

LINGUAGEM: JOGOS INTERATIVOS ONLINE E O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO COGNITIVA

LANGUAGE: ONLINE INTERACTIVE GAMES AND THE COGNITIVE CONSTRUCTION PROCESS

Wesley Davi Hass¹, Kathleen Van de Riet²

¹ Estudante do Curso de Psicologia

² Professora Mestre do Curso de Psicologia

Resumo: Este estudo investiga a influência dos jogos interativos online no desenvolvimento da linguagem em crianças, com foco no potencial aprendizado da linguagem vulgar. A análise baseia-se em um levantamento bibliográfico de pesquisas e obras publicadas entre 1984 e 2023, abordando temas como desenvolvimento cognitivo, tecnologia, infância e comunicação. Os jogos interativos online permitem uma comunicação simultânea entre os participantes, o que pode levar à assimilação de novos termos, incluindo linguagem obscena. A linguagem, fundamental para a cognição e comunicação, é moldada pelas interações sociais. De acordo com a teoria socioconstrutivista de Vygotsky, a construção da linguagem depende da troca de signos entre as pessoas, influenciando a percepção do mundo. Este estudo destaca a importância de compreender como a tecnologia, especialmente os jogos online, afeta o desenvolvimento linguístico infantil. A linguagem não só permite a transformação da realidade da criança, mas também promove a transformação do próprio sujeito por meio da interação social. A pesquisa revela que, enquanto os jogos online podem ser ferramentas valiosas para o desenvolvimento comunicativo e social, também podem expor crianças a linguagem inapropriada, influenciando negativamente seu vocabulário. Portanto, é crucial que pais e educadores monitorem e mediem o uso dessas tecnologias para maximizar seus benefícios e minimizar os riscos associados. A compreensão dos efeitos da tecnologia na formação linguística infantil fornece informações valiosas para o desenvolvimento de práticas educativas e políticas que promovam um uso saudável e construtivo das tecnologias digitais.

Palavras-chave: Linguagem. Cognição. Interação.

Abstract: This study investigates the influence of interactive online games on language development in children, focusing on the potential learning of vulgar language. The analysis is based on a literature review of research and publications from 1984 to 2023, addressing topics such as cognitive development, technology, childhood, and communication. Interactive online games allow simultaneous communication among participants, which may lead to the assimilation of new terms, including obscene language. Language, essential for cognition and communication, is shaped by social interactions. According to Vygotsky's socioconstructivist theory, language development depends on the exchange of signs among people, influencing their perception of the world. This study highlights the importance of understanding how technology, especially online games, affects children's linguistic development. Language not only enables the transformation of a child's reality but also promotes the transformation of the individual through social interaction. The research reveals that while online games can be valuable tools for communicative and social development, they can also expose children to inappropriate language, negatively influencing their vocabulary. Therefore, it is crucial for parents and educators to monitor and mediate the use of these technologies to maximize their benefits and minimize associated risks. Understanding the effects of technology on children's linguistic development provides valuable insights for the development of educational practices and policies that promote healthy and constructive use of digital technologies.

Keywords: Language. Cognition. Interaction.

Contato: wesley.hass7925@aluno.cescage.edu.br; kathleen.riet@cescage.edu.br.

1 Introdução

A sociedade contemporânea utiliza-se cada vez mais da tecnologia, especialmente para a obtenção de satisfação, como no uso dos jogos interativos. Segundo Azevedo C. *et al.* (2016, p. 3): “deve-se salientar que o desenvolvimento

tecnológico vivido nos últimos anos - principalmente no final do século XX, tendo como catalisador a Globalização - possibilitou as enormes mudanças nas concepções de comunicação e formação de subjetividade”. Diante desse contexto, busca-se entender se os jogos interativos online influenciam no uso e aprendizado de um linguajar vulgar por parte das crianças.

Sendo assim, nas fases iniciais de desenvolvimento da criança, ela passa por um processo de desenvolvimento cognitivo. Portanto, a linguagem é adquirida a partir de uma interação com o meio social (VYGOTSKY, LURIA A. e LEONTIEV, 2010). Nesse sentido, o meio social é um fator crucial para o desenvolvimento do vocabulário da criança. Todavia, atualmente o uso da tecnologia facilita a comunicação das pessoas entre si. Dessa maneira, determinados jogos online possibilitam que os seus usuários conversem simultaneamente. Logo, esses diálogos proporcionam trocas de informações, o que possibilita que cada lado da conversa agrega para si novos termos.

Essa troca de informações pode ser tanto benéfica quanto maléfica para a criança, visto que durante o jogo os indivíduos podem utilizar termos obscenos em suas expressões. E, conseqüentemente as crianças que participam deste meio, acabam assimilando esses termos em seu repertório vocabular, podendo muitas vezes não saber, qual é o significado a que eles se referem.

O uso da tecnologia tornou-se algo comum para a sociedade no cenário global. Dessa maneira, torna-se fundamental compreender os efeitos dessa inserção da tecnologia na sociedade brasileira, para visualizar quais são os limites e potenciais dessa integração na comunidade. Nesse sentido, é possível entender que a tecnologia está cada vez mais presente no dia a dia das pessoas, e portanto, a sociedade e as pessoas alteram o seu comportamento através dela.

Todavia, para além de entender como ocorre a relação da tecnologia com os indivíduos que participaram da sua origem é necessário compreender como ocorre essa interação em indivíduos que nasceram na era digital. O objetivo dessa pesquisa é analisar como a tecnologia afeta o processo construtivo da linguagem na criança, em específico por meio dos jogos interativos online. Conforme apontado por Oliveira (1992, p. 27):

[...] a linguagem simplifica e generaliza a experiência, ordenando as instâncias do mundo real em categorias conceituais cujo significado é compartilhado pelos usuários dessa linguagem. Ao utilizar a linguagem para nomear determinado objeto estamos, na verdade, classificando esse objeto numa categoria, numa classe de objetos que têm em comum certos atributos. A utilização da linguagem favorece, assim, processos de abstração e generalização.

