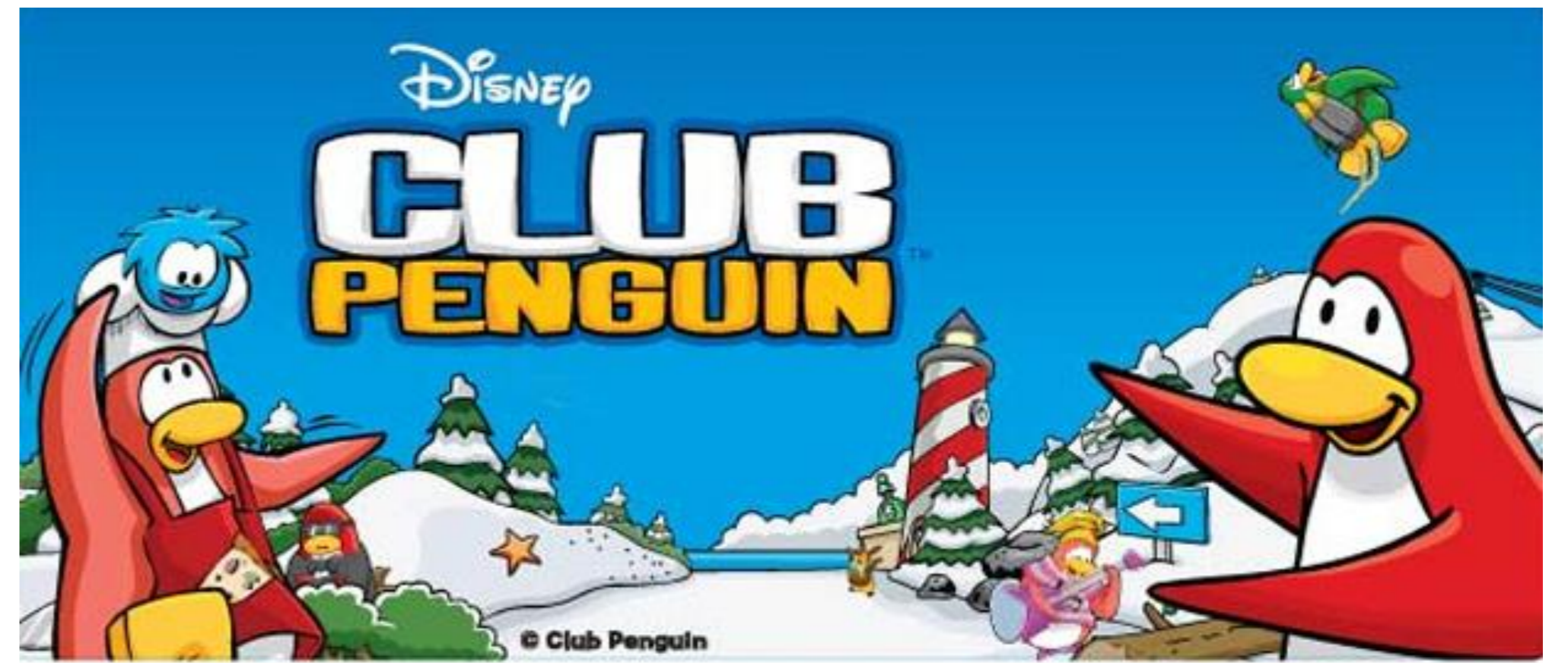


AS CRIANÇAS NO CLUB PENGUIN

Cândida Oliveira¹
Karla Saraiva²



INTRODUÇÃO

O Club Penguin é um metaverso voltado para o público infantil, desenvolvido pela Disney, em que as crianças são representadas por avatares em forma de pinguim que interagem entre si e jogam diversos jogos.

OBJETIVO

O presente trabalho tem como objetivo analisar como esse ambiente virtual de socialização (MMOSGs – Massively Multiplayer Social Game), tomado como uma pedagogia cultural, está governando o comportamento infantil

METODOLOGIA

O material empírico é constituído por transcrições de grupos focais realizados em duas escolas e questionários respondidos por esses alunos. Participaram, ao todo, 31 alunos do 4º e 5º anos, com idades 8 e 10. A pesquisa foi realizada em uma escola privada do município de Canoas e em uma escola pública estadual da área central do município de Porto Alegre.



RESULTADOS

A princípio a hipótese geral é que esse mundo virtual infantil foi desenvolvido orientado para a produção de sujeitos empresários de si, capazes de agir com autonomia, e de realizar de forma eficaz escolhas de consumo e com flexibilidade para adaptarem-se facilmente a novas situações. Segundo Saraiva (2009), o Club Penguin contribui na formação de um sujeito consumidor, mostrando para a criança a necessidade de agir para que seus desejos sempre sejam satisfeitos, pelos seus próprios meios. A partir da análise dos dados obtidos no trabalho de campo, foi possível verificar uma clara distinção entre as percepções das crianças da escola privada e da escola pública. Enquanto as crianças da escola privada enfatizaram principalmente a questão de fazer e conviver com amigos no ambiente virtual, as crianças da escola pública mencionaram como principal interesse o consumo de produtos para seus avatares.

CONCLUSÃO

É possível concluir que os efeitos deste ambiente não são homogêneos, variando a partir dos diferentes atravessamentos culturais dos usuários. Enquanto o grupo da escola pública manifestou-se de maneira mais alinhada com as análises do artefato realizadas em trabalhos anteriores, as crianças da escola privada enfatizaram questões distintas daquelas levantadas nas análises anteriores.

BIBLIOGRAFIA

SARAIVA, Karla; KIRCHOF, Edgar. Produção de identidades infantis nos sites Club Penguin e Animalamina. In: 35ª Reunião Anual da ANPEd, 2012, Porto de Galinhas - PE. *Anais da 35ª Reunião Anual da ANPEd*, 2012. v. 1. p. 1-12.

SARAIVA, Karla. O Club Penguin e o Governo dos infantis. In: IV Congresso da cibersociedade. *Anais do IV Congresso da cibersociedade: crise analógica, futuro digital*. Barcelona: Observatório da Cibersociedade, 2009. v. único. p. 1-9.

¹ Graduanda no Curso de Licenciatura em Dança / ULBRA e bolsista de iniciação científica CNPq. (o.candida@hotmail.com)

² Professora no Pós-Graduação em Educação, pela Universidade Luterana do Brasil. (karlasaraiva@via-rs.net)