar sua pipa, ganhando moedas no jogo ao ‘cortar’ outras pipas. Ocorre grande utilização dessas moedas para adquirir linhas coloridas e pipas diferenciadas dentro do aplicativo, devido a diversidade de pipas, linhas, carretéis e raias oferecidas pelo game.

O jogo UNO, um dos jogos de cartas mais famosos do mundo, tem como objetivo fazer combinações de números ou cores para livrar-se depressa de suas cartas e

se tornar o vencedor, para isso, o jogador utiliza cartas de ação para atrapalhar os seus oponentes. Inicialmente, foi criado para ser jogado fisicamente, mas com o crescimento do mundo de jogos eletrônicos, foi adaptado para a versão digital. O jogo conta com um aplicativo no celular e em alguns videogames.

O STOP, uma brincadeira antiga, mais conhecida como adedonha, consiste em acertar o máximo de palavras que comecem com determinada letra no menor tempo possível. Atualmente, o game que era jogado pessoalmente com caneta e papel, é apresentado de forma digital e online, contando com diversos jogadores simultâneos que correm contra o tempo para acertar o máximo de palavras. O jogo obteve um crescimento durante a pandemia, de acordo com a Fanatee, desenvolvedora do game, o aplicativo foi um dos mais baixados em Iphones e aparelhos Android, no mês de março de 2020.

Um dos fatores que incentivou o crescimento desses jogos durante a pandemia por COVID-19, foi a possibilidade, oferecida pelos games, de reunir pessoas e promover a diversão em grupo que foi proibida pelo isolamento social. Não obstante, estes jogos online apresentaram também como uma opção de distração para aqueles que passaram sua infância nos anos 80 ou 90 e são familiarizados com estes jogos. Além disso, também são utilizados por crianças e adolescentes, fator esse que pode promover um entretenimento entre as mais diversas idades e oferecer a este público um conhecimento sobre brincadeiras antigas (como adedonha e adivinhação de desenhos) e que, talvez, possam não ter mais a mesma visibilidade.

3.2 Os jogos na Internet

Inicialmente, vale destacar a diferença entre jogos eletrônicos, tratados anteriormente, e jogos online. Jogos eletrônicos é a categoria que engloba os jogos que demandam um aparelho eletrônico para sua utilização, já os jogos online estão inseridos dentro da categoria de jogos eletrônicos, mas além de demandarem um aparelho eletrônico, exigem o acesso à internet para sua utilização. Sendo assim, seus jogadores precisam estar online, fator esse que permite a comunicação e interação entre os jogadores de diferentes lugares. Dessa forma, os jogos online passam a ganhar um grande espaço e visibilidade na internet, como um instrumento de interação entre pessoas de locais diferentes. Se apresentando como uma das opções de encontro entre amigos dentro do isolamento social.

Os jogos online, podem possuir diferentes formatos e maneiras de jogar, sendo assim, cada jogo possui o seu próprio gênero, oferecendo maiores possibilidades ao jogador, permitindo criações personalizadas e maiores inovações. Veremos a seguir, a descrição de alguns dos jogos mais populares e com maior número de jogadores, destacando suas especificidades e classificações.

O *Fortnite* (ver figura nº 4¹⁴) atualmente é o jogo mais popular do mundo, contando com 250 milhões de jogadores ativos em 2020. Basicamente, trata-se de um *game online* enquadrado no gênero TPS (“*third-person shooter*”, em tradução livre, “tiro em terceira pessoa”), e “mundo aberto”, isto é, o jogador pode mover-se livremente no *game*. O jogo foi criado pela produtora norte-americana *Epic Games* em 2017.

Figura nº 4: Fortnite Battle Royale



Fonte: Site TechTudo

Neste *game*, os jogadores são lançados num paraquedas para uma ilha onde devem competir *online* uns com os outros. Assim, os *gamers* devem colecionar armas e demais equipamentos necessários para sobreviver na ilha. Os jogadores podem optar por jogarem sozinhos ou em grupos de duas ou quatro pessoas. O tempo de jogo varia conforme a sobrevivência do jogador. A recomendação de idade para jogar *Fortnite Battle Royale* é a partir dos 12 anos.

O *Minecraft* (ver figura nº 5¹⁵), se classifica como um jogo do gênero *Standbox*, onde a capacidade de criar e desenvolver seu próprio estilo de jogo é quase infinita. Seus jogadores são, em sua maioria, crianças, haja vista sua classificação Livre. De fato, foi um dos jogos que mais se beneficiaram com a pandemia por COVID-19, de acordo com

¹⁴ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/fortnite-alcanca-mais-de-70-milhoes-de-jogadores-em-agosto.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹⁵ Disponível em: <https://canaltech.com.br/jogos-para-pc/minecraft-como-baixar/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

a Microsoft; obtendo uma média mensal de 126 milhões de jogadores ativos durante a pandemia. O game de construção teve um aumento de 25% no número de participantes no mês de abril e 40% no número de usuários online ao mesmo tempo.

Vale ressaltar que, a Microsoft disponibilizou gratuitamente sua edição educacional do jogo para professores até junho de 2020, para ajudar os alunos que estão em casa sem aulas.

Figura nº 5: Minecraft



Fonte: Site Canal Tech

O jogo tem viés inventário e estimula o desenvolvimento da criatividade infantil. Imagens interativas estão por toda parte no mundo de Minecraft, permitindo que o jogador crie um mundo sob a terra, indo muito além dos lagos e árvores. Seus sons tornam as experiências mais realistas, como por exemplo, o som de andar pelas águas dos lagos.

O Roblox (ver figura nº 6¹⁶) é um MMO (jogo online com múltiplos jogadores) e sua plataforma permite que o jogo seja jogado mutuamente por milhares de pessoas de diversos locais do mundo, hoje, a plataforma conta com mais de 100 milhões de jogadores mensais em 2020. Lançado em 2006, no início se chamava DynaBlocks; o game é um aplicativo que pode ser baixado gratuitamente em smartphones ou computadores, e usufruído por crianças e adolescentes, uma vez que sua classificação indicativa é de 10 anos.

¹⁶ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/roblox-conheca-o-servico-que-reune-mais-de-15-milhoes-de-jogos.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

Figura nº 6: Roblox



Fonte: Site TechTudo

Inicialmente, possuía viés educacional como uma ferramenta educacional para ensinar conceitos de Física às crianças, mas não se delongou em ser transformado em um jogo livre, oferecendo aos jogadores diversos tipos de salas de jogos. Ou seja, ao entrar no game é possível escolher diferentes personalidades ao seu personagem de acordo com a sala escolhida, podendo torna-se piloto em corrida de carros, cozinheiro em um restaurante ou até mesmo um policial.

O *Free Fire* (ver figura nº 7¹⁷) é o *game mobile* (ou seja, em dispositivos móveis) mais jogado do Brasil, de acordo com uma pesquisa realizada pela *Panorama Mobile Time/Opinion Box* em junho de 2019. Em 2020, estabeleceu um novo recorde no jogo ao atingir a marca de 80 milhões de jogadores diários ativos. Trata-se de um jogo de tiro *online*, no qual 100 jogadores são colocados em uma ilha onde devem procurar armas e mantimentos para que, assim, possam sobreviver e eliminar outros jogadores. Nesse jogo, o último sobrevivente vence a partida.

Figura nº 7: Free Fire Battlegrounds



Fonte: Site TechTudo

¹⁷ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/04/quando-free-fire-foi-lancado-veja-cinco-duvidas-sobre-o-battle-royale.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

O *game* foi lançado em 2017 e está no topo das pesquisas e downloads. Entretanto, o jogo não é apenas um sucesso de *downloads*. Em 2019, o game foi eleito o “Jogo Mais Inovador” na *Google Play Store* (loja de aplicativos do sistema operacional *Android*). Todavia, como já mencionado, o jogo possui interação realista, sendo indicado apenas para maiores de 18 anos.

