CYBERBULLYING NOS JOGOS ONLINE: UMA ANÁLISE DO PERIGO EXISTENTE PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE VIRTUAL

Arthur Gimenez Pereira[1]
Igor Antunes Batista da Silva[2]

RESUMO: Atualmente é inegável que a prática de jogar videogames tornou-se uma febre no mundo todo, especialmente no tocante às crianças e adolescentes. Um fenômeno que se intensifica a cada ano, não somente no que se que se refere à diversão *offline*, mas também *online*, meio este, que permitiu a consolidação de uma indústria bilionária. Tal fenômeno tornou-se ainda mais relevante durante e pós-pandemia da Covid-19, período em que houve um verdadeiro "*boom*" desta prática, graças ao confinamento forçado que ocorreu no mundo todo. Apesar de representar algo extremamente divertido, que permite a conexão global em torno desta atividade, o ambiente *online* tornou-se extremamente perigoso, ainda mais quando relacionado a um grupo tão vulnerável, que são as crianças e adolescentes. O presente texto terá, portanto, o objetivo de mostrar a evolução histórica dos jogos online, bem como apresentar um problema extremamente comum no meio: o *cyberbullying*, assim como seu conceito e as consequências decorrentes deste perigo presente no ambiente de *gaming* virtual, evidenciando como as políticas internas de jogos geralmente não respeitam o interesse maior da criança e do adolescente. Por fim, apresentaremos uma proposta de intervenção, que deixará claro que para combatermos este mal, é necessária uma atuação em conjunto de pais, do Estado e da sociedade, por meio da regulamentação dos jogos *online*.

PALAVRAS-CHAVE: C*yberbullying*. Jogos online. Crianças e adolescentes.

ABSTRACT: It's undeniable that video game playing has become a worldwide craze, especially among children and adolescents. This phenomenon intensifies year after

[1] Aluno da graduação da Faculdade de Direito de São Bernardo do Campo e integrante de 2024 do grupo de estudos Cidadania Plena da Criança e do Adolescente da FDSBC, coordenado pela Professora Doutora Denise Auad.

[2] Aluno da graduação da Faculdade de Direito de São Bernardo do Campo e integrante de 2024 do grupo de estudos Cidadania Plena da Criança e do Adolescente da FDSBC, coordenado pela Professora Doutora Denise Auad.

year, not only for offline entertainment but also online, a medium that has allowed the consolidation of a billion-dollar industry. This phenomenon became even more relevant during and after the COVID-19 pandemic, a period in which this practice experienced a veritable boom, thanks to the forced confinement that took place worldwide. Despite being extremely fun, allowing for global connection through this activity, the online environment has become extremely dangerous, especially when related to such a vulnerable group as children and adolescents. This text will, therefore, aim to show the historical evolution of online gaming, as well as to present an extremely common problem in this field: *cyberbullying*, as well as its concept and the consequences arising from this danger present in the virtual gaming environment, highlighting how internal gaming policies often fail to respect the best interests of children and adolescents. Finally, we will present an intervention proposal, which will make it clear that to combat this evil, joint action is required from parents, the State, and society, through the regulation of online games.

KEY WORDS: *cyberbullying*. online games. children and teenagers.

INTRODUÇÃO

Provavelmente se você perguntar para qualquer criança, adolescente, até mesmo para um jovem adulto se ele gosta de jogar, a resposta será sim! Para a grande maioria da geração Z e Alfa, jogar videogames fez (ou ainda faz) parte de sua vida, sendo memória afetiva de muitos, que tinham o hábito de chegar da escola e passar a tarde com os amigos, nos ambientes virtuais.

Para que chegássemos a este ponto, no qual os jogos ficam enraizados no cotidiano das novas gerações, uma grande evolução foi necessária, a qual tornou-se mais evidente durante o período da pandemia, com um referido "*boom*" na indústria que já vinha crescendo.

Milhões de pessoas, especialmente crianças e adolescentes, de uma hora para outra, por estarem confinadas em suas casas, passaram a diariamente consumir jogos online, como forma de passar o tempo, criar novas amizades e se divertir.

Apesar dos jogos trazerem inegavelmente aspectos positivos, também trazem consigo riscos e problemas, como o *cyberbullying*. Muitos jogos apresentam uma série de riscos para todos, principalmente para grupos vulneráveis como as crianças e os adolescentes, que são grande parte dos consumidores.

No decorrer deste artigo, a análise do cyberbullying, bem como da forma como grandes jogos, como Roblox, Minecraft e Fortnite, tratam o tema, além dos casos reais que ocorreram no Brasil, nos levam a conclusão lógica de que este fenômeno deve ser combatido.

Mas como fazer isso? Como enxergar e combater tais malefícios? O presente artigo terá como objetivo responder a essas perguntas.

1 ORIGEM DOS JOGOS ONLINE

Traçar a história dos jogos eletrônicos, os quais podem ser jogados de forma *online,* é traçar a história da própria internet.

Durante a Guerra fria, o departamento de defesa norte-americano criou a ARPA (*Advanced Research Projects Agency*), com o objetivo de implementar e dirigir projetos avançados de pesquisa, principalmente na área tecnológica, para o exército. Em 1969, um estudante enviou um comando de um computador para o outro, que estava a 560 km de distância[3].

O computador recebeu 2 letras e assim diversos profissionais se juntaram para formar a ARPA, e com o investimento do governo americano que buscava superar a tecnologia soviética, foi criada a ARPANET, com um sonho de criar uma rede que não dependia de um ponto central, portanto, online[4].

Lógico que não foi somente a ARPANET que desenvolveu a internet sozinha, diversas organizações governamentais ou não e pesquisadores colaboraram para esse processo. Como os criadores do MODEM, Ward Christensen e Randy Suess, que permitia a transferência de arquivos entre computadores.

---

[3] KANADE, Vijay. **What is arpanet? Definition, features, and importance**. Disponível em: https://www.spiceworks.com/tech/networking/articles/what-is-arpanet/. Acesso em: 04/05/2025.

