

Relatório FIB 13

Painel: “Vai tomar ban”? Caminhos para proteção de jovens em jogos e ambientes virtuais imersivos”

Autoria do Relatório: Emanuella Halfeld

Informações sobre a atividade

1. Título e tema do workshop;

Título: [“Vai tomar ban”? Caminhos para proteção de jovens em jogos e ambientes virtuais imersivos”](#)

Temas: ISCI – Cidadania digital, NTIA - Realidade virtual e aumentada e metaverso e PRIS – Segurança e proteção das crianças online

2. Proponentes e co-proponentes: nome; tipo (pessoa ou organização); setor (empresarial, governamental, terceiro setor, comunidade científica e tecnológica);

Proponente: [SaferNet Brasil](#)

Tipo: Organização

Setor: Terceiro Setor

3. [Palestrantes, moderador\(a\) e relator\(a\)](#): nome; organização; setor (empresarial, governamental, terceiro setor, comunidade científica e tecnológica) e minibiografia;

Palestrantes:

Setor	Nome	Organização	Mini-bio
Comunidade Científica e Tecnológica	Bruno Campagnolo de Paula	Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR)	Coordenador dos cursos de Jogos Digitais da PUCPR e organizador da Global Game Jam Curitiba, atuando, na prática, na formação de Desenvolvedores de Jogos. Graduado em Engenharia de Computação pela PUCPR, Especialista em Jogos pela Universidade Positivo e Mestre em Informática pela PUCPR.
Terceiro Setor	Rafaela Martins (RawRafaela)	Wakanda Stramers	Rafaela Martins, criadora de conteúdo de jogos e streamer também sendo consumidora do mundo gamer desde a infância.

			<p>Atualmente trabalha com marcas como Intel, Nvidia e Logitech. Mas já fez parte da equipe do sbt games, trabalhou com marcas como Premio Esports Brasil, Itaú, Player1.</p> <p>Com foco em representatividade sempre busca a maior conexão na criação de conteúdo para internet e com jogos, fazendo coberturas de eventos, apresentação de campeonatos e casting.</p>
Empresarial	Taís Niffinegger	Meta	<p>Gerente de Bem-Estar (Safety Policy) para LATAM da Meta. Graduada em Direito pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), especialista em Relações Internacionais pela Universidade de Brasília (UnB) e mestra em Relações Internacionais pelo Instituto de Estudos Políticos de Paris. Foi head de relações internacionais e especialista em regulação de TICs pela Anatel.</p>
Governamental	Tiago Misael de Jesus Martins	Ministério Público Federal	<p>Tiago Martins é Mestre em Direitos Humanos, especialista em Sistemas de Justiça Criminal e autor do livro Proibição do Retrocesso Político . Ele é Procurador da República na Paraíba e membro de grupos especializados do MPF em cibercrime, criptoativos e lavagem de capitais, além de docente da Escola Superior do MPU e pesquisador da Transparência Internacional Brasil. Editor de investigacaofinanceira.com.br. Lattes. Twitter: @tiagomjm.</p>

Moderação:

Setor	Nome	Organização	Mini-bio
Terceiro Setor	Guilherme Alves	SaferNet Brasil	<p>Gerente de projetos na Safernet Brasil, atuando em programas de educação, cidadania digital e engajamento de jovens, adolescentes e educadores. É mestre em Tecnologia e Sociedade (UTFPR) e bacharel em Comunicação Social - Jornalismo (UERJ), com experiências anteriores em inclusão digital, interação humano-computador e políticas de telecomunicações.</p>

Relatoria:

Setor	Nome	Organização	Mini-bio
Academia	Emanuella Ribeiro Halfeld Maciel	Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)	Bacharel em Direito e Mestranda em Ciência Política pela UFMG. Foi Embaixadora Jovem do Programa Cidadão Digital pelo Estado de Minas Gerais (2020) e Mentora da Região Sudeste (2021). Apaixonada em repensar maneiras de democratizar decisões sobre desenho e gestão de novas tecnologias.

4. Estruturação do workshop

4.1. Objetivos e resultados (propostos e atingidos);

Objetivos Propostos:

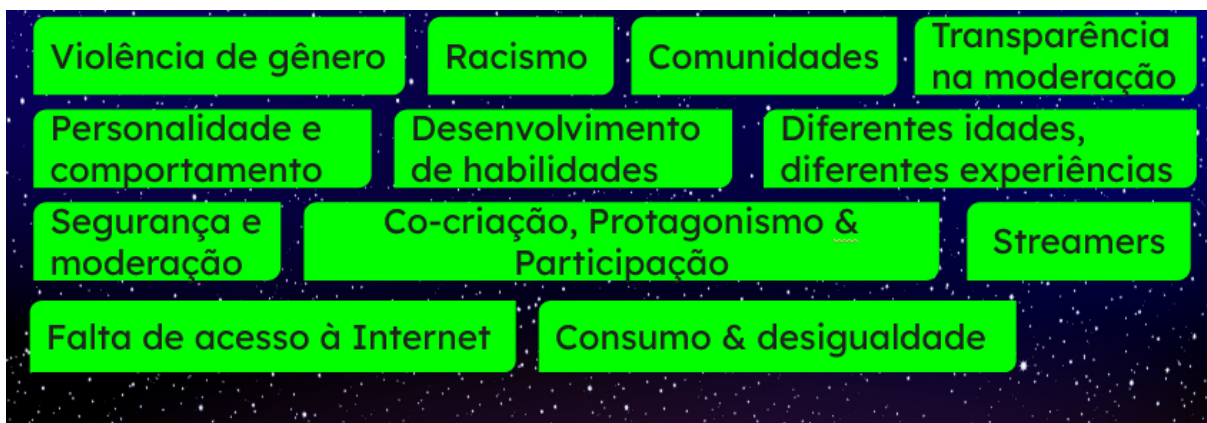
O objetivo central do workshop é identificar desafios e boas práticas para combate à violência e para moderação de conteúdos e interações em jogos digitais, com foco nos jogos imersivos online e no seu uso por crianças e adolescentes, considerando os princípios de legislações nacionais e internacionais vigentes, quais sejam, Estatuto da Criança e do Adolescente, Marco Civil da Internet, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais e a diretriz constitucional de garantia do melhor interesse da criança e do adolescente. A partir da perspectiva multissetorial, pretendemos os seguintes objetivos específicos: i) contextualizar o ecossistema de jogos digitais no Brasil, com foco nos jogos online e no uso por crianças e adolescentes, identificando hábitos, preferências, quem são os atores e quais são as práticas dessa comunidade online (jogadores comuns, jogadores profissionais e streamers, popcorn gamers, desenvolvedores, ligas e torneios); ii) identificar os principais riscos ao bem-estar existentes em jogos online, considerando diferentes marcadores sociais (principalmente de gênero) e discutindo casos recentes de violência, como estupro virtuais e discursos de ódio; iii) discutir que ferramentas já existem para moderação de conteúdos, de interações, de comportamentos, e de ambientes no mundo de games, tendo como foco principal a proteção de crianças e adolescente, permitindo uma análise comparativa com ferramentas existentes, por exemplo, em redes sociais e; iv) identificar desafios, boas práticas e tendências para o tema proteção de crianças e adolescentes em jogos digitais, considerando, inclusive, repercussões possíveis no atual desenvolvimento de novos ambientes virtuais imersivos, os chamados metaversos.

