

O NOVO AMBIENTE DE VIOLÊNCIA INFANTOJUVENIL: A PEDOFILIA NOS GAMES ON-LINE

Palavras-Chave: Pedofilia em jogos online, ciberespaço, violência infantojuvenil

Autoras:

Katerine Thayna Miranda de Oliveira, IFCH – UNICAMP

Prof^a. Dr^a. Ana Elisa Spaolonzi Queiroz Assis (orientadora), FE - UNICAMP

INTRODUÇÃO:

O ciberespaço é um tema recorrente em pesquisas e objeto de diversas discussões; por ser um universo gigantesco, os pesquisadores podem ter como seus objetos de estudo algo que acontece dentro desse espaço. Com o desenvolvimento exponencial da tecnologia surgiram novas formas de comunicação, sendo uma delas os jogos on-line, que atraem cada vez mais o público infantojuvenil, não sendo exceção enquanto um espaço para realização de atos criminosos. Nos últimos anos, surgiram pesquisas e notícias sobre diferentes crimes cometidos nos ciberespaços desses jogos, sendo um deles o que a pesquisa propõe explorar: a pedofilia, uma violência real, da qual a sociedade e os pais não estão conscientes e que ocorrem com muita frequência.

Com os jogos on-line e a internet, os agressores sexuais de crianças têm a oportunidade de conceber novos métodos e padrões para explorá-las sexualmente. Essas jovens vítimas correm hoje o risco de sofrer uma sexualização precoce, mesmo quando estão utilizando jogos nos seus tablets, sentadas no sofá de casa, enquanto a mãe cozinha, sem qualquer contato entre a vítima e o agressor (TORRETTA; BONUCCHU, 2019, p. 37). Sendo assim, partindo do princípio de que quase tudo dentro de uma sociedade moderna se aprimora ou sofisticada ao longo do tempo (costumes, histórias, culturas e tecnologias), não seria insensato concluir que o crime também é um objeto de sofisticação; e com o avanço da tecnologia, o crime também se aprimorou e se adequou à nova realidade vivida em que as interações deixam de ser exclusivamente físicas e se tornam também digitais, sendo um novo campo de atuação utilizado por cibercriminosos de qualquer lugar do mundo (LACERDA, 2022, p. 7).

Para os policiais que trabalham diretamente no combate a estes crimes, o ambiente virtual é tão hostil e perigoso quanto o ambiente real, e os abusadores ganham status quando conseguem seduzir novas vítimas. “A ideia de seduzir uma criança para eles é uma conquista, escravizar a criança (...) Por isso o perigo da internet, que tem que ter um acompanhamento diuturno dos pais, nunca deixar a criança sozinha no computador, é um ambiente hostil”, diz o delegado da Polícia Federal Rafael França que integra o Grupo de Repressão a Crimes Cibernéticos que faz parte da Unidade de Repressão a Crimes de Pornografia Infantil (FAVERO, 2014 s/p). Além disso, França argumenta que um comportamento dos pedófilos é buscar contato direto com as vítimas. Isso acontece principalmente em redes sociais e jogos que permitem conversas entre os participantes (FAVERO, 2014).

Para Wimer Bottura, psiquiatra presidente do comitê de adolescência da Associação Paulista de Medicina, o caminho para evitar acidentes graves e até fatais envolvendo desafios na internet vai além de criar novas ferramentas de proteção nas redes sociais (CASTRO, 2023). Ele defende que é preciso desenvolver o senso crítico da criança para que ela mesma se proteja e não caia nesse tipo de armadilha, fazendo com que eles evitem cair em abusos sexuais. Ademais, Bottura defende o que chama de “efeito vacina”, no qual deveriam estimular que crianças e adolescentes criem seus próprios mecanismos de defesa contra situações de ameaça, em vez de tentar privá-las de qualquer risco, o

que é praticamente impossível no mundo de hoje, já que os espaços virtuais fazem parte culturalmente da sociedade em que vivemos (CASTRO, 2023, s/p).

