

“SÓ JOGUINHO”: EXPERIÊNCIAS INFANTIS COM JOGOS DIGITAIS NA PANDEMIA DE COVID-19

“JUST A LITTLE GAME”: CHILDREN’S EXPERIENCES WITH DIGITAL GAMES DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Célia Regina de Carvalho¹

RESUMO: Este artigo apresenta resultados de uma pesquisa desenvolvida durante o pós-doutorado² em Educação, que investigou a apropriação de tecnologias móveis por crianças de 6 a 11 anos, com foco nas experiências infantis com jogos digitais durante a pandemia de Covid-19 (2020–2021). O estudo, de caráter qualitativo e descritivo-analítico, foi realizado por meio de entrevistas semiestruturadas com 18 crianças e seus responsáveis em quatro estados brasileiros. Os dados revelam que, nesse período, houve aumento significativo do tempo de uso de tecnologias e da internet, com os jogos digitais se consolidando como um dos principais meios de entretenimento e socialização infantil. Os resultados indicam que os jogos digitais funcionam não apenas como espaços de lazer, mas também como ambientes de formação cultural e digital, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e comunicacionais. Contudo, também expõem as crianças a riscos como dependência tecnológica, isolamento social, acesso a conteúdos impróprios e indução ao consumo por meio de mercado digital. Essa tensão entre oportunidades e riscos evidencia a necessidade de mediação adulta ativa e de políticas públicas voltadas à regulação das plataformas digitais infantis. Conclui-se que, apesar de jogos serem figuras presentes na infância contemporânea, exigem estratégias que garantam segurança, equilíbrio e aproveitamento pedagógico de suas potencialidades.

PALAVRAS-CHAVE: Crianças; Cibercultura; Tecnologias Móveis; Jogos.

ABSTRACT: This article presents the results of a research project developed during postdoctoral studies in Education, which investigated the appropriation of mobile technologies by children aged 6 to 11, focusing on children's experiences with digital games during the Covid-19 pandemic (2020–2021). The qualitative and descriptive-analytical study was conducted through semi-structured interviews with 18 children and their guardians in four Brazilian states. The data reveal that, during this period, there was a significant increase in the use of technology and the internet, with digital games establishing themselves as one of the

¹ Doutora e pós-doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Docente associada da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, campus de Naviraí – MS. É docente do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGedu)/FAED-UFMS e do Programa de Pós-Graduação de Mestrado Profissional em Educação (PPGPE) – UFMS/CPNV. Naviraí – MS, Brasil.

² Estes dados apresentam um recorte do Projeto de Pesquisa: “A apropriação de tecnologias móveis por crianças e sua relação com a aprendizagem de conhecimentos escolares”, desenvolvido no Estágio Pós-doutoral na Universidade Estadual Paulista (UNESP).

main means of entertainment and socialization for children. The results indicate that digital games function not only as spaces for leisure, but also as environments for cultural and digital education, favoring the development of cognitive, social, and communication skills. However, they also expose children to risks such as technological dependence, social isolation, access to inappropriate content, and induction to consumption through microtransactions. This tension between opportunities and risks highlights the need for active adult mediation and public policies aimed at regulating digital platforms for children. It is concluded that, although games are a feature of contemporary childhood, strategies are needed to ensure safety, balance, and pedagogical use of their potential.

KEYWORDS: Children; Cyberculture; Mobile Technologies; Games.

1. INTRODUÇÃO

No contexto da cibercultura, as crianças não são apenas receptoras da cultura adulta, mas também produtoras de conteúdos e modos próprios de ser. A cibercultura infantil “[...] deve, portanto, ser entendida para além dos aparelhos e dos usos, pois ela é, principalmente, o conjunto variado de saberes e atitudes, de conteúdos produzidos por e para os infantes” (Couto, 2013, p. 902).

A partir do atual estágio de desenvolvimento de tecnologias móveis e sem fio, os indivíduos podem se comunicar e ter acesso às informações em qualquer lugar e a qualquer tempo. Esse avanço tem favorecido o aumento do número de usuários infantis de jogos on-line, proporcionado pela diversidade de plataformas adaptáveis a dispositivos móveis (notebooks, tablets e smartphones) e consoles. Além disso, há grande variedade de gêneros e tipos de jogos voltados para crianças.

