

Oportunidades, riscos e danos nas plataformas adjacentes a games

Opportunities, Risks, and Harms on Game-Adjacent Platforms

Rogério Marra Nunes¹, Ivelise Fortim²

¹Pontifícia Universidade Católica- Rio Grande do Sul (PUC-RS),

²Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

rogdnunes@gmail.com, ifcampos@pucsp.br

Abstract. *Introduction.* Platforms like Twitch and Discord, linked to electr games, enhance the gaming experience by providing spaces for socialization, learning, and entertainment. However, their use by children and adolescents raises concerns such as exposure to inappropriate content, hate speech, and grooming. *Objective.* To identify opportunities, risks, and harms related to the use of these platforms by children and adolescents. *Methodology.* Literature review of national and international sources, using the CO:RE classification to categorize benefits and risks. *Results.* These platforms offer opportunities such as the development of cognitive, social, and digital skills, as well as emotional support. However, they also involve risks such as exposure to violent or sexualized content, hate speech, radicalization, and grooming, intensified by influencer presence and lack of regulation. *Final considerations.* Despite potential benefits, it is essential to be aware of the risks associated with the use of these platforms by children and adolescents.

Keywords: digital games; adolescence; social networks; online risks; digital platforms.

Resumo. *Introdução.* Plataformas como Twitch e Discord, ligadas aos jogos eletrônicos, ampliam a experiência dos jogadores com socialização, aprendizagem e entretenimento. No entanto, seu uso por crianças e adolescentes levanta preocupações, como exposição a conteúdos inadequados, discursos de ódio e aliciamento. *Objetivo.* Identificar oportunidades, riscos e danos relacionados ao uso dessas plataformas por crianças e adolescentes. *Metodologia.* Revisão de literatura nacional e internacional, com uso da classificação CO:RE para organizar benefícios e riscos. *Resultados.* As plataformas oferecem oportunidades como desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e digitais, além de apoio emocional. Porém, envolvem riscos como exposição a conteúdos violentos ou sexualizados, discurso de ódio, radicalização e aliciamento, intensificados pela influência de criadores de conteúdo e falta de regulação. *Considerações finais.* Apesar dos benefícios, é fundamental atenção aos riscos associados ao uso dessas plataformas por crianças e adolescentes.

Palavras-chave: jogos digitais; adolescência; redes sociais; riscos online; plataformas digitais.

1.Introdução

As redes sociais têm desempenhado um papel significativo na vida das crianças e adolescentes, influenciando seu desenvolvimento social, cognitivo e emocional. No Brasil, 98% das crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos acessaram a internet, e 83% possuem perfil em alguma plataforma digital (NIC.br, 2024). Nesse contexto, plataformas como Twitch e Discord emergiram como espaços virtuais de interação e entretenimento, oferecendo oportunidades únicas para a construção de comunidades e o compartilhamento de interesses comuns – especialmente, o interesse por games.

Twitch e Discord são consideradas plataformas adjacentes aos jogos (PAJs) (Gandolfi e Ferdig, 2022). São serviços, aplicativos ou comunidades online vinculados ao ecossistema dos jogos digitais, mas que não são jogos em si. Complementam a experiência de jogo ao oferecer recursos como comunicação entre jogadores, transmissão ao vivo, compartilhamento de conteúdo e criação de comunidades. Focam em aspectos sociais, competitivos, educacionais ou de entretenimento, ampliando o alcance e a profundidade das interações no universo dos games. Podem oferecer recursos que permitem aos jogadores interagirem entre si como bate-papo por voz, fóruns de discussão, grupos de interesse, entre outros.

Apesar de oferecerem benefícios, tanto a Twitch quanto o Discord apresentam desafios relacionados à segurança online, como exposição a conteúdo inadequado, cyberbullying e interações com desconhecidos. Este artigo concentra-se em levantar quais são as oportunidades, riscos e danos que as plataformas adjacentes aos games podem proporcionar para crianças e adolescentes, de acordo com a classificação CO:RE (Children Online: Research and Evidence Knowledge Base) - desenvolvida por Stoilova, Livingstone & Khazbak (2021).

Método

A presente pesquisa foi desenvolvida por meio de uma revisão sistemática de literatura nacional e internacional, inicialmente conduzida em maio de 2023 e atualizada em março de 2025. Trata-se de uma investigação teórica, cuja coleta de dados foi realizada nas bases Google Scholar, SciELO e ResearchGate. Foram selecionadas, ao todo, 75 produções acadêmicas publicadas entre os anos de 2004 e 2025.