Compreender como se estabelece o processo de construção da linguagem com a participação dos jogos interativos é indispensável devido à importância da linguagem para toda e qualquer civilização. Além disso, investigar essa relação permite identificar como as novas gerações estão sendo moldadas pela tecnologia desde a infância. Esse entendimento possibilita uma visão ampla das influências dos jogos digitais no desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

2 Material e Métodos

O procedimento metodológico empregado neste estudo para a aquisição de dados foi o levantamento bibliográfico, que compreendeu análises de pesquisas e obras literárias publicadas no período de 1984 a 2023, com enfoque nos domínios da linguagem, desenvolvimento cognitivo, tecnologia e infância. Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é conduzida utilizando materiais previamente publicados,

principalmente livros e artigos científicos. Esse método permite uma revisão abrangente da literatura existente, facilitando uma compreensão aprofundada do tema e fornecendo uma base teórica robusta para a análise e discussão dos resultados. A partir dessa investigação documental, foi possível elaborar o presente artigo, levando em consideração a pertinência e a organicidade do fenômeno investigado.

O levantamento bibliográfico incluiu a identificação, seleção e análise crítica de fontes relevantes, como artigos acadêmicos, livros e dissertações, que abordassem o comportamento linguístico em ambientes de jogos interativos online. O objetivo foi reunir um corpo de conhecimento que proporcionasse uma compreensão aprofundada sobre a utilização da linguagem, as interações sociais e os impactos cognitivos de jogos eletrônicos entre crianças e adolescentes. Dessa maneira, o escopo principal consistiu em compreender o desenvolvimento da linguagem e o comportamento linguístico em ambientes de jogos interativos online. Para tal, selecionou-se o jogo Free-Fire como objeto de estudo, caracterizado como uma simulação de conflito bélico que proporciona a interação verbal entre os participantes, tendo como enfoque para este estudo o público de 3 a 7 anos.

3 Resultados e discussão

3.1 Constructos da Linguagem

A linguagem possui diversas funções para o ser humano, dessa maneira, compreende-se que a linguagem é um campo de estudo que possui uma pluralidade de funções, dentre elas, tem-se a linguagem enquanto cognição e a linguagem enquanto comunicação, e ambas estão correlacionadas. Nesse sentido, o presente artigo terá como objetivo compreender os mecanismos e esferas pertencentes a este movimento gerado pelo indivíduo, nesse sentido, Mousinho, R. *et al.* (2008, p. 299) afirmam que:

Temos a intenção comunicativa, e podemos nos comunicar de diversas formas diferentes, através de gestos, do olhar, de desenhos, da fala, entre outros. A estruturação da linguagem nos permite lançar mão de recursos cada vez mais sofisticados, a fim de aprimorar nossas possibilidades de comunicação.

À vista disso, entende-se que a linguagem além de possuir diversas funções, possui diversos mecanismos de transmissão, sendo a ênfase dessa pesquisa a linguagem da fala. Portanto, a linguagem de forma ampla possui três constructos: a forma, o conteúdo e o uso. A forma é responsável pela produção de sons e pela estruturação de uma frase, o conteúdo corresponde ao significado que pode ser atribuído à palavra, e o uso corresponde ao contexto em que se encontra a utilização da linguagem.

Forma: engloba a produção dos sons, como se emite o fonema, e também a estrutura da frase, se tem todos os componentes e se a ordem é aceitável pela língua - níveis fonético- fonológico e morfossintático. Conteúdo: diz respeito aos significados, que podem estar na palavra, na frase ou no discurso mais amplo – nível semântico. Uso: refere-se ao uso social da língua; não basta emitir sons, estruturar uma frase e saber o significado, tem que adequar tudo isso ao contexto em que está sendo empregado – nível pragmático (MOUSINHO, *et al.*, 2008, p. 299).

A partir da linguagem é possível conceber a comunicação, sendo este um processo caracterizado principalmente pelo diálogo entre dois indivíduos, ocorre

nesse cenário a necessidade de um emissor e um receptor, o primeiro é responsável por emitir a mensagem, isto é, falar acerca de qualquer assunto que lhe faça sentido, e o segundo, possui o papel de receber a mensagem e traduzi-la através das suas estruturas de interpretação da linguagem. Segundo Assis, B. *et al* (2022) o emissor é o responsável por enviar uma mensagem em um código específico sobre um determinado contexto. Esta mensagem é transmitida através de um canal e recebida por um receptor, que a compreende.

A linguagem pode ser visualizada como um recurso resultante das relações sociais, isto é, o resultado da interação entre os sujeitos, surge assim um dos principais tópicos que serão discutidos nesta pesquisa: o referente e o significado, o primeiro corresponde ao objeto de referência, e o segundo corresponde a um resultado do contexto e das relações sociais, ou seja, ao significado que será atribuído a esta palavra. De acordo com Angel Pino (1993, p. 20) “Na estrutura do signo linguístico, o significado é o elo que une o significante e o referente (objeto ao qual aquele se refere)”. Todavia, de acordo com a linha de pensamento socioconstrutivista de Vygotsky a construção da linguagem depende da troca de signos entre as pessoas.

Vygotsky (1987, p. 2) afirma que “A estrutura da língua que uma pessoa fala influencia a maneira com que esta pessoa percebe o universo”, a partir dessa ótica, a linguagem pode ser compreendida como sendo também um modelador, ou seja, uma função capaz de modificar a perspectiva do sujeito acerca do mundo que está a sua volta, a linguagem assume potencial de alterar a percepção do homem acerca de sua própria realidade. A linguagem possibilita à criança construir uma representação da sua própria realidade. Dessa forma, a linguagem não apenas permite a transformação da realidade da criança, mas também promove a transformação do próprio sujeito por meio de sua interação com o mundo. A partir dessa perspectiva, a criança deixa de ser apenas um objeto que pode ser conhecido e assume o papel de autora da realidade que a permeia. Por meio da linguagem, a criança desenvolve suas capacidades cognitivas, emocionais e sociais, permitindo uma compreensão mais profunda de si mesma e do ambiente ao seu redor. Isso reforça a importância do desenvolvimento linguístico na formação integral do indivíduo, destacando a linguagem como uma ferramenta essencial para a autonomia e a expressão pessoal. Segundo Jobim *et al.* (2003, p. 24):

É por meio da linguagem que a criança constrói a representação da realidade na qual está inserida. Agindo, ela é capaz de transformar a realidade, mas, ao mesmo tempo, é também transformada por esse seu modo de agir no mundo. Sua participação na dialética da subordinação e do controle deve ser entendida a partir do papel que ela assume na recriação de sua realidade histórica por meio do uso que faz da linguagem nas interações sociais.