Devemos considerar que, assim como os adultos produzem cultura no espaço virtual, as crianças também não são meros receptores da cultura adulta. Elas são capazes de produzir e compartilhar seus modos de ser criança nas redes sociais, plataformas de jogos e demais ambientes que participam em seus cotidianos. Assim, as crianças veem, com naturalidade, as tecnologias e a internet. Os dispositivos são concebidos como algo muito pessoal, tanto que, de modo geral, toda criança de hoje quer ter um celular. “Aprender, brincar e se comunicar, produzir e difundir narrativas de suas experiências e desejos e sonhos também fazem parte do mundo infantil conectado” (Couto, 2013, p. 903).

Neste sentido, Oliveira, Lucena e Schlemmer (2020, p. 141) pontuam que a cibercultura favorece as formas de os atores sociais, incluindo as crianças, serem e estarem no mundo. Isso ocorre por meio do acesso “[...] a uma miríade de signos, informações e engendram processos

comunicacionais pertinentes às formas de conceber a sociedade, a cultura, a política, a economia, as formas de aprender, o contato com o outro e a cultura”.

Por meio desse acesso aos dispositivos móveis, “[...] meninos e meninas deslizam os dedos em seus tablets e smartphones, baixam jogos, conversam com familiares, tiram fotos, assistem desenhos e até mesmo gravam vídeos para seus pares no intuito de protagonizar esses espaços” (Oliveira; Lucena; Schlemmer, 2020, p. 141).

Durante a pandemia de Covid-19, o avanço das tecnologias móveis intensificou o uso de jogos digitais, tornando-os parte significativa da rotina infantil. Este artigo busca investigar como crianças de 6 a 11 anos se apropriaram dessas tecnologias nesse período, e neste recorte, analisamos as experiências infantis com jogos digitais durante o período pandêmico.

Para o alcance dos objetivos traçados, o presente artigo organiza-se em quatro seções principais além desta introdução; a fundamentação teórica, em que se estabelece a fundamentação teórica sobre o brincar na cibercultura e as tensões entre o desenvolvimento de habilidades e a exposição a riscos; o detalhamento do percurso investigativo; os resultados e discussões com a análise das experiências das crianças; e, por fim, as considerações finais, com a síntese dos achados e reflexões sobre a vida digital na infância.

2. OS JOGOS ON-LINE: OPORTUNIDADES OU RISCOS PARA AS CRIANÇAS?

De acordo com Savi e Ulbricht (2008, p. 3), “[...] os jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades”. Eles são definidos, por alguns elementos estruturais como: objetivos, regras, participação voluntária, feedbacks, desafios, conflitos, representação e enredo.

Rosa e Serra (2020, p. 2) pontuam que os jogos eletrônicos são definidos como “[...] um modelo de mídia atual que dispõe de atributos tecnológicos de rápido avanço e propagação na sociedade, oportunizando experiências estimulantes de interação presencial ou virtual”. Além do uso para atividades de lazer, os jogos eletrônicos também são utilizados em atividades didáticas e no desenvolvimento de habilidades, tendo adquirido cada vez mais espaço na vida de pessoas de todas as idades. Assim, nas últimas décadas, os games deixaram de ser apenas entretenimento e passaram a ser explorados como ferramentas de ensino e promotores de experiências emocionais (Scienza, 2020, p. 4).

Moore (2019) define o ato de jogar como uma atividade virtual e interativa realizada através de uma tela e avatares, em sua maioria de forma solitária. Os idealizadores projetam

esses jogos para criar um espaço imersivo que envolve o jogador o máximo de tempo possível em um universo privativo, oferecendo ciclos repetitivos de esforço e recompensa, o que levanta preocupações quanto ao desenvolvimento da competência social. Por conseguinte, situações desafiadoras presentes em alguns jogos, como o Minecraft, podem estimular a criatividade, a imaginação e o raciocínio lógico (Fortuna, 2019). Quando os jogadores assumem uma posição ativa diante desses desafios, especialmente com mediação, podem desenvolver uma postura crítica sobre a experiência e suas implicações na vida real (Fortuna, 2019, p. 230).