Portanto, esta pesquisa teve como principal objetivo problematizar o contexto e os elementos de ações pedófilas que acontecem em jogos on-line, por meio de levantamento bibliográfico e de dados. Questões sobre a identificação dos jogos em que isso ocorre e como ocorrem os crimes de pedofilia, também foram consideradas. Além de conhecer e compreender esse novo ambiente, também é importante uma publicização do tema, para que os pais, responsáveis, crianças e adolescentes que jogam, e a sociedade como um todo, entendam que essa violência infantojuvenil é um problema que deve ser combatido e discutido por todos, para que consigamos desenvolver uma sociedade mais consciente, preventiva e empática.

METODOLOGIA:

A pesquisa é qualitativa, e teve como base o levantamento bibliográfico sobre o tema e assuntos correlacionados a ele. Primeiramente foi realizado um levantamento documental sobre as notícias jornalísticas divulgadas na internet, no buscador *Google* e posteriormente na barra de pesquisa do *G1*, onde apareceram notícias de casos de pedofilia nos jogos on-line tanto no Brasil, quanto internacionais. Neste levantamento encontramos algumas informações consideradas relevantes em cada caso, sendo organizadas em uma planilha¹ com as seguintes categorias: em quais jogos on-line aconteceram o crime; em qual região; o gênero do criminoso e sua idade; o número aproximado de vítimas; os gêneros e idades das vítimas; o *modus operandi* do pedófilo; em quais delegacias ou polícias foram feitas as denúncias; outras informações relevantes; datas das notícias, e por fim, o link do site jornalístico fonte dessas informações. Em um segundo momento, achamos pertinente acrescentar alguns casos que estavam aparecendo na internet sobre outros crimes envolvendo menores de idade em um aplicativo chamado Discord; sendo essa uma plataforma de comunicação on-line que permite que os usuários conversem através de um chat de voz, texto e vídeo, e que é muito utilizado por gamers, mas também por crianças e adolescentes para se comunicarem com amigos e participarem de comunidades dentro deste aplicativo. Logo, acreditamos ser interessante analisar esses outros casos, por considerarmos ser uma possível porta de entrada para ações pedófilas. Portanto, partindo deste raciocínio, realizamos um outro levantamento no buscador *Google* e na barra de pesquisa do *G1*, com as notícias desses casos de crimes no Discord envolvendo menores de idade, e com isso outra planilha foi gerada (disponível no mesmo link da anterior) acrescentando duas novas categorias: qual o crime cometido e o número de criminosos envolvidos em cada notícia jornalística.

Ademais, também foi realizado um levantamento bibliográfico com os descritores: “pedofilia em jogos on-line”, “pedofilia em jogos”, “pedophiles games on-line”, e “pedophilia games”, “pedophiles MMORPG” ou “pedofilia MMORPG” no *SCieLO* e *Google Acadêmico*, e foram encontrados alguns artigos e livros muito interessantes, na sua maioria em inglês, que apesar de não ter como discussão principal a pedofilia em jogos, foram de grande importância para o desenvolvimento da pesquisa e para a discussão sobre o tema. As bibliografias utilizadas no Projeto de Pesquisa foram retomadas, além de encontrar novas fontes na revista científica *Caderno Cedes*, que tinham relação com o tema. Essas bibliografias continham boas referências que auxiliaram e ampliaram as discussões desta pesquisa sobre as problemáticas das ações pedófilas nos jogos on-line e a importância da conscientização e discussão deste tema pela sociedade.

Também foi feito um levantamento se os jogos on-line que apareceram na planilha citada anteriormente, com casos de pedofilia documentados em notícias jornalísticas, tinham uma forma de denunciar jogadores que estivessem tendo condutas inapropriadas e abusivas durante o jogo, e se tivessem, analisar se o acesso a esses canais de denúncias eram fáceis de acessar e de entender. Nesta parte da pesquisa todos os jogos citados tinham um site oficial de denúncia ou orientações de passo a passo de como denunciar essas atitudes dentro do jogo, sendo alguns deles muito fáceis de serem acessados e entendidos, porém outros carentes de uma linguagem mais acessível para os jogadores, principalmente tendo em vista que grande parte do público que acessa esses jogos são