[4] NETO, André Pereira. **Internet e saúde no Brasil**: desafios e tendências. Disponível em: https://www.academia.edu/download/68057878/INTERNET_E_SAUDE.pdf#page=53. Acesso em: 05/05/2025

No ano de 1973, a ARPANET já estava em um estágio avançado, e um trio de desenvolvedores criaram um jogo para o computador Imlac PDS-1, jogável em todas as universidades que estavam conectadas na ARPANET. Esse jogo ficou conhecido como *Maze war*, criado por Steve Colley, Greg Thompson e Howard Palmer. Tratava-se de um jogo de tiro em primeira pessoa com perspectiva 3D, onde era possível jogar entre alunos de universidades diferentes, desde que conectadas ao sistema.

Apesar de *online*, no *Maze War*, não havia comunicação entre os jogadores, a interação era somente pelo próprio ato de jogar, não existindo qualquer tipo de canal de voz, ou de texto (como é comum hoje em dia). É notável apontar que o sistema somente estava disponível em universidades, não sendo acessado em primeiro momento por criança ou adolescentes, o jogo era utilizado em uma época na qual a internet estava iniciando seu desenvolvimento.

Com o surgimento dos computadores, consoles domésticos e smartphones, o acesso aos jogos ficou mais facilitado para a população em geral, consequentemente para as crianças e adolescentes, que eram o público-alvo das propagandas.

O primeiro console que foi vendido e virou um sucesso nos EUA foi o Atari 2600 e seus clones como o *Intellivision*. Esses permitiam que dois jogadores atuassem juntos, mas em sistema de "*multiplayer* local", ou seja, sem acesso à internet, isso significava que ambos precisavam estar fisicamente no mesmo local para jogar juntos. Jogos como *Pong* eram feitos para essa modalidade, ele representava uma partida de Ping-Pong. Por isso, era muito comum amigos se reunirem depois da escola para jogarem na casa do colega que tinha um Atari 2600.[5]

Houve uma estagnação da indústria dos jogos no começo dos anos 1980, o que ficou conhecido como o "*crash* de 1983". Esse evento foi gerado pela imensa quantidade de oferta, com diversos consoles diferentes, e a pouca demanda do mercado. Essa estagnação forçou a ATARI a enterrar diversos produtos, incluindo diversas fitas do jogo "ET – o extraterrestre" no deserto, o que manchou a imagem dos vídeos games em relação ao seu público. Essa crise só foi acabar com o lançamento do *Nintendo Entertainment System* (NES) que dominou o mercado e esquentou o mercado em busca de novas inovações.

[5] BONAVENTURA, Adalton. **Atari completa 52 anos**: 10 curiosidades sobre a pioneira dos videogames. Disponível em: https://www.oficinadanet.com.br/curiosidades/47540-atari-curiosidades. Acesso em: 06/10/2025.

O primeiro jogo que permitiu que jogadores interagissem entre si era o *Island of Kesmai* (1985), que era um *RPG* (*Role-Playing Game*) de texto, pelo qual os jogadores, além de jogar, podiam interagir entre si por meio de mensagens. Mas o jogo que de fato revolucionou a possibilidade de interação foi o *Never Winter Night* (1991), outro *RPG*, baseado em turno, com um canal de conversas abertas em um mundo virtual, muito parecido com os jogos atuais[6].

Já o primeiro jogo *online* mais acessível ao público infantil foi lançado para o console Sega Saturno, conhecido como *Sega Rally Championship* (1995) um jogo que era muito famoso nos Fliperamas e foi portado para o aparelho. Por ser um console, era mais acessível por crianças e, provavelmente, esse foi o primeiro jogo que permitiu contato com estranhos na internet. Mesmo assim, ainda era muito complicado se conectar a uma rede para jogar *online*, e não eram todos que tinha acesso a uma internet estável.

Enfim, depois destes vieram muitos outros jogos *online*, os quais são os mais comuns e acessados hoje, caracterizando uma verdadeira febre em pessoas do mundo todo, especialmente no período pós-pandemia, como será visto.

2 BOOM DOS JOGOS ONLINE PÓS-PANDEMIA

Como vimos, inegavelmente os jogos *online* fazem ou fizeram parte da vida de várias gerações, como as gerações mais novas, especialmente a geração Z (dos nascidos da segunda metade da década de 90 até 2010). Com a atual geração, conhecida como Alfa ou simplesmente A (dos nascidos depois de 2010), também não é diferente.

No entanto, diferente das primeiras gerações que tiveram contato com o mundo *gaming online*, as duas gerações mais novas enfrentaram um período dramático da história humana, que foi a pandemia da Covid-19.

Com o isolamento forçado, todas as atividades outrora comuns tiveram que ser modificadas, prova disso foi a propagação mundial do ensino à distância (EAD) e

[6] GAMEVISONLV. **Island of Kesmai.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PLeR8GmSq6c. Acesso em: 10/08/2025.

o trabalho de casa (*Home Office*). Obviamente a relação existente entre crianças e adolescentes não foi diferente, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos *online*.

Durante a pandemia, como todos estavam "presos" em suas casas, a principal forma de comunicação entre essas crianças e adolescentes evidenciou-se nos jogos *online* e ferramentas de conversa *online*. Como já citado, jogos como Fortnite, Roblox, Minecraft, CS-GO, Valorant etc, além de plataformas como o Discord, puderam conectar as pessoas de forma virtual.

Um termo que se tornou muito famoso durante esta época foi o "*call*", relacionado às chamadas de áudio que são feitas para que todos possam jogar juntos, inclusive por diferentes ferramentas como os smartphones, computadores, PlayStation, Xbox e Nintendo Switch.

Ferramentas como essas permitiram não só a comunicação com conhecidos, mas também a possibilidade de contato com pessoas novas de diversos lugares do mundo.