Ainda não há consenso quanto ao papel desempenhado pelos jogos no desenvolvimento das crianças, embora autores como Fortuna (2019) e Scienza (2020) discutam os impactos dessas tecnologias no comportamento infantil. Fortuna (2019) observa que a vida da criança contemporânea é cada vez mais vivida indoor, ou seja, cada vez mais dentro de casas e quintais, muitas vezes pequenos. Somado ao número reduzido de filhos por família, as telas se tornaram a principal forma de entretenimento, concentrando-se hoje nos dispositivos móveis.

A pandemia de Covid-19 intensificou esse cenário, aumentando o tempo em casa diante de smartphones, tablets, notebooks, TV e videogames. Scienza (2020, p. 9), por sua vez, destaca que os games digitais afetam o desenvolvimento de crianças em aspectos como “[...] gerenciamento de sentimentos, experimentação de novas identidades, liderança e trabalho em equipe, competitividade/ iniciativa, curiosidade, autoexpressão, teste de limites, definição de objetivos e manejo de frustração”. Em seu estudo, Scienza (2020) apresenta os principais impactos tanto positivos quanto negativos dos jogos no desenvolvimento.

Quadro 1 – Impactos dos jogos no desenvolvimento (continua...)

Categoria de Impacto	Impactos Positivos (Oportunidades)	Impactos Negativos (Riscos)
Cognitivo e Educacional	Melhora na percepção visual, habilidades visuoespaciais, atenção, memória e funções executivas (planejamento, controle inibitório e <i>task switching</i>). Ferramenta para aprendizagem de conteúdos escolares.	Estudos iniciais (frequentemente influenciados por “pânico moral”) focavam quase exclusivamente em falhas teóricas e prejuízos.
Socioemocional	Desenvolvimento de empatia, liderança, trabalho em equipe, manejo de frustração, curiosidade e autoexpressão. Promoção de comportamentos prossociais (ajuda e partilha).	Possível inibição da empatia, diminuição da qualidade das relações interpessoais e tendência ao isolamento social.
Comportamental	Experimentação de novas identidades e teste de limites. Jogos prossociais correlacionam-se negativamente a cognições agressivas.	Aumento do comportamento agressivo, dessensibilização à violência e reforço de condutas antissociais.
Categoria de Impacto	Impactos Positivos (Oportunidades)	Impactos Negativos (Riscos)

Saúde e Reabilitação	Uso como ferramentas de reabilitação (física e cognitiva), manejo de dor em hospitais e auxílio em psicoterapia. <i>Exergames</i> estimulam a atividade física.	Preocupações com a obesidade infantil devido ao sedentarismo. Riscos de vício/dependência, estresse e ansiedade.
Desenvolvimento Moral	Estímulo à prática da empatia em universos fictícios para causas sociais.	Risco de uso da cognição social elevada para fins egoístas ou bullying (manipulação de terceiros).

Fonte: Organizado pela autora com base no texto de Scienza (2020).

É necessário considerar os efeitos danosos do uso excessivo, pois o processo de imersão pode provocar dependência tecnológica, perda de percepção da realidade, aumento da violência e desinteresse pelas relações interpessoais. As pesquisas sobre esses impactos ainda são escassas, e Prioste, Mazzeu e Giliotti (2018, p. 116) sinalizam que há “[...] poucos estudos brasileiros sobre os hábitos infantis espontâneos em relação aos jogos digitais de entretenimento”. Neste sentido, a preocupação recai sobre a permissividade dos pais quanto ao conteúdo dos jogos (Prioste, 2016). Por isso, autores como Girardello, Fantin e Pereira (2021) e Tisseron (2016) destacam a importância da mediação parental na orientação das crianças sobre os riscos e perigos presentes no mundo digital.

Scienza (2020) pontua que o ambiente dos jogos eletrônicos não pode ser analisado como um domínio uniforme, visto que as finalidades de uso e os perfis dos jogadores são amplamente variados. As experiências de adultos e estudantes são marcadamente diferentes, assim como o tipo de jogo, seja ele focado em combate, corrida ou gestão de recursos, o que gera vivências virtuais distintas. Devido a essa heterogeneidade, é essencial que as investigações sobre as consequências do ato de jogar considerem as variáveis específicas do grupo estudado, tais como a idade dos participantes, os gêneros e mecânicas de preferência, e que observem se a atividade ocorre de forma individual ou compartilhada. Essa necessidade de observar as particularidades da amostra é reforçada pelo fato de que a apropriação das tecnologias varia conforme o contexto social e a agência dos sujeitos, como ocorre com as crianças que desenvolvem habilidades específicas e interações sociais próprias dentro das plataformas (Scienza, 2020).