Objetivos Atingidos e Oportunidades para novos Workshops:

Objetivo I - Contextualizar o ecossistema de jogos digitais no Brasil, com foco nos jogos online e no uso por crianças e adolescentes, identificando hábitos, preferências, quem são os atores e quais são as práticas dessa comunidade online (jogadores comuns, jogadores profissionais e streamers, popcorn gamers, desenvolvedores, ligas e torneios)

Objetivo I - O que foi atingido e quais as oportunidades? O workshop conseguiu apresentar um contexto geral do ecossistema de jogos, ao trazer, na cadeira da sociedade civil, uma pessoa que é *streamer*, jogadora e, portanto, pôde contribuir com visões de dentro sobre a realidade das comunidades de jogos online. Ainda, na cadeira da Academia, o Painelista tem experiência prática com o desenvolvimento e a capacitação de desenvolvedores para criação de jogos, trazendo um olhar técnico para a contextualização proposta e apresentando, ainda, vários eventos pertinentes do ecossistema de jogos que estão abertos para maior participação de pessoas do ecossistema da governança da Internet. Dentre as oportunidades para novos workshops, destacamos a possibilidade de focar, de forma vertical, em um único tópico, possibilitando uma contextualização mais precisa e direcionada (como, por ex., focar especificamente nos casos de discurso de ódio dentro de jogos online). Além disso, cremos que também há oportunidades de melhor contextualização sobre comunidades, perfis de jogador, por quê jogam e o papel de *streamers* e *influencers* nesses ecossistemas.

Objetivo II - Identificação de riscos - O que foi atingido e quais as oportunidades? O workshop contribuiu para a identificação de riscos a partir das perspectivas multissetoriais apresentadas, inclusive com a apresentação de pesquisa conduzida com adolescentes jogadores. Há a oportunidade de propostas temáticas que foquem em um tipo de risco específico, a fim de se debruçar sobre suas nuances e impactos, bem como da compreensão de se os marcos regulatórios atuais e em discussão abordam os desafios e riscos específicos para crianças e adolescentes em jogos online. Ressaltamos, ainda, que houve um grande interesse da plateia em compreender o risco de aliciamento, abuso e exploração sexual infantojuvenil em jogos - sendo este tópico de extrema importância para maior aprofundamento em novos debates.



Mapa de Riscos produzido através dos Resultados Preliminares da Consulta "Joga, Jovem"

Objetivo III - Da moderação de conteúdo para moderação de comportamentos - O que foi atingido e quais as oportunidades? A fala da representante do setor privado foi direcionada, especificamente, para poder discutir os aprendizados da Meta em relação à moderação de conteúdo que estão sendo transportados para a moderação de práticas em jogos e plataformas que hospedam serviços de VR e VA. Há, aqui, uma oportunidade ímpar de um tema pouco explorado, qual seja, as diferentes formas de governança que são estabelecidas em jogos online, seja por comunidades autogovernadas pelos próprios jogadores, por termos verticais dados pelas empresas desenvolvedoras, bem como uma

necessidade da compreensão do que muda quando o que se modera não são apenas palavras, mas comportamentos, gestos e até mesmo as imagens colocadas na criação de itens e de ambientes.

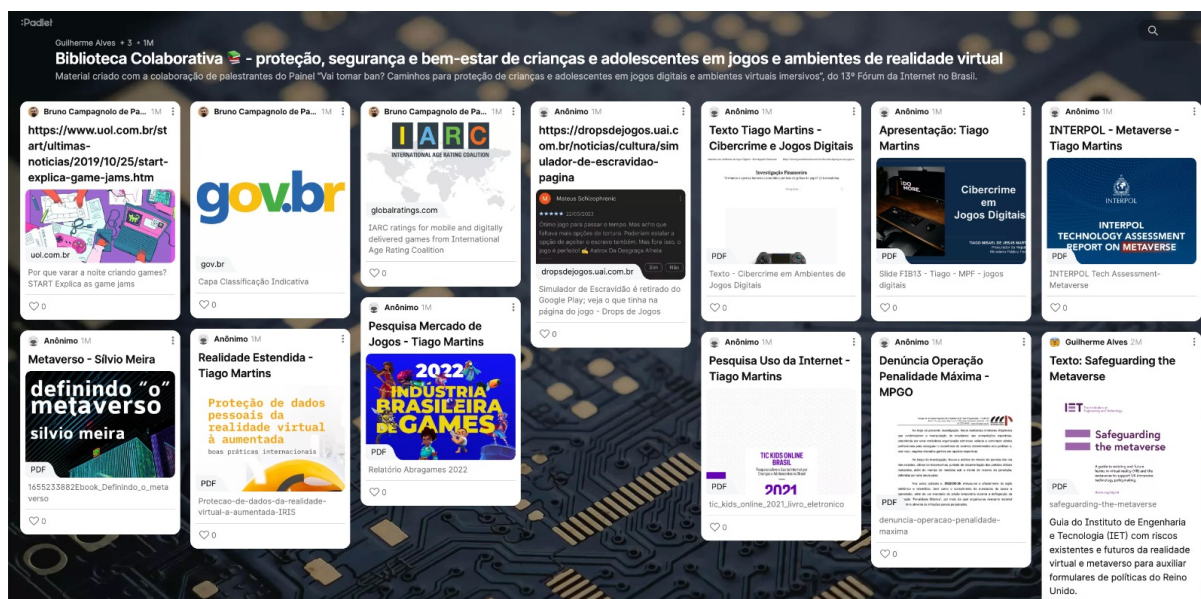
Objetivo IV - Boas práticas e tendências para ambientes imersivos, realidade aumentada e metaversos. O Painel foi feliz em criar uma relação capaz de transportar a identificação de riscos e boas práticas realizadas para refletir o futuro de tecnologias como realidade aumentada e realidade virtual. Abre-se a oportunidade de que jogos digitais sejam um ambiente de reflexão para novos futuros possíveis. Já percebemos o aumento de propostas na temática de “metaverso” no FIB 13 e acreditamos que um aprofundamento sobre o tema de jogos online pode auxiliar a compreender efeitos já palpáveis de ambientes imersivos e seus desafios de governança, bem como riscos que impõem para o bem-estar e na interação entre pares.