Os descritores utilizados para a busca foram organizados em diferentes combinações, com o intuito de abranger um espectro amplo de riscos psicossociais. Para a plataforma Discord, utilizaram-se as expressões: “Discord” AND “Platform” AND “Psychology”; “Discord” AND “Platform” AND “Risks”; bem como “Discord” associado individualmente a “Brasil”, “Harassment”, “Stalking”, “Grooming”, “Ideology”, “Cyberbullying” e “Gambling”. O termo “Platform” foi incluído estrategicamente para diferenciar a plataforma digital do significado comum da palavra “discord” (discórdia) em inglês.

No caso da plataforma Twitch, os descritores empregados foram: “Twitch” combinado com “Brasil”, “Risks”, “Negativity”, “Harassment”, “Stalking”, “Grooming”, “Ideology”, “Cyberbullying”, “Sexting” e “Gambling”.

Foram incluídos os artigos que abordavam temáticas de risco para crianças e adolescentes no ambiente dessas plataformas. O processo de seleção seguiu critérios de relevância, atualidade e rigor científico, buscando oferecer uma base teórica sólida para a análise proposta.

2. Plataformas adjacentes a games

Plataformas Adjacentes aos Jogos (PAJs) são reconhecidas como formas de redes sociais que oferecem aos seus usuários possibilidade de se expressarem livremente (Gandolfi e Ferdig, 2022), que as descrevem em três funções distintas : a) função de Performance, que destaca a capacidade dos usuários de demonstrar e promover suas habilidades individuais em jogos digitais, destacando a plataforma Twitch.tv; b) função de Compartilhamento de Opiniões permite aos usuários postar e debater comentários e pontos de vista, uma prática comum nos chats da Twitch e nos servidores do Discord; e c) a função de Compartilhamento de Conteúdo, que refere-se à habilidade dos usuários de publicar e compartilhar uma variedade de conteúdos, como imagens de jogos e memes, mais frequentemente no Discord.

A Twitch é considerada uma plataforma de live streaming. Esta é composta por comunidades participativas onde usuários podem realizar transmissões em tempo real de vídeo, que por sua vez são assistidas por outros usuários, denominados *viewers* (De Wit et al., 2020). Dentro da plataforma, usuários registram-se e escolhem seus nomes e montam seus perfis, com os quais se comunicam por meio de um chat existente nas transmissões e bate-papos privados (Nunes, 2022).

Seu público de mais de 2,3 milhões de usuários ativos é composto majoritariamente por homens (65%) e as faixas etárias dominantes são as dos entre 16-24 anos (41%) e 25-34 (32%) (Iqbal, 2025). Em 2024 registrou um total de 20,8 bilhões de horas assistidas, o que representa 67% do mercado de transmissões de jogos ao vivo (Iqbal, 2025). A Twitch é de propriedade da Amazon, que a adquiriu em 2014 por 970 milhões de dólares (De Wit et al., 2020).

As comunidades na Twitch referem-se aos agrupamentos de usuários ao redor de um canal (*streamer*, pessoa que faz a transmissão) (Nunes, 2022) e seus comportamentos são influenciados pelos comportamentos dos que conduzem a transmissão e seus moderadores do chat (Jiang et al., 2019). As principais motivações para justificar o engajamento das pessoas em comunidades são liberar tensão, interagir socialmente, entretenimento e busca por informações (Gandolfi, 2016; Hamari e Sjöblom, 2017; Hilvert-Bruce et al, 2018). A figura do *streamer* é peça chave da plataforma. Muitas pesquisas indicam que os *viewers* escolhem os canais que assistem por conta dos *streamers*, não nos jogos ou conteúdos produzidos (Poyane, 2019; De Wit et al., 2020; Gandolfi, 2016; Hamilton et al., 2014; Nunes, 2022). Com as transmissões centradas na imagem dos que as conduzem, os *streamers* exercem grande influência nas opiniões e funcionamento de seus chats (Hamilton et al, 2014).

O Discord é uma plataforma de mensageria online fundada em 2015, com o objetivo de atingir o público *gamer*, o que rapidamente conseguiu (Herslep e Berge, 2021). Em suas comunidades (servidores), os quais os usuários só acessam por meio de links de convite, existem salas de comunicação por chat, por voz, moderadores e *bots* de aplicativos terceiros para auxiliar na moderação (Herslep e Berge, 2021).