O jogo Call of Duty é um Battle Royale grátis para vídeo games e computadores que rapidamente se tornou um dos maiores games do gênero. A franquia Call of duty, possui diversas versões, porém sua versão mais recente, lançada em 2020: Warzone (ver figura nº 8¹⁸), é de fato, a mais popular entre elas. Um post feito no Twitter da conta oficial do jogo, informa que Warzone atingiu a marca de 75 milhões de jogadores em agosto de 2020.

Figura nº 8: Call of Duty: Warzone



Fonte: Site TechTudo

Este game de tiro *online*, consiste em 200 jogadores que ao caírem do avião, buscam a melhor estratégia para sobreviverem até o final do jogo, os equipamentos e armas oferecem ao jogador maiores chances de sobrevivência na partida - haja vista as especificidades e diversidade de armas disponíveis dentro do jogo. No Brasil, possui classificação indicativa de 18 anos.

¹⁸ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/04/call-of-duty-warzone-bane-70-mil-jogadores-para-emprego-de-hacks-esports.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

League of Legends (ver figura nº 9¹⁹) Conhecido também como *LOL*, o *League of Legends* é um dos jogos favoritos entre os *gamers* e também uma verdadeira febre no mundo dos jogos *online* jogados pelo computador, alcançando a marca de 8 milhões de jogadores simultâneos diariamente. Basicamente, o objetivo do jogo é entrar no campo inimigo com os denominados “campeões” (que possuem diferentes poderes), vencer os obstáculos, chegar ao coração da base de cada equipe, denominado como *Nexus*, e destruí-lo.

Figura nº 9: League of Legends



Fonte: Site TechTudo

O *LOL* conta ainda com competições internacionais gigantes, que reúnem fãs de todos os lugares do mundo. No Brasil, o principal evento de *LOL* é o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol). A recomendação de idade para jogar *League of Legends*, no Brasil, é a partir de 12 anos.

O *GTA 5* (ver figura nº 10²⁰) é a versão mais recente do *game* de mundo aberto da *Rockstar*, possuiu um cunho realista, simulando a vida real, contando com assuntos polêmicos como conteúdo adulto e sexual, consumo de drogas, linguagem imprópria pra menores e strippers, além de possibilitar ao jogador infringir a lei. Ainda assim, é um dos jogos favoritos dos jovens.

¹⁹ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/11/guia-de-league-legends-veja-dicas-para-jogar-o-popular-moba.html>. Acesso em: 20 nov. 2020

²⁰ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/02/gta-confira-evolucao-da-famosa-franquia-de-acao.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

Figura nº 10: GTA V



Fonte: Site TechTudo

O jogo que foi lançado em 2013, ainda conta com um dos maiores números de jogadores (474 mil). No Brasil, o game GTA não é recomendado para menores de 18 anos.

Segundo dados oficiais de sites de estatísticas e informações divulgadas pelas próprias desenvolvedoras, foi possível estabelecer um Ranking (ver tabela nº 1) utilizando informações de acordo com os números divulgados pelos próprios desenvolvedores, levando em consideração jogadores ativos, jogadores registrados, jogadores simultâneos, etc. Vale ressaltar que a lista segue apenas uma ordem aproximada (não exata) do jogo online de mais jogado para o menos jogado. Além disso, os números indicados abaixo são as estimativas da soma de todas as plataformas em que os jogos estão disponíveis.

Tabela 1: Ranking Jogos online mais jogados

Jogos	Ranking	Classificação de Idade	Plataforma	Estimativa de Jogadores
FORTNITE	1º	12 anos	Vídeo game/ Computador PC	250 milhões
MINECRAFT	2º	Livre	Vídeo game/ Celular/ Computador PC	126 milhões
ROBLOX	3º	Livre	Celular	100 milhões
FREE FIRE	4º	18 anos	Celular/ Computador PC	80 milhões
CALL OF DUTY: WARZONE	5º	18 anos	Vídeo game/ Computador PC	75 milhões
LEAGUE OF LEGENDS	6º	12 anos	Computador PC	8 milhões (por dia)
GTA V	7º	18 anos	Vídeo game/ Computador PC	474 mil

Além do Ranking dos jogos online apresentados na tabela 1, chama atenção o fato de que apenas dois jogos serem classificados como livre, enquanto dois são para doze anos três são para a faixa de dezoito anos. Dessa forma constatamos que dos sete jogos listados quatro são adequados para crianças e adolescentes, entretanto convém destacar que muitas crianças e adolescentes não respeitam a classificação da faixa etária e encontram uma forma de ter acesso e participar de jogos que não são adequados para sua idade. Vale ressaltar que os jogos classificados na faixa de dezoito anos geralmente cenas de violência e podem apresentar também cenas de sexo e de consumo de drogas.

3.3 As Crianças e adolescentes na Internet

A era digital tornou popular a utilização de aparelhos eletrônicos e internet em todas as idades, especialmente entre crianças e adolescentes. Uma vez que, apresentou uma forma de interação e comunicação inédita. No Brasil, o acesso à internet tem mostrado um aumento significativo, segundo o IBGE (2018), 8 em cada 10 domicílios no Brasil tem acesso à internet. “Em 2018, a Internet era utilizada em 79,1% dos domicílios brasileiros. Um crescimento considerável, se comparado ao ano de 2017 (74,9%). A maior parte desses domicílios fica concentrada nas áreas urbanas das Grandes Regiões do país.” (IBGE, 2018). Apesar do quantitativo populacional que tem acesso à internet ser majoritário, ainda não compreende integralmente a população.

Segundo o IBGE (2018) quase 21% da população não tinha acesso à internet no ano da pesquisa, esta fração representa 44,2 milhões de brasileiros. E 25,4 % destes, justificaram não ter acesso devido ao preço do serviço à internet ser caro. Essa porcentagem corresponde a 10,5 milhões de brasileiros. A pesquisa afirma que o quantitativo de crianças e adolescentes que faziam o uso de internet era de 75% na faixa etária de 10 a 13 anos e 87,7% na faixa etária de 14 a 17 anos.

Em 2019, a pesquisa, TIC Kids Online Brasil divulgou os hábitos de jovens brasileiros na Internet, estimou que cerca de 24,3 milhões de crianças e adolescentes, com idade entre 9 e 17 anos, são usuários de internet no Brasil; o que corresponde a cerca de 89% do total de pessoas dessa faixa etária no país. Mas apesar do relevante número de crianças e adolescentes que tem acesso a internet, vale destacar que ainda muitos deles que não tem acesso a este serviço, cerca de 2,7 milhões de pessoas nesta faixa etária.

A inserção de crianças e adolescentes no mundo digital se iniciou como forma de entretenimento, porém, estes logo se tornaram um número significativo no percentual

de gamers no mundo. A pesquisa Kaspersky, informou que, em 2019, 9 em cada 10 crianças com idades entre 7 e 12 anos possuem um aparelho eletrônico conectado à internet. Além disso, 14% das crianças brasileiras entre 7 e 18 anos de idade dedicam ao menos, 3 horas diárias para jogar online. Isso ocorre devido ao incentivo existente na pós modernidade à migração de todas as áreas de cotidiano para o universo tecnológico; tornando obsoleto todas as práticas que não sejam mediadas por algum tipo de aparelho eletrônico.

A pesquisa TIC Kids Online Brasil estima que 82% das crianças e adolescentes usuários de Internet escutaram música online, 60% jogaram na Internet sem conexão com outros jogadores e 55% jogaram conectados com outros jogadores. Na verdade, a primeira interação da maioria das crianças com alguém que não conhece, agora, tem mais chances de estar em um videogame como o Roblox do que em qualquer outro lugar.

A TIC Kids Online Brasil em 2019, revelou que entre as crianças e adolescentes que tem acesso à internet, majoritariamente (93%), utilizam a internet através de celulares e apenas 15% utilizam tablets ou vídeo games. Então, o dispositivo móvel está se tornando uma parte importante da indústria de jogos; em 2015 o NPD Group (Nacional Purchase Diary Panel Inc - uma empresa americana de pesquisa de mercado) relatou que 63% das crianças com idades entre 2 e 17 anos usam dispositivos móveis para jogar.