Resultados Propostos:

Além de promover uma discussão multissetorial entre painelistas e a audiência, permitindo um aprofundamento da discussão da agenda de riscos e oportunidades em jogos digitais e ambientes virtuais imersivos, o painel também pretende: i) auxiliar na sistematização de conhecimentos existentes sobre o ecossistema de jogos digitais, principalmente os hábitos de consumo de crianças e adolescentes e os atores do setor; ii) mapear perspectivas e referências da audiência para contribuir com o debate; iii) criar um mapa de riscos e de ferramentas de moderação de conteúdo e comportamentos já existentes. A relatoria do workshop criará um quadro com os principais tópicos acima, integrando percepções da audiência e painelistas, de forma não só a compor parte do relatório final como também ser um subproduto autônomo. Esse esforço poderá contribuir com o aprofundamento de pesquisas, em nível nacional, sobre jogos digitais e novos ambientes virtuais imersivos, como os metaversos.

Resultados Atingidos:

I) Resultado 1 - Sistematização de Conhecimentos: O workshop promoveu a contextualização e a presença do tema de jogos dentro do Fórum da Internet no Brasil. Para auxiliar a sistematização de conhecimentos existentes sobre o ecossistema, foi criada, de forma colaborativa, uma biblioteca online com materiais de referência que permite o aprofundamento nos temas trabalhados.



Biblioteca de Recursos criada especialmente para o Painel

II) Resultado II - Mapeamento de Riscos e Boas Práticas (Painelistas & Audiência)

O mapeamento de riscos e boas práticas foi obtido através de: i) a própria fala dos painelistas, que foi direcionada para dois blocos capazes de identificar esses temas centrais; ii) o mapeamento realizado através da plataforma Mentimeter, que capturou a noção de riscos e de boas práticas identificados pela Audiência (**ver tópico 4.3**); iii) a apresentação preliminar dos resultados da Consulta “Joga, Jovem”, que mapeou riscos e boas práticas através da participação efetiva de adolescentes que jogam jogos online, gerando uma apresentação inédita e divulgação dos resultados no FIB e iv) este próprio relatório, que condensa os debates realizados.

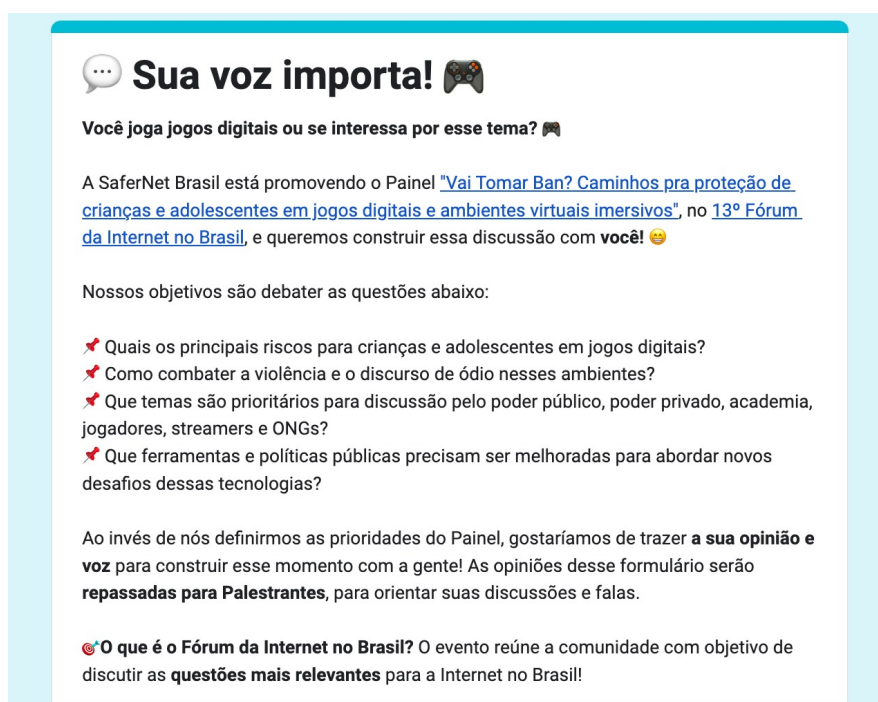
4.2. Justificativa em relação à governança da Internet;

O ecossistema brasileiro de jogos digitais tem crescido nos últimos anos e ganhado força como parte significativa da experiência online dos usuários de Internet no Brasil. Isso reflete o crescimento dessa indústria: segundo o relatório "Indústria brasileira de games 2022", promovido pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames), o faturamento das empresas que estão entre os 500 aplicativos mais baixados no país saltou de US\$36 mi (2015) para US\$189,3 mi (2021), acompanhando tendência global. No que diz respeito ao uso de jogos por crianças e adolescentes, a pesquisa TIC Kids Online 2021 aponta que 66% desse público entre 9 e 17 anos jogou conectado a outros jogadores no último ano, taxa em ascensão que chega a 80% se considerados apenas os meninos. Apesar dessa relevância, identificamos que o tema jogos digitais é incipiente no FIB: pelo menos desde sua terceira edição (a partir da qual é possível acessar a programação online), não tivemos ainda um painel específico sobre o tema. Nos últimos três anos, inclusive, nenhuma proposta com o tema jogos digitais foi submetida ao fórum. Isso evidencia uma janela de oportunidade para a governança da Internet no Brasil, considerando que grande parte das discussões emergentes mais importantes da comunidade tem relações diretas com o desenvolvimento de plataformas imersivas e a própria experiência online nesses ambientes virtuais, a exemplo das

problemáticas em relação a moderação de conteúdo, privacidade e proteção de dados e proteção de crianças e adolescentes. Compreender de que forma as discussões fomentadas nos últimos anos podem contribuir para o aprimoramento do ecossistema de jogos e de ambientes virtuais imersivos no geral dialoga diretamente com a importância de se defender os Princípios para Governança e Uso da Internet no ecossistema de jogos digitais, principalmente a liberdade, privacidade e direitos humanos, a inovação, a diversidade e o ambiente legal e regulatório.