Essas plataformas adjacentes desempenham um papel importante no ecossistema dos jogos digitais, proporcionando um espaço para construção de comunidades, compartilhamento de conhecimento, promoção de conteúdo e interação entre jogadores. Ambas estão interligadas: são comuns servidores no Discord voltados para públicos da Twitch (comunidade de um *streamer*, por exemplo) assim como links para lives na Twitch são comumente divulgados no Discord.

Apesar de serem destinadas a maiores de 13 anos, é possível encontrar muitas crianças

nessas plataformas, dado que ambas proporcionam ambientes onde é possível conhecer pessoas que compartilham seus interesses. Essas comunidades virtuais servem como espaços de apoio social. É importante abordar oportunidades, riscos e danos associados a essas plataformas, principalmente considerando que no Brasil 12% das crianças e adolescentes acessam o Discord ao menos uma vez por mês (NIC.br, 2023) e o Brasil foi a segunda maior audiência na Twitch.tv em 2020 (Gava & Silva, 2021). Por conta de algumas diferenças com relação ao seu funcionamento, abordaremos essas redes de forma separada.

3.Oportunidades, riscos e danos no uso das PAJs

Na classificação CO:RE (Children Online: Research and Evidence Knowledge Base) - desenvolvida por Stoilova, Livingstone & Khazbak (2021), as oportunidades são definidas como atividades que podem gerar socialização, entretenimento, aprendizagem, saúde digital, participação cívica e cidadania digital. A internet pode ser um ambiente de acesso a uma gama ampla de oportunidades potencialmente positivas como aprendizagem, participação em comunidades, atividades que estimulam a criatividade, desenvolvimento de relações sociais, noções de cidadania, práticas de promoção de saúde, desenvolvimento de habilidades digitais e boas práticas de privacidade (UNICEF, 2021). A utilização das redes sociais para engajamento em atividades como desenvolvimento de trabalhos escolares ou de aprendizagem são influenciadas por inúmeros fatores socioeconômicos como classe, renda, gênero, formação acadêmica dos pais e o país que vivem (Mascheroni e Ólafsson, 2016). Estas podem atuar como espaço de acesso a informações de saúde como alimentação, práticas esportivas, educação sexual, saúde mental e suporte emocional. Essa busca está associada a um melhor desenvolvimento de competências digitais, assim como a capacidade de avaliar a confiabilidade das informações encontradas online. (UNICEF, 2021).

Em relação aos riscos, compreende-se que são atividades ou experiências específicas potencialmente danosas, as quais apresentam incertezas da severidade e dos resultados obtidos nas pesquisas (Stoilova, Livingstone, & Khazbak, 2021). Conhecida com 4Cs, a classificação orienta a análise de risco a partir de quatro pilares: conteúdo, contato, conduta e contrato (Livingstone et al., 2021), sendo que também existem riscos transversais. Os riscos podem estar relacionados a questões como agressividade, sexualidade ou valores. Os danos podem ser considerados quando há consequência negativa dessas atividades, sejam elas emocionais, físicas ou mentais. (Stoilova, Livingstone, & Khazbak, 2021).

4. Plataforma de streaming: Twitch.tv

Com relação as oportunidades, as pesquisas têm apontado o desenvolvimento de comunidades, as interações sociais e o estabelecimento de relações sociais, suporte emocional, sensibilização novos tópicos de promoção de saúde como saúde mental, entre outros proporcionados pela plataforma (De Wit et al., 2020; Hilvert-Bruce, 2018; Hamilton et al., 2014; Nunes, 2022; Uttarapong et al., 2022).

Assim como nas redes sociais, as plataformas adjacentes a jogos também têm papel importante na autoexpressão e desenvolvimento de identidade de crianças e adolescentes (UNICEF, 2021; Broadbent, 2016; Nunes, 2022). O desenvolvimento e manutenção de relacionamentos, sejam eles já pré-existentes ou desenvolvidos na internet têm sua profundidade amplificada por meio de bate-papos por chat e vídeo (Nunes, 2022; Lenhart,

2015). Alguns pontos relevantes para a saúde mental também parecem ser positivamente afetados pela Twitch, como o alívio de sentimentos de solidão, ansiedade e outros sentimentos depressivos; as trocas positivas entre usuários nas plataformas ampliam suas redes de suporte emocional e acolhimento. (Hamilton et al., 2014; Hamari e Sjöblom, 2017; Hilvert-Bruce et al, 2018; Nunes, 2022).

