

20/04/2022 - Interview with Ivelise Fortim, researcher and professor at PUC-SP

Ana Luiza [00:00:03] Obrigada pela presença e obrigada por topar estar aqui, só para a gente garantir que essa conversa está acontecendo com seu consentimento, eu queria saber se você concorda com que essa conversa seja gravada que a gente mantenha arquivada durante o período de análise para que a gente possa fazer a transcrição e que depois todos esses arquivos sejam excluídos e essa transcrição seja enviada para o Unicef.

Ivelise Fortim [00:00:30] Tá, concordo.

Ana Luiza [00:00:33] Bom é isso. A ideia hoje é te ouvir. Quero muito saber um pouquinho mais sobre jogos on-line. Para você saber, eu tive duas entrevistas nessa última semana: uma foi com uma agente da UNICEF global que me deu uma ideia muito mais governamental de como que atua sobre políticas públicas e mais especificamente uma conversa com a Juliana Cunha da Safernet. Ela trouxe muitas informações interessantes sobre o contexto brasileiro mas ela também trouxe algo que me chamou muito a atenção: o quanto o mundo dos games, e principalmente a saúde mental dos meninos no mundo dos games, ainda é uma área que não é tão explorada pela pesquisa científica. Queria te ouvir um pouquinho de quais são os diferenciais do cyberbullying no mundo dos games, a gente até comentou um pouquinho sobre essa questão do comportamento tóxico então se você puder contar pra gente um pouquinho dessa diferença também entre comportamento tóxico e cyberbullying, e também quais são os diferenciais nesse mundo do game.

Ivelise Fortim [00:01:42] Acho que pensando em estudos têm um primeiro diferencial, alguns diferenciais né, que a gente chama de comportamento tóxico tem estudo de comportamento tóxico, eu acho que é pouco perto do que acontece, mas tem uma bibliografia que fala sobre isso e aí tem. Enfim acho que tem muita coisa para falar, deixa eu ver se eu dou um contorno... mas primeiro, então, as diferenças de cyberbullying para algo que a gente chama de comportamento tóxico, o cyberbullying alguns autores vão dar definições, isso aí depois eu posso passar, mas alguns autores vão dar a seguinte definição que é um processo que tem que ser recorrente por pelo menos três meses onde vítima e agressor se conhecem e essa agressão é uma agressão continuada e ele é um processo de pelo menos três meses. Quando a gente está pensando em comportamento tóxico, é um pouco diferente disso no sentido de que em geral a vítima e agressor não se conhecem. Eles são desconhecidos, aliás, alguns autores vão falar que isso é uma das motivações para comportamentos tóxicos: você não conhece as pessoas, você não tem relação, não estabelece relações com essas pessoas depois, então em geral o agressor e a vítima não se conhecem. Não tem uma questão persistente no sentido de que é uma sessão de jogo e é essa sessão de jogo. Essa sessão de jogo se desfaz e eu não sei quem são esses agressores, eu não sei quem são essas pessoas e aí eu vou para uma próxima sessão de jogo, então essa identidade do agressor não é conhecida para quem está sendo agredido. E a outra coisa que a gente tem de comportamento tóxico é um pouco no bullying, onde a gente tem aquelas três figuras clássicas: o agressor, a vítima e o observador. Quando a gente está pensando em comportamento tóxico, a gente não tem exatamente um observador, você tem uma pessoa que está ali meio que

participando de tudo alguém que vai lá, pode ser menos tóxico, a gente fala que pode ser menos tóxico não ser um jogador tão agressivo. Mas aí ele é um pouco diferente inclusive porque não tem essa persistência, não tem bater palma, não tem um curtir a foto que você está zuado então ele é um pouquinho esse observador, ele é um pouco diferente do que esse bullying tradicional. Então eu acho que pensar as diferenças primeiro, do comportamento tóxico pro cyberbullying é essa questão da persistência então a pessoa que te xingou hoje não é a mesma que vai te xingar daqui a 15 minutos e você nem conhece, você nem sabe quem é essa pessoa, acho que essa é uma diferença importante.

Ana Luiza [00:04:35] Legal, uma questão que eu fiquei pensando enquanto você falava na nossa pesquisa em cyberbullying houve também uma outra perspectiva que foi sobre ter uma relação desigual de poder e que isso era importante até para garantir que não haja essa denúncia ou que, enfim, a pessoa acabe ficando em silêncio. Você observa essa relação desigual também no mundo dos games?

Ivelise Fortim [00:05:00] Nos jogos é um pouco diferente disso também, porque você tem as relações de poder, elas não são as relações sociais mais tradicionais, têm um pouco disso, mas as relações de poder em geral elas são ligadas a questões do jogo.

Então o jogador que é mais experiente versus um jogador que é novato, isso é uma questão importante. Então o lugar de poder é o lugar do jogador mais experiente e muitas vezes o jogador mais experiente é que vai fazer essa agressão contra um novato.

E esse novato é um xingamento mesmo que esse jogador seja relativamente experiente. Ele é considerado um xingamento, “noob”, “novato”, esse tipo de coisa... Então ele tem uma relação com características do jogo então é um status de poder dentro daquele jogo específico, entendeu? E não necessariamente um status de poder mais social, social no sentido de que ele tem uma comunidade de jogo para ter mais a ver com a comunidade daquele jogo específico do que é uma relação de poder mais social clássico, entendeu? Mas tem relações de poder ali, principalmente o nível de experiência de jogador, nível de conhecimento e nível de experiência.