4.3. Metodologia e formas de participação desenvolvidas durante a atividade

Participação Pré-Workshop - aprimorando a metodologia com respostas do público-alvo: A fim de garantir a participação, principalmente do público alvo de crianças e adolescentes, os organizadores do Painel circularam um formulário aberto no qual recolheram, de maneira prévia, opiniões, temas de preocupação prioritária e perguntas norteadoras para os painelistas. De tal forma, buscou-se garantir um alinhamento prévio.



Sua voz importa! 🎮

Você joga jogos digitais ou se interessa por esse tema? 🗣️

A SaferNet Brasil está promovendo o Painel "[Vai Tomar Ban? Caminhos pra proteção de crianças e adolescentes em jogos digitais e ambientes virtuais imersivos](#)", no [13º Fórum da Internet no Brasil](#), e queremos construir essa discussão com **você!** 😊

Nossos objetivos são debater as questões abaixo:

- 🔴 Quais os principais riscos para crianças e adolescentes em jogos digitais?
- 🔴 Como combater a violência e o discurso de ódio nesses ambientes?
- 🔴 Que temas são prioritários para discussão pelo poder público, poder privado, academia, jogadores, streamers e ONGs?
- 🔴 Que ferramentas e políticas públicas precisam ser melhoradas para abordar novos desafios dessas tecnologias?

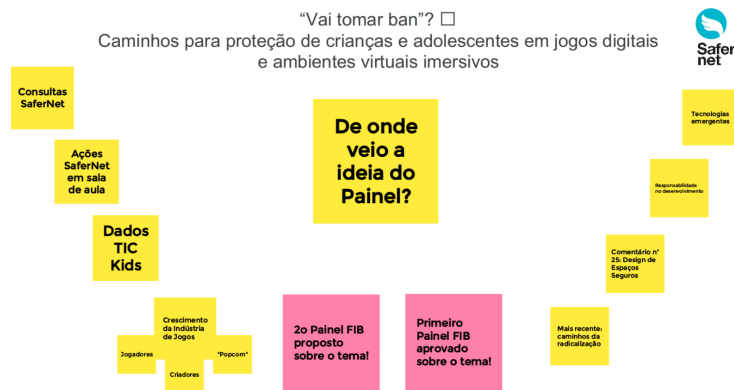
Ao invés de nós definirmos as prioridades do Painel, gostaríamos de trazer **a sua opinião e voz** para construir esse momento com a gente! As opiniões desse formulário serão **repassadas para Palestrantes**, para orientar suas discussões e falas.

🗣️ **O que é o Fórum da Internet no Brasil?** O evento reúne a comunidade com objetivo de discutir as **questões mais relevantes** para a Internet no Brasil!

Primeira página do formulário divulgado para coletar ideias da audiência antes do FIB, auxiliando a melhorar e direcionar as respostas dos Painelistas e até mesmo a metodologia do Painel

Alinhamento dos Painelistas - atingindo um propósito em comum: Ainda, como forma de refinar a metodologia proposta na submissão do Painel, os proponentes conduziram um *workshop* virtual com os Painelistas, de forma a alinhar expectativas, falas e realizar combinados e objetivos em comum para o Painel. O workshop de preparação teve duração de 1h e buscou possibilitar que cada painalista contribuísse, também, com as falas

uns dos outros, evitando uma sobreposição de falas e abordando os temas de uma forma mais ampla. A dinâmica foi conduzida através da plataforma “Jamboard”.



Primeira página do Jamboard realizado com Painelistas, a fim de alinhar melhor as falas e garantir uma visão compartilhada sobre os objetivos do Painel

Métodos de Participação durante a realização do Painel:

Foi oportunizada a participação da audiência durante o Painel de duas formas, quais sejam: a) através do estímulo à resposta de Mentimeter aberto, cujos resultados eram compartilhados por voz, em tempo real, por Moderador e Relatora, no papel de representar a plateia enquanto quinta audiência. Entre cada uma das falas, portanto, era oportunizado garantir a presença de perguntas, questionamentos e opiniões recebidas. A estrutura de perguntas do Mentimeter seguiu a estrutura de blocos de perguntas que norteou as falas dos Painelistas.



Quais os principais riscos para crianças e adolescentes em jogos online? (Insira, se possível, seu setor!)

13 Answers

Exposição a conteúdo/conversas não destinados a idade correta Primeiro Setor	A migração de pedófilos e ações de grooming para essas plataformas e games on line com intenção de aliciamento. Grandes risco e como reduzimos esse crime ?	Aliciamento e importunação sexual; exposição de dados; bullying.
Desenvolver ansiedade, depressão, estresse	Ciberbullying, segurança, privacidade, proteção de dados, inferência de comportamentos.	Pedófilos, Bullying, Vício em jogo. (Setor Acadêmico)
Grooming e a falta de escrúpulos das empresas que não investem o necessário para conter a atuação dos predadores.	Exploração comercial, assédio moral	Acredito que a maior exposição das crianças e adolescentes é o fato de que o outro avatar não seja uma criança também e que esteja "invadindo" aquele espaço de game

Que boas práticas, ferramentas, estratégias e políticas são necessárias para melhorar a experiência de crianças e adolescentes em jogos online?

8 Answers

Alertas de tempo; bloqueio/restrição por termos em chats; acesso supervisionado.	Não sei.	A entrada ser monitorada por alguma entidade e o acesso ser apenas pelo CPF que hoje se torna um documento desde o nascimento (dentro do Brasil).
Utilização de IAs para fazerem a varredura dentro de servers das empresas, sendo a varredura mais atenta a nuances e tentativas de mascarar crimes ou infrações (por ex. o Leet Speak)	Aumentar a moderação	Construção de regras em conjunto com ele
	Moderação mais incisiva	

Respostas ao Mentimeter realizadas pela audiência presencial e virtual

A segunda forma de participação garantida foi o bloco de perguntas realizado ao final do Painel, que contou com questões da audiência online e presencial. Ressaltamos, ainda, que comentários da audiência online também foram introduzidos durante as trocas de fala de Painelistas, a fim de garantir maior dinamismo para o Painel.