O fato de crianças e adolescentes estarem constantemente inseridos no mundo online, as deixam offline no mundo real. Na medida em que a frequência de aprendizado em família, onde pais ensinam brincadeiras antigas para seus filhos, e filhos ensinam as brincadeiras atuais para os pais, diminuíram drasticamente. Crianças e adolescentes só precisam acessar a internet em seus próprios aparelhos eletrônicos para conseguirem ter acesso ao que precisam e ao conhecimento que desejam.

As crianças e adolescentes, além de terem restrições quanto à recomendação de idade para jogar games online, que devem ser correspondentes às suas faixas etárias, também não podem jogar deliberadamente. É preciso estabelecer limites, entretanto, em alguns casos, os responsáveis optam por deixarem seus filhos jogando mais tempo, visando a segurança dada à criança ou adolescente ao jogarem dentro de casa.

A utilização de jogos eletrônicos para o entretenimento de crianças e adolescentes se apresentou como uma das opções durante o isolamento social para pais, diante da necessidade de manter as crianças e os adolescentes em casa. Além disso, o uso de aparelhos eletrônicos por crianças e adolescentes serviu para que conseguissem ter acesso a aulas online e também, para tirarem dúvidas referentes aos seus estudos.

Acerca dos games eletrônicos, existe uma classificação indicativa para estes no Brasil. O Ministério da Justiça divulgou em 27/02/2012 uma listagem com a classificação etária de 19 jogos de computador, videogame e celular, que deve ser observada por pais e responsáveis antes de liberar o uso por menores de idade. Há jogos com censura até 18 anos. Foram avaliados pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação os títulos da tabela 2.

Tabela 2:

Jogos	Plataforma	Classificação de Idade	
Blades of Time	PlayStation 3	12 anos	por ter violência
Blades of Time	Xbox 360	12 anos	por ter violência
Pirates of The Caribbean: At World's End	PlayStation 3	12 anos	por ter violência
Birds of Steel	Xbox 360	12 anos	por ter violência
Birds of Steel	PlayStation 3	12 anos	por ter conteúdo sexual e violência
Bloodforge	Xbox 360/Computador PC	18 anos	por ter violência extrema
Max Payne 3	Xbox 360/PlayStation 3/Computador PC	18 anos	por ter drogas, sexo e violência extrema
Ridge Racer Unbounded	Xbox 360/PlayStation 3/Computador PC	Livre	
Grand Theft Auto III Mobile	telefone celular	18 anos	por ter atos criminosos e violência
The Witcher 2 Assassins Of Kings Enchanced	Xbox 360/Computador PC	18 anos	por ter conteúdo sexual , drogas lícitas e violência
Toy Story 3	PlayStation Portátil	Livre	
Minecraft	Xbox 360/Computador PC	Livre	
Magic: The Gathering - Duels of The Planeswalkers	Xbox 360/Computador PC	Livre	
Show do Cristão	Computador PC	Livre	
Quantum Conundrum	Xbox 360/PlayStation 3/Computador PC	Livre	
Sonic 4: Episode II	Xbox 360/PlayStation 3/Computador PC/Telefone Celular/iPod/ iPhone	Livre	
Golden AXE	Xbox 360/PlayStation 3	10 anos	por ter violência
Virtua Tennis 4	PlayStation Vita	Livre	
Streets of Rage 3	Xbox 360/PlayStation 3	12 anos	por ter violência

Fonte: Adaptado Ministério da Justiça

O contexto e o conteúdo existentes em cada um desses jogos são aspectos muito importantes para a definição de limite de idade, pois, embora os jogos proporcionem uma interação social, existe também algumas problemáticas que podem prejudicar o

desenvolvimento da criança e do adolescente. Como exemplo, estimular comportamentos violentos em decorrência do conteúdo exposto no jogo.

Para isso, a classificação indicativa de games foi introduzida nos anos 1990, a fim de possibilitar aos pais escolher quais mídias são adequadas para determinada faixa etária. Sendo assim, é sugerido que os responsáveis acompanhem os jogos que são utilizados por seus tutelados, verificando o conteúdo de cada um de acordo com classificação indicativa.

3.4 Refletindo sobre o uso dos Jogos Eletrônicos

Se torna cada vez mais frequente o hábito de oferecer a crianças um celular para entretenimento e distração, esta característica é nomeada por ‘distração passiva’. É ressaltado no Manual de Orientação da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) que “a prática é resultado da pressão pelo consumismo dos “joguinhos” e vídeos nas telas, algo prejudicial e frontalmente diferente de brincar ativamente, um direito universal e temporal de todas as crianças em fase do desenvolvimento cerebral e mental.”

Os aparelhos eletrônicos podem acarretar diversos malefícios aos que deles fazem excessivo uso, principalmente, se seus usuários forem crianças e adolescentes. Segundo a neuropediatria, exposição excessiva à tela de um aparelho eletrônico pode acarretar problemas de saúde mental: irritabilidade, ansiedade e depressão; Transtornos de alimentação: sobrepeso/obesidade e anorexia/bulimia; transtornos do déficit de atenção e hiperatividade; problemas visuais, miopia e síndrome visual do computador; sedentarismo e falta da prática de exercícios crise epiléptica fotossensível e menor controle emocional; entre outros.

Além disso, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) informa que através das experiências nas redes e jogos, podem ser gerados comportamentos agressivos e intolerantes em crianças e adolescentes, no entanto, sem o estabelecimento de limites esses comportamentos podem perdurar até a fase adulta.

A Organização Mundial da Saúde considera o vício em jogos eletrônicos um transtorno mental. Esta condição será nomeada como “Transtorno de games” na Classificação Internacional de Doenças (CID 11), seu diagnóstico inclui priorizar jogar à realizar outras atividades, não ter controle sobre a frequência com que joga e continuar a jogar mesmo após ter passado por experiências negativas neste hábito.

A fim de evitar tais consequências danosas, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) faz recomendações quanto ao tempo de tela de acordo com sua faixa etária tanto para fazer uso de jogos eletrônicos quanto para entretenimento. É recomendado, entre outras coisas, pela SBP (2020):

Evitar a exposição de crianças menores de dois anos às telas, mesmo que passivamente;
Limitar o tempo de telas ao máximo de uma hora por dia, sempre com supervisão para crianças com idades entre dois e cinco anos;
Limitar o tempo de telas ao máximo de uma ou duas horas por dia, sempre com supervisão para crianças com idades entre seis e 10 anos;
Limitar o tempo de telas e jogos de videogames a duas ou três horas por dia, sempre com supervisão; nunca “virar a noite” jogando para adolescentes com idades entre 11 e 18 anos.

Além disso, a SBP informa que através das experiências nas redes e jogos, podem ser gerados comportamentos agressivos e intolerantes em crianças e adolescentes, no entanto, sem o estabelecimento de limites esses comportamentos podem perdurar até a fase adulta.

Entretanto, a pesquisa TIC Kids Online - Brasil (2018), realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), revela que 86% das crianças e adolescentes brasileiros, entre 9 e 17 anos, estão conectados, o que corresponde a 24,3 milhões de usuários da internet.

No Brasil, a recomendação de idade mínima para *games online* gira em torno dos 12 anos. As crianças e adolescentes, além de terem restrições quanto à recomendação de idade para jogar *games online*, que devem ser correspondentes às suas faixas etárias, também não podem jogar deliberadamente. É preciso estabelecer limites. Algumas recomendações de horário para que possa adaptar à realidade da criança. A partir dos 5 anos, o recomendado é apenas 1 hora de jogo, com intervalos. O ideal é que não seja uma hora corrida. Já a partir dos 10 anos, o recomendado é não ultrapassar 2 horas por dia. Nesse caso, a criança até pode jogar 2 horas corridas, desde que não deixe de executar nenhuma tarefa para ficar jogando.