Ana Luiza [00:06:24] E você vê esses níveis de experiência afetando a habilidade ou a.... não a capacidade, mas a disponibilidade do jogador de fazer uma denúncia? Porque existem alguns mecanismos de denúncia (no jogo).

Ivelise Fortim [00:06:41] Então, mas aí eu acho que há um pouco diferente, eu acho que os jogadores fazem denúncias, mas não fazer uma denúncia não é uma relação de medo desse outro participante. O não fazer essa denúncia tem a ver com uma postura das empresas, porque a gente tem várias empresas de games com políticas variadas com relação a comportamento tóxico, bullying, racismo, todas essas coisas e muitas vezes você não denuncia porque você sabe que a empresa do jogo não vai fazer nada, não é porque você tem medo de um outro jogador contra o jogador vai fazer acontecer, é porque você denuncia e não acontece nada.

Cinco pessoas denunciam um cara e não acontece nada, então as pessoas param de denunciar e simplesmente elas sabem que não vai acontecer nada. Tanto é que em games muitas vezes a gente tem movimentos de justificação, entendeu? Que é um outro problema assim, tem um cara que foi lá e detonou

todo mundo, esse cara foi lá e detonou as meninas do jogo. Aí o grupo de amigos homens dessa menina vai lá e “avacalha” o cara, entendeu?

Porque é o único mecanismo que eles veem nesse mecanismo de justificação, nesse mecanismo de vingança, de linchamento, muitas vezes, é o único mecanismo que eles veem para a pessoa parar porque a empresa de games não toma uma atitude então e em games isso é importante que acho que é parecido com rede social, que você tem um papel da mesma tem o papel das “Big Techs” nas redes sociais, você tem um papel das empresas de games e as empresas de games se recusam a cumprir esse papel.

Você tem um sistema de banimento ou um sistema de denúncia “para inglês ver” porque aquilo não funciona, outras têm um sistema de banimento mais rígido e tem empresas que acham que o comportamento tóxico simplesmente faz parte do jogo e é isso aí. Se não quer jogar, vai jogar qualquer outra coisa, mas aqui é assim - que são políticas bem complicadas.

Por exemplo, se você for perguntar para algumas empresas sobre o que eles têm de política, nossa eles tem um negócio super bonito, né? A gente faz isso, a gente tem sistema de banimento, de denúncia e tal... Aí quando você vai lá, você está cheio de jogadores desse jogo que falam assim: “Um cara já me chamou de macaco, eu denunciei e não aconteceu nada”; “O cara me chamou de vaca”; “O cara me ofendeu”; “O cara mandou eu me matar e não aconteceu nada”.

Então a falta de denúncia, eu acho que não tem a ver com essas relações de poder mas tem a ver com essa falta de resposta das publicadoras, das desenvolvedoras, que não não têm um controle. Eu entendo que, do ponto de vista das desenvolvedoras, isto é uma coisa muito complicada de você gerenciar por muitos motivos, mas a empresa não tem uma política de banimento.

Às vezes, muitas vezes é ao contrário, a empresa acha - isso a gente tem artigos mostrando e tudo - a empresa acha que os jogadores mais tóxicos são os que consomem mais, então você não quer botar esses caras para fora da plataforma porque são os seus melhores clientes, são os clientes que mais gastam no seu jogo, então você não vai pôr os meninos mal educados pra fora, entendeu? Você não vai pôr os meninos mal educados pra fora porque são eles que pagam, são eles que estão sustentando seu jogo.

Eu vi uma outra pesquisa que fala que não é bem assim, que algumas empresas têm essa percepção mas isso não necessariamente é verdade, mas tem empresas que têm essa percepção. Então eu não vou pôr os meus meninos mal educados para fora porque são eles que me sustentam, entendeu? Dado que a gente sabe que tem empresas de games grandes que têm políticas dentro da própria empresa, a gente tem empresas de games com denúncia de machismo, com denúncia de racismo (dentro da própria empresa), entendeu? Então que são questões mais estruturais aí.

Ana Luiza [00:10:57] Claro. Uma coisa que eu fiquei pensando enquanto você falava foi a questão do bem estar psicológico, eventualmente da saúde mental e você percebe, ou existem pesquisas sobre isso contando sobre os efeitos na saúde mental desse comportamento tóxico?

Ivelise Fortim [00:11:19] Tem várias pesquisas sobre efeitos na saúde mental, ele é especialmente importante em todas as populações vulneráveis tradicionais porque tem uma agressividade geral no jogo mas tem alvos específicos que são os mesmos de sempre: mulheres, negros, homossexuais, pessoa trans... Então assim são os mesmos de sempre. Quando os brasileiros vão jogar em outros

servidores tem xenofobia, quando os brasileiros jogam com latinos americanos tem xenofobia “de lá pra cá e de cá pra lá”: você fica xingando os peruanos e você é xingado de macaco pelos americanos, mas apareceu um peruano e você já começa a xingar em espanhol também.

Então tem uma coisa de xenofobia também, que eu acho que uma coisa que rola, então ele tem alvos bastante específicos mas a agressividade entre o jogador médio, ela é de modo geral muito alta e aí tem vários motivos que se apontam tanto de por que isso acontece, quanto de quais são os efeitos que têm sobre saúde mental.

