

Jogar games com respeito!

Criado por: [Ivelise Fortim](#)

Contexto

A motivação para elaboração da prática se deu em função da solicitação de uma escola particular do estado de SP para realizar-se oficinas com crianças e adolescentes sobre comportamento tóxico em videogames.

A escola traz preocupação com a briga de duas crianças de 12 anos durante uma partida de jogo eletrônico, sendo que uma sugeriu a outra que esta devia suicidar-se por ter falhado no jogo. Por comportamento tóxico se entende os comportamentos conhecidos como:

- trollagem (comportamento antidesportivo no qual o jogador vai contra as regras de conduta atrapalhando o intencionalmente outros jogadores); scamming (comportamento fraudulento ao negociar mercadorias com outros jogadores);
- assédio verbal (conhecido também como Flamming, que consiste em enviar mensagens ofensivas por meio do chat de texto ou do chat de voz);
- assédio sexual (manifestações ameaçadoras e perturbadoras, de cunho sexual íntimo, especialmente dirigido a mulheres e a comunidade LGTB+);
- trapaças (também conhecidas como hacks, se constituem no uso de softwares que concedem vantagens injustas com relação a outros jogadores violando as regras do jogo).

Esses e outros comportamentos negativos podem ocorrer durante as partidas de jogos eletrônicos multijogadores. Por acreditar que os jogos possam ser um espaço livre e saudável foi construída essa

prática.

Objetivos

O objetivo geral desta prática é promover reflexões sobre comunicação não violenta, respeito pelo outro e gentileza, dentro dos ambientes de jogos digitais. Objetivos específicos

- Incentivar a reflexão com relação aos comportamentos no mundo online no mundo virtual;
- Apresentar os problemas e consequências do comportamento tóxico em jogos;
- Incentivar comunicação empática e não violenta durante as partidas de jogos;
- Fazer uma reflexão sobre os possíveis impactos desse comportamento nas vítimas, em especial mulheres e população LGTB+

Recursos educativos

A disciplina foi concebida para aplicação online por conta do contexto da pandemia. A mediadora e os alunos trabalharam juntos na plataforma eatherpad.

Metodologia

Formato: A oficina foi realizada de forma online, tendo a participação

de 15 crianças do sétimo ano de uma escola particular. As crianças foram solicitadas a escrever no eatherpad respostas para as seguintes perguntas:

- 1) O que é brincadeira?
- 2) Tem brincadeira que magoa?
- 3) As palavras podem machucar?

A partir das respostas das crianças com relação ao que consideram brincadeira, aparecem de forma geral sentimentos positivos com relação ao brincar tais como se divertir, estar junto dos outros, estar junto da família, relaxar, entre outros. A partir das respostas da segunda pergunta, a mediadora começa a contrapor essas ideias com o conceito que descreveram anteriormente de brincadeira, o que é associada a coisas positivas. As crianças trazem com relação à segunda pergunta sentimentos com relação a piadas ou maus tratos recebidos e que não gostaram ou que ficaram chateados. A mediadora questiona se as brincadeiras foram feitas de forma online ou virtual, e a partir daí começa a perguntar sobre como são feitas as brincadeiras em jogos online.

A partir do levantamento do que as crianças escutam nos jogos online, a mediadora começa a fazer uma discussão sobre o que significa comportamento tóxico. A maioria das crianças desconhece esse conceito e considera natural que os ambientes de jogos sejam marcados por palavrões, ofensas, insultos e assédios. A mediadora trabalha no sentido de que eles entendam de que não é necessário que os jogos sejam dessa forma, e que pode haver outro tipo de comunicação durante as partidas. Além disso, trabalha com os conceitos de que uma brincadeira ou um jogo é bom quando todos estão felizes e se divertindo, sem exceção de ninguém.