Um estudo foi realizado pelo National Institute of Health, dos Estados Unidos, com 11.000 pessoas em 21 cidades, a fim de demonstrar os efeitos da tela de celular, ipad, computador e tv no cérebro de crianças, adolescentes e adultos. O estudo mostrou que uso constante de tela provoca atrofia do córtex cerebral, além de uma possível diminuição da receptividade de informações sensoriais como visão, audição, tato, olfato e paladar.

Provando que o sistema sensorial é menos estimulado durante o uso de telas se comparado a outras atividades.

É importante ressaltar ainda, que combinar sono com aparelhos eletrônicos é perigoso, sendo assim, crianças e adolescentes não devem jogar muito próximo ao horário de dormir, já que isso pode comprometer a qualidade do sono. Um estudo divulgado pelo King's College London em 2018 comprovou que o uso dos aparelhos eletrônicos na hora de dormir interfere na qualidade e quantidade do sono e no funcionamento durante o dia, além disso, os efeitos são ainda mais prejudiciais em crianças e adolescentes entre 6 e 19 anos de idade.

É importante também estabelecer limites de gastos em relação a esses jogos, já que muitos têm a opção de compra para obter diversos benefícios dentro da *conta* cadastrada. É importante que os adolescentes joguem unicamente por diversão, nunca como uma forma de ganhar dinheiro com aquilo.

Se for necessário e viável comprar bônus dentro dos jogos, esse dinheiro nunca deve ser retirado do orçamento de coisas importantes, como atividades de lazer não virtuais, materiais escolares, dentre tanto outros itens essenciais do orçamento familiar. Além disso, é necessário estabelecer um limite do quanto de dinheiro poderá ser gasto com a compra para jogos online.

CAPÍTULO 4

O SERVIÇO SOCIAL FRENTE AS DEMANDAS DA SOCIEDADE ONLINE

A desigualdade social alcança as crianças e adolescentes que pertencem às famílias de classe trabalhadora, sendo uma das áreas de intervenção do Serviço Social. Porém, nem sempre esta intervenção se dá como política pública como a assistência social, pautada na lógica do direito, mas como assistencialismo que segundo Rizzine, Bettega e Cassaniga (1999, p.5), os segmentos pobres da sociedade são alvos das intervenções assistencialistas, que são impostas de maneira autoritária e arbitrária nos territórios.

Sendo assim, crianças e adolescentes sofrem duplamente, ora devido por integrarem a classe trabalhadora e possuírem condição peculiar de pessoa em desenvolvimento, ora pelas intervenções assistencialistas que não conseguem compreender verdadeiramente as necessidades e demandas vindas desta classe.

Enquanto isso, crianças e adolescentes pertencentes à famílias de renda média ou alta, tem assegurado: seu futuro (através de uma educação de boa qualidade nas escolas particulares), sua saúde (com os planos de saúde que, além de possuírem preços são proibitivos, permitem contrariar os baixos padrões públicos de saúde) e seu entretenimento (por meio dos brinquedos, mídias digitais, dispositivos móveis e todos os outros aparelhos eletrônicos que eles tem acesso). Segundo Rizzine, Bettega e Cassaniga (1999, p.5), estes são, na verdade,

luxos ou privilégios, que as crianças mais pobres não têm acesso, a não ser de forma muito modesta ou quando oferecidos por instituições filantrópicas. Não que seus pais não desejassem envolver seus filhos, mas essa possibilidade simplesmente não existe por falta de recursos. (RIZZINI; BETTEGA; CASSANIGA, 1999, p.5).

Portanto, esses privilégios acarretam na segregação social, onde crianças e adolescentes pobres não conseguem participar da riqueza socialmente produzida, ou seja, ter acesso aos mesmos serviços e privilégios que os grupos da classe média tem. Sendo assim, Rizzine, Bettega e Cassaniga (1999, p.5) afirmam que “as consequências deste tipo de tendência ainda não foram exploradas, porém elas já se mostram visíveis em termos

da hostilidade identificada entre diferentes grupos”. Para as autoras (1999, p.5) um dos exemplos mais gritantes é,

o de crianças das classes médias que não saem de seus condomínios com medo de usar transporte público e se defrontar com os “pivetes”, os “trombadinhas” ou os “meninos de rua”. Não é difícil imaginar os problemas que advirão deste “estranhamento” entre crianças que, na verdade, estariam se beneficiando em muitos sentidos da troca com seus pares de origens tão diversificadas culturalmente. (RIZZINI; BETTEGA; CASSANIGA, 1999, p.5).

Portanto, é evidente o quanto o acesso à bens de consumo é fundamental para a sociedade capitalista, tendo também o poder de marginalizar, segregar e isolar pessoas pertencentes a classe trabalhadora e baixo poder aquisitivo. Por consequência crianças e adolescentes destas castas sofrem com a constante exclusão social e a seletividade do mercado.

É neste contexto de conflitos e exclusões que o Serviço social atua, enquanto um mediador dessas tensões e, de forma contraditória, atuando como um dos mecanismos capitalistas de controle das massas. Segundo Iamamoto e Carvalho (1982)

Sua intervenção é polarizada pelos interesses de classes sociais antagônicas. [...] Responde tanto a demandas do capital como do trabalho e só pode fortalecer um ou outro polo pela mediação de seu oposto. Participa tanto dos mecanismos de dominação e exploração como, ao mesmo tempo e pela mesma atividade, da resposta às necessidades de sobrevivência da classe trabalhadora e da reprodução do antagonismo nesses interesses sociais, reforçando as contradições que constituem o móvel básico da história (IAMAMOTO e CARVALHO, 1985, p. 75).

Diante disso podemos inferir que é demandando do profissional uma ampla compreensão da dinâmica em que está inserido para não gerar ainda mais segregação e desigualdade. Ou seja, romper com a proposta contida no Projeto Ético Político do Serviço Social e infringir seu código profissional (lei 8662 de 1993).

É preciso pensar na tecnologia informacional como direito e espaço sociocupacional de atuação profissional. Assim, as categorias acessibilidade e direito devem estar no horizonte do profissional conforme sinaliza Veloso

Se por um lado, a tecnologia vem avançando e produzindo inovações cada vez mais notáveis, por outro elas não estão plenamente disponíveis ao conjunto da

população, que se vê, em sua maioria, cerceada do acesso aos frutos da riqueza socialmente produzida. Na maior parte das vezes, a utilização da tecnologia encontra-se vinculada à satisfação dos interesses de grupos e elites dominantes, contribuindo, em grande medida, para intensificar processos relativos ao aumento da acumulação (VELOSO, 2007).

Assim, não é mais suficiente ter apenas um celular ou um computador; é preciso adquirir um aparelho que apresente as inovações tecnológicas para tornar possível e satisfatória a experiência com jogos eletrônicos. Estamos tratando sobre jogos a partir de uma compreensão de que acesso a jogos é acesso ao lazer, a saúde, a direitos constitucionais. No entanto, é preciso frisar que determinados jogos exigem aparelhos adicionais como fones de ouvidos específicos, microfones e uma internet de qualidade para apresentar funcionalidade completa.

A partir disso, encontramos mais uma dificuldade apresentada aos usuários. Em sua maioria, os jogos são gratuitos, sendo possível jogá-los sem qualquer investimento, mas em determinado momento do jogo se faz necessário – seja para a evolução do jogador ou por vantagens dentro da competição – um investimento em dinheiro.

Logo, é perceptível que este mercado é elitizado e excludente, desde a compra do aparelho até o momento do uso dos jogos eletrônicos. E devido suas características capitalistas, apenas uma faixa da sociedade consegue acessá-lo, se expondo enquanto um dos setores da sociedade que foi tomado pelos interesses do capital. Os jogos eletrônicos transformam-se em nichos de lucratividade.

Visto que “o capital não pode ter outro objetivo que não sua própria autorreprodução, à qual tudo, da natureza a todas as necessidades e aspirações humanas, deve se subordinar absolutamente” (MÉSZÁROS, 2011, p. 800), inclusive, a tecnologia informacional e os jogos eletrônicos.