A pandemia, portanto, fortaleceu e consolidou a presença dos jogos *online* no Brasil. Algo que prova isso foi a pesquisa desenvolvida pelo Sioux Group e Go Gamers em parceria com Blend New Research e a Escola Superior de Propaganda e Marketing, publicadas na nona edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), que revelou os seguintes dados ao ouvir 13.051 pessoas em 26 Estados-Membros e no Distrito Federal, entre os dias 11 de fevereiro e 7 de março, de 2022:

> Na semana em que o Ministro da Saúde, Marcelo Queiroga, anuncia o fim do estado de emergência sanitária no Brasil, uma pesquisa mostra que, durante o período de restrições em função da pandemia de Covid-19, 72,2% dos brasileiros se divertiram com jogos eletrônicos... cerca de 3 em cada 4 brasileiros usam jogos eletrônicos. É um crescimento de 2,5 pontos percentuais em relação ao ano anterior, alcançando sua maior marca histórica com 74,5% da população do Brasil... Sobre a faixa etária, pessoas de 20 a 24 anos são a maioria, com 25,5**%. O hábito é mais comum entre adolescentes de 16 a 19 anos, que são 17,7%**, e pessoas de 25 a 29 anos, 13,6%... um dos fatores que fortaleceu e consolidou a presença dos jogos eletrônicos no Brasil foi o isolamento social exigido para frear a pandemia de Covid-19. Segundo a pesquisa, 72,2% dos gamers brasileiro afirmam terem jogado mais durante o período, e 57,9% marcaram mais sessões de partidas *online* com amigos quando ficavam em casa. (grifos nossos)[7]

[7] GIANNINI, Alessandro. **Pandemia fortalece e consolida presença dos jogos eletrônicos no Brasil.** Disponível em: https://veja.abril.com.br/comportamento/pandemia-fortalece-e-consolida-presenca-dos-jogos-eletronicos-no-brasil. Acesso em: 04/05/2025.

Mas este fenômeno comprovado pela pesquisa e divulgado pela matéria da Revista Veja, não ocorreu só no Brasil, mas no mundo inteiro. Uma pesquisa realizada pela plataforma *Kidscreen*, com base em dados recentes, estimou que até 2024, haverá aproximadamente 618 milhões de jogadores com menos de 18 anos em todo o mundo, representando cerca de 20% da população global de *gamers*[8].

Outro levantamento importante foi feito pela agência de marketing Priori Data, que revelou a quantidade de jogadores no mundo todo desde 2015[9].

Year	Number of Gamers
2015	2.03 Billion
2016	2.18 Billion
2017	2.23 Billion
2018	2.49 Billion
2019	2.54 Billion
2020	2.71 Billion
2021	2.97 Billion
2022	3.19 Billion
2023	3.22 Billion
2024	3.32 Billion
2025 **(Estimated)**	3.51 Billion **(Updated 27th Jan 2025)**

Interessante notar que este gráfico revela o "*boom*" que a pandemia da Covid-19 ocasionou. A análise do crescimento do ano de 2019 para o de 2020 demonstrou um aumento de 170 milhões de jogadores, número que aumentou ainda mais do ano de 2020 para 2021, alcançando a cifra de 260 milhões de jogadores. A questão fica ainda mais evidente pela comparação com os dados no período de pré-pandemia

[8]WATSON, Cole. **Report: young gamers are shaping family spending decisions.** Disponível em: https://kidscreen.com/2024/10/22/report-young-gamers-are-shaping-family-spending-decisions/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 04/05/2025.

[9] GILL, Sunil. **How many gamers are there in 2025?** Latest stats. Disponível em: https://prioridata.com/number-of-gamers/. Acesso em: 04/05/2025.

(2015 - 2019). Neste período, houve um aumento de 510 milhões de jogadores, enquanto no pós-pandemia (2020 – 2025), a estimativa é que seja alcançada a cifra de 800 milhões de jogadores no mundo[10].

De fato, a junção desses três estudos, nos leva à conclusão de que a pandemia realmente ocasionou um grande aumento no número de jogadores no mundo todo, inclusive entre crianças e adolescentes.

Apesar de haver aspectos positivos no aumento da conexão digital entre as pessoas em escala global, o acesso à internet ainda acarreta muitos riscos, especialmente no que diz respeito ao *cyberbullying*, tema a ser desenvolvido no próximo item.

3 CONCEITO E ORIGEM DO CYBERBULLYING

O conceito de *bullying* está bem definido desde a década de 90, quando o professor Dan Olweus (pioneiro no estudo do *bullying*)[11] cunhou o seguinte conceito: "quando uma pessoa é intimidada e fica exposta, repetidamente e ao longo do tempo, às ações negativas por parte de uma ou mais pessoas, e ele ou ela tem dificuldade em defender-se, caracteriza-se *bullying*".[12]

Dan Olweus foi um dos pioneiros no estudo do *bullying*, suas pesquisas começaram na década de 70 e por muitos anos inspiraram campanhas *anti-bullying* através do mundo. Mas seu trabalho não foi pensado para um ambiente virtual, onde o *bullying* ultrapassa as fronteiras da escola e passa a atingir crianças e adolescentes em um ambiente no qual os limites não são bem definidos. Tão pouco foi pensado para pessoas que estão em cidades, estados, ou até países diferentes, praticando *cyberbullying* umas com as outras enquanto jogam à distância.

---

[10] GILL, Sunil. **How many gamers are there in 2025?** Latest stats. Disponível em: https://prioridata.com/number-of-gamers/. Acesso em: 04/05/2025.

[11] LINHARES, Andrei. Dr. **Dan Olweus:** pioneiro em pesquisas sobre bullying. Disponível em: https://edu-bullyingescolar.blogspot.com/2012/12/dr-dan-olweus-pioneiro-em-pesquisas.html . Acesso em: 02/08/2025

[12] OLWEUS, D. (1993). **Bullying at school**: what we know and what we can do. Oxford, Reino Unido: Blackwell. Disponível em: https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1784440. Acesso em: 05/05/2025. Tradução nossa.