Com relação aos riscos, destacam-se problemas com relação a riscos de conteúdo, contato, conduta e contrato. Homens jovens, por exemplo, podem ser alvo de interações agressivas entre jogadores, comportamento frequente em *chats* de certos jogos e presente nas PAJs (Gandolfi & Ferdig, 2022). Entre as formas mais comuns de assédio online estão insultos, exposição de dados pessoais, *cyberbullying* e perseguição (*stalking*) (Blackwell, 2017), práticas frequentemente classificadas como comportamento tóxico. O comportamento tóxico pode ser direcionado a qualquer usuário, independentemente do vínculo, enquanto o *cyberbullying* envolve alvos específicos e conhecidos. Ambos podem envolver discursos de ódio, contribuindo para ambientes digitais hostis e prejudiciais ao bem-estar dos usuários.

Na Twitch, a principal manifestação de toxicidade entre *streamers* homens está relacionada à performance nos jogos, enquanto discursos de ódio — frequentemente misóginos, racistas e discriminatórios, como a pessoas LGBTQIAP+ e comunidades étnicas — são direcionados, sobretudo, a *streamers* que pertencem a esses grupos (Gandolfi & Ferdig, 2022; Kejsler, 2021). A toxicidade é compreendida como uma prática aprendida e reproduzida por usuários das plataformas (Gandolfi & Ferdig, 2022), sendo mais presente entre jogadores experientes do que iniciantes (Murnion et al., 2018). Com frequência, tais comportamentos assumem a forma de discursos de ódio, definidos como ataques motivados por características individuais, como religião, etnia, gênero ou orientação sexual (Costello, 2016). Ser alvo de comportamentos discriminatório está relacionado a níveis mais baixos de bem-estar subjetivo, como felicidade, satisfação com a vida e confiança institucional (UNICEF, 2021).

Na Twitch, um exemplo de toxicidade são as *raids*, inicialmente criadas como ferramenta de apoio entre *streamers*, mas que passaram a ser utilizadas informalmente por grupos organizados para invadir transmissões (Meisner, 2023). Em 2021, surgiram as *hate raids*, ataques coordenados e automatizados com mensagens ofensivas direcionadas especialmente a *streamers* negros, LGBTQIAP+ e mulheres (Han et al., 2023). Durante essas ações, *bots* inundam os chats com conteúdo discriminatórios, prejudicando não apenas os *streamers*, mas também suas audiências, que frequentemente compartilham das mesmas identidades-alvo (Meisner, 2023).

As Plataformas Adjacentes aos Jogos (PAJs), como os próprios jogos, são ambientes de predominância masculina, onde se reproduzem padrões socioculturais que colocam homens em posição de superioridade. Essa dinâmica é reforçada por discursos que associam o perfil de "gamer" ao masculino (Bico & Silva, 2024; Kejsler, 2021; Gandolfi & Ferdig, 2022). Comentários negativos e discriminatórios são comuns, mas raramente contestados, o que contribui para sua normalização (McDaniel, 2016; Mihailova, 2022). A ausência de reação inclui até mesmo os *streamers*, que delegam o controle do *chat* a moderadores e *bots*, frequentemente ineficazes (Kejsler, 2021; Gandolfi & Ferdig, 2022). A naturalização de comportamentos tóxicos acaba por integrá-los à própria cultura gamer (Gandolfi & Ferdig, 2022), enquanto os que os contestam tornam-se alvos de hostilidade

(Braithwaite, 2014). Isso impacta a saúde mental dos usuários, gerando efeitos como ansiedade, baixa autoestima, solidão e depressão (Wagaman, 2020; McLean & Griffiths, 2019; Uttarapong et al., 2021).

As mulheres são especialmente afetadas por práticas de assédio e objetificação. Enquanto *streamers* homens recebem comentários sobre desempenho e personalidade, mulheres são mais julgadas pela aparência (Nakandala et al., 2018; Uszkoreit, 2018). Comentários sexuais, pedidos explícitos e envio de imagens indevidas são recorrentes nas transmissões femininas (Todd & Melancon, 2019; Uttarapong et al., 2021). Para evitar abusos, muitas mulheres ocultam seu gênero, evitam jogar com desconhecidos ou assumem posturas mais agressivas (McDaniel, 2016; Cote, 2017). O anonimato e a sexualização dos conteúdos favorecem o assédio, especialmente quando o foco das lives é a figura do *streamer* (Kejser, 2021). Insultos racistas, misóginos, homofóbicos e *doxing* (compartilhamento de dados particulares) também são comuns (Uttarapong et al., 2021), e embora as ferramentas de moderação sejam úteis, exigem constante esforço dos *streamers*. Apesar da presença de discurso de ódio, O'Connor (2021) não encontrou evidências de recrutamento organizado por grupos extremistas na Twitch, como ocorre em outras plataformas, sugerindo que as políticas de moderação têm surtido algum efeito.