Dentro dessa perspectiva, crianças e adolescentes oriundos da classe trabalhadora, atravessadas por múltiplas vulnerabilidades e em situação de risco social e pobreza, estão apartados, excluídos, segregados, tendo em vista não possuir os recursos materiais para ter acesso aos dispositivos tecnológicos e jogos. Essas crianças e adolescentes formalizam-se como os sobrantes que devido à falta de renda e condições mínimas de qualidade de vida. Sendo estabelecida, portanto, como característica tão presente no sistema capitalista a desigualdade e exclusão social, além de outros impactos negativos na vida das crianças e adolescentes Faleiros (2006) considera que a exclusão como:

negação da cidadania, da garantia e efetividade de direitos civis, políticos e sociais, ambientais e da equidade de gênero, raça, etnia e território. A exclusão é um processo dialético e histórico, decorrente da exploração e da dominação, com vantagens para uns e desvantagens para outros, estruturante da vida das pessoas e coletividades, diversificada, relacional, multidimensional, e com impactos de disparidade, desigualdade, distanciamento, inferiorização, perda de laços sociais, políticos e familiares, com desqualificação, sofrimento, inacessibilidade a serviços, insustentabilidade e insegurança quanto ao futuro, carência e carenciamentos quanto às necessidades, com invisibilidade social, configurando um distanciamento da vida digna, da identidade desejada e da justiça. (FALEIROS, 2006, p.4).

Nesse contexto, é visível o desafio do profissional de Serviço Social frente à exclusão diante das inovações tecnológicas que chegam como demanda. A atuação do Assistente Social também perpassa a dinâmica existente entre o capital e o lazer, é fundamental que o Assistente Social realizar suspensão do cotidiano para criar mecanismos, estratégias que objetivem viabilizar o acesso aos direitos nesse campo.

Com isso, espera-se enfrentar as contradições postas pelo sistema capitalista que incide sobre a realidade de crianças e adolescentes e propor alternativas que se destinam enfrentar a exclusão social, tendo em vista que a superação está posta somente em outra forma societária (NETTO, 1996). Isso deve ser executado através de políticas direcionadas para os interesses das crianças e adolescentes, nesse caso, principalmente em relação ao lazer, que é uma das expressões da questão social que estão mais presentes na sociedade atual.

No que tange às formas de enfrentamento, pode-se afirmar que “sempre existe um campo para a ação dos sujeitos, para a proposição de alternativas criadoras, inventivas, resultantes da apropriação das possibilidades e contradições presentes na própria dinâmica da vida social” (IAMAMOTO, 2000, p. 21). Percebe-se, portanto, a importância da utilização da instrumentalidade profissional e da dimensão pedagógica na mediação desses desafios que se apresentam ao Serviço Social. Na medida em que os profissionais se adequam às condições existentes e às transformam em meios e instrumentos para objetivação das intencionalidades. Assim, as suas ações se constituem de instrumentalidade.

Somado a isso, destaca-se a mediação como essencial nessas circunstâncias, pois com base na perspectiva do projeto ético-político do Serviço Social, tem o direcionamento

de intervenção no cotidiano dos usuários, levando em consideração as suas historicidades, a realidade e as relações contraditórias que os cercam. Guerra (2000) afirma:

Tratar-se-á aqui da instrumentalidade como uma mediação que permite a passagem das ações meramente instrumentais para o exercício profissional crítico e competente. Como mediação, a instrumentalidade permite também o movimento contrário: que as referências teóricas, explicativas da lógica e da dinâmica da sociedade, possam ser remetidas à compreensão das particularidades do exercício profissional e das singularidades do cotidiano. (GUERRA, 2000, p. 12)

Partindo desse princípio, ao falar sobre crianças e adolescentes enquanto uma população usuária da assistência social, considerando as dificuldades de acesso pleno à política de lazer, o Serviço Social contribui na luta pelo acesso universal às políticas públicas e aos direitos sociais, civis e políticos, de forma que possa intervir na realidade social posta, analisando a conjuntura atual e o contexto sócio histórico da desigualdade e desmontes que permeiam a proteção social.

Diante do exposto, o Serviço Social, apesar de estar inserido no sistema capitalista, deve encampar lutas sociais que visem romper com as bases da reprodução da ordem social vigente. Para tanto, deve construir, por meio das políticas públicas e junto a outros profissionais, melhores condições de acesso ao lazer para toda a população. Deve-se pensar novas formas de enfrentar os desafios propostos pela sociedade pós-moderna a partir da perspectiva crítico e do projeto ético-político profissional. Dessa forma, será possível potencializar das formas de resistência dos usuários em relação às expressões da questão social, através da viabilização de meios para que os usuários alcancem sua emancipação frente a lógica exploratória do capital.

Inúmeras vezes, vemos a dinâmica social capitalista apresentando o lazer mais enquanto um benefício ou caridade e não como um direito conquistado através da luta de classes. Acarretando o desconhecimento, por parte da classe trabalhadora, sobre o Lazer enquanto uma política pública e um direito que deve ser acessado por todos. Este fator é intensificado quando refere-se a crianças e adolescentes, pois “na realidade, esses grupos não mudaram: continuam sendo os mais vulneráveis aos efeitos da pobreza e da exclusão social e os que representam algum tipo de ameaça à sociedade – o que é incompatível com as propostas de garantia de direitos em curso.” (RIZZINI; BETTEGA; CASSANIGA, 1999, p.5).

Este fator é mais intensificado ainda quando se fala de crianças e adolescentes em situação de risco. Ser criança ou adolescente já exige o acesso ao lazer, sendo garantido pelo ECA - Lei nº 8.069 de 13 de Julho de 1990, no Artigo 71 que “A criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento”.

Por fim, entende-se que é neste contexto de constante luta de classes, desigualdade e exclusão que o Serviço social está inserido. Atuando como um mediador destes conflitos, a fim de ampliar o acesso ao lazer de crianças e adolescentes, que é um direito conquistado pela classe trabalhadora.

Existem mudanças em curso, e Rizzine, Bettega e Cassaniga (1999, p.6) ressaltam que surge a parceria entre o governo e a sociedade civil, sendo ela uma experiência recente e difícil. Entretanto, segundo a autora:

ela, porém, possibilita uma nova gama de alternativas que implicam em maior participação das comunidades onde os órgãos responsáveis pelas políticas e programas atuam, incentivando o desenvolvimento de um sentido de cidadania sem precedentes na história até o presente. Dentro deste quadro, substituem-se os paradigmas que vinham orientando políticas e ações no campo social destinadas à população jovem, repudiam-se as categorias estigmatizadoras e segregadoras que sustentaram por décadas a divisão entre “crianças” e “menores” e procura-se redefinir os grupos sobre os quais as políticas devem incidir. Estes grupos, em sua essência não mudaram: continuam sendo os mais vulneráveis aos efeitos da pobreza e da exclusão social. Entretanto, modifica-se a forma de compreender os problemas e suas demandas, e, conseqüentemente a forma de prestar assistência. (RIZZINE, BETTEGA; CASSANIGA, 1999, p.6).

A assistência tem se fortalecido através da mutação dessa mentalidade, agora, estabelecendo como foco a promoção do apoio a todas as crianças e adolescentes, na medida em que previne a exclusão e integraliza-os socialmente. Almejando transformar o futuro deste que, historicamente, têm permanecido à margem da sociedade.

CAPÍTULO 5

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou uma compreensão sobre o uso dos jogos online no cotidiano de crianças e adolescentes, no contexto a partir de questões da sociedade pós-moderna

Os dados nos apontaram que o mundo dos jogos eletrônicos, têm apresentado o aumento mais significativo dentro da era digital. O nível e os tipos de oferta de jogos online de comunicação evoluíram significativamente nos últimos anos. Alguns jogos se tornaram extremamente populares durante a pandemia por COVID-19, entre eles, GARTIC obteve um aumento de 5 mil downloads por dia, em média, para cerca de 80 mil — um salto de 1.600% em uma semana no mês de março de 2020. (SOTO 2020). O crescimento se deve principalmente devido ao isolamento social estabelecido em meio à pandemia por COVID-19.