O chamado "*ciberespaço*", ou seja, o ambiente virtual, marcado pela rapidez da propagação de conteúdo e anonimato, é um local vulnerável. A presença das "agressões virtuais" é constante e cruel, abrangendo, além do ***cyberbullying***, também o ***cyber assédio*** (forma de importunação sexual no ambiente online), o ***cyberstalking*** (perseguição virtual), o ***cyberteasing*** (perseguição e zombaria online), o ***sexting*** (envio de mensagens, fotos ou vídeos com conteúdo sexualmente explícitos), o ***shaming*** (cancelamento virtual, comum nas redes sociais). Todos estes tendo o poder de provocar consequências terríveis para as vítimas.[13]

Por mais que o *cyberbullying* em jogos online seja apenas uma modalidade de *bullying*, podemos ver uma diferença bem prática entre eles: a vítima tem a probabilidade de não conhecer pessoalmente o agressor no caso do cyberbullying. Diferentemente do que ocorre com o *bullying* na escola, onde vítimas e agressores convivem todos os dias.

Apesar dessa diferença, é possível definir o *cyberbullying* de forma semelhante ao conceito apresentado por Olweus, na medida em que também submete uma pessoa à intimidação, difamação e ameaça, com a ressalva que acontece no âmbito digital. Vale ressaltar que, pela velocidade de transmissão das informações na internet, a vítima fica mais exposta e a agressão perdura por mais tempo, podendo, inclusive, ser encobertada pelo anonimato do agressor.

4 PRESENÇA DO CYBERBULLYING NOS JOGOS ONLINE

A relação entre os jogos e o tema *bullying* é antiga, muito antes dos jogos *online* se popularizarem em consoles de mesa, no entanto, pode se potencializar sobremaneira com as ferramentas do ambiente digital, como no famoso jogo "*Bully*" de 2006, que retrata o *bullying* no ambiente escolar.

Importante destacar que, desde que foi implementada nos *games* a função de conversar com os outros jogadores, inclusive estranhos, o *cyberbullying* tem se intensificado. Assim, seja por mensagem ou por áudio, jogadores mal-intencionados

[13] BOZA, Thais, VINHA, Telma. Quando a violência virtual nos atinge: os programas de educação para superação do cyberbullying e outras agressões virtuais. *In:* **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, vol. 12, n.º 3, 2017, p. 1919-1939. Disponível em https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202859> Acesso em: 04/05/2025.

arrumam um jeito de ofender outros jogadores, principalmente incentivados pela impunidade que é gerada pelo anonimato.

O *cyberbullying* pode ocorrer em conjunto com outros crimes como, por exemplo a injuria racial, coação, ameaça, pornografia infantil etc. Um caso recente que exemplifica a situação e se propagou nas redes sociais foi o "caso do King do Discord".

Pedro Ricardo Conceição da Rocha, conhecido na internet como King, era administrador de um servidor no aplicativo de mensagens e conversas denominado de Discord, muito utilizado para a comunicação entre os jogadores nos *games online*. Todavia, o servidor foi criado com o propósito de seus integrantes cometerem estupros virtuais de vulneráveis. Dessa forma, os membros da comunidade se aproveitavam da fragilidade das vítimas para se aproximar e pedir fotos íntimas. Ao conseguirem as fotos, passavam a ameaçá-las e a encaminhar as imagens para suas famílias.

As vítimas, com receio das ameaças, tornavam-se "escravas sexuais" dos agressores, submetidas a todo tipo de humilhação em chamadas de vídeo abertas para todo o servidor. Pedro ainda cobrava por essas exibições ao vivo, expondo também vítimas menores de idade, entre 12 e 16 anos[14].

O *cyberbullying* se agrava porque ainda não temos uma regulamentação eficiente para combater os ilícitos praticados na rede. Vale ressaltar que, além do anonimato, muitos desses jogos tem *chat* aberto, tanto escrito quanto de voz, no qual qualquer pessoa pode falar ou escrever simultaneamente, muitas vezes sem restrições.

O jogo que mais popularizou a forma de jogar online com um *chat* aberto foi o Tibia (1997 - jogo que ainda está em atividade). Além de um canal aberto para todos os jogadores, o Tibia tem canais de mensagem, nos quais quaisquer pessoas podem falar com as outras também de forma privada. O Tibia foi denunciado por diversos relatos de *cyberbullying* como ameaças, discursos de ódio, e até mesmo pedofilia.[15]

---

[14] FREIRE, Felipe, COELHO, Henrique. **Justiça condena homem que criou grupo no Discord para estupro de vulnerável.** Disponível em: https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2024/07/04/justica-condena-homem-grupo-discord-estupro-vulneravel.ghtml. Acesso em: 05/05/2025.

[15] CIPSOFT GMBH. **TIBIA:** FREE MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME. Disponível em: https://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual&section=controls_communication. Acesso em 10/08/2025.

Muito provável que um dos casos mais graves relacionado com o *cyberbullying* nos jogos *online* tenha ocorrido no Brasil, em Blumenau. Dois amigos, Daniel Petry (16) e Gabriel Kuhn (12), se conheceram no Tibia, por meio desses *chats* privados e se tornaram amigos. Os dois moravam perto um do outro e logo se conhecerem pessoalmente. Gabriel pediu um empréstimo de 20 mil das criptomoedas utilizadas no jogo. No entanto, após o não pagamento da dívida, Daniel dirigiu-se à casa de Gabriel e o agrediu fisicamente, além de abusar sexualmente dele enquanto o estrangulava com um fio do computador. Depois de Gabriel desmaiar, Daniel o matou e escondeu o corpo, o qual foi encontrado mais tarde pelo irmão[16].

Casos como este fizeram com que muitos jogos implementassem mecanismos para bloquear os *chats* privados. Um exemplo é o Roblox, *game* muito acessado por crianças, o qual, em suas interações online, bloqueia palavras inapropriadas.