Tem uma pesquisa aqui, que depois eu te passo, que uma aluna fez ela fez só sobre efeitos na saúde mental de comportamento tóxico, e aí tem de tudo: primeiro, num jogador médio tem um stress muito grande, então você vê jogadores que falam assim: “Eu terminei a partida eu chorei”; “Eu terminei a partida eu fiquei mal, eu fiquei pensando no que as pessoas falaram”. Varia um pouco também com o estilo do jogador, jogador também recebe aquelas ofensas de maneira diferente e vai desde coisas assim até gatilho de suicídio. Tem dois ou três relatos sobre pesquisa dela de gatilho de suicídio por comportamento tóxico principalmente a população LGBT e meninas, porque ao longo dos anos a violência foi escalando um pouco também. Então, por exemplo, qualquer *shooter* que você ligar a primeira coisa que você vai ouvir é “Comi a sua mãe”, isso é o mínimo né.

E só que essa pesquisa que ela fez na pandemia, por exemplo, já escala como coisa assim: “Você não vale viver”, “Você devia se matar”, “Mulher não merece viver, mulher merece ser estuprada”. Então o nível da violência no jogo começou a escalar muito, tem uma série de coisas que estão implicadas nisso.

Até passando para outras perguntas, por exemplo, o jogo não é uma coisa que está acontecendo fora do mundo externo. Então a gente está no mundo com um discurso de ódio no geral, você está em um mundo polarizado no geral é que são questões externas que acontecem e o jogo está dentro disso, então são essas mesmas pessoas que estão dando “hate” na rede social que estão dando “hate” no jogo e que estão nesse discurso de ódio polarizado.

Esse discurso polarizado, esse tipo de coisa, tem um pano de fundo social que eu acho que tem influências importantes nisso, e tem questões que são questões do próprio jogo. Por exemplo, jogos em equipe que têm competitividade, o nível de comportamento tóxico é maior porque você estimula a competitividade entre os jogadores e o time tem que funcionar bem para ganhar. Então tem relatos das coisas dos jogadores por que você teve comportamento tóxico ou alguma coisa assim que a empresa não sabe nivelar o nível dos jogadores para um jogador muito experiente com um jogador muito novato. E qual é o problema, o fato do outro ser novato ele estraga a sua experiência de jogo e não só no ele estraga sua experiência de jogo como ele estraga o seu “*ranking*”.

Isso é uma coisa muito séria quando está jogando, o novato estraga seu ranking, então eles vêem como muito difícil você ser agradável uma pessoa que você está entendendo, que você culpa por estar estragando sua experiência de jogo, por estar estragando seu ranking, então tem algumas coisas que são características do próprio jogo e que implicam ali nessa agressividade.

Agora, os alvos são sempre os mesmos. Eu acho que em games, minha tendência é dizer que tem uma questão pior com mulheres do que uma questão de raça, tem ofensas racistas dentro do jogo, mas eu acho que tem uma caça às

mulheres - isso eu não tenho que dizer. Tem uma coisa extremamente importante com relação gênero, mulher: ou não devia estar jogando, ou você é (insult), ou você está ali por causa de seu namorado, ou então assim, porque tem uma autora que vai falar muito de games como o espaço dos meninos: o “Boys Club”, clube dos homens. Quando as mulheres entram nesse espaço, eu já vi o jogador falar assim: “Games ainda é única forma que você pode ser um macho mais escroto, se mulher começa a entrar, o que vai sobrar pra gente? onde a gente vai poder ser o que a gente é?”.

Então é como se as mulheres estivessem estragando esse clube dos homens, que é o que são os games, tem uma questão de gênero muito forte dependendo do jogo, mais forte de gênero do que de raça porque quando você está no jogo você está com o avatar, mas abriu o microfone, eu sei se você é homem ou mulher, mas eu não sei se você é branco, se é negro, se é japonês. Então para vários jogos a questão do gênero fica mais importante do que as questões de raça, entendeu?

Isso é uma coisa, a outra coisa é o seguinte: tem também, e já conversei com vários jogadores, que têm uma coisa de como se esses xingamentos eles fizessem parte de uma cultura masculina e, portanto, eles não são ofensivos. E aí parece que isto não é um problema, é um problema para a menina que se ofendeu, mas por exemplo, eu já vi jogador falando assim: “Ah eu não sei porque isso é um problema, porque os meus amigos a gente bate na cabeça do outro e fala: ‘Eai, seu viado’, ‘Eai, seu (insult)?’ e tá tudo certo”. Então aquele xingamento não parece ofensivo, e aí você fica com uma dificuldade de entender que não é porque você não se ofende que aquilo não é um xingamento, não é porque você não se ofendeu, que aquilo não é um ato agressivo, entendeu? E aí começa a ficar uma coisa naturalizada de que games é assim e que ou você aceita isso ou você está fora, e só os fortes sobrevivem, entendeu? E eu acho que é uma coisa perigosa que vai ficando um treco meio naturalizado, sabe? “Ah não, faz parte”, “Mas não, é assim mesmo”.

E tem uma coisa que é bastante preocupante que é assim uma parte considerável dos agressores é a criança, entre seus 8 e 12 anos, tanto é que eles têm um termo que é o “*Kid Toxic*” que é um termo que a galera usa, que é a criança entre 8 e 10 anos - em geral ele aprende a xingar no jogo mesmo. O cara abre o microfone e já começa a xingar porque, do ponto de vista de um menino de 10 anos, você está tentando ser o macho, você está tentando ser bom e parece que você só vai conseguir isso se você se impuser sobre os outros, se você xingar todo mundo.