É consenso que os aparelhos eletrônicos podem acarretar diversos malefícios se forem usados de modo excessivo principalmente, se seus usuários forem crianças e adolescentes. A exposição excessiva à tela de um aparelho eletrônico pode acarretar desde problemas de saúde mental a transtornos de alimentação; transtornos do déficit de atenção e hiperatividade; problemas visuais, miopia e síndrome visual do computador; sedentarismo e falta da prática de exercícios crise epiléptica fotossensível e menor controle emocional; entre outros. A Sociedade Brasileira de Pediatria - SBP faz recomendações quanto ao tempo de tela de acordo com sua faixa etária tanto para fazer uso de jogos eletrônicos quanto para entretenimento.

O Ministério da Justiça fez uma classificação etária de 19 jogos de computador, videogame e celular, que deve ser observada por pais e responsáveis. Entretanto precisamos ressaltar que a recomendação de idade para jogar *games online* é apenas um dos fatores que merecem atenção. Há, também, outros aspectos que devem ser levados em consideração. Cabe aos pais dar orientação e impor limites para que seus filhos joguem *online* de forma saudável, sem comprometer a vida social.

A recomendação de idade para jogar *games online* é apenas um dos fatores que merecem atenção. Há, também, outros aspectos que devem ser levados em consideração.

Cabe aos pais dar orientação e impor limites para que seus filhos joguem *online* de forma saudável, sem comprometer a vida social.

Por fim, é sempre necessário tentar balancear a diversão com jogos com outras atividades. É preciso encontrar outras formas de entretenimento para a criança/adolescente, para que o jogo não tome grande parte do dia deles e acabe impedindo-os de realizar outras programações.

Diante dos dados obtidos pudemos constatar também a desigualdade e exclusão social de crianças e adolescentes com baixo poder aquisitivo que ficam sem acesso as novas tecnologias, uma vez que esta classe pode ser esquecida por diversas vezes no âmbito da política pública de lazer. Isto pode ser observado no aumento do preço dos brinquedos que, automaticamente, determina a quem este brinquedo será oferecido, haja vista o pequeno poder de consumo das famílias pertencentes às classes baixas que, em sua maioria possuem o valor do brinquedo como renda total mensal.

O Serviço Social atua, de acordo com as possibilidades oferecidas ao profissional, buscando o máximo de igualdade de acesso às tecnologias, uma plena garantia de direitos e, principalmente, um sistema de apoio com vistas ao desenvolvimento integral de todas as crianças e adolescentes no Brasil. Entendendo que a sociedade se transforma e, em uma sociedade capitalista, essas transformações acarretam uma maior desigualdade e exclusão das classes baixas.

A desigualdade e exclusão social é comumente encontrada dentro da dinâmica do capital que sofre mutações para conseguir manter sua ordem social desigual, excludente e elitista. Este fenômeno demanda do assistente social a criatividade para lidar com as constantes mutações sociais, entendendo que é necessária a incansável busca pela emancipação política prevista no projeto ético político da profissão. Além disso, o profissional de Serviço Social precisa acompanhar e compreender as dinâmicas sociais, seguindo o projeto ético político da profissão.

Ao analisarmos a conjuntura atual, percebemos que crianças e adolescentes que estão inseridos em famílias de baixa renda, possuem um acesso restrito as novas formas de lazer apresentados na era digital. Ora devida as dificuldades de terem um dispositivo móvel, e quando possuem, não são de qualidade, ora devido a dificuldade ou impossibilidade de acesso à internet.

O assistente social necessita ter a dimensão do quanto a acessibilidade é relevante nesta dinâmica social elitista. Tendo em vista que sua relevância tem a

capacidade de marginalizar crianças e adolescentes que não a possuem. Percebendo-se enquanto um agente que, aliado às políticas públicas e sociais pode promover a redução da desigualdade, ainda que mínima.

Sendo assim, entendemos que os jogos eletrônicos possuem em si, uma contradição; na medida em que podem distanciar pessoas que estão fisicamente próximas e aproximar pessoas que estão fisicamente distantes. Além disso, apesar de terem sido apossados pelo capitalismo como um instrumento para obtenção de lucro e intensificação do consumo, os aparelhos eletrônicos e os jogos podem ser uma ferramenta para o lazer, entretenimento e descanso da classe trabalhadora.

Acreditamos que esse trabalho poderá ser acrescentado com novas pesquisas a respeito do uso dos jogos online no cotidiano de crianças e adolescentes. Entendemos que será válido um estudo posterior a esse para aprofundar várias indagações que foram surgindo ao longo do trabalho. Enfim foi um trabalho para refletirmos sobre o desafio do profissional de Serviço Social frente as inovações tecnológicas, as novas práticas de Lazer e a questão social na sociedade atual.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACI WORLDWIDE RESEARCH Inc. Vendas globais de comércio eletrônico no varejo aumentam 209 por cento em abril, revela a ACI Worldwide Research. **ACI Universal Payments**, 2020. Disponível em: <https://www.aciworldwide.com/about-aci> . Acesso em: 10 de nov de 2020.

ALVES, Paulo; GRAMA, Vitor. Preços de celulares sobem em média 15% no primeiro trimestre: Vendas em geral caíram 22,4%, mas smartphones premium tiveram crescimento de 266%. **TechTudo**, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/07/preco-dos-celulares-sobe-em-media-15percent-no-primeiro-trimestre.ghtml>. Acesso em: 19 de Nov de 2020.

AMORIM, Daniela. Metade dos brasileiros sobrevive com menos de R\$ 15 por dia, aponta IBGE. **Economia Uol**, Rio de Janeiro, 6 de maio de 2020. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2020/05/06/metade-dos-brasileiros-sobrevive-com-menos-de-r-15-por-dia-aponta-ibge.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 13 de dez de 2020.

AQUINO, Cássio Adriano Braz e MARTINS José Clerton de Oliveira. Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho Revista Mal-estar e Subjetividade – Fortaleza – Vol. VII – Nº 2 – p.479-500 – set/2007

ARAÚJO, Maria José. **Crianças Ocupadas**. [s.l.]. Primebooks, 2009.

AREIAS, K.V.; BORGES, C.N.F. **As políticas públicas de lazer na mediação entre Estado e sociedade: possibilidades e limitações**. Rev Bras Cienc Esporte. Florianópolis, v. 33, n. 3, p. 573-588, jul./ set. 2011.

ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BARCELLOS, Fernando. Qual a recomendação de idade para jogar games online? **Colégio Geração**, 2020. Disponível em: <https://www.colegiogeracao.com.br/qual-a-recomendacao-de-idade-para-jogar-games-online/> . Acesso em: 14 de nov de 2020.

BADINTER, Elisabeth. **Um Amor Conquistado: o mito do amor materno**. Nova Fronteira, 1998.

BARRETO, Maria Emilia Santiago. **Brincadeiras de Faz de Conta de Crianças em uma Turma de Educação Infantil - Um Estudo Etnográfico em Sociologia da Infância**. Tese (Doutorado em Estudos da Criança) – Universidade do Minho. Braga, p. 342. 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

Boneca Barbie ® Color Reveal™ com 7 surpresas. **Barbie Mattel**, 2020. Disponível em: <https://barbie.mattel.com/shop/en-us/ba/barbie-color-reveal/%E2%80%8Bbarbie-color-reveal-doll-set-gtp42>. Acesso em: 20 nov. 2020.

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266>. Acesso em: 11 de nov de 2020.

CAPELAS, Bruno. eSports ganham caráter profissional e atraem milhões. **Estadão**, 4 de agosto de 2014. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=b+capelas+esports+estad%C3%A3o&oq=b+capelas+esports+estad%C3%A3o&aqs=chrome..69i57j69i64l2.20367j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Acesso em: 03 nov. 2020.