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Foi desenvolvido um estudo de caráter descritivo-analítico com base nos pressupostos da pesquisa qualitativa, pois o investigador qualitativo “[...] é assumido como um sujeito que pensa, percebe, sente, expressa interesse pelo assunto que deseja pesquisar, isto é, um sujeito cognoscente (González, 2020, p. 160).

Para a coleta de dados, adotamos entrevistas semiestruturadas. Em razão da pandemia de Covid-19, elas foram realizadas por meio das plataformas Google Meet (videochamada) e WhatsApp (chamada de vídeo ou voz). Os participantes eram provenientes de quatro estados brasileiros (Mato Grosso do Sul, Goiás, Paraná e São Paulo) e foram convidados por meio de aplicativos de mensagem instantânea e redes sociais.

O estudo envolveu 18 crianças (oito meninas e dez meninos) e seus respectivos pais. A faixa etária delas ia de 6 a 11 anos, incluindo quatro crianças com 6 anos, três com 7 anos, cinco com 8 anos, duas com 9 anos, duas com 10 anos e outras duas com 11 anos. Dentre os responsáveis, entrevistamos 16 mulheres (mães e uma avó) e dois homens, todos com idades entre 28 e 45 anos, residentes nos estados de São Paulo, Paraná, Goiás e Mato Grosso do Sul. Quanto ao nível de escolaridade, a maior parte tem nível superior completo e apenas duas delas cursam a graduação.

O estudo foi submetido ao Comitê de Ética na Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual Paulista, campus de Presidente Prudente – SP. Ele respeitou a Resolução n.º 510/16 do Conselho Nacional de Saúde e foi aprovado no dia 15 de abril de 2021, sob o número do parecer substanciado n.º 4.651.534, CAAE: 45114221.5.0000.5402. Todos os participantes assinaram termos de consentimento, assentimento e autorização de uso de imagem e voz.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a discussão dos resultados, analisamos os dados coletados nas entrevistas com as crianças e seus pais ou responsáveis. Com a pandemia de Covid-19, intensificou-se o tempo das crianças dentro de casa, em frente às telas, utilizando smartphones, tablets, notebooks, TV e videogames. Os dados revelam que as crianças alegam ter uma apropriação técnica e diversificada das tecnologias, transitando com naturalidade entre plataformas de jogos de estratégia, ferramentas de comunicação e aplicações utilitárias. Essa fluidez no ambiente digital é acompanhada por uma acentuada autonomia técnica, em que os sujeitos manifestam capacidade para gerir suas próprias instalações e ferramentas, mantendo com os adultos uma relação pautada prioritariamente pelo pedido de autorização e não pela necessidade de auxílio operacional, como vemos nas falas:

Pesquisadora: Você poderia me dizer os nomes dos aplicativos de jogos que você tem no seu celular?

Menino de 8 anos (1): Tenho muitos aplicativos [mostrando o aparelho na câmera]. De jogos, tenho Xadrez, Clash of Clans, Clash Royale, Pokémon Master EX e Orkhard. Além desses, tenho WhatsApp, YouTube, calculadora e fotos.

Pesquisadora: Você instalou esses aplicativos sozinho ou precisou de ajuda ou autorização da sua mãe?

Menino de 8 anos (1): Não precisei de ajuda para instalar, apenas pedi autorização.

O menino de 7 anos 1, em um diálogo, revelou:

Pesquisadora: Quais aplicativos você tem instalados no seu celular?

Menino de 7 anos (1): Free Fire, Among Us, PKXD e Duolingo.

Pesquisadora: Qual deles é o seu preferido e por que você gosta desses jogos?

Menino de 7 anos (1): O meu preferido é o Free Fire. Gosto dele porque tem armas e elementos de aventura, embora eu jogue pouco. Comecei a jogar porque meus amigos já tinham e eu queria experimentar.

Pesquisadora: Você costuma jogar sozinho ou com seus amigos?

Menino de 7 anos (1): Eu também jogo sozinho.