Isso é uma questão, uma parte considerável das crianças é o agressor, é o cara do comportamento tóxico e às vezes, conforme vai ficando mais velho, alguns vão diminuindo esse comportamento. (Dizem:) “Ah não precisa disso ficar xingando”, “Isso é coisa de crianças, não é coisa de adulto”, mas assim, é um ambiente bem complicado.

Ana Luiza [00:19:46] É interessante o que você está trazendo Ivelise, porque eu fiquei pensando em algumas coisas. A primeira delas é que nesses últimos relatórios da Safernet, até no último evento “Dia da Internet Segura” eles apontaram de fato houve esse mesmo aumento, um aumento muito grande em caso de LGBTQfobia, mas principalmente neonazismo e discurso de ódio.

E uma diferença importante entre Cyberbullying e Cyber-hate - que é algo que Juliana Cunha apontou - foi exatamente essa de ser direcionada ao indivíduo e a características individuais versus ser direcionada a um grupo. Então você diria

que no mundo dos games esse comportamento tóxico, ele está mais direcionado a grupos específicos, mais parecido com esse Cyber-hate?

Ivelise Fortim [00:20:37] Eu penso que sim, eu acho que ele tem mais a ver com esse Cyber-hate, eu estava vendo uma apresentação de comportamento que eu fiz aqui, para te ver se chama mais algum detalhe para te passar...Mas ele tem mais a ver com isso do que com essa coisa de características pessoais, você não está vendo a pessoa.

É diferente da rede social que você tem a foto da pessoa, entendeu? Você não está vendo, está vendo só o Avatar.

E no jogador que é um jogador ranqueado, um jogador profissional, é assim: tem 300 pessoas no “elo não sei das quantas”, você meio que conhece as pessoas que estão lá, agora para a grande maioria de jogadores, você nunca vai saber quem é pessoa, você não tem contato com ela, você não sabe quem é, tudo Avatar, entendeu? Você não fica tendo contato recorrente, em outros jogos não. Por exemplo, em “MMORPG 1” você tem um contato recorrente e aí em “MMORPG 1” você pode ter bullying, mas em geral é meio que tudo Avatar. Então tem alguns marcadores que não são relevantes e eu acho que está mais parecido desse “hate” do que com bullying tradicional, de perseguição e esse tipo de coisa.

Ana Luiza [00:22:03] Legal. Pensando um pouquinho nesses papos que você teve com os adolescentes, as pessoas que você foi acompanhando, como é que se dá esse contato com os adolescentes e quais são os últimos aprendizados, assim? Como que é falar sobre games com adolescentes em si?

Ivelise Fortim [00:22:21] Eu falei com bastante criança também, porque, por exemplo, já teve escola que me chamou para falar de comportamento tóxico para a criança de oito anos. Porque rolou, enfim: uma criança estava jogando, na pandemia todo mundo estava jogando muito, uma criança jogou com outras crianças que xingaram, o xingamento saiu do jogo e foi pro WhatsApp, do WhatsApp foi para as famílias, as famílias brigaram e foi parar na escola um treco que começou no jogo, então a escola (me) chamou para falar.

Essa é uma outra questão: o comportamento tóxico. Originalmente esses jogos têm mais comportamento tóxico mesmo, tipo “Shooter”, tipo “MOBA”, em geral eles eram jogados por adolescentes ou por crianças um pouco mais velhas na faixa dos 10 anos quando começou vir esses metaversos de criança “MMORPG 1”, “MMORPG 2”.

As crianças que não tinham muito acesso a games começaram a ter mais acesso a games na pandemia, a família deixou tanto começar a jogar coisa que não deixava jogar, quanto deixar a jogar mais e as crianças mais novas começaram a ficar expostas mais cedo a esse comportamento tóxico.

Então seja para crianças de 7/ 8 anos quem está no jogo mandou se matar, que era uma coisa que a gente via com crianças um pouco mais velhas e a experiência que eu vejo muito deles assim: tem muitas crianças e adolescentes que ficam muito magoados com aquilo. Mas, ao mesmo tempo, muitos deles vão se naturalizando como se aquilo fizesse parte, até que aquilo não magoa mais, ter essas experiências.

E aí tem algumas coisas que as pessoas falam que podem vir a te magoar, mas outras já começam tipo: “Cara, pode xingar aí que eu não tô nem aí”.

Tem impactos na saúde mental, tem impactos na performance do jogo e tem uma coisa que as famílias reclamam muito: outro motivo que me chamaram para dar palestra em escola, as crianças ou adolescentes conforme o jogo ficam muito nervosos ou está todo mundo muito nervoso ou está tendo muito *hate* no jogo, a pessoa começa a ficar num estado de agitação que a pessoa faz um negócio a gente chama de “Rage”, não sei se você sabe o que é.

“Rage” é quando a pessoa está muito estressada no jogo e a pessoa está pilhada, da *hate*, dá uma confusão geral, a pessoa tem uma explosão de raiva no jogo e essa explosão de raiva pode ser uma coisa (que reflete) no jogo ou pode ser uma coisa mais física. Então, por exemplo: você tem criança que joga o controle longe, você tem adolescente que quebra o teclado, joga o mouse na parede, grita, teve uma família que me procurou que o adolescente ficou muito nervoso no jogo e começou a chutar o armário, quebrou o armário.

Então tem uma explosão que a gente chama de “rage”, tem uma explosão de raiva ali, tem uma falta de controle emocional também, mas a pessoa tem uma explosão de raiva e isso é uma outra coisa que tem a ver com o comportamento. Você pode ter um “rage” que não está ligado com o time mas o mais frequente é que você tem um “rage” que está ligado com essa treta toda, com essa confusão, tá todo mundo se xingando e você fica bravo porque o cara errou e aí você xinga o cara, você manda o cara (insult). E aí as famílias chamam, porque né... não precisa quebrar o armário porque você perdeu o seu jogo. Uma preocupação que as famílias têm é quando eles começam a dar “rage”...