Em relação aos riscos de conduta, é comum crianças e adolescentes perpetrando práticas tanto de comportamento tóxico quanto de *cyberbullying* (Choi et al., 2017). Os meninos são maiores praticantes de *cyberbullying* que as meninas, e vivenciam experiências do tipo por meio de jogos digitais e mensagens de texto (UNICEF, 2021).

Entre os riscos de contrato nas PAJs, destacam-se práticas de monetização predatória, como a “gamblificação” observada na Twitch.tv. Ababarnel e Johnson (2020) identificam a adoção de estratégias semelhantes às *lootboxes*, caixas surpresa virtuais que oferecem recompensas aleatórias e têm sido criticadas por se assemelharem a jogos de azar. O termo “gamblificação” descreve a incorporação de mecânicas de aposta em interações de plataforma, como sorteios, predições e jogos com prêmios sociais ou monetários, geralmente mediados por *bots* (Ababarnel & Johnson, 2020). Práticas de marketing associadas a casas de apostas e cassinos online tornaram-se frequentes, com o patrocínio de grandes *streamers* (Ababarnel & Johnson, 2020). A predominância de homens jovens na Twitch a torna um ambiente atraente para o setor de apostas (Wardle, 2021). A plataforma também enfrenta riscos contratuais com o uso de *bots* que enviam links maliciosos ou fraudulentos por mensagens privadas, ampliando as ameaças à segurança dos usuários.

5. Plataforma de mensageria- Discord

As oportunidades no Discord estão principalmente associadas ao uso da plataforma como meio de comunicação e organização de salas virtuais. Seu uso voltado para o contexto educacional ganhou notoriedade ao longo da pandemia. A plataforma possui ferramentas suficientes para a administração de uma turma online, facilitando atividades como trabalho em grupo, condução de seminários e organização de conteúdo letivo (Kruglyk et al., 2020; Wahyuningsih e Baidi, 2021).

Com relação aos riscos, o Discord apresenta diversos riscos com relação a contato e conduta, sendo conhecido por ser um espaço de encontro para início de radicalização extremista. Na plataforma, os grupos podem proporcionar contato com desconhecidos e de forma mais próxima, sendo possível o envio de mensagens pessoais. (Herslep & Berge, 2021)

Um dos principais riscos de contato é a manipulação ideológica e a radicalização. De acordo com Herslep e Berge (2021), o Discord tem sido olhado pela academia como um espaço problemático principalmente após o conflito de Charlottesville, em 2017, quando um grupo de extrema direita usou a plataforma para organizar ao longo de meses cada detalhe uma manifestação de extrema direita, com o intuito de intimidar minorias da cidade (Maggio, 2019). O conflito resultou em 34 pessoas feridas, além de uma protestante morta, atropelada por um membro da “Unite the Rally” (organizadora do ataque) (Maggio, 2019).

Após esse conflito a atenção da mídia se voltou para o Discord, e a plataforma se viu obrigada a revisar suas políticas de privacidade e adotou medidas mais ativas de moderação. No entanto, sua associação com crimes offline e grupos de ódio persiste, inclusive no Brasil, onde a plataforma possui sua segunda maior gama de usuários mundialmente, com denúncias de assédio e misoginia (Bico & Silva, 2024; Herslep & Berge, 2021).

A ênfase do Discord na privacidade, embora elogiada, facilitou a proliferação de comunidades extremistas, que se beneficiam do anonimato e da ausência de fiscalização pública (Maggio, 2019). Herslep e Berge (2021), utilizando o site Disboard, identificaram a existência de *tags* populares ligadas ao discurso de ódio — como *nazi*, *racism*, *homophobic* — inclusive associadas a jogos infantis como Roblox e Minecraft.