> Todos os *chats* na Roblox são filtrados para evitar que conteúdo inapropriado e informações de identificação pessoal sejam vistas no site. Existem diferentes configurações de segurança e experiências dependendo da idade do jogador.
> Jogadores com 12 anos ou menos contam com filtros nas publicações e *chat* para conteúdo inapropriado e para evitar a divulgação de dados pessoais[17].

Embora essa regra esteja explicitamente mencionada no site oficial do jogo, seu termo de uso e regras da comunidade, disponível na mesma página, também esclarece que:

> Embora o objetivo da Roblox seja proporcionar um alto nível de moderação e filtragem de texto nos serviços a fim de garantir a aplicação de seus Termos de Uso e Regras da Comunidade, nenhum sistema é perfeito. Sendo assim, a Roblox não pode garantir que os Usuários não venham a se deparar com conteúdo que viole os Termos de Uso e as Regras da Comunidade da Roblox.

Além do mais, no termo de usuário afirma:

> Aviso Legal. Você entende que, ao usar os Serviços, você pode encontrar Serviços de terceiros que: (i) podem ser considerados ofensivos ou censuráveis; [...].

---

[16] Globo-extra. **Adolescente confessa ter esquartejado colega em Blumenau**. Disponível em: https://extra.globo.com/noticias/brasil/adolescente-confessa-ter-esquartejado-colega-em-blumenau-694914.html. Acesso em: 05/05/2025.

[17] **Suporte Roblox**. Disponível em: https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/203313120-Recursos-de-Seguran%C3%A7a-Chat-Privacidade-e-Filtragem. Acesso em: 05/05/2025

Outros termos de serviço, como o do popular jogo Fortnite, também procuram meios sutis para se isentar de responsabilidade relacionada ao *cyberbullying*:

> **11. Indenização.**
>
> [...]
> Você concorda em defender, indenizar e isentar a Epic, suas afiliadas e seus licenciadores, e seus respectivos diretores, conselheiros, funcionários, contratados, agentes, licenciadores e fornecedores quanto a quaisquer reclamações, responsabilidades, danos, condenações, indenizações, perdas, custos, despesas ou taxas (incluindo honorários advocatícios) resultantes de suas contribuições do usuário ou violação destes Termos. [18]

Já o Minecraft vai além, e admite que não monitora o conteúdo criado por usuários, ao menos que seja um conteúdo relacionado com questões de conformidade técnica, compatibilidade e/ou vírus:

> O que isso significa é que nós não monitoramos nem revisamos o Conteúdo do Usuário e, portanto, nós não saberemos o que está sendo circulado por você nem por outras pessoas. Nós podemos verificá-lo quanto à conformidade técnica, compatibilidade e/ou vírus etc., mas não analisamos o conteúdo em si nem as informações contidas nele. Nós temos essas regras nos Termos que você e outras pessoas devem cumprir, mas nós não sabemos de tudo o que acontece. [19]

E conclui:

> [...] nós não somos responsáveis por (e, sujeito à lei aplicável, não fazemos garantias nem declarações relacionadas e nos isentamos de toda a responsabilidade) todo o Conteúdo do Usuário, inclusive por quaisquer comentários, visões ou observações expressas nele.

Mesmo assim, nos "Termos de serviço e contrato de licença de usuário final do Minecraft" (termo que todo usuário tem que concordar para poder ter acesso ao jogo), a desenvolvedora repudia práticas ligadas o *cyberbullying.* Contudo, só haveria banimento efetivo caso houvesse monitoramento do conteúdo.

> Se você pretende disponibilizar algo no Jogo ou por meio dele, esse conteúdo não deve ser ofensivo para as pessoas nem ilícito, deve ser honesto e ser de criação própria. São alguns exemplos dos tipos de conteúdo que você não deve disponibilizar usando nosso Jogo: postagens que incluam

[18] **Termos De Serviço – Epic Games.** Disponível em: https://www.epicgames.com/site/pt-BR/tos. Acesso em: 05/05/2025

[19] **Termos de Serviço e Contrato de Licença de usuário final do Minecraft.** Disponível em: https://www.minecraft.net/pt-br/terms/r2. Acesso em: 05/05/2025

> linguagem racista ou homofóbica; postagens que caracterizem bullying ou depreciação ("trolling"); postagens ofensivas ou que prejudiquem a nossa reputação ou a de outra pessoa; postagens que incluam pornografia ou a criação ou a imagem de outra pessoa; ou postagens que imitem um moderador ou tentem enganar ou explorar as pessoas[20].

Sendo assim, as distribuidoras e produtoras dos jogos, embora ofereçam meios para filtrar o que um usuário (que geralmente é um menor de idade) possa ver no jogo, ao mesmo tempo tiram sua responsabilidade por um eventual dano sofrido por atitude de outros usuários.

Com a evolução dos jogos *online*, torna-se cada vez mais difícil controlar o que os usuários conversam e compartilham nos chats do jogo, principalmente nos chats de voz. Nesse sentido, são cada vez mais comuns casos de *cyberbullying*, a exigir medidas jurídicas urgentes, principalmente para a proteção de crianças e adolescentes.

5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO – SUPERVISÃO E REGULAMENTAÇÃO

A Constituição Federal assegura em seu art. 6º os chamados “direitos sociais”, que podem ser definidos como um conjunto de direitos fundamentais que garantem condições mínimas para uma vida digna, no objetivo de promover a igualdade e a justiça social.

Dentre os direitos sociais, destaca-se para análise deste artigo, o lazer. Assim, podemos extrair a informação de que neste corpo normativo toda e qualquer pessoa deve ter assegurada para si um mínimo de fruição do lazer e, além disso, que cabe ao Poder Público assegurar as condições (tanto materiais, quanto normativas) para viabilizar o acesso e o exercício de lazer pela população[21].