A linguagem pode ser concebida como um processo cognitivo dinâmico e em constante evolução dentro do indivíduo. Suas interações com o ambiente desempenham um papel crucial nesse desenvolvimento. Dessa forma, compreendemos que durante o período de desenvolvimento infantil, a criança requer interações regulares para nutrir e expandir sua linguagem. A base de conhecimento e compreensão da criança sobre sua realidade está em constante crescimento, o que influencia diretamente sua compreensão do mundo ao seu redor. É importante reconhecer que, devido a esse processo em curso, a criança pode enfrentar limitações em sua compreensão de certos conceitos aos quais ainda não teve exposição adequada.

É por isso que certos pensamentos não podem ser comunicados às crianças mesmo quando estas se encontram familiarizadas com as palavras necessárias a tal comunicação. Pode faltar o conceito adequado sem o qual não é possível uma compreensão total (Vygotsky, 1987, p. 12).

De acordo com Vygotsky (1991, p. 26-27), “embora a inteligência prática e o uso de signos possam operar independentemente em crianças pequenas, a unidade dialética desses sistemas no adulto humano constitui a verdadeira essência do comportamento humano complexo. Nossa análise atribui à atividade simbólica uma função organizadora específica que invade o processo do uso de instrumento e produz formas novas de comportamento”, a partir disso é possível compreender a importância da linguagem no desenvolvimento do pensamento humano, evidenciando como a fala se torna um instrumento crucial para a cognição. Um aspecto central das investigações do autor foi a observação da fala egocêntrica em crianças, que ele identificou como fundamental na resolução de problemas, pois essa forma de expressão envolvia a análise e descrição das situações, muitas vezes assumindo a forma de um plano de ação direcionado a um objetivo específico.

A fala da criança é tão importante quanto a ação para atingir um objetivo. As crianças não ficam simplesmente falando o que elas estão fazendo; sua fala e ação são parte de uma mesma função psicológica complexa, dirigida para a solução do problema em questão (Vygotsky, 1991, p. 28).

Essas perspectivas ressaltam a importância da linguagem não apenas como meio de comunicação, mas como um aspecto fundamental na estrutura do raciocínio humano, contribuindo para as esferas cognitiva e social dos indivíduos. A contribuição central de Vygotsky (1987) para o estudo da interação entre pensamento e fala está centrada na unidade do pensamento verbal, ao invés de seus componentes isolados, como pensamento e fala separadamente. Assim, essa unidade integrada pode ser identificada no significado das palavras, onde pensamento e fala se combinam no que ele denomina de pensamento verbal. Segundo o autor, é através do significado das palavras que os processos cognitivos se expressam de forma articulada e complexa, facilitando a formação de conceitos e uma compreensão mais profunda dos fenômenos ao nosso redor. Seus estudos sobre a formação de conceitos destacam como a linguagem não apenas transmite ideias, mas também estrutura e organiza o pensamento humano, revelando, assim, a estreita relação entre linguagem, pensamento e desenvolvimento cognitivo.

Jogos Interativos Online

Os jogos interativos online desempenham diversas funções, incluindo o papel de fomentar o desenvolvimento da linguagem nas crianças. Ao participar desses ambientes interativos, os indivíduos se engajam em uma constante troca comunicativa, onde a linguagem verbal assume uma posição central. É por meio dela que os jogadores interagem, delineando estratégias para o jogo, alertando sobre possíveis perigos e compartilhando interesses. Dessa forma, os jogos se tornam uma ferramenta estimulante para o aprimoramento da linguagem na infância, promovendo uma interação contínua entre seus participantes e proporcionando um espaço propício para o desenvolvimento comunicativo e social das crianças. Segundo Trinca *et al* (2006, p. 47):

Considerando os jogos no aspecto educativo, melhoram a capacidade criativa e intelectual dos jovens e, para os mais introspectivos, uma

melhoria na comunicação e socialização com outros jovens a partir da rede, pois torna possível a diversificação de atividades na educação, de modo que eles se mostrem interessados tanto em atividades relacionadas ao intelecto quanto em atividades que envolvem relacionamento interpessoal e físico.

A sociedade contemporânea é denominada como sociedade da informação, uma sociedade na qual a tecnologia se tornou essencial no dia a dia das pessoas. Além disso, dentre as finalidades para o uso da tecnologia há a obtenção de satisfação, como no caso dos jogos interativos on-line, esses jogos eletrônicos são executados na internet, e não necessitam da presença dos seus jogadores no mesmo espaço físico, possibilitando conversas simultâneas entre seus participantes.

Essa tecnologia pode ser classificada como Jogos Digitais, no qual um indivíduo faz a imersão em um mundo produzido por uma empresa de tecnologia, podendo estes jogos possuir diversos objetivos e finalidades, ocorrendo também a interação entre humanos e/ou máquinas no decorrer de uma partida. Além disso, o jogo permite modos de jogar com diversas pessoas, ou seja, é comum que muitas crianças acabem por jogar com adultos. Desse modo, segundo Piacentini (2011, p. 28) “Os jogos digitais usam recursos tecnológicos para execução, desenvolvem interação entre um jogador humano e outro jogador, humano ou não, mediada por dispositivo de processamento digital, denominado computador”.

Atualmente, existem diversos jogos online disponíveis às pessoas, dentre eles há o Free- fire, que será utilizado como o objeto referencial para esta pesquisa. Seu funcionamento pode ser comparado a outros diversos jogos que estão disponíveis no mercado, o Free-Fire ultrapassou 1 bilhão de downloads na Google Play, logo, o Free-fire é um jogo que possibilita ao player jogar sozinho ou com uma equipe, a partida com a equipe possibilita aos jogadores conversas simultâneas, isto é, um sujeito pode conversar com outros instantaneamente.