Muitos desses servidores promovem conteúdo extremista, com ataques a minorias e discurso misógeno e anti-LGBTQIA+. disso, operam por meio de servidores “*feeders*” — servidores “alimentadores”, ou seja, que sua função é apenas levar para outro servidor — e “recrutadores”, que filtram e direcionam usuários a espaços mais fechados e radicais, inclusive fora da plataforma (Herslep & Berge, 2021). É por meio dos *servers feeders* que os grupos selecionam quem terá acesso aos links finais que levam aos servidores ocultos, muitas vezes presentes em outras plataformas como Telegram, Slack, Steam ou até encontros presenciais (Herslep e Berge, 2021). Segundo Gallagher (2021), esses espaços funcionam como ambientes seguros para jovens em busca de ideologias extremistas, promovendo redes de radicalização e sociabilidade da extrema direita, o autor ainda aponta que a média de idade nesses servidores como sendo 15 anos.

Assim como na Twitch, o Discord também registra *hate raids* — ataques coordenados com mensagens ofensivas voltadas a comunidades, principalmente LGBTQIAP+, com o objetivo de humilhar e assediar (Gallagher, 2021; Maggio, 2019). Esses ataques podem ultrapassar a plataforma, como no caso de usuários organizando invasões e material no Roblox com conteúdo nazistas e referências de extrema direita (Gallagher, 2021).

Quanto aos riscos de conteúdo, destaca-se o fácil acesso a material sexual por imagens, vídeos, chats e áudios. Crianças e adolescentes, especialmente meninos, buscam esse conteúdo por curiosidade, mas frequentemente se deparam com representações violentas e misóginas, o que pode levar a comportamentos sexuais de risco, como solicitações indesejadas e experimentações precoces (UNICEF, 2021). Além disso, há exposição a conteúdos prejudiciais como automutilação, suicídio, distúrbios alimentares, uso de substâncias e violência extrema (*gore*). Adolescentes de 15 a 18 anos são os mais vulneráveis, com meninas mais expostas a conteúdos sobre distúrbios alimentares e meninos a materiais relacionados à automutilação e suicídio; a prática de automutilação é mais comum entre mulheres jovens (Minkinen et al., 2017; UNICEF, 2021). Meninos frequentemente estão expostos as comunidades de misoginia online (Murphy, 2023).

Entre os riscos de contato nas PAJs, destaca-se o aliciamento sexual infantil. O grooming consiste no ato de um adulto contatar um menor, fazendo-se do uso de meios tecnológicos

para isso, com o intuito de ameaçar e atacar sua integridade sexual (Bico & Silva, 2024; Balbino & Santos, 2024). O Discord tem sido utilizado por agressores para assédio e exploração sexual de crianças, geralmente utilizando-se das seguintes etapas: formação de amizade, desenvolvimento de vínculo, avaliação de risco e exigência de exclusividade (Bico & Silva, 2024; Gusnita et al., 2023).

No Brasil, a plataforma ganhou espaço na mídia brasileira principalmente em 2023, quando o programa televisivo Fantástico denunciou servidores onde as vítimas eram ameaçadas e forçadas a produzir conteúdos sádicos, depois intimadas a participarem de videochamadas e que, se não atendessem, teriam seus vídeos e imagens divulgados. No caso houve ainda casos de aliciamento para encontros pessoais, nos quais as vítimas tiveram seus corpos violados e ainda vídeos produzidos sem seus consentimentos e reproduzidos dentro da plataforma (Bico & Silva, 2024).

O ambiente dos jogos digitais e suas plataformas favorece o *grooming* devido ao anonimato e à possibilidade de interações *in-game*, nas quais agressor e vítima compartilham experiências e constroem laços (Dresjer, 2024). Ferramentas de comunidade reforçam o sentimento de pertencimento, facilitando abordagens por interesses em comum (Gusnita et al., 2023). No Discord, a ausência de mecanismos robustos de moderação em conversas privadas intensifica o risco, permitindo o compartilhamento de imagens, vídeos e chamadas com conteúdo sexual (Dresjer, 2024). Casos de abuso, sequestro e crimes planejados via Discord já foram registrados nos EUA e no Brasil (Gusnita et al., 2023).

6. Considerações finais

As Plataformas Adjacentes aos Jogos (PAJs), como Twitch.tv e Discord, representam ambientes digitais que oferecem diversas oportunidades para o público infantojuvenil. Essas plataformas favorecem a criação de comunidades, a socialização entre pares, o suporte emocional e a conscientização sobre saúde mental. Além disso, permitem a expressão de identidade e o desenvolvimento de habilidades individuais, contribuindo para o crescimento pessoal e social dos usuários. Tais espaços, portanto, transcendem o entretenimento ao proporcionarem experiências significativas que podem impactar positivamente o bem-estar e a formação dos jovens.

