

O crime também pode estar nos jogos online

 dinheirovivo.pt/opinia/o-crime-tambem-pode-estar-nos-jogos-online-12778540.html

31 de janeiro de 2020



O alerta emitido pela Polícia Judiciária para o perigo de utilização do jogo online Fortnite em casos de pedofilia vem reforçar aquilo que temos vindo a defender há muito: é urgente incluir o tema da cibersegurança na agenda nacional e em todos os quadrantes da nossa vida quotidiana.

O Fortnite é um jogo *online* bastante popular entre os mais novos e, por esse motivo, tem vindo a ser explorado por redes de criminosos, juntamente com outras ferramentas digitais, como é o caso das redes sociais, para perpetrar crimes como, por exemplo, o da pornografia infantil.

Desde logo, é preciso ter em consideração que o ciberespaço é um território de atuação tão real como o mundo físico e que comporta um conjunto de riscos que vêm alargar aquilo que são as já tradicionais preocupações de segurança das pessoas. Por esse motivo, tomar consciência da cibersegurança e dos riscos inerentes ao envolvimento no mundo cibernauta torna-se cada vez mais fundamental, até para o nosso bem-estar como indivíduos nesta nova era digital onde tudo é rápido e viral.

Quando em causa estejam menores, essas preocupações devem ser redobradas e, se os primeiros passos para a sua proteção devem ser dados em casa, é essencial trazer estes temas para o debate público, para as escolas, para que as crianças e também os pais possam “aprender” o bom e o mau desta nova realidade, e, assim, defender-se destes também “novos” perigos.

Primeiro, a liberdade que hoje é atribuída aos mais novos, salvo exceções pontuais, é bastante grande, havendo um menor controlo ou acompanhamento dos seus comportamentos diários fora de casa.

Este ponto levou muitos pais a procurarem, através do diálogo, impor algumas regras ou boas práticas aos seus filhos para que se possam proteger no dia-a-dia, seja “não andar sozinho em ruas duvidosas ou à noite ou não falar com estranhos”. Mas como fazer quando os perigos podem estar dentro de casa, à distância de um clique no computador que o filho tem no quarto, onde tanto tempo passa de porta fechada?

Segundo, o domínio das tecnologias de informação pelos mais novos será maior que o dos seus pais, sendo, para estes últimos, difícil compreender e monitorizar, e, para os primeiros, fácil contornar as investidas de monitorização e compreensão.

As novas gerações nasceram numa realidade onde o *online* é parte integrante das suas vidas. Os pais muitas vezes desconhecem as novas plataformas onde os filhos estão, sejam redes como o Tiktok ou jogos como o Fortnite – o que lhes traz constrangimentos para explicar que perigos bastante reais existem nas mesmas. Depois, as escolas e a sociedade civil, no geral, têm evitado discutir estes temas, dada a enorme sensibilidade em que estão envolvidos. Falamos de pedofilia, assédio, *cyberbullying*, etc.

A tudo isto acresce que qualquer medida de segurança que se possa impor aos mais novos trará sempre contornos complexos, devendo estar, antes de mais, assente no bom senso das famílias e na confiança estabelecida entre pais e filhos. Existem ferramentas de monitorização, mas os pais devem estar conscientes das implicações de privacidade que as mesmas comportam. Estabelecer algumas regras como idades mínimas de utilização da internet, partilha dos perfis das redes sociais com os pais, utilização dos dispositivos de forma limitada no tempo/espço podem ser alternativas.

Em todo o caso, a melhor forma de responder a estas ameaças é incentivar o diálogo sobre os perigos do *online* entre os meios de comunicação, sociedade civil e escolas, educar pais e filhos para o tema da cibersegurança e promover o diálogo entre gerações baseado na confiança e na compreensão, para que os filhos também possam partilhar com os pais e professores os seus receios e medos, num cenário equiparado aquilo que já é a realidade *offline*.

Bruno Castro é CEO da VisionWare