Um dos principais objetivos do Free Fire é ser o último jogador ou equipe em pé. Isso significa que os jogadores precisam empregar estratégias inteligentes, habilidades de combate e trabalho em equipe para superar seus adversários e emergir como vencedores. Além disso, o jogo apresenta diferentes modos de jogo e eventos que podem variar os objetivos, como partidas rápidas de curta duração ou desafios específicos que exigem habilidades específicas dos jogadores. Além disso, o Free Fire também busca proporcionar uma experiência social, permitindo que os jogadores se conectem com amigos e outros jogadores ao redor do mundo. Através de chat de voz e mensagens, os jogadores podem coordenar estratégias, compartilhar dicas e simplesmente se divertir juntos, adicionando uma dimensão social ao jogo.

Segundo a pesquisa Game Brasil, conduzida desde 2013 pelo Sioux Group e Go Gamers em parceria com a Blend New Research e a ESPM, o hábito de jogar jogos digitais está profundamente enraizado na cultura brasileira. No mais recente levantamento, que contou com a participação de 13.051 pessoas em todo o Brasil, abrangendo 26 estados e o Distrito Federal, foi revelado que 74,5% dos entrevistados afirmam participar regularmente dessa forma de entretenimento.

No ano mais recente, a PGB contou com a participação de 13.051 pessoas entrevistadas em todo o Brasil, abrangendo 26 estados e o Distrito Federal. As entrevistas foram realizadas em fevereiro, capturando um retrato do comportamento dos consumidores de jogos digitais. O hábito de jogar jogos digitais está profundamente enraizado na cultura brasileira, com 74,5% dos entrevistados

afirmando participar regularmente. Ao longo dos últimos anos, as taxas de participação variaram de 75,5% em 2018 a 66,3% em 2022, refletindo uma adesão consistente ao longo do tempo.

Um aspecto significativo revelado pela pesquisa é a composição familiar dos jogadores de jogos digitais no Brasil. Em 2022, 39,9% dos jogadores afirmaram viver com seus pais, um aumento de 4,7 pontos percentuais em relação ao ano anterior. Isso destaca a importância de considerar o contexto familiar ao analisar os padrões de consumo no mercado de jogos digitais brasileiro. A pesquisa Game Brasil oferece uma visão abrangente e atualizada do perfil dos jogadores de jogos digitais no Brasil, destacando não apenas as tendências de participação ao longo dos anos, mas também a diversidade demográfica e familiar dentro deste mercado em expansão.

Os mecanismos dos jogos interativos propiciam que a criança aprenda através da cooperação, influenciando nos estágios de desenvolvimento infantil. Durante esse processo, as crianças estão naturalmente inclinadas a aprender rapidamente, assimilando conhecimentos e informações de maneira ágil. Os jogos interativos não apenas promovem a cooperação, mas também aproveitam essa predisposição das crianças ao rápido aprendizado, tornando o processo de ensino mais eficaz e envolvente. Isso contribui para que a criança aprenda e expanda seus conhecimentos e potenciais, através da assimilação de novas palavras e da ampliação de sua imaginação.

Durante a infância, a criança passa por diversos estágios de desenvolvimento. Estas etapas são necessárias para o seu desenvolvimento enquanto indivíduo, desse modo, a perspectiva piagetiana concebe os estágios cognitivos da seguinte maneira: sensório-motor em que a criança se organiza por meio das atividades sensoriais e motoras; pré-operatório em que o indivíduo desenvolve um sistema de símbolos; operações concretas onde a criança consegue utilizar-se da lógica e; operações formais em que o sujeito consegue pensar de maneira autônoma e crítica e lidar com hipóteses. Conforme exposto por Papalia (2006, p. 70):

Sensório-motor (nascimento aos 2 anos). Bebê gradualmente se torna capaz de organizar atividades em relação ao ambiente por meio de atividade sensória e motora. Pré-operatório (2 a 7 anos). Criança desenvolve um sistema representacional e utiliza símbolos para representar pessoas, lugares e eventos. Linguagem e brincadeiras imaginativas são importantes manifestações desse estágio. O pensamento ainda não é lógico. Operações concretas (7 a 11 anos). Criança pode resolver problemas logicamente quando eles enfocam o aqui e agora, mas não é capaz de pensar em termos abstratos. Operações formais (11 anos a toda a idade adulta). Pessoa pode pensar em termos abstratos, lidar com situações hipotéticas e pensar sobre possibilidades.

À vista disso, entende-se que o indivíduo atravessa por diversos estágios em seu desenvolvimento, levando-se em conta a perspectiva maturacional piagetiana. Tendo em vista a faixa etária escolhida para o presente estudo, crianças de 3 a 7 anos, estas se compreendem no estágio pré-operatório. Nessa etapa a criança começa a desenvolver a sua fala e o seu vocabulário, segundo Papalia (2006) a criança expande o seu vocabulário de forma veloz através de um rápido mapeamento, ou seja, através de uma assimilação de significados de uma nova palavra, com apenas um ou dois contatos com ela em uma conversação.

Igualmente, a aprendizagem é crucial para o desenvolvimento da criança,

através dessa ótica é possível compreender que o indivíduo se desenvolve através das relações e trocas que possui com as outras pessoas, dessa maneira, a interação com o outro se torna indispensável para o desenvolvimento do ser humano. Logo, o aprendizado possibilita o desenvolvimento de diversos processos internos da criança, afinal, como apontado por Vygotsky (1991, p. 103) o “Aprendizado adequadamente organizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros”.

A linguagem assume um papel fundamental para que a criança consiga não limitar o seu pensamento por meio das impressões imediatas, isto é, para que ela consiga pensar em determinado objeto que não tenha visto, a linguagem torna possível o uso da criação e imaginação da criança, de maneira que ela consiga internalizar os conceitos sem a necessidade da presença do objeto. Segundo Vygotsky (1991), a linguagem permite que a criança não fique limitada apenas às impressões imediatas sobre um objeto, possibilitando-lhe representar mentalmente objetos que não tenha visto e pensar sobre eles. Através da linguagem, a criança consegue se desprender da influência exclusiva das impressões imediatas, ampliando seus horizontes cognitivos.