A metodologia completa, inclusive a divisão de tempos, pode ser encontrada na tabela abaixo:

5 min	Introdução Contexto do workshop + apresentação palestrante (“jogo que mais gosta?”) + compartilhamento do Mentimeter para audiência preencher + compartilhamento do Padlet para audiência visualizar	Moderação
Bloco 1: Como se configura, atualmente, o ambiente de jogos digitais no Brasil e quais as perspectivas e desafios identificados por cada setor para combate a casos de violência em ambientes virtuais imersivos		
6 min	Como se configura o ecossistema de jogos digitais no Brasil hoje na perspectiva dos usuários? Quem participa, quais são os atores e que desafios existem na convivência em ambientes imersivos? Conte-nos mais sobre sua experiência como streamer e por que você acredita que esse ecossistema tem atraído cada vez mais crianças e adolescentes?	Rawrafaela

6 min	Na consulta que fizemos com adolescentes, temas como discurso de ódio, violência contra meninas e assédio sexual são algumas das principais violências citadas em jogos que possuem ambientes de interação. É necessário o fortalecimento dos mecanismos de investigação para coibir violências e outros tipos de crimes cometidos dentro dos ambientes virtuais ou então a partir deles. Como parte do MPF, quais os principais riscos que você têm identificado para crianças e adolescentes?	Tiago
6 min	No desenvolvimento de jogos é importante que desenvolvedores tenham consciência sobre os impactos que as aplicações podem ter na vida das pessoas. Quais são os principais desafios técnicos identificados e que têm sido levados em consideração para que os jogos e os novos ambientes imersivos sejam mais seguros, principalmente para crianças e adolescentes?	Bruno
6 min	Na perspectiva do setor privado, quais os riscos identificados e principais desafios para criação de ambientes imersivos seguros, principalmente para crianças e adolescentes?	Taís
4 min	<u>Bloco Intermediário - Apresentação da Consulta “Joga, Jovem”, realizada pela SaferNet Brasil e pelo Cetic.BR, trazendo perspectivas e opiniões de adolescentes que jogam jogos online, sua visão de prioridades e sugestões para criação de ambientes de jogos mais saudáveis.</u>	Moderação
Bloco 2: Quais as boas práticas já existentes para moderação de conteúdo e interações em ambientes virtuais imersivos e quais lacunas abrem oportunidades para desenvolvimento de novas ferramentas e pesquisas que contribuam na construção de jogos digitais que priorizem a segurança de crianças e adolescentes enquanto usuários		
6 min	A Meta é uma empresa que tem histórico de administração de ambientes virtuais de interação em redes sociais - é o caso do WhatsApp, Facebook, Instagram, etc. Quando falamos em realidade virtual e aumentada, a empresa possui hoje uma loja de aplicações criadas por terceiros. O que foi aprendido no contexto de moderação de conteúdos em redes sociais e está sendo utilizado para avançar na moderação de plataformas de realidade imersiva?	Taís
6 min	Qual o papel das comunidades e atores (<i>exemplo: streamers, influencers, até mesmo comunidades fãs de um jogo específico</i>) para se criar um ambiente virtual mais seguro e acolhedor nos jogos? Que ações devem ser tomadas?	Rawfaela
6 min	A associação entre jogos e violência ainda é comum, mas ignora uma realidade mais complexa, inclusive os mais diferentes tipos de jogos existentes. Na consulta que fizemos com adolescentes, alguns citaram que jogos têm potencial educativo e de estímulo à criatividade, ajudando-os a estudar e ingressar no mercado de trabalho. Quando olhamos para esse lado, de formação e de desenvolvimento de habilidades,	Bruno

	quais são as oportunidades que existem para quem quer desenvolver ou participar de comunidades?	
6 min	Sabendo da dificuldade de preservação de prova e denúncia de violência sofridas em um jogo online. A pergunta que não quer calar é: o que fazer? Como orientar uma criança ou adolescente que tenha sofrido uma violência, como discurso de ódio, violência sexual ou golpes, no ambiente de jogos?	Tiago
4 min	Quinta Audiência (interação com comentários online da plateia)	Moderação
20 min	Perguntas e comentários	Audiência
10 min	Encerramento	

5. Síntese do Debate

Tipo de Manifestação (Posicionamento ou Proposta)	Conteúdo	Consenso ou Dissenso	Pontos a Aprofundar
Posicionamento	É importante debater jogos em espaços de Governança da Internet , porque ainda há poucos debates nesses espaços, sendo essa uma atividade essencial da experiência online de crianças e adolescentes.	Consenso	Como ampliar a temática de jogos online no debate da governança da Internet no Brasil? Como ampliar, ainda, a participação de pessoas que debatem a regulação e o desenvolvimento responsável de jogos em ambientes da Governança da Internet e vice-versa?
Posicionamento	O ecossistema de jogos é imenso e possui várias camadas de interesse (jogadores, apresentadores, <i>streamers</i> , analista de campeonatos, narradores, criadores de vídeo)	Consenso	Como se modificam as problemáticas e desafios de acordo com diferentes perfis e formas de interação com diferentes jogos?
Posicionamento	O estresse com modelo de jogos (ex: ranqueadas) gera uma insatisfação que pode se reproduzir no formato de violência em diferentes formatos (ex: xingamentos em lives, xingamentos dentro dos jogos)	Consenso	Como desenvolver o conceito de “bem estar online” pensando em sistemas de jogos que são competitivos por natureza?

