

Manual de Segurança Digital

FASCÍCULO
CHAT EM
JOGOS ON-LINE



Secretaria de Segurança da
Informação e Cibernética/GSI/PR

2023



O CHAT EM JOGOS ON-LINE É UMA FERRAMENTA BASTANTE COMUM ENTRE OS JOGADORES PARA FACILITAR A COMUNICAÇÃO, MAS QUE TAMBÉM PODE ESCONDER ALGUNS PERIGOS COMO CYBERBULLYING E ALICIAMENTO.

Tópicos abordados:

- **comunidades nos jogos;**
- ***chat, cyberbullying* e aliciamento;**
- **boas práticas.**

o *cyberbullying* e o aliciamento de crianças e adolescentes na *internet* é um tema bastante discutido atualmente, porém, em quais espaços ocorrem essas práticas? É o que vamos discutir neste fascículo, utilizando os jogos como principal exemplo.



COMUNIDADES NOS JOGOS

O universo dos *games* é bastante amplo, e algo muito comum são as comunidades de jogos, mas como elas funcionam?

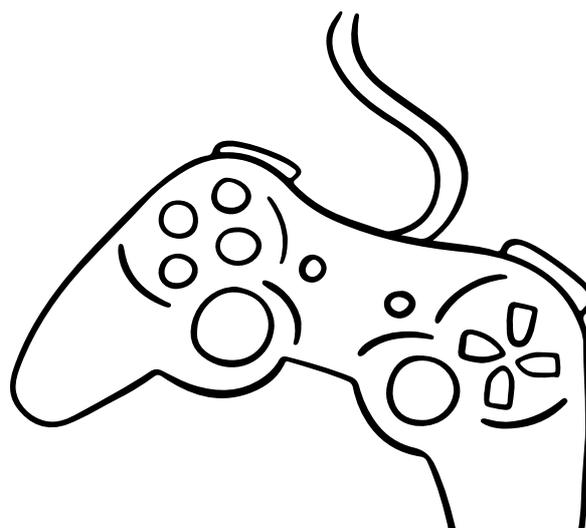
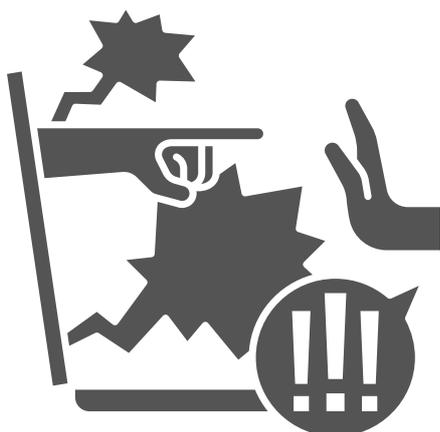


É comum que cada jogo desenvolva sua própria comunidade conforme este ganhe popularidade, formando um "grupo social" *on-line*. Ou seja, essas comunidades também funcionam como uma ferramenta de interação social.

Cada comunidade vai apresentar diferenças e particularidades, levando em conta diversos fatores como o gênero do jogo (MOBA, FPS, etc), faixa etária dos jogadores, *game design*, etc.

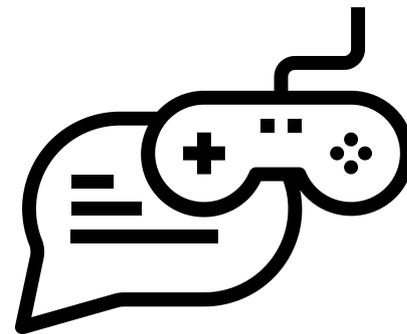


O comportamento negativo dentro dos jogos é algo que se expande por toda a comunidade *gamer*, porém, alguns gêneros têm esse problema mais agravado, com destaque para o gênero Arena de Batalha Multijogador *On-line* (MOBA).



CHAT, CYBERBULLYING E ALICIAMENTO

O *chat* principalmente em jogos do gênero MOBA, apesar de ter como objetivo facilitar a comunicação, muitas vezes é utilizado de maneira negativa, com agressões verbais contra jogadores de diferentes etnias, raças, gêneros, etc.



Esse comportamento negativo muitas vezes pode se estender para além do jogo, através da exposição de perfis em redes sociais, que é onde se formam as comunidades dos jogos.



Outro perigo presente nos *chats* é o aliciamento de jovens, que se expande para os mais diversos gêneros de jogos, seja assediando esses jovens ou guiando-os para grupos de ódio na *internet*. Ferramentas de comunicação fora do jogo como *Discord* ou *Skype* muitas vezes são utilizadas para esse fim.



BOAS PRÁTICAS

Seja paciente com jogadores que estão começando, em jogos muito competitivos é comum que jogadores iniciantes passem por experiências ruins.



Não compartilhe informações pessoais como nome completo, número de telefone, endereço, etc.

Evite clicar em *links* suspeitos disponibilizados por jogadores desconhecidos.



Muitos jogos oferecem a opção de reportar jogadores que apresentam um comportamento negativo, caso exista essa opção, denuncie esse jogador para que a empresa responsável pelo *game* possa aplicar uma possível penalização.

Por fim, seja respeitoso com os outros jogadores e busque pela cooperação dentro da sua comunidade, tornando o ambiente dentro e fora do jogo mais saudável.