Diversos fatores exercem influência significativa na aprendizagem e desenvolvimento da linguagem na criança, abrangendo aspectos sociais, econômicos e psicológicos. A linguagem, portanto, emerge no indivíduo a partir dos contextos sociais nos quais ele está imerso, sendo a escola e a família dois dos principais ambientes que moldam esse processo. A família desempenha um papel crucial no desenvolvimento inicial da linguagem, pois é onde a criança recebe suas primeiras interações comunicativas e é exposta a uma variedade de estímulos linguísticos. Além disso, o ambiente social exerce uma forte influência na maneira como a linguagem é adquirida e utilizada, uma vez que os padrões linguísticos são regulados pelos grupos sociais aos quais o indivíduo pertence. Assim, tanto a família quanto a escola fornecem contextos ricos e diversificados nos quais a criança pode explorar e desenvolver suas habilidades linguísticas, contribuindo para o seu crescimento cognitivo e social. Outras influências tangenciais também afetam esse desenvolvimento e aprendizado, como no caso dos jogos online, nos quais o sujeito participa de diálogos com diversas pessoas, constituídas por suas crenças e culturas, o que corrobora para o compartilhamento das mais diversas formas de comunicação.

Os jogos interativos online possuem um ambiente de ficção, no qual o indivíduo simula determinadas ações e interesses de acordo com a necessidade do jogo, desse modo, é possível compreender que nesse mundo imaginário os indivíduos possuem uma abertura para se expressar da forma como desejarem, abrindo assim espaço para condutas e fala inadequadas, como o uso de vocabulário vulgar. Conforme apontado por Murnion (2018, p. 5) uma parte expressiva da comunidade de jogadores “Possuem um comportamento anti-social ou de hábitos considerados ‘tóxicos’ relacionados a comunidade de jogos, que incluem: envio de mensagens polêmicas, exploração de erros no sistema e cyberbullying contra minorias”.

O desafio em punir os agressores digitais se destaca como um dos principais responsáveis pelo efeito dos ambientes digitais possibilitam aos sujeitos realizarem práticas consideradas violentas, isso ocorre devido à baixa legislação, recursos e métodos existentes para lidar com esses incidentes digitais. Assim, a impunidade assume um papel importante para que essas práticas abusivas se perpetuem, ao ser considerado a linguagem vulgar utilizada pelos jogadores, entende-se que não há

mecanismos adequados que visem barrar tais condutas, conforme afirma Pandini (2020) o crescente uso da tecnologia como um ambiente de interação possibilitou uma elevação considerável de condutas violentas no ciberespaço, devido ao sentimento de impunidade dos ofensores.

O ambiente digital propicia aos seus membros uma maior inibição, de modo que as pessoas realizem ações nesse universo que não podem realizar em suas vidas reais, surge assim um plano imaginário com maior abertura para os desejos individuais. Logo, esse fenômeno é que cria uma esfera social distinta da realidade, em que os seus membros criam as suas regras. Através desse ambiente a linguagem configura-se da mesma maneira, tendo uma potencialidade agressiva. Conforme apontado por Nabuco (2016):

O "efeito de desinibição online" desconstrói os ambientes formais e mais rígidos da realidade concreta para liberar o indivíduo ao trânsito nos espaços altamente permissivos, tornando as pessoas mais condescendentes e altamente plásticas em relação às transgressões (*apud* Pandini, 2020, p. 23).

Sendo assim, os jogos interativos online oferecem aos seus usuários uma ampla liberdade para utilizar termos obscenos, seja por meio da comunicação oral ou escrita. Isso evidencia que, independentemente da faixa etária, as crianças imersas nesse universo acabam sendo expostas a esse tipo de linguagem e contribuem para a sua perpetuação, mesmo que de maneira inadvertida. Além disso, é importante salientar que essa exposição pode ter repercussões significativas no desenvolvimento cognitivo e comportamental das crianças, influenciando suas percepções sobre o uso apropriado da linguagem na interação social.

Dentro dos próprios *chats* dos games há relatos de ameaças, xingamentos, depreciação, stalkers, dependência, vícios. Mesmo que os jogos tenham alguma forma de bloqueio automático de alguns termos nocivos, isso ainda não é suficiente, visto que por tal motivo há a necessidade e importância das empresas criadoras e moderadoras atualizarem-se linguisticamente quanto aos neologismos e gírias de diversificados países nos quais atuam mercadologicamente (Silva, 2021, p. 44).

O ambiente social gerado pelos jogadores é complexo e multifacetado, influenciado por uma variedade de características individuais e coletivas, como interesses específicos e objetivos dentro dos jogos. Esses elementos moldam não apenas a dinâmica da comunicação entre os participantes, mas também a forma como cada jogador desenvolve sua identidade dentro desse contexto virtual. Ao assumir uma identidade dentro do jogo, os jogadores absorvem e incorporam certas características do ambiente social, o que tem um impacto significativo na formação de sua identidade pessoal. Além disso, o ambiente social dos jogos é influenciado por diversos fatores externos que contribuem para a diversidade e complexidade das interações dentro do jogo, tais como cultura, idade, gênero e experiências pessoais. As interações entre os jogadores possibilitam um cenário em que os participantes desenvolvem laços sociais, formando grupos e comunidades. Diante disso, a identidade social que os jogadores constroem é um reflexo não apenas de seus interesses individuais, mas também das influências do ambiente virtual e das interações sociais que ocorrem dentro dele.

A esfera social construída através dos jogos online resulta em uma realidade com diversas particularidades e interesses, criando um ambiente sem barreiras que

permite comportamentos que podem ser considerados inaceitáveis pela sociedade. Assim, esse ambiente propicia o uso de linguagem sem restrições, permitindo que os jogadores se expressem de forma vulgar sem qualquer impedimento. Isso cria uma discrepância entre a tolerância ao uso desse padrão de linguagem no ambiente virtual e a realidade tangível. Esse fenômeno reflete uma dinâmica complexa entre as normas sociais online e offline, onde o comportamento aceitável pode variar significativamente.