Proposta -	Criadores de conteúdo, <i>streamers</i> , influenciadores e pessoas em locais de relevância no ecossistema de jogos devem combater xingamentos e discurso de ódio, principalmente em ambientes que não possuem restrição de contas ou regras	Consenso	Como pensar e estimular uma postura ética de <i>streamers</i> e campanhas capazes de criar comunidades menos tóxicas, sem a banalização da violência?
Posicionamento-	Muitas pessoas banalizam jogos, sentem que é um ambiente informal, anônimo e não percebem que há mecanismos e leis protetivas nesse ambiente, capazes de identificar o autor da violência	Consenso	Como aprimorar o acesso à justiça no caso de violências sofridas nos diferentes espaços do ecossistema de jogos?
Proposta -	É possível sistematizar os crimes que ocorrem em jogos online a partir de duas categorias: a) cometidos pelo crime organizado (ex: manipulação de resultados em esports e apostas online) e b) modelo jogador vs. jogador	Consenso	Que diferentes abordagens para proteção e responsabilização podem ser pensadas a partir da compreensão da articulação das formas de violência e crimes no ecossistema de jogos?
Posicionamento-	eSports merecem uma atenção especial, inclusive por movimentarem mais recursos hoje do que a indústria de cinema	Consenso	Como se configuram os sistemas de premiação e apostas em eSports? Qual a percepção de crianças e adolescentes sobre ascensão social por eSports? Como dificuldades de acesso à Internet e até mesmo a qualidade dos dispositivos podem afetar a performance de um jogador no eSports? De que formas é possível impedir, de forma preventiva, o aliciamento de jogadores de eSports?
Posicionamento-	O videogame não é a causa da violência se materializar na vida real e é necessário um olhar mais complexo sobre o cenário brasileiro e o que causa esses atos de violência, em que pese essa ser uma opinião comum	Dissenso	Qual o efeito de jogos e da existência de comunidades violentas de jogos para materializar essas violências em crimes físicos?

<p>Posicionamento</p>	<p>Há leis protetivas contra violências jogador vs jogador, quais sejam: a) discurso de ódio (Lei 7.716/89); b) cyberstalking (Perseguição, Art. 147-A do Código Penal); c) cyberbullying (crimes contra a honra do Código Penal) e d) roubo de identidade e fraude informática (arts. 154-A, 155 §4-B, art. 171, §2º-A); e) estupro virtual ou sextorsão (art. 213 do CP); f) pornografia de vingança (art. 218-C do CP); g) assédio sexual (art. 216-A do CP); h) importunação sexual (art. 215-A do CP); i) registro não autorizado da intimidade (art. 216-B do CP); j) pornografia infantil (art. 241-A a 241-D do ECA)</p>	<p>Consenso</p>	<p>Quais leis já existentes podem ser aplicadas no caso dos riscos identificados em jogos online? E quais as lacunas atuais da legislação, se alguma? Como a jurisprudência tem aplicado esses tipos penais em casos concretos vivenciados em jogos online?</p>
<p>Posicionamento</p>	<p>Consumir um jogo é algo muito fácil. Desenvolver um jogo é muito difícil e caro. Por ser caro, muitas vezes não se toma riscos e procuram desenvolver jogos que “vendem”, com temáticas como a violência.</p>	<p>Consenso</p>	<p>Como jogos educacionais e outras temáticas podem auxiliar no reforço à defesa de valores democráticos?</p>
<p>Proposta</p>	<p>Há uma responsabilidade ética de desenvolvedores de possuir responsabilidade no desenvolvimento, não aceitando apenas desenvolver “aquilo que vende”. Jogos são objetos culturais com uma diversidade de temas enorme, sendo que 12% das pessoas hoje desenvolvem jogos educacionais.</p>	<p>Consenso</p>	<p>Como estimular um mercado para o desenvolvimento e consumo de jogos éticos?</p>
<p>Proposta</p>	<p>GameJams e Festivais de Jogos são capazes de trazer pessoas que não são desenvolvedoras para</p>	<p>Consenso</p>	<p>Que metodologias usadas em GameJams poderiam ser aproveitadas no ecossistema da governança da Internet, para</p>

	trabalhar e opinar no ecossistema de jogos.		inclusão de mais atores no desenvolvimento de projetos tecnológicos?
Posicionamento	GTA-V não é um jogo para crianças e há responsabilidade dos desenvolvedores e atores sociais de reforçar a classificação indicativa apropriada.	Consenso	Como garantir a observação da classificação indicativa em um contexto onde há muita publicidade infantil de jogos violentos?
Posicionamento	As Big Techs devem melhorar a eficiência das práticas de moderação nas plataformas de <i>download</i> de jogos, a fim de evitar casos como do “Simulador de Escravidão”	Consenso	De que forma é feita a moderação de plataformas como Steam ou de download de <i>apps</i> como PlayStore e Apple Play? Como analisar, nessa moderação, o conteúdo dos jogos publicados?
Proposta	No Roblox, há vários jogos que não deveriam estar ali e não estão com a faixa etária correta. É necessário que a empresa tenha maior responsabilidade, mesmo nesse contexto de desenvolvimento de jogos pelos próprios jogadores.	Consenso	Quais os mecanismos e a eficiência da moderação de jogos realizada por empresas como Roblox e Steam? Como são as práticas de transparência sobre controle de conteúdo e indicação de faixa etária dessas plataformas?
Proposta	Não adianta só bloquear o <i>chat</i> - é importante que o jogo, por exemplo, tenha histórico de <i>chat</i> para garantir maior responsabilização.	Consenso	Que elementos compõem uma ideia de <i>design</i> ético de jogos com elementos de interação entre jogadores?
Proposta	É necessário que ética seja um pilar da educação de desenvolvedores	Consenso	Qual o currículo dos cursos profissionalizantes de formação de desenvolvedores de jogos? Como a ética no desenvolvimento é considerada? Que estratégias podem melhorar esse aspecto de formação de desenvolvedores?
Posicionamento	Ambientes imersivos coletam grande gama de dados pessoais dos usuários (identificação, movimentos), sendo necessário, como premissa, cumprir as legislações já existentes	Consenso	Qual o <i>status</i> atual da transparência sobre a coleta de dados pessoais em jogos online? Como lidar com os desafios da globalização, pensando no consumo de um mercado global de jogos?