Ana Luiza [00:26:21] Ivelise, é que eu acho que nesse ponto é importante para a gente entender um pouco mais o lado do adolescente porque as nossas intervenções são a partir de 13 anos de idade.

Ivelise Fortim [00:26:30] Quando a gente vai falar com o adolescente ou com as crianças, o que eles trazem é assim, é uma coisa de estar muito focado no negócio e aquilo vai subindo, vai subindo, vai subindo e você não tem como controlar aquilo. E o que eles falam é uma coisa assim de não perceber esse “rage” e “quando você vê, já foi”.

(Interrupção)

Mas enfim, eles falam de uma coisa que vai subindo o sangue e, de repente, eles têm uma explosão, e aí xinga todo mundo. Isso tem a ver com o comportamento tóxico, aí eles vão lá e xingam todo mundo. Só que depois que eles xingam todo mundo, muitos deles se sentem culpados, têm um sentimento de culpa porque eles vão lá, xingam todo mundo, mandam (insult) e aí se sentem culpados. Tem um sentimento de culpa em vários deles. Aí eles se sentem culpados, mas aí acabou a sessão de jogo, você não tem mais como reparar essa culpa porque você xingou uma pessoa que você nunca mais vai ver, você vai magoar a pessoa que você nunca mais vai ver, você não sabe quem foi.

E aí tem alguns que se sentem muito culpados e tem alguns que começam a ficar numa coisa de “Não, (insult), ele mereceu”, “Aqui só sobrevivem os mais fortes”, “Não quer brincar não desce pro play (ground)”, escutei muito esse último.

Então tem essas duas coisas, às vezes o mesmo se sente culpado e depois racionaliza que tá tudo bem e eles sentem assim, principalmente os meninos, as meninas não, mas principalmente os meninos. Como tem uma cultura masculina brasileira que já é uma cultura complicada, tem meninos que têm uma dificuldade muito grande de entender por que isso é um problema, por que é

que isso é um problema se meu pai xinga no futebol, meu pai e os amigos dele, toda vez que o jogo está tenso eles xingam, mandam o jogador "se (insult)". Eu não consigo enxergar algum problema nisso não, entendeu? "Os meus pais brigam e se xingam".

Então tem coisas que são violências naturalizadas, fora que quando você chega no jogo, aquilo não parece um problema. Eles falam muito assim, o que a gente perguntou: você se ofende? E em geral disseram que não, depois você vai conversando e já vai descobrindo que algumas coisas eles se ofendem sim.

Você se ofende? A maioria fala que não, mas tem uma coisa de que você, para eles né, você se ofende se você for fraco. Se você for forte você não se ofende, se você for realmente bom e forte você não vai se ofender com isso, você só se ofende se você é "mimimi", você só se ofende se você é menina, se você é mocinha, então os meninos têm uma coisa assim.

A experiência das meninas é bem mais complicada, a experiência das meninas é: entrei para jogar porque vi alguém jogar, vi meu pai jogar, meu irmão jogar, minhas amigas jogam, entrei ali para jogar no "Shooter" e tal. A primeira experiência da menina, na maioria delas, é horrorosa, é horrível, porque abriu o microfone, falou que é mulher e já começa: "Ah é mulher tá fazendo o que aqui, devia estar passando roupa".

Um cara falou pra mim uma vez, "Dá pra você abrir a webcam para mostrar os peitos?" "Vou te estuprar", então assim, a primeira experiência da menina é horrorosa.

Aí essa experiência da menina, uma boa parte delas, simplesmente param de jogar esse tipo de jogo: "Eu não mereço ficar escutando isso", "Eu não mereço ficar escutando esse tipo de coisa", "Até gostei desse jogo mas mano, eu não mereço isso", "Vim aqui para relaxar e o cara vem e fala que vai me estuprar", aí as meninas param de jogar.

As meninas que insistem em jogar, muitas vezes, elas têm apoio de outros meninos, têm uma rede de apoio de outros meninos ou de outras meninas, as que insistem em geral têm uma rede de apoio. E aí essa rede de apoio a comunidade LGBT também tem, a comunidade LGBT que se mantém jogando em geral também tem uma rede de apoio. Essa rede de apoio que se mantém, começa fazendo um esquema que eles começam a jogar juntos para se proteger, então você começa a fazer um dos esquemas mais protegidos, então só jogo com os meus amigos, só faço o time com os meus amigos, só jogam com quem eu conheço, não fica sem o sistema de proteção. Mas muitos param de jogar. Eu estou falando bastante de "Shooter", mas por exemplo na pandemia o "Social Deduction Game 2" foi uma loucura. Porque o "Social Deduction Game 2" não tinha chat de voz, que nem tem o "Social Deduction Game 1", o "Social Deduction Game 1" é um problema, aliás, enfim, não tinha chat de voz. Gente, as pessoas se xingaram horrores no "Discord", briga na escola por causa do "Social Deduction Game 2" e do "Discord", porque as pessoas começam a se xingar, entendeu?

Então assim, eu estou falando bastante de jogo "hardcore" que é o foco do comportamento, mas gente, qualquer coisa tipo "Social Deduction Game 2", "MMORPG 1" ou "MMORPG 2" e já pode servir.