Essas falas revelam não apenas uma preferência individual, mas também a influência dos pares na escolha do jogo, já que o participante menciona ter começado a jogar porque seus amigos já tinham acesso. O interesse por jogos com armas e elementos de combate pode ser interpretado à luz do debate sobre violência nos jogos digitais, discutido por Scienza (2020), que aponta tanto riscos de dessensibilização quanto oportunidades de desenvolvimento de competências socioemocionais quando há mediação adequada. Assim, o relato da criança conecta-se diretamente às tensões entre diversão, pertencimento social e os potenciais impactos comportamentais dos jogos digitais. Por conseguinte, a fala do menino de 7 anos (1) conecta-se às discussões de Couto (2013) sobre a cibercultura infantil, em que o brincar digital é também uma forma de produzir vínculos sociais e narrativas compartilhadas. Assim, o jogo não é apenas entretenimento, mas um espaço de construção de identidade e integração social.

Os relatos sinalizam que as crianças se interessam por vários tipos de jogos, com prevalência das plataformas Roblox e Minecraft, que permitem a criação de universos próprios. Sobre isso, os participantes relatam: “Até agora eu estava jogando Roblox” (Menina de 8 anos [2]); “Minecraft [...] eu acho legal [sobre criar cenários e avatares]” (Menina de 11 anos [1]); “Ai claro, de usar Roblox, Free Fire, Pokémon Go, é tudo jogo [...]” (Menino de 8 anos [3]). Isso evidencia que as crianças demonstram autonomia digital ao instalar aplicativos e explorar plataformas abertas como Roblox e Minecraft. A preferência por tais plataformas confirma o

papel dos UGGs³ (*User-Generated Games*, ou jogos gerados por usuários) na infância contemporânea, em que os próprios usuários moldam suas experiências.

O Minecraft, inclusive, foi uma das plataformas mais citadas pelos pais, que o consideram um jogo educativo. Eles se referem à versão Minecraft Education Edition, vastamente defendida por pesquisadores e educadores como ferramenta pedagógica, utilizada para desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais, por ser “[...] um jogo sobre montar blocos e sair em aventuras”, podendo ser jogado no modo criativo ou sobrevivência, onde “[...] você pode se teletransportar” (Menino de 9 anos [1]).

O jogo digital foi desenvolvido pela Mojang Studios, lançado em 2011, e se consolidou como uma das plataformas mais influentes da cultura digital contemporânea. Sua principal característica é o ambiente aberto e criativo, estruturado em blocos tridimensionais, que permite aos jogadores construir, explorar e interagir em mundos virtuais.

A fala dos pais reforça a percepção de que alguns jogos são vistos como ferramentas pedagógicas, o que dialoga com Scienza (2020), ao destacar que os games digitais podem estimular raciocínio lógico, memória e criatividade. Assim, observa-se uma tensão entre o olhar infantil, voltado para diversão e pertencimento, e o olhar adulto, que busca legitimar os jogos como instrumentos de aprendizagem.

Roblox também foi apontado pelas crianças e consiste em uma plataforma global, “[...] concentradora de inúmeros aplicativos e jogos (Kou; Gui, 2023). Plataformas de metaverso como Roblox tornaram-se cada vez mais populares e lucrativas por meio de um modelo de negócios que depende de seus usuários finais para criar e interagir com mundos virtuais gerados por usuários. Além disso, conta com uma base massiva de jogadores fortemente inclinada para crianças pequenas, pelo fato de oferecer aos criadores não apenas recursos de criação de jogos, mas uma lógica integrada em que eles podem criar, publicar, promover e moderar seus jogos (Kou; Gui, 2023).

Durante a pandemia, a plataforma se expandiu, sobretudo pelo uso de moedas virtuais adquiridas com dinheiro real. Estes jogos promovem a imersão da criança em universos criados, chamando atenção pelos cenários, avatares e desafios, mas também apresentam efeitos prejudiciais. Foram identificados problemas como o gasto de tempo e dinheiro e a repetição de atividades para passar de fases, que pode causar ansiedade, dependência, isolamento e dissociação da realidade.

^{3 3} User-Generated Games, isto é, os jogos criados pela comunidade.