	como a LGPD e a GDPR		
Posicionamento	Ambientes imersivos envolvem interação em tempo real entre jogadores, sendo importante a proteção de crianças e adolescentes, tendo à disposição sistema de moderação de conteúdo e restrições de comunicação com pessoas menores de idade.	Consenso	Que mecanismos diferenciados podem ser aplicados para proteção de grupos vulneráveis? Qual a diferença de <i>avatars</i> e perfis de crianças ou adolescentes em relação daqueles de adultos? Como melhorar as ferramentas de verificação de idade, preservando, também, a privacidade e a proteção de dados pessoais? (<i>Essa última pergunta também surgiu via interação online</i>)
Proposta	Ambientes imersivos geram uma preocupação maior com o bem-estar e a saúde mental de crianças e adolescentes e é necessária uma contribuição multissetorial para abordar essa questão (educadores, pais, desenvolvedores)	Consenso	Qual o papel de diferentes atores na defesa do bem-estar digital dentro de jogos online? Como pensar em uso equilibrado, saúde mental e tempo de tela em um contexto de jogos criados para reter atenção?
Posicionamento	O ambiente digital reproduz o mundo real, sendo importante trazer valores educacionais e de ética para a construção e forma de interação com os jogos, proporcionando informações relevantes e construtivas, com viés educativo	Consenso	Que estratégias de educação podem ser usadas dentro dos próprios jogos para reforçar uma cultura de paz?
Proposta	Riscos mapeados através de consulta direta com adolescentes jogadores foram: a) violência de gênero; b) racismo; c) comunidades tóxicas; d) falta de transparência na moderação e moderação insuficiente ou falha; e) falta de acesso à Internet e à luz; f) publicidade infantil e estímulo ao consumo em um contexto de desigualdade econômica.	Consenso	Caberia, a fim de aprofundar a noção de riscos e desafios, destacar e aprofundar de forma vertical em cada um dos riscos mapeados
Posicionamento	Jogos não são espaços de	Consenso	Que oportunidades surgem para

	riscos, apenas, mas também de oportunidades, como para o desenvolvimento da personalidade, desenvolvimento de habilidades socioemocionais, para criação de comunidades acolhedoras, para despertar viés colaborativa e para estimular protagonismo, criatividade, decisões profissionais e participação		crianças e adolescentes no mundo de jogos? Como maximizar as oportunidades e diminuir os riscos existentes?
Proposta -	Para melhorar a experiência, o bem-estar e a segurança de adolescentes, é importante garantir a participação efetiva para que eles coconstruam as problemáticas e soluções possíveis	Consenso	Como ampliar a participação efetiva de crianças e adolescentes, de forma responsável e ética, na produção de ferramentas e políticas que os afetam?
Posicionamento-	A moderação de voz é um desafio particular, que exigiria uma moderação em tempo real	Consenso	Como pensar em mecanismos que previnam a violência por voz em ecossistemas de jogos e outros correlatos (ex: serviços como Discord)?
Posicionamento-	A “avatarização” da vida pode gerar distorções de imagem, como o exemplo da utilização de bonecos de pele clara para evitar casos de racismo	Consenso	Quais os efeitos para a autoimagem, autoestima e bem-estar do processo de avatarização social impulsionado por ecossistemas imersivos?
Posicionamento-	Tecnologias de aprendizado de máquina podem ser treinadas para identificar conteúdo ofensivo, spam e discurso de ódio	Consenso	Quais os limites das tecnologias automatizadas para detectar violações, inclusive violações realizadas por voz?
Proposta -	Envolver a comunidade de usuários na moderação de conteúdo é eficaz, incluindo opções de denúncias de comentários e comportamentos abusivos. As empresas devem incentivar os usuários a relatarem e denunciarem quaisquer tipos de	Consenso	Como garantir que a ferramenta de denúncias não se torne uma ferramenta punitiva entre jogadores em contextos de jogos competitivos (false flagging)?

	comportamentos inadequados.		
Posicionamento	Tecnologia de Inteligência Artificial precisa de moderação humana para análise contextual, pois só a detecção automatizada não dá conta de realizar a detecção de forma autônoma. É importante que empresas tenham equipes de moderação humana para auxiliá-las	Consenso	Como garantir a moderação humana e a segurança, pensando no custo dessas atividades e nas oportunidades de desenvolvimento para pequenos desenvolvedores?
Posicionamento	Transparência sobre o que é aceitável ou não, bem como fornecimento de canais de denúncia de forma transparente é essencial para construir ambiente de segurança	Consenso	Quais as diferenças do que se é esperado pensando em transparência sobre moderação em redes sociais e jogos ou ambientes imersivos?
Posicionamento	Pergunta Online: Qual o papel dos <i>streamers</i> para comunidades de <i>gamers</i>? Resposta no Painel: Muitas pessoas assistem <i>streamers</i> por não ter condições econômicas (comprar o jogo, computador que rode, ter a Internet boa, comprar os itens dentro do jogo).	Consenso	Como aspectos de desigualdade econômico impactam o exercício do direito ao lazer dentro de jogos?
Posicionamento	Há mecânicas agora que permitem que usuários mexam no jogo do <i>streamer</i> enquanto ele joga, o que pode ser positivo (inclusão) mas negativo (brincadeiras, violências)	Consenso	Quais as diferentes formas de jogar existentes? Quais as particularidades e riscos a partir desses diferentes mecanismos?
Proposta	O mecanismo de <i>feedback</i> da denúncia pode coibir situações tóxicas e cria um senso de maior segurança entre jogadores e deveria ser aplicado em mais jogos	Consenso	Como garantir um <i>feedback</i> efetivo sobre as etapas da denúncia, garantindo um “devido processo” dentro desses mecanismos de jogos?

<p>Posicionamento</p>	<p>Empresas e influenciadores podem fazer processos de conscientização, inclusive convidando mais <i>streamers</i> e influenciadores para participarem</p>	<p>Consenso</p>	<p>Que tipos de campanhas podem ser pensadas para coibir a violência em jogos, já se utilizando de estratégias de comunicação realizadas por <i>streamers</i> e aproveitando as mecânicas de jogos?</p>
<p>Proposta</p>	<p>Se queremos que os jogos oportunizem mais democratização e educação, é necessário criar novos formatos de jogos, compreendendo que há mercado grande para jogos independentes, com times que querem transmitir mensagem de nicho. Investir no mercado independente foge do FPS e pode trazer mensagens de diversidade, inclusão (ex: jogo de tiro que conscientiza sobre problemas de visão)</p>	<p>Consenso</p>	<p>Como ampliar a técnica para desenvolvimento de jogos?</p>
<p>Proposta</p>	<p>Há oportunidades para criar jogos que trabalham com híbrido e com o corpo, proporcionando maior bem-estar e saúde (ex: Twister Digital)</p>	<p>Consenso</p>	<p>Qual o papel do corpo na interação com tecnologias? Como resgatar o protagonismo do corpo como medida de bem-estar?</p>
<p>Proposta</p>	<p>Há um desafio de coletar provas em investigações de crimes ocorridos na Internet. As pessoas vítimas, entretanto, podem auxiliar as autoridades a coletar melhor as provas, identificando melhor elementos na denúncia, como: a) nome do jogo; b) informação sobre dispositivo; c) data e horário do crime; d) descrição completa do perfil do criminoso; e) download do canal onde crime ocorreu ou indicação da URL, se houver; f) captura da imagem ou gravação; g) descrição e</p>	<p>Consenso</p>	<p>Como facilitar o acesso à justiça da vítima a partir da aplicação de mecanismos dentro da própria ferramenta de denúncias (ex: gerar as “provas” necessárias, prints, gravações)?</p>