Através da perspectiva sócio-histórica, acerca dos estudos sobre o desenvolvimento interativo com ênfase na linguagem é possível compreender que é através da interação de um indivíduo com o outro que o sujeito evolui e aprende. Desse modo, é a partir da troca com o outro que o sujeito agrega para si novas informações e valores, afinal, como apontado por Shaffer (2012, p. 312):

A teoria sociocultural é uma perspectiva de Vygotsky sobre o desenvolvimento cognitivo; segundo essa abordagem, as crianças adquirem seus valores culturais, crenças e estratégias de solução de problemas por meio do diálogo colaborativo com membros mais sábios da sociedade. Para Vygotsky, a cognição humana, mesmo quando realizada de forma isolada, é inerentemente sociocultural, afetada por crenças, valores e ferramentas da adaptação intelectual transmitidas aos indivíduos por meio de sua cultura.

Além disso, através dessa perspectiva o sujeito se constrói a partir do outro, isto é, as suas características são absorvidas através da troca com o coletivo, portanto, até mesmo a característica particular de um indivíduo advém do seu contato com a sociedade, logo, a troca com o outro se torna fundamental para que o indivíduo possua um bom desenvolvimento cognitivo e social. À vista disso, a linguagem do indivíduo é moldada através da sua interação social, ou seja, por meio da troca que ele possui com as pessoas que estão a sua volta, a linguagem assume assim um papel de moldar o indivíduo.

Nesse sentido, a linguagem do indivíduo é construída a partir das relações que ele possui, desde a compreensão da linguagem ao seu repertório linguístico, o indivíduo adere para si novos termos constantemente, principalmente na fase infantil de desenvolvimento cognitivo. Nessa fase o sujeito está propício a aprender, e aprende muitas vezes por reflexo, por meio de ações de outras pessoas, e no processo de construção da linguagem não é diferente. Rabello e Passos (2010, p. 2) afirmam através da ótica socioconstrutivista que “mesmo o que tomamos por mais individual de um ser humano foi construído a partir de sua relação com o indivíduo”.

O indivíduo possui diversos papéis sociais, e é através dele que ele se constrói e se modifica constantemente, conforme apontado por Martins, E. S. (2010, p. 43) “Nas ciências sociais o papel social define a estrutura social, basicamente como um conjunto de normas, direitos, deveres e expectativas que condicionam o comportamento humano dos indivíduos junto ao grupo ou dentro de uma organização”. À vista disso, o indivíduo que pratica atividades atreladas aos jogos interativos online possui um papel de gamer, ao qual incumbirá diversas questões, dentre elas a participação em um ambiente social com uma linguagem própria, e a participação de um espaço que incita o uso de uma linguagem considerada vulgar.

Ademais, como no caso do Free-Fire, esses jogos interativos possibilitam aos seus jogadores conversas simultâneas. Os adolescentes e adultos acabam por dizer termos ofensivos durante a partida. Logo, esses diálogos proporcionam trocas de informações, o que faz com que cada lado da conversa assimile para si novos termos,

essa troca de informações acaba sendo nociva para a criança, visto que durante o jogo os indivíduos podem apresentar como forma de expressar suas emoções o uso de termos obscenos. Segundo Lev Vygotsky (1987, p. 91):

[...] as palavras da criança e do adulto coincidem quanto aos seus referentes, mas não quanto aos seus significados”. Consequentemente as crianças acabam inserindo esses termos em seus vocabulários, podendo muitas vezes não saber ao que eles se referem.

Os jogos geralmente possuem uma idade mínima recomendada para sua utilização, que costuma ser de doze anos ou mais, como é o caso do Free Fire. No entanto, essa recomendação muitas vezes é ignorada, já que não existem travas efetivas para a utilização ou download desses jogos. Isso levanta a questão da necessidade de os cuidadores estarem cientes dessas recomendações e dos potenciais prejuízos que a utilização desses jogos pode acarretar no desenvolvimento infantil. A exposição precoce a conteúdos inadequados ou excessivamente violentos pode impactar negativamente o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, além de influenciar comportamentos impróprios, como o uso da linguagem vulgar. Portanto, é fundamental que os pais e responsáveis estejam atentos e estabeleçam limites adequados para o acesso a esses jogos, garantindo assim um ambiente mais saudável e seguro para o desenvolvimento das crianças.

Parentalidade e Permissividade

Os jogos interativos online, bem como a internet, modificaram diversas dinâmicas sociais do indivíduo, incluindo a forma como a criança se relaciona com os seus pais e como os pais se relacionam com ela. Atualmente, boa parte da geração infantil destina uma parte expressiva do seu dia em recursos digitais, de maneira que o uso exacerbado comprometa a interação e a relação entre a criança e o cuidador, dentro desse contexto, umas das principais áreas afetadas nessa relação é a comunicação, conforme apontado por Silva (2017, p. 90):

Quando as tecnologias digitais usadas de forma inadequada e excessiva, entram como catalisação para alterar a forma como o convívio familiar é tratado. Elas abrem uma lacuna nas relações familiares e deixam pais e filhos em mundos totalmente diferentes.

O diálogo entre pais e filhos é comprometido, e esse distanciamento potencializa uma relação disfuncional, em que os cuidadores se absterm parcialmente ou totalmente desse recurso necessário para o desenvolvimento dos seus filhos. Dessa maneira, uma parte fundamental para o bom desenvolvimento das crianças é a mediação, um recurso que pode ser utilizado pelos pais para a orientação dos seus filhos. A mediação torna-se um recurso necessário para que os pais possam promover relacionamentos saudáveis com os seus filhos, dentre as formas de mediação há a mediação ativa e a instrutiva.