Contudo, o uso das PAJs também implica riscos relevantes, como assédio, cyberbullying, exposição a conteúdos prejudiciais, fragilidade na proteção de dados e práticas de monetização predatória. No caso da Twitch, observou-se a presença de práticas tóxicas, comportamentos discriminatórios e formas de assédio enraizadas na cultura gamer e naturalizados por seus participantes. Já no Discord suas especificidades o tornaram um ambiente propício para a proliferação de conteúdos e redes de radicalização, discurso de ódio e aliciamento sexual infantil, sendo tudo isso favorecido pela ênfase da plataforma em privacidade e a dificuldade de moderação dos conteúdos que nela se encontram, somado à pouca responsabilização por condutas danosas na plataforma.

A interconexão entre jogos digitais e PAJs amplia esses riscos, que variam conforme os mecanismos de moderação adotados. Enquanto os jogos costumam dispor de sistemas de controle mais avançados, como restrição de links e interações, nas PAJs essas medidas são frequentemente limitadas e dependem de moderadores ou bots de terceiros. Além disso, essas plataformas reproduzem dinâmicas de poder e desigualdades sociais, o que demanda a promoção de uma cultura digital segura, inclusiva e responsável. Compreender

os benefícios e os riscos associados às PAJs é fundamental para garantir experiências positivas e protegidas, contribuindo para o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes.

Por fim, compreender o funcionamento das PAJs a partir de uma perspectiva de direitos como propõe o modelo CO:RE é fundamental para promover uma internet que garanta o acesso à informação, à participação e ao bem-estar, ao mesmo tempo que previna práticas de violência, exclusão e exploração. Reconhecer a centralidade dessas plataformas na vida cotidiana de crianças e adolescentes é um primeiro passo para agir de maneira ética e responsável diante dos desafios contemporâneos do mundo digital.

7.Referências

- Abarbanel, B. and Johnson, M. R. (2020). “Gambling engagement mechanisms in Twitch live streaming”, In: *International Gambling Studies*, England, p. 393–413.
- Balbino, M; Santos, V. (2024). “O aliciamento nas redes sociais como mecanismo facilitador para tráfico internacional de pessoas”. In: *LexLab*, Brasil. v. 1, p. 80–97.
- Bico, J; Silva, R. (2024). “A violação de direitos fundamentais de crianças e adolescentes brasileiros no Discord: objetificação de corpos e abuso sexual.”. In: *Disciplinarum Scientia - Ciências Sociais Aplicadas*, Brasil. v. 21, p. 1–16.
- Blackwell, L., Dimond, J., Schoenebeck, S., et al. (2017) “Classification and Its Consequences for Online Harassment: Design Insights from HeartMob”, In: *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, England, p. 1–19.
- Braithwaite, A. (2014) “‘Seriously, get out’: Feminists on the forums and the War(craft) on women”, In: *New Media & Society*, England, p. 703–718.
- Broadbent, H. (2016) “Creating a Better Internet for All”, In: *Safer Internet Day*, England.
- Choi, K.-S., et al. (2019) “Diagnosis of cyber and non-physical bullying victimization: A lifestyles and routine activities theory approach to constructing effective preventative measures”, In: *Computers in Human Behavior*, England, p. 11–19.
- Costello, M., et al. (2016) “Who views online extremism? Individual attributes leading to exposure”, In: *Computers in Human Behavior*, England, p. 311–320.
- Cote, A. C. (2017) “‘I Can Defend Myself’: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online”, In: *Games and Culture*, England, p. 136–155.
- De Wit, J., Van Der Kraan, A., and Theeuwes, J. (2020) “Live Streams on Twitch Help Viewers Cope With Difficult Periods in Life”, In: *Frontiers in Psychology*, England.
- Gallagher, A., O’Connor, C., Vaux, P., et al. (2021) “The Extreme Right on Discord”,

In: ISD's Gaming and Extremism, England.

Gandolfi, E. (2016) "To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences". In: Journal of Gaming & Virtual Worlds, 8(1), p. 63–82.

Gandolfi, E. and Ferdig, R. E. (2022) "Sharing dark sides on game service platforms: Disruptive behaviors and toxicity in DOTA2 through platform lens". In: Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, p. 468–487.

