

Infância em Risco: Crimes Cibernéticos nos Jogos Virtuais

AUTORES	ORIENTADOR(a)
Maria Eduarda Martins Wojciechowski; Leonardo Mendes Pertile; Gabriel Mezzadri Faccio; Pamela Castanha; Maycon Vinicio Guedes Maria, Marcos Vinicius	Pollianna Mesquita de Moraes

INTRODUÇÃO

A sociedade atual está imersa pela crescente popularização da internet. Assim, todos passam muito tempo neste mundo digital, inclusive as crianças e adolescentes, que são frequentemente expostas a conteúdos que não são respectivos a sua faixa etária, bem como a outros diversos crimes cibernéticos. Dessa forma, torna-se fundamental analisar como esses crimes ocorrem e quais impactos podem gerar na infância

OBJETIVO

O objetivo deste trabalho é analisar esses crimes cibernéticos no cenário atual brasileiro, onde o acesso facilitado a redes sociais e dispositivos móveis cresceu de forma exponencial. Como a infância exige proteção especial, a comunicação em tempo real com desconhecidos nos jogos transforma o lazer em um ambiente vulnerável, demandando atenção da sociedade.

METODOLOGIA

O trabalho adotou uma abordagem prático-interveniente baseada em pesquisa bibliográfica sobre crimes cibernéticos na infância. A partir dos dados coletados, foram produzidos vídeos orientativos de curta duração e postados em redes sociais. A distribuição nessas plataformas digitais visou conscientizar a população em geral — sobretudo pais e educadores — aproveitando o grande alcance das redes para engajar a comunidade na proteção infantojuvenil no ambiente virtual. A escolha das redes sociais justificou-se pelo seu grande potencial de alcance e dinamismo, permitindo o fácil acesso a informação e engajamento da comunidade na proteção infantojuvenil no ambiente digital.

RESULTADOS

A publicação dos vídeos orientativos nas redes sociais gerou resultados expressivos, cumprindo o objetivo central de alcançar e engajar o público-alvo (pais, responsáveis e educadores). O formato dinâmico do conteúdo audiovisual facilitou a absorção da mensagem, gerando interações que evidenciaram uma profunda reflexão dos usuários sobre o comportamento digital dos menores sob seus cuidados. Através dos comentários, compartilhamentos e feedbacks recebidos, ficou evidente que grande parte dos responsáveis ainda subestimava os perigos ocultos em jogos virtuais aparentemente inofensivos.

Muitos relataram o desconhecimento sobre a facilidade com que desconhecidos podem interagir diretamente com crianças em tempo real por meio de chats de voz e texto integrados às plataformas de jogos.

Dessa forma, o projeto funcionou como um alerta social indispensável, quebrando a falsa sensação de segurança que o ambiente doméstico costuma transmitir. A conscientização gerada instigou os adultos a adotarem posturas mais ativas e preventivas. Sendo elas:

Supervisão atenta: Criou-se uma necessidade de observar, monitorar e filtrar o que é exposto as crianças no ambiente virtual.

Dialogo aberto: O entendimento de que a simples e pura proibição é menos eficaz que a orientação e a construção de um meio de confiança com os jovens.

Configuração de Segurança: O interesse em aprender a utilizar ferramentas de controle parental e bloqueio de privacidade nos dispositivos.

CONCLUSÃO

Em suma, a intervenção digital demonstrou que, embora as redes sociais e os jogos tragam riscos complexos, as mesmas plataformas tecnológicas podem ser utilizadas como aliadas estratégicas para a educação digital. O projeto cumpriu com êxito o papel de aproximar a teoria jurídica da realidade prática das famílias, promovendo uma rede de apoio mútua focada na segurança e na garantia dos direitos fundamentais da infância e da adolescência na era digital.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidente da República, [2026]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 11 abr. 2026.

BRASIL. Lei nº 15.211, de 2025. [ECA Digital - Lei Felca]. Brasília, DF: Presidência da República, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 12 abr. 2026.

RAMAL, Andrea. Entenda o jogo da Baleia Azul e os riscos envolvidos. G1, 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/blog/andrea-ramal/post/entenda-o-jogo-da-baleiaazul-e-os-riscos-envolvidos.html>. Acesso em: 12 abr. 2026.

SANTOS, J. B. dos; SILVA, M. A. A proteção da criança e do adolescente no ambiente digital: uma análise jurídica. Revista Delos, [s. l.], v. 16, n. 45, 2023. Disponível em: <https://ojs.revistadelos.com/ojs/index.php/delos/article/view/7378/3975>. Acesso em: 12 abr. 2026.

SOUZA, R. F. L. Desafios da segurança digital no contexto educacional. REMUNOM - Revista Multidisciplinar, [s. l.], 2024. Disponível em: <https://remunom.ojsbr.com/multidisciplinar/article/view/4459/4296>. Acesso em: 15 abr. 2026.