Segundo o Comitê Gestor da Internet no Brasil (2018) a mediação ativa pode ser compreendida como medidas de restrição e monitoração da utilização da internet, e a mediação instrutiva em que os pais ocupam um papel de instruir os seus filhos acerca das dinâmicas da internet. Sendo estes recursos importantes para que os pais estejam presentes e compreendam as dinâmicas dos jogos interativos online, com o intuito de preservar a saúde mental dos filhos e delimitar comportamentos. Grizólio e Comin (2023, p. 5) afirmam que “Esse cuidado requer dos pais disponibilidade interna

para estar de fato com seus filhos, orientando e participando ativamente de seu desenvolvimento”.

Tendo em vista que as crianças aprendem através da interação social, é possível compreender que os pais possuem papel central no desenvolvimento dos seus filhos através da influência social, principalmente no que compete na reprodução de comportamentos. Os filhos reproduzem comportamentos apresentados pelos pais, logo, se os pais destinam um tempo elevado no uso de recursos digitais, os seus filhos potencialmente reproduziram esse comportamento. Segundo as observações de Palangana (1998, p. 82):

(...) Vygotsky defende o princípio de contínua interação entre as mutáveis condições sociais e a base biológica do comportamento humano. Ele observou que a partir das estruturas orgânicas elementares, determinadas basicamente pela maturação, formam-se novas e mais complexas funções mentais, dependendo da natureza das experiências sociais a que as crianças se acham expostas. Os fatores biológicos preponderam sobre os sociais apenas no início da vida. Aos poucos, o desenvolvimento do pensamento e o próprio comportamento da criança passam a ser orientados pelas interações que esta estabelece com pessoas mais experientes.

Um problema que pode emergir na relação entre pais e filhos é a permissividade deliberada, em que os cuidadores não impõem limites aos seus filhos acerca do uso dos jogos interativos online, isto é, não há quaisquer limitações de tempo e tipo de jogo, ou ainda, um diálogo aberto sobre isso. A criança assume o papel de decisora acerca do que quer jogar, e muitas vezes, sem estar consciente dos malefícios desse comportamento. Comumente, os pais possuem dificuldade em identificar esses comportamentos prejudiciais, subestimando o acesso à internet pelos filhos acerca de conteúdos que não são apropriados, e ainda, acabam por subestimar as orientações que repassam (LIAU, KHOO, e ANG, 2008).

Considerando todos esses aspectos, a linguagem desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, influenciando diretamente como elas percebem e interagem com o mundo ao seu redor. Os jogos interativos online emergem como ferramentas modernas que, embora possam estimular a cooperação e o aprendizado, também expõem as crianças a comportamentos e linguagens inadequadas. Nesse contexto, a parentalidade se torna essencial. Pais e responsáveis precisam estar atentos ao ambiente digital em que suas crianças estão inseridas, promovendo um equilíbrio saudável entre as oportunidades de aprendizado e a proteção contra influências negativas. Ao engajar-se ativamente na vida digital dos filhos, oferecendo orientação e estabelecendo limites claros, os pais podem assegurar que a interação com a tecnologia e a linguagem seja positiva e construtiva, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança.

4 Conclusão

Em síntese, exploramos como a linguagem é construída socialmente e os potenciais resultados emergentes da interação de crianças com jogos interativos online, além de outros fatores envolvidos no desenvolvimento infantil que contribuem para o desenvolvimento da linguagem. Esses fatores são tanto intrínsecos quanto extrínsecos à criança, como a motivação ao utilizar os jogos, bem como a forma como os cuidadores lidam com a imposição de regras à criança.

A importância deste estudo reside em compreender como os jogos interativos

online contribuem para que crianças adotem um linguajar vulgar. Para esta análise, foi necessário compreender como ocorre o processo de desenvolvimento da linguagem na criança e os constructos existentes nesse processo. Desse modo, foi possível entender através de Vygotsky que a linguagem é desenvolvida no sujeito a partir da interação dele com o meio ao qual está inserido, de forma que a linguagem só é possível através da interação entre os sujeitos. A linguagem assume não apenas uma função comunicativa, mas também um papel constituinte da identidade do indivíduo, tendo em vista que a linguagem atua como um modelador da realidade do sujeito. Além disso, foi possível visualizar a importância da função do referente, utilizado pelo sujeito para representar o que está se referindo, e o significado, que é produzido através das interações sociais.

Com o objetivo de compreender a interação da criança com os jogos interativos online, tornou-se necessário analisar o ambiente social no qual esses sujeitos participam e se relacionam. Os jogos interativos online permitem que seus jogadores interajam de forma simultânea com outros jogadores, de modo que as crianças acabam interagindo com pessoas de diversas faixas etárias, participando de um espaço onde a comunicação é irrestrita. A literatura aponta que os jogos online frequentemente apresentam um ambiente hostil, onde os jogadores, muitas vezes estimulados pelo anonimato e pela competição, utilizam linguagem vulgar e inadequada.

Os cuidadores desempenham um papel crucial na forma como as crianças utilizam os jogos interativos online, muitas vezes permitindo que joguem deliberadamente e sem supervisão. Isso pode ocorrer devido à falta de conhecimento sobre os malefícios de permitir que a criança use jogos fora da sua faixa etária, ou ainda, devido à utilização desses jogos como um mecanismo de distração para os filhos. Diante disso, torna-se evidente a importância da mediação ativa, especialmente considerando as diversas mudanças nas relações sociais desencadeadas pelo uso da tecnologia. A mediação ativa envolve os cuidadores na orientação e monitoramento das atividades online das crianças, promovendo um ambiente mais seguro e educativo para o desenvolvimento infantil.

Os resultados obtidos sugerem que os jogos interativos online podem contribuir para o uso da linguagem inapropriada entre as crianças, que muitas vezes utilizam esse padrão de linguagem sem compreender seu real significado. Os cuidadores têm responsabilidade nesse fenômeno, devido à falha em estabelecer uma mediação ativa e adequada. A falta de supervisão e orientação dos cuidadores permite que as crianças sejam expostas a comportamentos inadequados e linguagens impróprias, ressaltando a necessidade de uma participação mais ativa e informada dos responsáveis no monitoramento das atividades online das crianças.