No período de promulgação da Constituição, era remoto o cenário do lazer se intensificar por intermédio dos jogos *online*, afinal, no final da década de noventa, os

[20] **Termos de Serviço e Contrato de Licença de usuário final do Minecraft.** Disponível em: https://www.minecraft.net/pt-br/terms/r2. Acesso em: 05/05/2025.
[21] SARLET, Ingo, MARINONI, Luiz Guilherme, MITIDIERO, Daniel. **Curso de Direito Constitucional**. São Paulo: Saraiva, 2023, p. 708.

jogos *online* não eram tão populares. Porém, atualmente, eles passaram a fazer parte do lazer diário das pessoas, especialmente das crianças e adolescentes.

Portanto, é urgente que o Poder Público assegure um controle para o acesso seguro no ambiente digital em face do enorme risco de violação a direitos que a internet proporciona.

Conforme determina o art. 227 da Constituição Federal:

> Art. 227 - É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.[22]

A leitura desse dispositivo constitucional deixa claro que é reponsabilidade compartilhada da família, da sociedade e do Estado garantir a crianças e adolescentes um ambiente seguro na internet, em especial, preventivo e protetivo em face do fenômeno desafiador do *cyberbullying*, objeto desta pesquisa.

Portanto, a chave para o combate ao *cyberbullying* está na supervisão parental e estatal, na identificação do que as crianças e adolescentes fazem nos ambientes virtuais, além da própria identificação dos praticantes do *cyberbullying.*

Com relação ao Poder Público, devemos analisar conjuntamente o disposto no Estatuto da Criança e do Adolescente, no capítulo que versa sobre a informação, cultura, lazer, esportes, diversões e espetáculos:

> Art. 74 - O poder público, através do órgão competente, regulará as diversões e espetáculos públicos, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada[23].

Sendo a diversão *online* cotidiana entre crianças e adolescentes, o Poder Público deve agir. Isso deveria ocorrer por meio da regulamentação dos jogos *online*, visando a comprovação da idade para estar de acordo com a classificação indicativa.

A classificação indicativa dos jogos é feita atualmente pelo Ministério da Justiça e serve de guia para os pais, esclarecendo o conteúdo dos jogos e se neles há a possibilidade de comunicação com terceiros, como nos *chats* (de voz e escrito), que abordamos ao decorrer deste artigo.

---

[22] BRASIL. **Constituição Federal, de 5 de outubro de 1988**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 06/05/2025.

[23] BRASIL. **Lei n.8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da criança e do adolescente**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 06/05/2025.

Atualmente, de acordo com o Guia Prático de Audiovisual (2021), disponibilizado pela Secretaria Nacional de Justiça, é perceptível a preocupação com o conteúdo dos jogos, especialmente para alertar o risco de conter violência.

Porém, alguns jogos permitem que usuários criem conteúdo dentro dele, ou seja, uma espécie de "jogo dentro do jogo", que não passam pelo crivo do Guia Prático de Audiovisual. Isso quer dizer que mesmo em um jogo de indicação "Livre", os conteúdos produzidos por seus usuários podem ultrapassar os elementos que a classificação previa. O que é potencialmente perigoso, afinal os jogos que recebem essa classificação, geralmente são os infantis[24].

Seria importante também efetivar regras para as empresas. É fundamental que esta regulamentação garanta que dos *chats* de voz apenas participem pessoas que estão devidamente identificadas no cadastro de jogo. No sentido de que, para ingressar no jogo, seria necessária alguma forma de identificação do usuário, como de nome e idade a partir de um documento pessoal, de forma que a identificação de vítimas e agressores fosse muito mais rápida e eficiente.

No Reino Unido, plataformas de redes sociais já tem a obrigação legal de proteger crianças e adolescentes para que não acessem conteúdos perigosos, como violência, apologia ao suicídio, pornografia, distúrbios alimentares, entre outros. O "*Online Safety Act*" faz obrigatório o uso da identificação da idade para utilizar os serviços oferecidos pelo site, por reconhecimento facial, ou até mesmo a análise de uma foto da carteira de identidade[25].

Como disse a Jurista Britânica HIGSON-BLISS, em um comentário legislativo sobre a nova norma aprovada pelo parlamento:

> A aprovação do OSA (Online Safety Act) foi controvertida. Aclamada pelos ministros como "Mundialmente pioneira", mas para muitos é uma séria ameaça à liberdade de expressão [...]. Porém, parece haver algum consenso que a Parte 10 da lei é um importante avanço na proteção daqueles que são submetidos a abusos *online* (Tradução nossa)[26].

---

[24] SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA**. Classificação indicativa:** Guia prático de audiovisual. 4ª ed., Brasília, 2021. Disponível em: https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL_Guia_27042022versaofinal.pdf . Acesso em 10/08/2025.

[25] DEPARTMENT FOR SCIENCE, INNOVATION AND TECHNOLOGY. **Online Safety Act**. Disponível em: https://www.gov.uk/government/collections/online-safety-act . Acesso em 10/08/2025.

[26] HIGSON-BLISS, LAURA**.** Legislative comment: the online safety act 2023 and the sending of threatening or false communications**. Statute Law Review**, v. 46, n. 2, p. 11, 16 jul. 2025. Disponível em: https://academic.oup.com/slr/article-pdf/46/2/hmaf021/63774092/hmaf021.pdf. Acesso em 10/08/2025 (tradução nossa).

Além do apresentado, a responsabilização das empresas é essencial para a efetivação dessas medidas. Como vimos, em diversos termos de usos dos jogos mais acessados (como Roblox, Minecraft e Fortnite), muitas empresas, apesar de disponibilizarem determinadas moderações nos *chats*, nos quais ocorrem muitos casos de *cyberbullying,* se isentam de qualquer fala ou conteúdo produzido por usuários. Essa medida, por consequência, abre brechas para que as empresas tratem com descaso o problema.

É fundamental que tal regulamentação promova medidas eficazes para o combate dessas falhas, como a restrição de determinadas palavras nos *chats* e canais de denúncia efetivos.

Ainda em relação ao Poder Público, este deve promover a devida responsabilização aos praticantes do *cyberbullying*.

A Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024, dispõem sobre o *bullying* e o *cyberbullying*. Em seu art. 6º, promove uma alteração no Código Penal, com a inclusão dessas práticas como crime, com pena de dois a quatro anos de reclusão. No entanto, na maioria das vezes, o praticante de bullying é menor de idade, sendo assim inimputável[27].

Aplica-se, portanto, o art. 112 do ECA em face do ato infracional realizado por adolescente que pratica *cyberbullying*.

Para a identificação desse adolescente, é muito importante que a plataforma que disponibiliza o jogo atue em conjunto com o Poder Público para agilizar a produção de provas.

Os pais também devem ser estimulados a fiscalizar o conteúdo que os filhos acessam na internet, afinal, é notório um perigo silencioso dentro de suas casas, enquanto as crianças e os adolescentes estão no universo *online*, pois têm a tendência de serem facilmente manipuláveis, tornando-se objeto de intervenção de adultos, possivelmente com interesses maliciosos[28].

---

[27] BRASIL. **Lei n. 14.811**, de 12 de janeiro de 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14811.htm. Acesso em 10/08/2025.

[28] SASSI, Ana Carolina & SILVA, Rosane Leal da . Jogos virtuais em questão: possibilidades e riscos à proteção da criança e do adolescente no universo dos games. *In* SILVA, Rosane Leal da & MAIER Jackeline Prestes.(orgs.) **Conexões entre direito e tecnologias: investigações no âmbito do núcleo de direito informacional da UFSM,** Cachoeirinha: Fi, 2024, p. 24. Disponível em: https://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/documentacao_e_divulgacao/doc_biblioteca/bibli_servicos_produtos/BibliotecaDigital/BibDigitalLivros/TodosOsLivros/Conexoes-entre-direito-e-tecnologias_investigacoes.pdf#page=12. Acesso em 23/07/2025.

Dentre as formas que os responsáveis legais podem fazer essa supervisão pode-se citar como sugestões: permitir que os filhos joguem *online* apenas nos smartphones dos pais, de forma que eles possam ver o que está acontecendo; se for o caso dos jogos ocorrerem em videogames ou computadores, que estes fiquem em ambientes de circulação da casa, como as salas por exemplo; muitas plataformas e jogos têm uma ferramenta de controle parental, de modo que os cuidadores, podem estipular qual tipo de conteúdo seus filhos têm acesso, bem como o tempo disponível para uso.

Vale ressaltar que a boa comunicação entre os responsáveis e dependentes é fundamental, ainda mais tratando-se do *cyberbullying*, afinal a constante humilhação, vexação e manipulação que os praticantes promovem nas vítimas, geram traumas que muitas vezes a criança ou o adolescente não compartilham com seus cuidadores. Desta forma, criar um ambiente acolhedor será de suma importância a fim de identificar os problemas e combatê-los.[29]

Notadamente, percebemos que se trata de um trabalho em conjunto: pais, Estado e empresas privadas devem agir conjuntamente no combate e prevenção do *cyberbullying*, sendo necessária a supervisão e a regulamentação dos ambientes virtuais, especialmente os referentes aos jogos *online*, de forma que promova a diversão segura e sadia para crianças e adolescentes.

CONCLUSÃO

Desde sua origem, os jogos *online* foram e ainda são um sucesso, a maneira com que são apresentados possibilita diversão, novas amizades e satisfação de uma forma surpreendente.

Especialmente no período pandêmico e pós-pandêmico da Covid-19, notou-se um verdadeiro "*boom*" dos jogos *online*, de modo que cresceu exponencialmente o número de jogadores virtuais no mundo todo, principalmente de crianças e adolescentes.

[29] UNIMED CAMPINAS. **Relacionamento entre pais e filhos**: por que é uma construção conjunta? Disponível em: https://www.unimedcampinas.com.br/blog/saude-emocional/relacionamento-entre-pais-e-filhos-por-que-e-uma-construcao-conjunta/. Acesso em 29/07/2025.

Infelizmente, apesar dos aspectos positivos, os jogos *online* acarretam diversos riscos, dentre eles o *cyberbullying*, com potencial mais avassalador do que o *bullying,* na medida em que ocorre no ambiente virtual, com ampla força de propagação, trazendo muitos desafios para ser devidamente detectado dentro dos chamados *chats,* tanto textualmente, quanto verbalmente (*chats* de voz), o que acarreta uma série de consequências negativas para as vítimas, as quais, geralmente, são crianças e adolescentes.

Com a exponencial popularização dos jogos *online*, a tendência é que mais opções de jogos sejam criadas, ampliando, nos próximos anos o risco de ocorrer o crime de *cyberbullying*.

Diante de um cenário tão desafiador em que crianças e adolescentes podem assumir papéis de autores ou vítimas de *cyberbullying*, medidas devem ser tomadas. Tais medidas, como o próprio ordenamento jurídico brasileiro entende, no art. 227 da Constituição Federal, devem ser realizadas em conjunto, em um somatório envolvendo família, sociedade e Estado.

A família deve ter consciência sobre a importância de supervisionar as atividades *online* de crianças e adolescentes, criando um ambiente seguro e acolhedor.

Além disso, nesta tríade de proteção, é fundamental o papel da sociedade, e compreende-se "sociedade" como as empresas. Elas têm o dever de garantir um ambiente seguro e saudável para crianças e adolescentes neste meio, justamente por fornecer os controles necessários nos *chats* de voz e escrita, a fim de evitar uma série de problemas, dentre eles o *cyberbullying*.

Seu papel é mais do que meramente de prevenção para tais riscos, mas de repressão também, visto que é fundamental identificar os "agressores" virtuais e aplicar determinadas penas, como advertências, suspensões ou banimentos daquele determinado jogo.