Além disso, conforme Kou, Hernandez e Gui (2025), embora seja amplamente promovido como uma plataforma voltada para crianças e tenha alcançado grande êxito comercial, a plataforma Roblox enfrenta críticas significativas relacionadas à segurança infantil. Diversos veículos de imprensa destacaram que alguns criadores desenvolvem jogos que retratam práticas como escravidão, abuso sexual e racismo, assim como jogadores também relataram diversas práticas de design consideradas prejudiciais, incluindo a presença constante de microtransações, que incentivam os usuários a gastar dinheiro, além de estruturas de mundo problemáticas que reproduzem ideologias de ódio. Isso evidencia, portanto, que a influência dos jogos sobre a segurança infantil em UGGs alcançou um patamar alarmante para a sociedade.

Apesar desses riscos, as crianças investigadas concebem os jogos como forma de divertimento e socialização, uma vez que muitas plataformas oferecem interações por chats, favorecendo um novo tipo de sociabilidade que equilibra a tendência à solidão infantil (Fortuna, 2019). No período da pandemia, com escolas fechadas e famílias em distanciamento social, os jogos se tornaram uma das principais formas de lazer, evidenciando carências na formação de professores e a exclusão digital. Como apontam Girardello, Fantin e Pereira (2021, p. 16), “[...] as famílias não tinham referências para uma mediação adulta adequada ao uso das telas”, o que reforça a necessidade de políticas públicas voltadas à formação docente e à regulação das plataformas digitais infantis.

Outro fenômeno observado foi o crescimento de canais no YouTube voltados para experiências com jogos, utilizados para conhecer novos cenários de Roblox e Minecraft. Uma participante relata: “No YouTube tem alguns youtubers que fazem alguns vídeos de Minecraft, construindo casas” (Menina de 8 anos [1]). Esse acompanhamento de canais de youtubers gamers se tornou uma prática comum, em que os vídeos simulam experiências de jogo com narração e expressões de surpresa. O consumo de vídeos de gameplay amplia o contato das crianças com os jogos, criando uma cultura de imitação e aprendizagem social, em que elas observam estratégias, narrativas e comportamentos de youtubers gamers para depois reproduzi-los em suas próprias práticas. Esse fenômeno se conecta às discussões de Oliveira, Lucena e Schlemmer (2020), que destacam como a cibercultura favorece novas formas de ser e estar no mundo por meio da interação digital, e às reflexões de Girardello, Fantin e Pereira (2021), que apontam a ausência de referências adequadas para a mediação parental diante das influências midiáticas.

Neste caso, para Pertence (2024), o YouTube concentra dois papéis:

[...] ao mesmo tempo em que promove um modelo cultural participativo, a plataforma é um veículo de mídia audiovisual de massa, de modo que a exposição de crianças a crianças tornou-se um programa, que insere a audiência infantil na dinâmica de recompensas que atravessa as redes (Pertence, 2024, p. 12).

Contudo, os responsáveis apresentam percepções distintas e preocupações com contatos de desconhecidos e a imitação de comportamentos, o que reforça a importância da mediação parental, seja ela ativa, restritiva ou de uso acompanhado, com regras sobre tempo e conteúdo. Neste caso, convém abordar os conceitos e sentidos desses tipos de mediação:

- a) Mediação ativa: “[...] é um tipo de mediação na qual há conversa, orientação ou discussão crítica dos pais com a criança sobre o conteúdo ou atividade que inclui formas instrutivas, informativas e críticas, manifestações de desaprovação ou acordos com a criança para o uso” (Maidel; Vieira, 2020, p. 296);
- b) Mediação restritiva: “[...] envolve o estabelecimento e uso de regras explícitas para a utilização (por exemplo, quando a criança pode utilizar, tempo gasto na atividade, local de utilização, conteúdo e atividades permitidas, etc.)” (Maidel; Vieira, 2020, p. 296);
- c) Mediação de uso acompanhado: “[...] consiste na presença do pai, da mãe ou outro responsável, quando a criança está engajada na atividade, seja de maneira deliberada ou casual” (Maidel; Vieira, 2020, p. 296).

A percepção dos responsáveis sobre o universo dos jogos digitais é marcada por uma tensão entre o reconhecimento dos benefícios sociais e a preocupação com os riscos inerentes à rede. No que tange à origem do hábito, os relatos indicam que o incentivo ao jogo raramente parte dos pais, sendo mediado principalmente por pares e familiares próximos, como relata a mãe do menino de 10 anos (1): “Não fomos nós que incentivamos a ver os jogos, foram os primos [...] aí, sabe, foi difícil de parar”. Por outro lado, durante o isolamento social, a mediação parental foi mais flexível ao notar que plataformas como o Minecraft funcionavam como espaços de sociabilidade segura. A mãe do menino de 9 anos (1) observa que o jogo permitia que eles estivessem juntos, mesmo a distância: “Cada um na sua vila, porque o jogo de preferência deles é o Minecraft, que não é disputa. Então, cada um com sua vila aí, devido ao [fato de que] eles estão juntos”.