¹ Link para acessar as planilhas: [x Planilha de notícias \(IC\)\(1\).xlsx](#) .

crianças e adolescentes, como é o caso do Minecraft e Roblox. Sendo assim, é importante pensar nos diferentes níveis de instrução daqueles que acessam os jogos, havendo a necessidade de uma linguagem mais visual e não só textual dos sites de denúncia. Além disso, através do levantamento, percebemos a necessidade de que os sites oficiais dos jogos on-line facilitem o encontro dessas informações de ‘como denunciar um outro jogador’ que estejam tendo atitudes inapropriadas.

Nos próximos passos da pesquisa utilizamos os dados já disponibilizados pela ONG SaferNet Brasil em seu site, os *Indicadores Helpline*, buscando fazer uma análise sobre os mesmos; e num segundo momento, relacionamos os dados com as planilhas criadas. Ademais, durante a iniciação científica foi possível ter contato com o 8º Simpósio Crianças e Adolescentes na Internet e suas mesas, disponibilizadas no Youtube, organizado pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) e o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), promovido em 25 de outubro de 2023, que auxiliaram muito no desenvolver do trabalho. Este evento foi voltado para educadores, coordenadores, dirigentes escolares, pais/responsáveis, e demais interessados que buscam informações e orientações sobre o papel da escola, da família, da área de tecnologia – e toda sociedade – na educação de crianças e adolescentes sobre o uso da Internet. Através deste simpósio várias informações novas e dados interessantes foram levantados, com destaque para os *Indicadores TIC Kids Online Brasil 2023*, apresentados na primeira mesa do simpósio, conduzida pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), ligado ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), que tem como objetivo gerar evidência sobre as dimensões de acesso, uso e apropriação de tecnologias de informação e comunicação por crianças e adolescentes no Brasil, através de entrevistas realizadas com crianças, adolescentes e seus pais/responsáveis.

Sendo assim, a partir da análise das informações obtidas nos casos, dos dados expostos no *Tic Kids Online 2023* e dos *Indicadores Helpline* da SaferNet, foi possível realizar uma comparação de diversos fatores, como por exemplo: quais estados tinham mais casos de pedofilia em jogos divulgados nos jornais e quais tinham mais denúncias de aliciamento sexual infantil. Ademais, através dos dados do *Tic Kids Online 2023* também foi possível analisar a partir de qual idade as crianças e adolescentes já tinham acesso a celulares e computadores, e comparar com a idade das vítimas divulgadas nos casos expostos nas planilhas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

O tema escolhido, ao contrário do que se previa inicialmente, possui bastante material que pode ser usado para discutir a questão da pedofilia em jogos on-line, pois mesmo que as bibliografias encontradas durante a pesquisa não fossem diretamente relacionadas a pedofilia em jogos on-line e sim sobre outros crimes também cometidos nesse ciberespaço, muitas delas foram esclarecedoras ao mostrarem que o cibercrime é um guarda-chuva que engloba muitos problemas e violências nesse mundo virtual, e que nos últimos anos tem aumentado e evoluído de forma preocupante. Algumas bibliografias tinham como tema os perigos das redes sociais e espaços de comunicação virtuais, onde existem predadores sexuais que buscam, através desses meios e desse anonimato, encontrar, manipular e se aproveitar dos seus alvos, sendo eles crianças e adolescentes.

É importante discutir esse tema, pois existe um tipo específico de violência relacionado ao universo dos jogos on-line pela população em geral e, principalmente os pais, pois associam a ideia à violência física, onde os jogos de tiros e os que têm como objetivo matar os inimigos seriam os alvos dessas críticas; além de argumentarem que esses jogos incentivam crianças e adolescentes a cometerem ações violentas. Podemos identificar esse tipo de pensamento, por exemplo, no discurso do atual Presidente da República, Luiz Inácio Lula da Silva, proferido no dia 18 de abril, em uma reunião com os ministros e governadores. Nesse discurso, ele diz que só existem jogos ensinando a “molecada” a matar, e mesmo que haja uma raríssima exceção, duvida que crianças de 8 a 12 anos não estejam acostumadas a passar grande parte do tempo jogando “essas porcarias” (IGN BRASIL, 2023, s/p). O presidente também comenta que as crianças jogam com pessoas de outros países, virando noites, resultando assim, numa violência no meio de crianças (IGN BRASIL, 2023). Este tipo de pensamento e até discurso sempre foi reproduzido, e segundo Sternheimer (2007) isso acontece quando há uma ausência de uma explicação simples nas violências realizadas por aquelas crianças,