Então as meninas têm ofensas em outros tipos de jogos, entendeu? E tem um outro problema é que às vezes as meninas que sobrevivem, elas sobrevivem mimetizando esses comportamentos violentos, então as meninas, muitas vezes tem muita menina que sobrevive, que ficou (jogando), que é tóxica e não é

pouco. A menina xinga um monte. Então já que essa é a estratégia de sobreviver aqui, eu também vou xingar então, eu também vou ser tóxica né.

Ana Luiza [00:32:53] Claro. E enquanto você falava eu fiquei pensando porque por exemplo nesse "Shooter". A gente tem alguns shooters que são bem parecidos em mecânica mas completamente diferentes nessa dinâmica, menino e menina, por exemplo entre "Shooter 2" e "Shooter 1", até porque a gente tem mais mulheres jogando em times profissionais os esportes têm maior representatividade, ao que você acha que atribui a essa diferença?

Ivelise Fortim [00:33:21] A empresa, a política da empresa. A Empresa 1, com todos os problemas, tem uma política muito melhor, não é esse nome que eles dão, mas a Empresa 1 tem uma política muito melhor de banimento e proteção à mulher do que tem o "Shooter 2". A Empresa 2 não está nem aí. Eu, para mim, é a política da empresa. E isso é muito claro no Shooter 1 porque no Shooter 1, o cara começou a ser muito escroto, você bane, você não tem medo de banir, no "Shooter 2" não, no MMORPG 3 não, entendeu? No "Shooter 3" não, mas se bem que tem bastante menina que joga "Shooter 3", no "Shooter 3" não, mas você vê tem muito mais mulher no "Shooter 1", por que? Porque a Empresa 1 é mais decente com as pessoas, entendeu?

Porque senão começa, você é atacada, a empresa não faz nada, não tem punição, o cara continua te atacando, entendeu? Cara, não tem solução. Agora se você vê que a empresa tem uma boa vontade ali.. "Oh, você vai ser banido, você vai ser suspenso" e vê que a empresa tem uma boa vontade, você fica, entendeu?

E outra, como elas andam em grupos de proteção, um jogo que tem mais mulher vai chamar mais mulher. Porque o grupo de proteção é maior, entendeu. Pra mim é a empresa e grupo de proteção.

Tem algumas pessoas que vão falar de outros aspectos "Ah o Shooter 1 é mais colorido", tem gente que fala assim, o "O Shooter 1 é pra mulher e gay", já ouvi essa frase porque as personagens são coloridas, porque os cenários são "não sei o que", a diversidade dos personagens também é muito importante, tem uma diversidade maior dos personagens, então tem um ambiente mais acolhedor do que no "Shooter 2", entendeu.

Ana Luiza [00:35:09] Claro. E voltando um pouquinho pra essa questão do "hate" que eu achei bem interessante. Você até mencionou esse descontrole emocional acompanhado de culpa depois de uma racionalização. E eu queria te ouvir no sentido de quais são essas competências ou essas *skills* emocionais que você percebe que talvez estejam em falta ou de fato possam que possam ser benéficas para o mundo dos games.

Ivelise Fortim [00:35:38] Eu acho que o controle emocional e controle de frustração, com certeza, porque jogo é uma atividade frustrante por natureza e tem uma reclamação muito grande das famílias que as crianças não sabem lidar com frustração no jogo. Então, mas acho que não é só no jogo, é na vida, é que o jogo é uma atividade frustrante. Controle de frustração porque é assim cara quando você está frustrado, você faz o quê? Você quebra as coisas? Quando você perdeu você faz o que ? Você grita? Você faz o que, você fica nervoso a tarde toda ?

Teve uma mãe que falou comigo quando fiz a [cartilha de jogos](#), acho que você

tem, né? Quando fiz a cartilha de jogos lá a gente entrevistou bastante mãe, a mãe falou assim: “Ah, eu não deixo mais jogar, não sei o que lá. Por que? Porque ele joga de manhã, ele fica nervoso o dia inteiro, porque ele fica pensando naquilo o dia inteiro, o que o cara fez, o que ele fez, ele ficar apegado naquela situação, ele fica pensando naquilo o dia inteiro”. Quer dizer, não é só quando a criança está jogando, ele não consegue perdoar o cara que roubou a arma dele porque não dá para ficar assim.

Então eu acho que com certeza: o controle emocional e controle de frustração, o que eu faço quando eu estou frustrado, e muitas vezes eu não sei o que fazer quando eu estou frustrado. Quando eu estou frustrado eu xingo, é uma das bases ali do comportamento tóxico é isso, quando estou frustrado eu xingo os outros.

Tem uma outra coisa que eu acho assim, eu acho que empatia é uma coisa que está em falta, porque você já pensou como a pessoa que está sei lá onde nesse mundo está hoje para você virar para ela e falar “se mata”. Você tem noção do que essa pessoa está sentindo hoje ou do que ela pode vir a sentir a partir do que você falou? Mas como no jogo você não tem a consequência do dia seguinte, isso meio que passa batido.

Você não falaria isso pro seu colega da escola, “se mata”, porque amanhã você vai ver ele, porque amanhã a mãe dele vai “chiar”, mas no jogo não têm essa, são interações rápidas, interações fugazes, no jogo não tem empatia, entender como os outros vão se sentir com aquilo que você falou. E acho que isso é uma coisa que tenho falado com eles, tem uns outros problemas que não só o comportamento tóxico mas eu acho que às vezes eles têm um excesso de confiança no digital, sabe. Então assim...