Entretanto, essa aceitação convive com um estado de alerta constante, pois o caráter interativo dos jogos em rede desperta medo nos adultos. Como expressa a mãe do menino de 7 anos (1): “Esses jogos em rede, dá um pouco de medo, né?”. Essa insegurança se reflete em estratégias de mediação restritiva, em que os pais optam por proibir o acesso a determinadas

plataformas ou criticam o consumo de conteúdos de terceiros por considerarem tais influências inadequadas, conforme aponta o pai da menina de 6 anos (2): “Não a deixei instalar Roblox porque é muito pequena ainda [...] ela utiliza a internet só para assistir, só para ver essas porcarias, desses marmanjos jogando Roblox”. Assim, a mediação oscila entre o apoio à interação digital e a proteção contra a exposição precoce a conteúdos e contatos externos.

Esse conjunto de falas revela a tensão entre apoio à interação digital e proteção contra riscos percebidos. Como vimos, a mediação parental pode assumir formas restritivas ou dialogadas, refletindo diferentes concepções sobre segurança e autonomia. Nesse sentido, a insegurança dos pais não é apenas individual, mas parte de um fenômeno social mais amplo, em que a falta de regulação das plataformas digitais infantis (Kou; Hernandez; Gui, 2025) intensifica o medo e leva a estratégias de controle. A este respeito, vale destacar que, em 17 de setembro 2025, foi aprovada a Lei n.º 15.211/2025 (Brasil, 2025), que prevê uma série de normas para as plataformas de jogos digitais e redes sociais — como Roblox, Minecraft e YouTube. Dentre as principais iniciativas voltadas para a proteção de crianças e adolescentes, destacamos: verificação de idade, moderação de chat, prevenção contra vícios e, no caso do YouTube, restrições em publicidade voltada para crianças e adolescentes, além da remoção de conteúdos nocivos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências infantis com jogos digitais durante a pandemia revelaram não apenas o interesse por lazer, mas sobretudo a autonomia digital das crianças no uso das tecnologias e a influência dos pares na escolha dos jogos. Esses achados reforçam a necessidade de uma mediação parental qualificada para equilibrar criatividade, segurança e pertencimento social. Além disso, destacamos a importância de políticas públicas, como a Lei n.º 15.211/2025, voltadas à regulação das plataformas digitais.

Os jogos digitais funcionam também como espaços de formação cultural e digital, nos quais as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e comunicacionais. Ao mesmo tempo, esses ambientes expõem os usuários infantis a riscos de consumo, como a indução ao gasto por meio de microtransações, e à dependência tecnológica, marcada pelo tempo excessivo de imersão. Além disso, plataformas interativas amplamente voltadas para crianças necessitam de maior regulação para mitigar práticas de design prejudiciais. Assim, jogos digitais, embora sejam centrais na infância contemporânea, exigem políticas públicas e estratégias de mediação que garantam segurança e equilíbrio entre diversão e formação cultural.

As entrevistas revelaram que as crianças passaram mais tempo do que o habitual nos jogos, com destaque para as plataformas Minecraft e Roblox, citadas pela maioria. Um ponto a ser problematizado é o investimento crescente das empresas para promover o engajamento constante das crianças, por meio da imersão em universos lúdicos, uso de avatares, novidades e itens lançados continuamente.

Apesar de favorecerem o desenvolvimento de habilidades como raciocínio, atenção, memória e agilidade, esses espaços também estimulam competências digitais comunicacionais. Os jogos em rede permitem conversas e trocas de ideias nos chats. Por outro lado, o uso excessivo pode gerar dependência tecnológica, comportamentos indesejados, tais como a imitação de personagens, e sentimentos de agitação e ansiedade pelo tempo prolongado nesses ambientes.

Quanto aos riscos do contato infantil com jogos on-line, defendemos a importância da mediação adulta ativa. Os pais devem orientar sobre tempo de uso, conteúdos e influências, considerando que as plataformas infantis também são frequentadas por adultos mal-intencionados, e é necessária a regulação das plataformas de jogos, cujo foco é manter o interesse das crianças e comercializar moedas e itens com dinheiro real.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Brasília, DF: **Presidência da República**, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 28 fev. 2026.