fazendo o público associar simbolicamente estes acontecimentos raros e complexos ao alegado interesse dos atiradores e agressores pelos jogos, encontrando neles uma explicação abrangente para que o que parecia inexplicável. Com isso, os políticos e outros defensores de uma determinada moral criam frequentemente "contemporary folk devils", indivíduos ou grupos definidos como maus e imorais, logo, os "contemporary folk devils" permitiriam canalizar a culpa e o medo da sociedade, oferecendo um curso de ação claro para remediar o que muitos acreditam ser um problema crescente, fazendo com que os jogos, aqueles que jogam e os que os criam, tornam-se "contemporary folk devils" porque parecem representar uma ameaça para as crianças (STERNHEIMER, 2007, p. 13). No entanto, existe uma violência real, da qual a sociedade e os pais não estão conscientes e que ocorrem com muita frequência: a pedofilia no mundo game.

Neste contexto, ressaltamos a importância que é os pais e a sociedade como um todo tomar conhecimento sobre esse novo ambiente de violência infantojuvenil, não para proibir ou inibir as crianças e adolescentes de usarem jogos on-line ou redes sociais, e sim que haja uma mediação parental mais aberta, pois como afirma Castro (2021), quando os pais usam esquemas que restringem a liberdade on-line, a privacidade, a participação e os direitos de autoexpressão, as crianças procuram ativamente escapar a esse controle, fazendo com que eles fiquem mais vulneráveis a predadores sexuais na internet e podem acabar escondendo dos pais possíveis aliciamentos sexuais, já que como observado pelos indicadores do *Tic Kids Online 2023*, grande porcentagem das crianças e adolescentes sabem excluir as conversas com desconhecidos, apagar fotos e vídeos, além de saberem mexer nas configurações de seus aparelhos, e excluir contatos e registros. Além disso, a autora argumenta que quando privados de liberdade digital, essas crianças e adolescentes migram para as plataformas menos familiares para os adultos, e como nômades digitais, eles alternam entre plataformas e aplicativos para escapar à supervisão dos adultos, a fim de construir suas próprias biografias digitais sem censura (CASTRO, 2021). Logo, vemos a importância que é os pais e responsáveis conversarem sobre os perigos da internet e auxiliarem os filhos quando eles tiverem dúvidas, mas não proibir o acesso deles ao mundo virtual, assim prevenindo e orientando-os para não caírem em golpes e manipulações no ciberespaço.

Além disso, precisamos entender que os riscos on-line que os jovens enfrentam não estão distribuídos igualmente, já que os adolescentes que correm maior risco muitas vezes enfrentam dificuldades em todos os lugares, e mesmo que os pais estejam profundamente envolvidos na vida dos seus próprios filhos, nem todos os adolescentes têm a sorte de ter pais estáveis, fazendo com que alguns adolescentes se envolvam em comportamentos de risco, sendo uma reação ao que está acontecendo em casa, na esperança de que os seus pais possam notar, ou até mesmo como forma de ganhar uma atenção dentro desses espaços virtuais que não existe em suas vidas off-line (BOYD, 2014, p. 123-124).

CONCLUSÕES:

O mais importante é ressaltar que, a mediação ativa dos pais no uso da internet, ou seja, conversando com seus filhos sobre a internet, ficando por perto enquanto estão on-line, incentivando-os a explorar a internet, conscientizando-os dos perigos, pode reduzir os riscos dos filhos nesse ciberespaço, principalmente sem reduzir suas oportunidades ao acesso desse mundo, já que é impossível pensarmos em reduzir essas oportunidades em pleno 2024, e com esse forte avanço tecnológico que está acontecendo.

