

Como adolescentes enxergam o ecossistema de jogos digitais? Relatos de consulta realizada pela Safernet e Cetic.br com 11 adolescentes de 15 a 17 anos da rede pública de São Paulo (SP).



Violência de gênero

Racismo

Comunidades

Transparência
na moderação

Personalidade e
comportamento

Desenvolvimento
de habilidades

Diferentes idades,
diferentes experiências

Segurança e
moderação

Co-criação, Protagonismo &
Participação

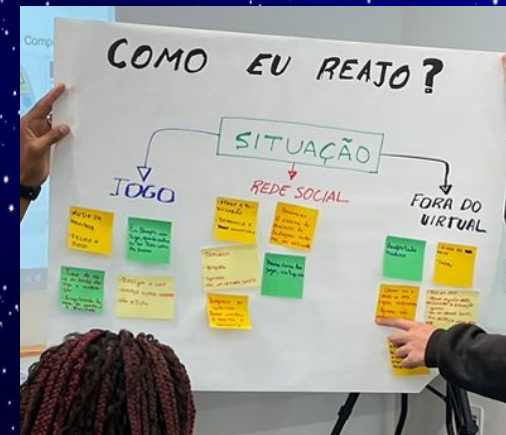
Streamers

Falta de acesso à Internet

Consumo & desigualdade

Violência de gênero é constante. Adolescente menina de 16 anos relatou assédio de meninos, que pedem para ligar o microfone e começam a fazer comentários sexuais. Isso a fez deixar de usar a ferramenta, não usar nome de usuário que remetesse a ser uma menina e não interagir com meninos.

As comunidades importam. Adolescente menino (17 anos) afirma que alguns jogos são conhecidos por terem comunidades tóxicas. Jogadores novatos se sentem inferiores e estão sujeitos a essas opressões. A toxicidade faz jovens deixarem de jogar, ainda que gostassem dos jogos em si.



Racismo e discriminações são conhecidas.

Adolescente menina (15 anos) afirma que, ao jogar, usava um avatar de boneca branca, porque ao usar uma boneca de pele escura surgiam comentários negativos sobre sua aparência.

Jogos podem ajudar a desenvolver habilidades.

Adolescente menino (17 anos) conta que tem sonho de ser programador e se sente inspirado ao pensar como o jogo é construído, o que está “por trás” dos gráficos e da jogabilidade. Outros afirmaram se interessar por profissões a partir do que jogavam.

“No Minecraft, por exemplo, eu aprendi como que o vidro foi feito, nunca aprendi em outro lugar (...) Eu também eu acabei aprendendo inglês por causa de jogos”
(Adolescente não-binária, 15 anos)



Há a percepção de que alguns jogos ajudam a desenvolver **habilidades socioemocionais**, como lidar com a timidez, expressar a criatividade e poder conversar com outras pessoas. Outros despertam o viés colaborativo, com jogos em equipe e resolução de problemas com amigos e amigas.

“Ninguém me conhece, posso ser quem eu quiser; posso ser quem eu gostaria de ser”. Há percepção de que consegue fazer coisas que não pode na vida real, como lutar, usar armas, construir casas, ser um deus, “dá essa sensação de querer ser assim” (Adolescente, menina, 17 anos).

Moderação é insuficiente e falha. “Desenvolver algo e seguir mesmo, teria de acontecer algo e **mostrar pra pessoa que denunciou o que aconteceu.** Porque muitas vezes a gente denuncia e não sabe depois que aconteceu”.

Moderação por voz é um desafio. “Tem alguns jogos que não tem só chat, que só tem chat de voz, acaba que não tem como censurar quando a pessoa vai xingar por voz, até onde eu saiba não tem bot que reconheça o que você tá falando, e mesmo que tivesse é possível que a *empresa seja denunciada por invadir privacidade, tá captando microfone.*”

Adolescentes têm a criatividade e o conhecimento para co-construir o mundo digital em que vivem:

“investir em mão de obra especializada para moderação”, “associar segurança à plataforma traz lucro”, “associar emblemas e conquistas à leitura de artigos de educação digital”.



Biblioteca de recursos sobre jogos

bit.ly/jogosnofib13



Participe com a gente!

[menti.com](https://www.menti.com)

5953 6574