Uma abordagem viável para que profissionais da saúde mental possam intervir nesse fenômeno consiste na conscientização dos cuidadores sobre os potenciais impactos negativos do uso inadequado dos jogos online. Nesse sentido, é essencial envolver os pais nesse processo de conscientização, podendo utilizar espaços escolares e públicos como meio de disseminação de informações. Além disso, a utilização da psicoeducação se mostra como uma estratégia eficaz, a fim de demonstrar aos cuidadores que seu envolvimento ativo pode desencadear uma série de resultados positivos para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. Esta abordagem não apenas visa informar os cuidadores sobre os riscos associados ao uso excessivo e inadequado dos jogos online, mas também busca capacitar os pais para que possam desempenhar um papel ativo na promoção do bem-estar e saúde

mental de seus filhos.

Agradecimentos

Agradeço à Deus por esta oportunidade, minha família pela maneira como me criaram, compreendendo e estimulando o meu potencial através da afetividade e crenças positivas. Expresso minha gratidão aos meus professores pelo ensinamento e pelo genuíno interesse na minha formação universitária. Além disso, reconheço e agradeço a todos os precursores da ciência psicológica que dedicaram esforços significativos para o desenvolvimento desta área de extrema importância.

Referências

ASSIS, Catarina de Freitas Barbosa et al. AS EMOÇÕES ASSOCIADAS AOS ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO. **Humanas em Perspectiva**, v. 2, 2022.

AZEVEDO, Jefferson Cabral et al. Dependência digital: processos cognitivos e diagnóstico. **IX Simpósio Nacional Abciber**, 2016.

CECCON, Diogo Luiz; PORTO, Josiane Brietzke. Bcs: Jogos digitais no auxílio do desenvolvimento de crianças especiais com atraso na linguagem. In: **Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. SBC, 2020. p. 522-531.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

GÓES, Maria Cecília Rafael; CRUZ, Maria Nazaré. Sentido, significado e conceito: notas sobre as contribuições de Lev Vigotski. **Pro-posições**, v. 17, n. 2, p. 31-45, 2006.

GRIZÓLIO, Talita Cristina; SCORSOLINI-COMIN, Fabio. O que dizem os pais sobre o uso de internet por parte de seus filhos adolescentes?. **Psicologia USP**, v. 34, p. e200140, 2023.

JOBIM, Solange et al. **Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin**. Papirus Editora, 1994.

LAMPREIA, Carolina; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. O papel da linguagem no desenvolvimento cognitivo. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 2, n. 2, p. 101-115, 1986.

LIAU, Albert Kienfie; KHOO, Angeline; ANG, Peng Hwa. Parental awareness and monitoring of adolescent Internet use. **Current psychology**, v. 27, p. 217-233, 2008.

MARTINS, Eduardo Simões. Os papéis sociais na formação do cenário social e da identidade. **Kínesis-Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia**, v. 2, n. 04, p. 40-52, 2010.

MIRANDA, Josete Barbosa; SENRA, Luciana Xavier. Aquisição e desenvolvimento da linguagem: contribuições de Piaget, Vygotsky e Maturana. **O portal dos psicólogos**, p. 1-16, 2012.

MOUSINHO, Renata et al. Aquisição e desenvolvimento da linguagem: dificuldades que podem surgir neste percurso. **Revista Psicopedagogia**, v. 25, n. 78, p. 297-306, 2008.

MURNION, Shane; BUCHANAN, William J.; SMALES, Adrian; RUSSELL, Gordon. Machine learning and semantic analysis of in-game chat for cyberbullying. *Computers & Security*, [S.L.], v. 76, p. 197-213, 2018. Elsevier BV.

PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social**. São Paulo. Plexus Editora Ltda, 1998.

PANDINI, Michele Jader. Violência online nos bate-papos em transmissões de jogos eletrônicos: uma análise do campeonato. **Overwatch Contenders** temporada 1 de 2019. 2020.

PAPALIA, Diane E. *Desenvolvimento Humano*/Diane E Papalia, Sally Wendkos Olds e Ruth Duskin Feldman; trad. Daniel Bueno, 2006.

PIACENTINI, Mauricio Teixeira. *Jogo eletrônico, flow e cognição*. 2011.

PINO, Angel LB. Processos de significação e constituição do sujeito. **Temas em psicologia**, v. 1, n. 1, p. 17-24, 1993.

RABELLO, Elaine T.; PASSOS, José Silveira. Vygotsky e o desenvolvimento humano. **Portal Brasileiro de Análise Transacional**, p. 1-10, 2010.

RIBEIRO, Lady Daiane Martins; SILVA, R. L. F. C.; CARNEIRO, Ludimila Vangelista. Vygotsky e o Desenvolvimento infantil. **Estudos Interdisciplinares em Humanidades e Letras**, v. 23, n. 1, p. 394-409, 2011.

DE OLIVEIRA, K. Vygotsky e o processo de formação de conceitos. **La Taille y otros. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**, p. 23-34, 1992.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2002.

SHAFFER, D. R. KIPP, K. **Psicologia do desenvolvimento: infância e adolescência**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SILVA, Anna Karoliny Dos Santos *et al.* A Política Linguística nos Games. 2021.

SILVA, Thayse de Oliveira; SILVA, Lebiã Tamar Gomes. Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 34, n. 103, p. 87-97, 2017.

Sioux Group; Go Gamers; Blend New Research; ESPM. Pesquisa Game Brasil. TRINCA, Daniel *et al.* Jogos online. **Revista de Informática Aplicada**, v. 2, n. 1, 2006.

VIEGAS, Lílian Mara Dela Cruz; DO NASCIMENTO OSÓRIO, Alda Maria. A transformação da educação escolar e sua influência na sociedade contemporânea. **InterMeio: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação-UFMS**, v. 13, n. 26, 2007.

VIGOTSKY, Lev Semenovitch *et al.* **Pensamento e linguagem**. 1987.

VYGOTSKY, Lev S.; LURIA, Alexander R.; LEONTIEV, Alexei N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem** (11ª Edição). São Paulo: Editora Ícone, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. 4ª edição brasileira.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e linguagem** 3ª ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1991.