COUTO, E. S. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, v. 31, n. 3, p. 897-916, 2013.

FORTUNA, T. R. Cultura lúdica na era digital: possíveis implicações das mídias eletrônicas para o comportamento infanto-juvenil. **Para pensar a docência na educação infantil**. Porto Alegre: Evangraf, 2019, p. 222–237, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/193601/001090429.pdf?sequence=1>. Acesso em: 28 fev. 2026.

GIRARDELLO, G.; FANTIN, M.; PEREIRA, R. S. CRIANÇAS E MÍDIAS: Três Polêmicas e Desafios Contemporâneos. **Cadernos CEDES**, v. 41, p. 33–43, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/fxqKvCJzXJTNGPqvwrqFQqj/?lang=pt>. Acesso em: 28 fev. 2026.

GONZÁLEZ, F. E. Reflexões sobre alguns conceitos da pesquisa qualitativa. **Revista Pesquisa Qualitativa**, v. 8, n. 17, p. 155–183, 2020. Disponível em: <https://editora.sepq.org.br/rpq/article/view/322>. Acesso em: 28 fev. 2026.

KOU, Yubo; GUI, Xinning. Harmful design in the metaverse and how to mitigate it: A case study of user-generated virtual worlds on roblox. In: **Proceedings of the 2023 acm designing interactive systems conference**, 2023, p. 175–188. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3563657.3595960> Acesso em: 28 fev. 2026.

KOU, Yubo; HERNANDEZ, Rie Helene; GUI, Xinning. “The System is Made to Inherently Push Child Gambling in my Opinion”: Child Safety, Monetization, and Moderation on Roblox. In: **Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**. 2025, p. 1–18. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3706598.3713170> Acesso em: 28 fev. 2026.

MAIDEL, S.; VIEIRA, M. L. Mediação parental do uso da internet pelas crianças. **Psicologia em Revista**, v. 21, n. 2, p. 293-313, 2015. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682015000200006. Acesso em: 15 ago. 2025.

MOORE, D. Internet e dependência de jogos entre jovens no espectro autista: uma população especialmente vulnerável. In YOUNG, K. S.; ABREU, C. N. **Dependência de internet em crianças e adolescentes: fatores de risco, avaliação e tratamento**. Porto Alegre, RS: Artmed. 2019.

OLIVEIRA, B. S.; LUCENA, S.; SCHLEMMER, E. A imersão das crianças nas redes: os protagonismos das infâncias nas culturas digitais In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa. **Processos formativos e aprendizagens na cibercultura: experiências com dispositivos móveis**. Aracaju- Sergipe: EDUNIT, 2020.

PERTENCE, Pedro Corrêa. **Canais infantis de YouTube e o livre desenvolvimento da personalidade das crianças: possibilidades regulatórias para uma proteção efetiva**. 2024. 114 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Direito Constitucional) — Instituto Brasileiro de Ensino, Desenvolvimento e Pesquisa – IDP, Brasília, 2024.

PRIOSTE, C. **O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual**. São Paulo: Edusp, 2016. 368 p.

PRIOSTE, C. D; MAZZEU, F. J. C.; GILIOTTI, L. Riscos on-line e jogos violentos: análise das atividades infantis na internet. **Revista Tecnologia Educacional**, Rio de Janeiro, RJ, nº 221 abr./jun. 2018. Disponível em: <http://abt-br.org.br/wp-content/uploads/2019/03/221.pdf#page=114> Acesso em: 30 jan. 2025.

ROSA, L. M.; SERRA, R. G. A Relação entre o Uso de Jogos Digitais On-line e Sintomas de Ansiedade em Crianças e Adolescentes. **Contextos Clínicos**, v. 13, n. 3, p. 807–827, 2020. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/contextosclnicos/article/view/ctc.2020.133.05>. Acesso em: 10 set. 2025.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14405. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em: 2 abr. 2026.

SCIENZA, L. **Jogos digitais e cognição social de crianças**: um estudo experimental. 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/13607>. Acesso em: 10 jan. 2026

TISSERON, S. **Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali**. Brescia: La Scuola, 2016.