Brincadeiras onde alguém fica chateado ou magoado não são boas

brincadeiras. Neste momento traz-se discussão sobre a questão do peso das palavras, e se as palavras têm o poder de machucar. Trabalha-se então conceito de comunicação não violenta, explicita-se que para que os times de jogos funcionem melhor é necessário ter uma comunicação mais efetiva e mais respeitosa. Também é discutido o que fazer diante de uma situação de comportamento tóxico, qual seja: reportar o comportamento do jogador a plataforma de jogo; bloquear o chat de texto ou de voz; abrir queixa em delegacia virtual, em casos de crimes (racismo, por exemplo); denunciar o jogador agressor a Safernet Brasil, caso a plataforma não tenha tomado atitudes e o jogador persista em importunar a vítima.

Fechamento: São reforçadas as ideias de que cada um deve fazer a sua parte para manter uma comunidade de jogos mais saudável.

Número de aulas

Um encontro com 2 horas de duração.

Resultados

O resultado da prática é a apropriação dos conceitos de respeito, empatia, comunicação não violenta e respeito ao próximo. Os estudantes estiveram mais apropriados e tiveram um entendimento melhor do que significava comportamento tóxico, dado que vários deles assumiram que praticavam tais comportamentos, mas não tinham consciência dos impactos nas vítimas. Enem na comunidade de jogos como um todo. Foi possível refletir sobre o que são essas práticas, como elas podem ser prejudiciais, bem como o que fazer caso sejam vítimas de violências virtuais. Aos que praticam coube uma reflexão de que cabe a todos

fazer uma comunidade de jogos melhor e com mais respeito.

Por que recomenda?

A prática é recomendada pois o uso de jogos entre crianças e adolescentes está extremamente disseminado, ainda mais no contexto do isolamento social proposto pela pandemia que deixou reclusas várias crianças, constituindo-se muitas vezes na sua única forma de socialização. O comportamento de agressão verbal, realizado em jogos, muitas vezes é reproduzido em redes sociais, e daí a importância de reforçar os conceitos de uma comunicação mais efetiva, menos violenta e mais gentil na internet.

Adaptação/recriação

A prática tem como inspiração os materiais como o livro “O que as famílias precisam saber sobre games: um guia para cuidadores de crianças e adolescentes” Fortim, (org), manuais do NIC.BR, manuais da Safernet Brasil, materiais do Instituto Dimicuida. Foi inspirada também pela prática Direitos e Deveres Online (Andresa Caprecci e Tatiana G.C.Luz), mas não considero que seja uma adaptação ou recriação.

Referências

FORTIM, I. (org). O que as famílias precisam saber sobre games? Um guia para cuidadores de crianças e adolescentes. Disponível em:

<https://cartilhagames.com.br/>

ROSENBERG, Marshall B. Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. Editora Agora, 2006. Tem perigo no ar. Instituto DimiCuida. Disponível em <http://www.institutodimicuida.org.br/>

Diálogo virtual 2.0: Preocupado com o que acontece na internet? Quer conversar? Disponível em: http://new.safernet.org.br/sites/default/files/content_files/Di%C3%A1logo_Virtual_Low_Web_SN_Unicef_PFDC_CGI.pdf. Acesso em 26 de maio de 2021

#InternetComResposta. Disponível em: <http://nic.br/publicacao/internet-com-resposta-cuidados-e-responsabilidades-no-uso-da-internet/>. Acesso em 26 de maio de 2021

Andresa Caprecci e Tatiana G.C.Luz. Direitos e deveres: Disponível em: <https://pilaresdofuturo.org.br/praticas/direitos-e-deveres/> Acesso em 26 de maio de 2021

As imagens e vídeos indicados nesta prática não estão sob licença CC BY NC, caso queira reutilizá-los, entre em contato com o autor da prática pelo comentário.

Áreas do conhecimento

[Ciências humanas](#)

Competências gerais da BNCC

[Argumentação e defesa de ideias](#)

[Cultura digital](#)

[Responsabilidade e cidadania](#)

Competências socioemocionais

[Resolução de problemas](#)

[Responsabilidade](#)

Sociabilidade

Trabalho em equipe

Público Alvo

Ensino Fundamental 2

Ensino Médio

Temas

Alfabetização midiática

Cyberbullying

Ofensas e ódio

Saúde mental e física na internet