Gava, G; Silva, V. (2021). "O crescimento da plataforma de live streaming Twitch TV no Brasil em tempos de pandemia." Conference: 10º Fórum Internacional Ecoinovar Brasil.

Gusnita, C., Nurhadiyanto, L and Ladiqi, S (2023) "Patterns of Child Grooming and Sexual Harassment in Online Games". In: Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, Malaysia, p. 205–220.

Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017) "What is eSports and why do people watch it?". In: Internet Research, Finland, p. 211–232.

Hamilton, W. A., Garretson, O. and Kerne, A. (2014) "Streaming on twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media". In: Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, United States, p. 1315–1324.

Han, C. et al. (2023) "Hate Raids on Twitch: Echoes of the Past, New Modalities, and Implications for Platform Governance". In: Proceedings of the ACM on Human Computer Interaction, 7(CSCW1), England, p. 1–28.

Heslep, D. G. and Berge, P.S. (2021) "Mapping Discord's darkside: Distributed hate networks on Disboard". In: New Media and Society, United States.

Hilvert-Bruce, Z. et al. (2018) "Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch". In: Computers in Human Behavior, Australia, p. 58–67.

Kejser, K. (2021) "Pop a titty for the boys": A qualitative study of negative communication towards female streamers on Twitch, Sweden.

Maggio, E. (2019) "How an Internet Platform Galvanized the Alt-Right/Neo-Nazi Movement in America". In: <https://millerfirmllc.com/how-an-internet-platform-galvanized-the-alt-right-neo-nazi-movement-in-america/>, Feb.

McDaniel, M. A. (2016) "Women in Gaming: A Study of Female Players' Experiences in Online FPS Games".

Meisner, C. (2023) "Networked Responses to Networked Harassment? Creators' Coordinated Management of 'Hate Raids' on Twitch". In: Social Media + Society, p. 205630512311796.

- Mihailova, T. (2022) "Navigating ambiguous negativity: A case study of Twitch.tv live chats". In: *New Media & Society*, United States, p. 1830–1851.
- Minkkinen, J. et al. (2017) "Victimization and Exposure to Pro-Self-Harm and Pro-Suicide Websites: A Cross-National Study". In: *Suicide and Life-Threatening Behavior*, Finland, p. 14–26.
- Murnion, S. et al. (2018) "Machine learning and semantic analysis of in-game chat for cyberbullying". In: *Computers & Security*, England, p. 197–213.
- Nunes, RM. Fortim, I. (2022). "Twitch e Saúde Mental: Potenciais efeitos positivos e negativos de seu uso". Trabalho de conclusão de curso. In: *Repositório PUC-SP*, Brasil.
- Nakandala, S. et al. (2017) "Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform". In: *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, United States, p. 162–171.
- NIC.br (2023). "Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano 2024". In: <https://cetic.br/pt/arquivos/kidsonline/2023/criancas/>, Mar.
- NIC.br (2024). "Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano 2024". In: <https://cetic.br/pt/arquivos/kidsonline/2024/criancas/>, Mar.
- O'Connor, C. (2021) "The Extreme Right on Twitch". In: *ISD Gaming and Extremism*. England.
- Stoilova, M., Livingstone, S. & Khazbak, R. (2021) "The 4Cs: Classifying Online Risk to Children". In: *CO:RE Short Report Series on Key Topics*, Hamburgo.
- Todd, P. R. and Melancon, J. (2019) "Gender Differences in Perceptions of Trolling in Livestream Video Broadcasting". In: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, United States, p. 472–476.
- UNICEF (2021) "Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: A Rapid Review of the Evidence on Children's Internet Use and Outcomes". In: *Innocenti Discussion Papers*.
- Uszkoreit, L. (2018) "With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers".
- Uttarapong, J., Cai, J. and Wohn, D. Y. (2021) "Harassment Experiences of Women and LGBTQ Live Streamers and How They Handled Negativity". In: *ACM International Conference on Interactive Media Experiences*. United States, p. 7–19.

- Uttarapong, J. et al. (2022) "Twitch Users' Motivations and Practices During Community Mental Health Discussions". In: Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, United States, p. 1–23.
- Wagaman, M. A., Watts, K. J., Lamneck, V.; et al. (2020) "Managing stressors online and offline: LGBTQ+ Youth in the Southern United States". In: Children and Youth Services Review, United States, p. 104799.
- Wardle, H. and Zendle, D. (2021) "Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey". In: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. England.