

---

## POR QUE EU NÃO POSSO JOGAR?

**Estudante:**

Carlos Samuel Soares Pereira

**Orientadora:**

Wilma Pereira Santos Faria

**Escola:**

Escola Municipal Professor Sérgio de Oliveira Marquez

**Resumo:**

Este trabalho apresenta um projeto de um aluno do 6º ano do ensino fundamental de uma escola da rede Municipal de Uberlândia, onde busca-se apresentar à sociedade um tipo de discriminação pouco comentada pelas pessoas: o *Cyberbullying* sofrido pelas crianças e adolescentes que jogam jogos on-line em computadores ou videogames. Acredita-se que a conscientização e métodos de denúncia dentro desses jogos sejam caminhos significativos para diminuir a desigualdade vivida por esses jogadores, além de proporcionar visibilidade para esse grupo que está presente nos videogames.

**Palavras-chave:** *Cyberbullying*, Crianças e Adolescentes, Jogos on-line.

**Introdução e justificativa**

O tema deste projeto é o preconceito repetitivo com o público infantil em jogos on-line ou de uma maneira mais fácil: *Cyberbullying* em jogos on-line. Eu considero muito importante tratar desse tema por ser uma possível causa da depressão, pois ao cometer o ato de ódio, você menospreza uma criança baixando sua autoestima e degradando sua autoimagem naquela partida. Isso pode provocar um efeito em cadeia, em que outros companheiros na sua equipe também começam a lhe menosprezar e xingar. E se isso acontecer muitas vezes seguidas, é possível que a criança vítima do ódio seja levada à depressão.

A respeito do tema, eu conheço-o, pois, querendo ou não, já sofri certo preconceito em jogos on-line como por exemplo CS: GO (Counter-Strike: Global Offensive). Uma das coisas que mais se nota é o fato de que quase todas as pessoas praticantes desse tipo de *Cyberbullying*

---

aparentam ter mais de 20 anos pela sua voz (pois o jogo CS: GO contém um chat de voz, para o time transmitir ordens ou avisos, evitando a digitação durante as partidas). Uma coisa que também se percebe é que, às vezes, essas crianças podem jogar muito bem a partida inteira, mas se cometerem apenas um erro em um único *round* (rodada) imediatamente se torna alvo de xingamentos, por vezes, pesados, e isso gera muito incômodo, pois geralmente não recebemos parabéns por nossos acertos, mas levamos mil pedradas a cada falha.

O que me chamou bastante atenção para este assunto foi o fato de eu já ter sofrido o *Cyberbullying* em jogos on-line, além do fato deste assunto não ser muito conhecido, então isso funciona como um texto informativo também.

Pensando nisso, cheguei à seguinte questão: "O que eu poderia fazer para diminuir o índice de *Cyberbullying* em jogos virtuais?". Entendo que uma das possíveis respostas seja a criação de um programa que fosse instalado juntamente ao jogo, em que fosse possível registrar denúncias diversas, o que também funcionaria para as mulheres que sofrem assédio verbal nesses jogos. Cada denúncia seria enviada para uma equipe, responsável por avaliar se a denúncia é sincera ou falsa. Caso a denúncia seja falsa, o denunciador seria punido. Enquanto que no caso de ser sincera, o denunciador receberia alguma recompensa, já que ajudou a punir pessoas que cometem esse tipo de agressão.

A minha maior motivação ao fazer esse texto é o desejo de que algum dia a comunidade, tanto virtual quanto real, aprenda que não devemos magoar outras pessoas.

Figura 1: Representação do sentimento de solidão quando a criança se sente julgada nos jogos on-line



Fonte: <https://catracalivre.com.br/cidadania/cyberbullying-a-agressao-virtual-tambem-deixa-marcas/>

## Objetivos

O objetivo de texto é informar as pessoas que não conhecem o assunto de uma maneira mais completa e tentar diminuir o índice de *Cyberbullying* no Brasil com a proposta de denúncia nos próprios jogos.

---

## Metodologia

De acordo com o jornal Medium<sup>1</sup>, o *Cyberbullying* é simplesmente uma maneira mais fácil, devastadora e anônima de cometer o *Bullying*. De acordo com esse jornal a palavra *Bullying* é a passagem da palavra *bully*, que significa valentão, para o gerúndio.

Ainda de acordo com os jornais virtuais Medium e Intel IQ Br<sup>2</sup>, o *Cyberbullying* em jogos pode ser combatido de maneiras simples como:

- Contato com os administradores do servidor se estiverem on-line.
- Preservação de provas, fazendo capturas de tela (*print screens*) da conversa ou do e-mail.
- Tomando cuidado com sua privacidade, não mostrando uma foto sua, não usando o mesmo nome que você usa em redes sociais e conversando um pouco com a pessoa antes de passar seu número de telefone ou sua rede social.
- Procurando a Justiça caso seja algo mais sério do que apenas uns apelidos, pois vale ressaltar que *Cyberbullying* é crime.
- E seja um bom exemplo.

Ao finalizar esse trabalho eu percebi que o assunto é muito menos tratado na *web* do que eu pensei, mas percebi que, de acordo com os dois sites, as maneiras mais fáceis de combater o *Cyberbullying* nos jogos on-line é mantendo-se privado. E caso sofra ou presencie um caso de *Cyberbullying* contate os Administradores do servidor.

A minha proposta para reduzir a desigualdade seria a punição do agressor, de modo que o jogo ficasse bloqueado no computador e não pudesse ser jogado por um certo tempo. A cada vez que o agressor for denunciado novamente, o tempo de bloqueio aumenta, até que ele não possa mais jogar aquele jogo, naquele computador ou celular, nunca mais. A ciência entraria na parte da programação de códigos, em que uma equipe analisa se o jogador cometeu a agressão e envia o veredito de volta ao programa que realiza a ação de banimento.

---

1 Site: <https://medium.com/@halfonnext/cyberbullying-em-jogos-a86c16547f14>

2 Site: <https://iq.intel.com.br/cinco-dicas-para-lidar-com-cyberbullying-nos-jogos-online/>

---

## Resultados e discussão

Não alcancei o resultado esperado, pois esse não é um tema muito tratado na sociedade, por tais motivos não pude concluir se minhas hipóteses de um programa para punir quem comete o *Cyberbullying* em jogos on-line funcionaria bem, mas ainda assim acho que consegui um bom resultado onde eu consigo explicar bem o que é e as maneiras de prevenir esse tipo de agressão.

## Conclusões

Acredito ser fundamental a reflexão sobre o assunto, pois aquilo que seria um meio para distração e socialização pode acabar sendo um martírio ou até mesmo um gatilho para a depressão de crianças e adolescentes.

Os pais precisam estar atentos ao que os filhos têm vivido dentro dos jogos, para assim poder ajudar a combater o sofrimento calado dos jovens.

Uma inviabilidade deste trabalho é que muitos jogadores criam perfis falsos (*fakes*) para não serem identificados, o que dificulta a localização e a punição dos agressores virtuais.

## Referências

MEDIUM. *Cyberbullying em jogos*. Disponível em:  
<<https://medium.com/@halfonnext/cyberbullying-em-jogos-a86c16547f14>>. Acesso em: 13 set. 2018.