Ana Luiza [00:38:23] Compartilhamento de informações?

Ivelise Fortim [00:38:25] Compartilhamento de informações.

Ana Luiza [00:38:27] E privacidade né?

Ivelise Fortim [00:38:29] Compartilhamento de informações e muitas vezes o que acontece, aí nesse sentido, por um certo ponto de vista jogo é melhor que a rede social. Porque, por exemplo, a maioria dos jogos tem um controle grande de pedofilia, tem um controle grande para não ter situações de aliciamento. A maioria dos jogos tem um controle grande nesse sentido. Mas o que a gente sabe? O cara entra no “MMORPG 1” ele não fala nada dentro do “MMORPG 1” porque é bloqueado, ele não fala nada no “MMORPG 2” porque as falas são bloqueadas, mas ele convida a criança para entrar num grupo de WhatsApp do jogo. Se tiver chat de texto: “Ah, entra no meu grupo de WhatsApp para a gente discutir o jogo”. E aí, no grupo de Whatsapp que acontecem os problemas, o aliciamento, então assim: você confia demais (sobre a criança), você não tem uma desconfiança básica.

Uma vez a gente estava em uma das palestras que eu dei o “Social Deduction Game 1” estava na moda e eu baixei o “Social Deduction Game 1” pra ver o que era. E aí quando, a primeira vez que eu joguei tinha uma criança, voz de criança, a criança deu o telefone dela, a menina falou: “Eu quero um namorado, meu telefone é tal, me liga. E deu o telefone”.

Gente, sei lá quem tá do outro lado e a criança deu um telefone. Um cara falou para criança que iria ligar pra ela, eu fiquei apavorada e falei: “não, não é para

ligar não, é criança. Mas eu sei lá. Teve uma outra criança também, uma vez eu joguei e uma criança ficava assim: meu Instagram é tal, me segue no Instagram. Entendeu? É criança que está jogando e está dando dados, está dando contatos que assim, isso que eu estou falando, no jogo tá protegido mas você tem acesso, a criança te dá acesso a outras coisas no jogo, entendeu? Então esse aliciamento não vai acontecer dentro do jogo, mas você chama essa criança para fora, né.

Ana Luiza [00:40:26] Até "Twitch" por exemplo, né? Eventualmente em uma transmissão ao vivo...

Ivelise Fortim [00:40:33] Discord. Crianças jogam e o celular no chat da Twitch. Chamam a criança para entrar em qualquer servidor e a criança entra. Eu tenho um joguinho aqui que tem um clã e eles vivem falando assim: "Ah entra aí no grupo de WhatsApp".

Até pode ser que seja um grupo de adultos, eu já tive muitos amigos de jogos. Mas né? Pensando na proteção da criança, pensando em habilidades, acho que tem um excesso de confiança e tem uma falta de crítica com relação às informações, então.

Então assim, falaram no jogo tal coisa, mas será que é isso mesmo? "Ah, encontrei no Google tal coisa", mas será que é isso mesmo?

Então, acho que essas coisas são, pensando em habilidades, controle emocional, e outra: comunicação não-violenta, né? Que eu já falei na semana passada, para mim é uma habilidade que tinha que ser treinada, comunicação não violenta.

Porque tipo: "Cara, você está frustrado, mas precisa mandar o outro se matar? Desnecessário". Isso é uma coisa que eu tenho trabalhado bastante com eles, é desnecessário, isso é desnecessário para funcionamento do jogo, isso dá prejuízo para as empresas de games, as empresas de games têm prejuízo considerável com comportamento tóxico, isso dá prejuízo para a empresa de games, você está sacaneando uma pessoa que você nem conhece que pode estar num dia ruim, você está impedindo as meninas de jogar... Então para quê tudo isso? Para quê nós estamos fazendo tudo isso, entendeu?

Então acho que essa falta de crítica que: "todo mundo está xingando, vou xingar também", "por que você está xingando? Para que que você está fazendo tudo isso?" "É assim que as coisas são", "desde quando é assim que as coisas são?"

Eu joguei RPG on-line muitos anos atrás, eu nunca fui vítima de comportamento tóxico, nunca. Entendeu, não precisa ser assim, dá pra jogar de outro jeito. Tem outra coisa que eu acho que é importante: tem muitos influenciadores tóxicos que ensinam às crianças comportamento tóxico. Isso é uma outra coisa que eu acho que tem que levar em consideração: as crianças aprendem com influenciador o comportamento tóxico. As crianças aprendem a hackear com os influencers, "Ah, hackea aqui seu jogo" e sei lá o que a criança está instalando no computador. "Olha, deixei um hack aqui no meu canal que se você baixar esse hack, você atira mais rápido no "Shooter 3". Sei lá o que está instalando no computador da criança. Essa do hack eu aprendi com as crianças, as crianças que perguntaram para mim "Ah, mas não pode hackear o jogo?" "Não, temos vários problemas aqui (risos)".

Ana Luiza [00:43:22] Uma última pergunta que eu queria muito te fazer, porque acho que ela é bem central pra gente, só pra eu também respeitar o seu tempo que é em relação às intervenções. Então a gente conversou um pouquinho sobre

essas habilidades e eu queria saber se você tem experiência com intervenções, seja no mundo offline ou online, digital ou não, mais em relação à segurança digital e mais especificamente ao comportamento tóxico.