CALL of Duty: Warzone bane 70 mil jogadores para sempre por uso de hacks. **TechTudo**, 16 abr. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/04/call-of-duty-warzone-bane-70-mil-jogadores-para-sempre-por-uso-de-hacks-esports.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

Celular e tablet antes de dormir são prejudiciais à saúde. **Site do hospital Israelita Albert Einstein**, 16 de janeiro de 2018. Disponível em: <https://www.einstein.br/noticias/noticia/celular-tablet-antes-de-dormir-prejudiciais-a-saude>. Acesso em: 10 de nov de 2020.

CAMARGO, Luiz Octavio de Lima. *Como aprender turismo, como ensinar*. São Paulo: SENAC, 2001.

COLMÁN, Evaristo e POLA, Karina Dala. Trabalho em Marx e Serviço Social. **serv. soc. rev.**, Londrina, v. 12, n.1, p. 179-201, jul/dez. 2009. Disponível em: http://www.uel.br/revistas/ssrevista/pdf/2009/2009_2/Artigo%20evaristo.pdf Acesso em: 15/11/18.

COUTINHO, Carlos Nelson. **Contra a corrente**. Ensaios sobre democracia e socialismo. 1. ed. 2000. São Paulo: Cortez, 2008.

Confederação Brasileira de eSports. O que são eSports? **CBeS**. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/> . Acesso em: 21 de nov de 2020.

Conheça o jogo Detetive (com app). **Tabuleiro Criativo**, 2019. Disponível em: http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_detetive_com_app.html. Acesso em: 20 nov. 2020.

CORSARO, William A. Sociologia da Infância. Tradução: Lia Gabriele Regius Reis. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DEL PRIORE, Mary (2000). **Corpo a corpo com a mulher**: pequena história do corpo feminino no Brasil. São Paulo: Ed. SENEC São Paulo.

DOMINGUES, Fernanda. **Pesquisa de eSports da Newzoo Mostra que Torcida Brasileira Cresceu 20%, e Passa de 20 Mi**. FD Comunicação, 2019. Disponível em: <https://www.fdcomunicacao.com.br/pesquisa-de-esports-da-newzoo-mostra-que-torcida-brasileira-cresceu-20-e-passa-dos-20-milhoes/>. Acesso em 11 de nov 2020.

EISENSTEIN; Evelyn. Adolescência: definições, conceitos e critérios. **Adolescência & Saúde**. Rio de Janeiro, vol. 2, n. 2, Abr/Jun. 2005. Disponível em: http://www.adolescenciaesaude.com/detalhe_artigo.asp?id=167#:~:text=No%20Brasil%2C%20o%20Estatuto%20da,os%2021%20anos%20de%20idade%20(. Acesso em: 13 de dez de 2020.

Eletrônicos subiram de preços durante a pandemia, diz levantamento. **IstoÉ Dinheiro**, São Paulo, n 1197, 2 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/eletronicos-subiram-de-precos-durante-pandemia-diz-levantamento/> . Acesso em: 19 de nov de 2020.

Pesquisa Game LatAm. Disponível em: <https://www.fdcomunicacao.com.br/pesquisa-game-latam/> . Acesso em: 14 de nov de 2020.

FALEIROS, Vicente de Paula. **Inclusão Social e Cidadania**. 32ª International Conference on Social Welfare. Brasília: 2006.

FERREIRA, A.B. de H. **Novo dicionário Aurélio de língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FIGUEIREDO, Tarcisio. Como brinquedos e jogos eletrônicos podem influenciar na saúde física e mental das crianças. **Administradores.com**, 15 de março de 2016. Disponível em: <https://administradores.com.br/artigos/como-brinquedos-e-jogos-eletronicos-podem-influenciar-na-saude-fisica-e-mental-das-criancas> . Acesso em 10 de nov de 2020.

FORTNITE alcança mais de 70 milhões de jogadores em agosto. **TechTudo**, 22 set. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/fortnite-alcanca-mais-de-70-milhoes-de-jogadores-em-agosto.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

FURTADO, Jonas. O acesso ao lazer é um direito social. **IstoÉ**, São Paulo, n 2356, 2 de maio de 2008. Disponível em: https://istoe.com.br/3305_O+ACESSO+AO+LAZER+E+UM+DIREITO+SOCIAL/. Acesso em: 19 de nov de 2020.

GAIATO, Kris. Preços de eletrônicos sobem durante a pandemia, afirma Zoom. **Tecmundo**, 1 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/produto/154735-precos-eletronicos-sobem-durante-pandemia-afirma-zoom.htm>. Acesso em: 21 de nov de 2020.

Global Games Market Report: Newzoo, 2020. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202020&utm_medium=email&_hsmi=90212695&hse_nc=p2ANqtz-86cEvR6g7BzaOVAsopaoj2fnSXdOuXKOAaKqr3brIXTMzKs21OBL871wxXjgIKzejXJNSflP0jZDb1iUP4OXbqOCUy9g&utm_content=90212695&utm_source=hs_automation. Acesso em: 21 de nov de 2020.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997. Disponível em: <https://www.ufjf.br/labesc/files/2012/03/A-Arte-de-Pesquisar-Mirian-Goldenberg.pdf>. Acesso em: 21 de nov de 2020.

GTA: confira a evolução da famosa franquia de ação. **TechTudo**, 4 fev. 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/02/gta-confira-evolucao-da-famosa-franquia-de-acao.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

GUERRA, Yolanda. **A instrumentalidade no trabalho do assistente social**. Brasília, CFESS, ABEPSSCEAD – UNB, 2000a.

GOMES, Marques Cristina, DANTAS Simone. Lazer. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2012, v. 1.

Guia de League of Legends: veja dicas para jogar o popular MOBA. **TechTudo**, 29 mar. 2016. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/11/guia-de-league-legends-veja-dicas-para-jogar-o-popular-moba.html>. Acesso em: 20 nov. 2020

IAMAMOTO, Marilda Vilella. **O serviço social na contemporaneidade: trabalho e formação profissional**. São Paulo: Cortez, 2000.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Uso de internet, televisão e celular no Brasil**. São Paulo. 2018. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html> . Acesso em: 12 de dez de 2020.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD Contínua em 2019: rendimento do 1% que ganha mais equivale a 33,7 vezes o da metade da população que ganha menos**. São Paulo. 2019. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/27594-pnad-continua-2019-rendimento-do-1-que-ganha-mais-equivale-a-33-7-vezes-o-da-metade-da-populacao-que-ganha-menos>. Acesso em: 12 de dez de 2020.

JAMERSON, Frederic. “O marxismo realmente existente”. In: JAMESON, F. **Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª edição. São Paulo, SP: Cortez, 2003.

PEREIRA, Rita; GONÇALVES, Raquel; JOBIM E SOUZA, Solange. Pesquisador e criança: dialogismo e alteridade na produção da infância contemporânea. **Cad. Pesquisa**. São Paulo, vol. 39, n. 138, Set./Dez. 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742009000300016 Acesso em: 19 de Nov de 2020.

KOWERT, Meadow; OLDMEADOW, Julian. **The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype?**. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.23066.pdf>. Acesso em: 19 de nov de 2020.

MARX, Karl. **O Capital: Crítica da economia política**. Livro I: O processo de produção do capital. Trad. Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.

MARX, Karl & ENGELS, Friedrich. **O Manifesto Comunista**. 46p. Estudos Avançados. 1998
Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ea/v12n34/v12n34a02.pdf> Acesso em: 13 de jan. de 2020.

MÉSZÁROS, István. **Para além do capital: rumo a uma teoria da transição**. Tradução de Paulo Cezar Castanheira, Sérgio Lessa. São Paulo: Boitempo, 2011.