Igualmente importante é publicizar e trazer a discussão sobre esse novo espaço de violência infantojuvenil, fazendo com que pais, filhos, mas também toda a sociedade brasileira entenda a importância de discutir e se conscientizar sobre essa violência imposta por predadores sexuais, que utilizam de jogos on-line e outros aplicativos de comunicação usados por estes jogadores, como por exemplo o Discord e redes sociais, para manipular, aliciar e abusar desse público infantojuvenil.

BIBLIOGRAFIA

BOYD, D. **It's complicated:** The social lives of networked teens. New Haven/London: Yale University Press, 2014.

BOYD, D.; HARGITAI, E. Connected and concerned: variation in parents' online safety concerns. **Policy and Internet**, Berkeley, v. 5, p. 245-269, 2013. <https://doi.org/10.1002/1944-2866.POI332>.

CASTRO, Giovanna. **Desafios na internet: Por que as crianças e adolescentes caem nessas armadilhas e como protegê-los?**. Estadão, 18 jan. 2023. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/brasil/desafios-na-internet-por-que-criancas-e-adolescentes-caem-nessas-armadilhas-e-como-protege-las/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

EQUIPE IGN Brasil. **Presidente Lula associa games à violência durante discurso**. IGN BRASIL, 2023. Disponível em: <https://br.ign.com/games/108045/news/presidente-lula-associa-games-a-violencia-durante-discurso>. Acesso em: 25 jul. 2024.

FAVERO, D. **Saiba como pedófilos buscam vítimas na internet**. TERRA, 2014. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/brasil/policia/saiba-como-pedofilos-buscam-vitimas-na-internet,0d871e6456c79410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>. Acesso em: 25 jul. 2024.

FLORIDI, Luciano. **The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era**. Springer nature, 2015.

GARCIA-RUIZ, Miguel A.; MARTIN, Miguel Vargas; OLSSON, Patrik. **An Overview of Child Abuses in 3D Social Networks and MMORPGs**, 2012.

JOHNSON, J. M. "A New (Virtual) World Order: A Look at Criminal Activity in Online Communities" (2010). *Student Works*. 51.

JÚNIOR, Mário Sérgio Rodrigues Falcão et al. **ANÁLISE COMPORTAMENTAL PARA PROTEÇÃO DA CRIANÇA NAS REDES SOCIAIS POR MEIO DE MINERAÇÃO DE INTERAÇÕES E SISTEMAS MULTIAGENTES**, 2015.

MAXIM, Donald et al. Online Child Exploitation Material—Trends and Emerging Issues: Research Report of the Australian National University Cybercrime Observatory with the input of the Office of the Children's eSafety Commissioner. **Online Child Exploitation Material—Trends and Emerging Issues, Australian National University, Cybercrime Observatory with the input of the Australian Office of the Children's e-Safety Commissioner, Canberra**, 2016.

NUNES, G., BISPO, R. (2013). **O jogo: Análise Comunicacional das Sociedades Lúdicas Interativas Digitais**. In *Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste* (Vol. 15, pp. 1-12).

POLONIO DE LACERDA, I. E. Predadores digitais e suas redes sociais cativadoras de crianças e adolescentes. **Revista Inteligência Empresarial**, v. 45, p. 1-22, jul. 2022.

RUSSEL, G. Pedophiles in Wonderland: Censoring the Sinful in Cyberspace. **Journal of Criminal Law and Criminology**, Northwestern University School of Law, v. 98, n. 4, p. 1467-1500, 2008.

STERNHEIMER, Karen. do video games kill?. **contexts**, v. 6, n. 1, p. 13-17, 2007.

TORRETTA, P; BONUCCHU, C. Online Violence against Children: When different forms of adolescents' vulnerability are expressed on the web and do generate real risks?. **Interdisciplinary Journal of Family Studies**, Padova, IT, v. 24, n. 1, p. 35-53, jun. 2019.