Ivelise Fortim [00:43:50] Eu fiz duas coisas: eu fiz palestra para professor de escola de nível fundamental e médio e falei direto com as crianças. Na pandemia eu dei muita palestra na escola direto para as crianças, mas eu acho que, para os professores tem uma coisa importante que é assim, os professores muitas vezes são a primeira referência da família. Então as famílias recorrem aos professores para alguma orientação e os professores não sabem dar. Os professores não têm a menor ideia e os professores não sabem o que fazer com crianças jogando “Shooter 3” dentro da sala. Então eu acho que, pensando em intervenções, ter uma abordagem com os professores das questões dos games da segurança digital, porque depois da família eles são os primeiros a ser consultados. Não é o especialista em educação midiática, não é o psicólogo, é o professor, é o professor da criança.

Eles pedem orientação e esses professores não sabem orientar. Para mim, a orientação desses professores que são a primeira rede de apoio é fundamental, porque é onde as pessoas vão buscar informação: “pode jogar ou não pode?”, a mãe diz que não sabe e que vai perguntar para a professora e a professora é uma referência do que a criança pode ou não pode fazer.

Então acho que esse foi um trabalho que fiz no ano passado, conversar com gente e eu conversei com gente no Brasil todo, num projeto que eu trabalhei, conversar com esses professores e a outra ponta foi conversar direto com as crianças. Mas na conversa com as crianças, o que eu tenho visto é que as pessoas não querem conversar com as crianças, as pessoas querem enfiar coisas na cabeça da criança. E uma das coisas é escutar as crianças e muita gente não escuta, é sentar com as crianças e entender do ponto de vista da criança qual é o problema dela, porque principalmente em games, às vezes o problema que a criança vê não é o problema que pai e a mãe vê.

Então, por exemplo, para muitas crianças a violência em um jogo não é um problema, é um problema para o pai. O problema para criança é quando o amiguinho xinga ela, o um problema para a criança é quando ela hackeia o jogo e não dá certo, é entender quais que são as questões das crianças.

As crianças amam jogar e não vir com uma atitude muito negativa já, de que elas têm que parar de jogar, de que o jogo é ruim, e elas têm que parar de jogar e ter uma abordagem muito assim: “cara, é uma porcaria, você tem que parar de fazer e eu vou te ensinar como pára de fazer porque você está viciado”. Você chegou com esse discurso, você perdeu as crianças.

E chegar mais assim: “Ah, todo mundo joga, legal! O que vocês jogam? Como vocês jogam? Quando vocês jogam? Quais são os problemas?”.

Por exemplo, como eles hackeiam muito jogo, um dos medos que as crianças têm em jogo é de hacker, porque eles vão em jogos que estão hackeados, eles têm medo que hackeiem o celular deles, isso é um medo que nem passa na cabeça do pai da mãe, mas isso é um problema do ponto de vista da criança: “E se hackear o meu celular, o que eu vou fazer?”. Eu tive uma conversa super interessante com as crianças para entender as diferenças do jogo que está hackeado, do celular que está hackeado, o que significa isso, o tempo de jogo, negociar o tempo de jogo com os pais.

Do ponto de vista da criança a meta é maximizar o tempo de jogo: “não vai dar pra jogar que você quer na vida”, e eu gosto muito de fazer com famílias, com

crianças e tudo com a metáfora da comida: "Cara, é que nem comida, não vai se entupir de chocolate, não vai dar. Você pode comer chocolate, mas se você se entupir de chocolate, não vai fazer bem pra sua saúde". O que não quer dizer que você não pode comer chocolate. E as famílias têm uma relação parecida com isso, do mesmo jeito que a gente tem família que são super rígidas, onde você não pode comer chocolate, não pode comer não sei o que, tem família que deixa se empanturrar, sabe?

Que é uma metáfora da Sherry Turkle que é o "Digital Diet". A gente tem que ter uma dieta digital balanceada, vai usar, vai jogar, mas com moderação. Não precisa se empanturrar disso, jogar até ficar com dor no olho, por exemplo, problemas que as crianças trazem: problemas no corpo, jogou demais o olho arde, jogou demais as costas doem, jogou numa posição errada e são problemas em geral que a família não vê. Então não pode jogar até arder o olho, não pode jogar e ficar com dor nas costas. Então mais ou menos por aí pensando em intervenções.

Ana Luiza [00:48:50] Em termos de intervenções digitais você conhece alguma coisa, você já viu alguma coisa por aí falando sobre esse mundo dos games para o adolescente nesse mundo dos games?

Ivelise Fortim [00:49:00] Nos games não, a gente tem uma ONG que a gente está montando agora que a proposta é essa. Que sou eu, a Alessandra Borelli e a Kelli Angelini, não sei se você conhece essas duas pessoas...

Ana Luiza [00:49:14] A Kelli Angelini eu acho que eu li algumas coisas dela pra ela essa pesquisa.

Ivelise Fortim [00:49:18] Ela fez todas as cartilhas do NIC.br. É a Kelli Angelini e a Alessandra Borelli elas são advogadas, a Alessandra Borelli trabalha num escritório de advocacia que se chama "Opice Blum" e eles têm intervenções digitais. Então a gente está fazendo a ONG, eu acredito que para o segundo semestre deve sair, mas outras iniciativas de digital eu não conheço. Eu tenho uma lista enorme de gente aqui que tem outras coisas, se você quiser posso te passar que tem outros trabalhos. Mas aqui minha listinha, você quer? Vou te passar, vou jogar aqui no chat, que é mais rápido.

Ana Luiza [00:50:11] Está bom, ótimo e eu acho que é isso. Eu vou parar a gravação aqui.