	identificação de possíveis testemunhas		
Posicionamento	Denunciar violências é essencial e há diferentes caminhos para isso (Canal Denuncie da SaferNet, Delegacias Especializadas em Crimes Cibernéticos, MPF - mpf.mb.br/servicos/sac e Política Federal - crime.internet@dpf.gov.br)	Consenso	Como garantir uma cultura preventiva de combate à violência, evitando a denúncia como única forma de resposta social? Que medidas de justiça restaurativa são pensadas e aplicadas nos casos de violências em jogos?
Posicionamento	Pergunta Online: Gostaria de saber sobre as compras e microtransações dentro dos aplicativos de jogos, que segundo a pesquisa kids online cresceram bastante nos últimos anos...	N/A	Não houve tempo de resposta da pergunta, ponto importante para aprofundamento em novas oportunidades.
Proposta	Audiência: É importante desenvolver métricas para compreender o desenvolvimento no tempo do uso ético e responsável de jogos, das redes e das ferramentas de moderação, podendo, portanto, mapear sua evolução no tempo.	Consenso	Quais métricas seriam apropriadas? Como elas podem ser conjugadas com propostas de transparência de plataformas? Como evitar que as próprias métricas e indicadores sociais de ética e bem-estar criem distorções que propaguem vieses sociais ou invisibilizem realidades, pensando, também, em contextos de subnotificação?
Proposta	Audiência: Seria importante o desenvolvimento de um “sistema de emergência” que pudesse ser ligado pelo usuário que está sofrendo um crime, já gerando as provas necessárias para notificação da autoridade, inclusive de forma compulsória	Consenso	Que mecanismos podem ser desenvolvidos para facilitar o acesso à justiça do usuário que sofre uma violência no jogo?
Posicionamento	Audiência: Jogos podem ser usados, inclusive, como terapia, para colocar sentimentos de raiva	Dissenso	Oportunidade para melhor compreensão da relação entre jogos e violência, na medida em que essa relação tem sido feita de

	e trabalhar isso em um espaço seguro		maneira mais 'rasa' pela opinião geral e há divergências na literatura sobre.
Posicionamento	Audiência: Jogos tem se tornado um espaço de aliciamento sexual na 'superfície' da rede, inclusive, aprendendo a linguagem dos públicos infantojuvenis para dobrar a moderação de conteúdo, sendo necessário pensar em estratégias mais amplas do que apenas a moderação automatizada	Consenso	Quais as estratégias e mecanismos para combater aliciamento, abuso e exploração sexual dentro de jogos online?
Posicionamento	Audiência: Como criar jogos virtuais mais protetivos desde a concepção, mobilizando o Comentário nº 25 da ONU sobre direitos da criança em relação ao ambiente digital?	N/A	A resposta para a pergunta merece aprofundamento.
Posicionamento	Audiência: Como garantir que operadores do direito se interessem na proteção de crianças e adolescentes, inclusive em demandas coletivas?	N/A	A resposta para a pergunta merece aprofundamento.
Posicionamento	Grupo Nacional de Investigação de Crimes Cibernéticos tem se envolvido nas demandas de crimes em jogos, mas a atuação depende da ação das vítimas, das denúncias, de garantir que as informações cheguem nos órgãos pertinentes	Consenso	Como garantir maior interação entre operadores de direito com as realidades sociais sobre as quais atuam?
Posicionamento	Audiência: Há necessidade de o Estado ampliar a regulamentação sobre aspectos do Estatuto da Criança e do Adolescente e do Código de Defesa do	N/A	A resposta para a pergunta merece aprofundamento.

	Consumidor para abordar o tema de jogos?		
Proposta	É necessário um estudo sobre a aplicabilidade das leis já existentes no ambiente de jogos	Consenso	Compreender melhor a jurisprudência e desafios de aplicação do arcabouço legal já existente para jogos online, identificando, inclusive, lacunas legislatórias
Posicionamento	Comunidades de jogos diferentes se comportam de forma diferente. Empresas também se comportam de formas diferentes no combate à violência dentro de seus jogos.	Consenso	Quais aspectos podem definir as diferentes comunidades de jogos? O que influencia um ambiente de comunidades mais ou menos tóxica?
Posicionamento	Exposição de jogadores tóxicos tem sido uma estratégia das comunidades para identificar pessoas com comportamentos inapropriados e incentivar sua denúncia, o que pode ser ainda mais estimulado	Consenso	Como garantir uma cultura de paz que seja preventiva e não apenas reativa?
Proposta	SafeZone (espaço de proteção contra aproximação de outros jogadores), Personal Boundary, customização do uso de microfone, enquetes para votação de banimento de jogar que importuna o ambiente, são todos exemplos de mecanismos que podem ser usados no desenvolvimento de jogos mais seguros	Consenso	Como criar mecanismos criativos que permitam maior poder e controle dos jogadores sobre sua experiência no jogo online? Como disseminar boas práticas de mecanismos utilizados? Como medir sua eficácia?
Posicionamento	O gerente de comunidades tem uma posição especial no ambiente de desenvolvimento para entender o impacto de um jogo e de seu conteúdo	Consenso	Como pensar nos diferentes papéis e expertises para desenvolvimento e garantir uma atuação ética transdisciplinar?
Proposta	Um convite para que a Governança da Internet participe de ambientes de	Consenso	Como garantir um maior intercâmbio entre governança da internet e ecossistema de jogos?

	eventos de jogos e aprofunde os debates, como: i) Big Festival; ii) Brasil Game Show; iii) SBGames; iv) Comic Con Experience		
--	--	--	--