MinC – Ministério da cultura; UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a ciência e a Cultura. 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Ministério do Turismo, 23 de novembro de 2018. Disponível em: <http://cultura.gov.br/2o->

censo-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais-aponta-crescimento-de-games-no-brasil-2/. Acesso em: 21 de novembro de 2020.

Minecraft: como baixar e jogar no PC, Mac ou navegador de internet. **Canal Tech**, 20 jan. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/jogos-para-pc/minecraft-como-baixar/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

MELO, Victor Andrade de; ALVES JUNIOR, Edmundo de Drummond. **Introdução ao lazer**. Barueri, SP: Manole, 2003.

MOMO, Mariângela. **Mídia e consumos na produção de uma infância pós-moderna que vai à escola**. Porto Alegre: UFRGS, 2007; Tese. Programa de Pós-graduação em educação, faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

NEWZOO. **Esports Revenues for 2016 Adjusted Upward to \$493m**. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202020&utm_medium=email&_hsmi=90212695&_hscnc=p2ANqtz--nuFi4vdMSibr8OYcCPNyP9dEAVAAaRWTgB70TuNPThBFjtvLi8z9e588Mku_0I3zl2sdARuBFyRklek7LdhDJhPM1nFA&utm_content=90212695&utm_source=hs_automation. Acesso em: 15 nov. 2020.

NEWZOO. **The Global Games Market Reaches \$99.6 Billion in 2016, Mobile Generating 37%**. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202020&utm_medium=email&_hsmi=90212695&_hscnc=p2ANqtz--nuFi4vdMSibr8OYcCPNyP9dEAVAAaRWTgB70TuNPThBFjtvLi8z9e588Mku_0I3zl2sdARuBFyRklek7LdhDJhPM1nFA&utm_content=90212695&utm_source=hs_automation. Acesso em: 16 nov. 2020.

NPD - National Purchase Diary Panel Inc. **Crianças saem de computadores domésticos para jogar em massa**. 2015. Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/kids-move-away-from-home-computers-for-gaming-in-droves/>. Acesso em: 13 de dez de 2020.

NÚCLEO da Informação e Coordenação do Ponto BR - **NIC.br**. Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, 2017. Disponível em: https://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/tic_kids_online_2017_livro_eletronico.pdf Acesso em: 21 de nov de 2020.

_____.; Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, 2018. Disponível em:

https://cetic.br/media/docs/publicacoes/216370220191105/tic_kids_online_2018_livro_eletronico.pdf . Acesso em: 21 de nov de 2020.

MARTINEZ, Wladimir Novaes. *Noções de Direito Previdenciário*. São Paulo: LTR, 1997. v. 1.

PADILHA; Valquíria. **Tempo Livre e capitalismo**: um par imperfeito. Campinas, SP: Editora Alínea, 2000.

PADILHA; Valquíria. **Shopping Center**: a catedral das mercadorias. São Paulo: Boitempo, 2006

Pesquisa Game Brasil. Disponível em: file:///C:/Users/susan/Pictures/gggg/Painel_Brasil_Gratis.pdf . Acesso em: 5 de nov de 2020.

PEREIRA, Rita Marisa Ribes; SOUZA, Solange Jobim e. Infância, conhecimento e contemporaneidade. In: KRAMER, Sonia; Leite, Maria Isabel Ferraz Pereira. (orgs.). **Infância e produção cultural**. Campinas, SP: Papirus, 1998. P. 25 – 42. Disponível em: http://gips.usuarios.rdc.puc-rio.br/infancia_producao_cultural.pdf. Acesso em 20 de junho de 2019.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte**: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 p. Monografia (Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Comunicação – UnB, Brasília, 2014.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

Quando Free Fire foi lançado? Veja cinco dúvidas sobre o Battle Royale. **TechTudo**, 14 abr. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/04/quando-free-fire-foi-lancado-veja-cinco-duvidas-sobre-o-battle-royale.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

RAMOS, M.C.A. Jogar e brincar: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. **Revista Leonardo Pós**. Instituto Catarinense de Pós-graduação. Santa Catarina, nº 1, jan./jun. 2002. Disponível em: <http://multimidia.curitiba.pr.gov.br/2016/00182789.pdf> . Acesso em: 27 jun. 2006.

RIBEIRO, C. D. **Processo de trabalho e processo de valorização**: extração de mais-valia na mineração, Congonhas (MG). Dissertação (Mestrado em Serviço Social) – Programa de Pós-Graduação em Serviço Social, Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, p.13. 2015.

RIZZINE, Irene; BARKER, Gary; CASSANIGA, Neide. **Políticas sociais em transformação: crianças e adolescentes na era dos direitos**. 1999. Scielo, Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/er/n15/n15a11.pdf> . Acesso em: 19 de nov de 2020.

_____.; N. From street children to all children. improving the opportunities of low income urban children and youth in Brazil. In: THE JOHANN JACOBS CONFERENCE (1998). Lake Constance, Germany, 1998.

ROBLOX: conheça o serviço que reúne mais de 15 milhões de jogos. **TechTudo**, 24 mar. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/roblox-conheca-o-servico-que-reune-mais-de-15-milhoes-de-jogos.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As Culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade, in M. J. Sarmiento, e A. B. Cerisara, (Coords.), *Crianças e Miúdos. Perspectivas sociopedagógicas sobre infância e educação*. Porto: Asa, 2004, pp. 9-34.

SILVA, Amanda Bertola da. 2009. **Múltiplas faces da infância**: concepções que se constroem no mundo contemporâneo. 57p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro de Educação, Comunicação e Artes. Universidade Estadual de Londrina, 2009. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2009%20AMANDA%20BERTOLA%20DA%20SILVA.pdf>. Acesso em: 21 de nov de 2020.

SOLER, R. Jogos cooperativos para educação infantil (2ª ed.). Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

SORO, Cesar. **Coronavírus**: Veja lista com 15 games para jogar durante dias de quarentena e isolamento. G1, 18 de março de 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/03/18/coronavirus-veja-lista-com-15-games-para-jogar-durante-dias-de-isolamento.ghtml>. Acesso em: 21 de nov de 2020.

Toda a magia da Disney em uma conta next. **Next**, 2020. Disponível em: <https://next.me/nextjoy>. Acesso em: 14 de nov de 2020.

VELOSO, Renato. **As potencialidades contraditórias das tecnologias da informação**. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_09/contemporanea_n9_09_rveloso.pdf. Acesso em 08 dez. 2020.

VELOSO, Renato. **Tecnologia da Informação**: contribuição importante para o exercício profissional? Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp019112.pdf>. Acesso em: 08 dez. 2020.

VERIZON MEDIA Communications Inc. Disponível em: <https://www.verizonmedia.com/policies/br/pt/verizonmedia/privacy/topics/research/index.html#:~:text=A%20Verizon%20Media%20recruta%20pessoas,ser%20recompensado%20pelo%20seu%20tempo>. Acesso em: 15 de nov de 2020.

VINHA, F. Entenda o que é eSport e saiba como ele virou uma febre mundial. **TechTudo**, 28 out. 2015a. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>. Acesso em: 11 nov 2020.

WAGNER, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. In: **International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development**, 2006, Las Vegas, Nevada, EUA. Proceedings... Nevasca: DBLP, 2006. 4p.

WAGNER, Michael G. **On the Scientific Relevance of eSports**. Disponível em: <http://ww1.ucmss.com/books/LFS/CSREA2006/ICM4205.pdf>. Acesso em: 21 de nov de 2020.

O que é Next Joy? Saiba como funciona a conta bancária para crianças. **TechTudo**, 29 out. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/10/o-que-e-next-joy-saiba-como-funciona-a-conta-bancaria-para-criancas.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2020.

ZEBRA TECHNOLOGIES. Reinventing retail: 2019 retail vision study. **Zebra Technologies**, 2019. Disponível em: https://www.zebra.com/content/dam/zebra_new_ia/en-us/solutions-verticals/vertical-solutions/retail/vision-study/retail-vision-study-2019-en-us.pdf . Acesso em: 14 de nov de 2020.