Em sequência, é necessário conjuntamente o papel do Estado, em fornecer controles preventivos, como a classificação indicativa efetiva, que abarque inclusive a identificação do usuário, além dos controles repressivos, como a punição aplicada tanto para empresas que desrespeitem as regras e não controlem seus *chats,* como para os praticantes do *cyberbullying.*

Desta forma, agindo em conjunto, poderemos garantir para crianças e adolescentes um ambiente virtual seguro e saudável, de forma que possam explorar as coisas boas que os jogos *online* têm a oferecer, sem se preocupar com diversos problemas como o *cyberbullying*.

REFERÊNCIAS

BONAVENTURA, Adalton. **Atari completa 52 anos**: 10 curiosidades sobre a pioneira dos videogames. Disponível em: https://www.oficinadanet.com.br/curiosidades/47540-atari-curiosidades . Acesso em: 06/10/2025.

BOZA, Thais, VINHA, Telma. Quando a violência virtual nos atinge: os programas de educação para superação do cyberbullying e outras agressões virtuais. *In:* **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, vol. 12, n.º 3, 2017, p. 1919-1939. Disponível em https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202859. Acesso em: 04/05/2025.

BRASIL. **Constituição Federal**, de 5 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 06/05/2025.

BRASIL. **Lei n.8.069**, de 13 de julho de 1990. Estatuto da criança e do adolescente. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Disponível em: 06/05/2025.

BRASIL, **Lei n. 14.811**, de 12 de janeiro de 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14811.htm . Acesso em 10/08/2025.

CIPSOFT GMBH. **Tibia:** free multiplayer online role-playing game. Disponível em: https://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual&section=controls_communication. Acesso em 10/08/2025.

DEPARTMENT FOR SCIENCE, INNOVATION AND TECHNOLOGY**. Online Safety Act**. Disponível em: https://www.gov.uk/government/collections/online-safety-act. Acesso em 10/08/2025.

FREIRE, Felipe, COELHO, Henrique. **Justiça condena homem que criou grupo no discord para estupro de vulnerável.** Disponível em: https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2024/07/04/justica-condena-homem-grupo-discord-estupro-vulneravel.ghtml. Acesso em: 05/05/2025.

GAMEVISONLV. **Island of kesmai.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PLeR8GmSq6c . Acesso em 10/08/2025.

GIANNINI, Alessandro. **Pandemia fortalece e consolida presença dos jogos eletrônicos no Brasil.** Disponível em:

https://veja.abril.com.br/comportamento/pandemia-fortalece-e-consolida-presenca-dos-jogos-eletronicos-no-brasil. Acesso em: 04/05/2025.

GILL, Sunil. **How many gamers are there in 2025?** Latest stats. Disponível em: https://prioridata.com/number-of-gamers/. Acesso em: 04/05/2025.

GLOBO-EXTRA**. Adolescente confessa ter esquartejado colega em Blumenau.** Disponível em: https://extra.globo.com/noticias/brasil/adolescente-confessa-ter-esquartejado-colega-em-blumenau-694914.html. Acesso em: 05/05/2025.

HIGSON-BLISS, LAURA**.** Legislative comment: the online safety act 2023 and the sending of threatening or false communications. *In:* **Statute law review**, v. 46, n. 2, p. 11, 16 jul. 2025. Disponível em: https://academic.oup.com/slr/article-pdf/46/2/hmaf021/63774092/hmaf021.pdf. Acesso em 10/08/2025.

KANADE, Vijay. **What is ARPANET?** Definition, features, and importance. Disponível em: https://www.spiceworks.com/tech/networking/articles/what-is-arpanet/. Acesso em 04/05/2025.

SARLET, Ingo, MARINONI, Luiz Guilherme, MITIDIERO, Daniel. **Curso de Direito Constitucional.** São Paulo: Saraiva, 2023.

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA**. Classificação indicativa:** Guia prático de audiovisual. 4ª ed., Brasília, 2021. Disponível em: https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL_Guia_27042022versaofinal.pdf . Acesso em 10/08/2025.

PEREIRA NETO, André. **Internet e saúde no brasil**: desafios e tendências. Disponível em: https://www.academia.edu/download/68057878/INTERNET_E_SAUDE.pdf#page=53 . Acesso em 05/05/2025.

OLWEUS, D. (1993). **Bullying at school:** what we know and what we can do. Oxford, Reino Unido: Blackwell Publishing.

SASSI, Ana Carolina & SILVA, Rosane Leal da . Jogos virtuais em questão: possibilidades e riscos à proteção da criança e do adolescente no universo dos games. *In:* SILVA, Rosane Leal da & MAIER Jackeline Prestes.(orgs.) **Conexões entre direito e tecnologias: investigações no âmbito do núcleo de direito informacional da UFSM,** Cachoeirinha: Fi, 2024, p. 24. Disponível em: https://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/documentacao_e_divulgacao/doc_biblioteca/bibli_servicos_produtos/BibliotecaDigital/BibDigitalLivros/TodosOsLivros/Conexoes-entre-direito-e-tecnologias_investigacoes.pdf#page=12. Acesso em 23/07/2025.

Suporte roblox. Disponível em: https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/203313120-Recursos-de-Seguran%C3%A7a-Chat-Privacidade-e-Filtragem. Acesso em: 05/05/2025.

Termos de serviço: epic games. Disponível em: https://www.epicgames.com/site/pt-BR/tos. Acesso em: 05/05/2025.

Termos de serviço e contrato de licença de usuário final do minecraft. Disponível em: https://www.minecraft.net/pt-br/terms/r2. Acesso em: 05/05/2025.

UNIMED CAMPINAS. **Relacionamento entre pais e filhos:** por que é uma construção conjunta? Disponível em:

https://www.unimedcampinas.com.br/blog/saude-emocional/relacionamento-entre-pais-e-filhos-por-que-e-uma-construcao-conjunta/. Acesso em 29/07/2025.

WATSON, Cole. **Report:** young gamers are shaping family spending decisions. Disponível em: https://kidscreen.com/2024/10/22/report-young-gamers-are-shaping-family-spending-decisions/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 04/05/2025.