



**UNIVERSIDADE
FERNANDO
PESSOA**

CRIMES SEXUAIS CONTRA MENORES: UMA ANÁLISE DA CONSCIENCIALIZAÇÃO PARENTAL SOBRE OS RISCOS DE ABUSO SEXUAL NOS JOGOS ONLINE

[Sexual Crimes Against Minors: An Analysis of Parental Awareness of the Risks of
Sexual Abuse in Online Games]

Dissertação de Mestrado

2.º Ciclo de Estudos em Criminologia

Mariana Silva Monteiro

Orientadora:

Doutora Ana Isabel Sani

Outubro, 2024

**CRIMES SEXUAIS CONTRA MENORES: UMA ANÁLISE DA
CONSCIENCIALIZAÇÃO PARENTAL SOBRE OS RISCOS DE
ABUSO SEXUAL NOS JOGOS ONLINE**

[Sexual Crimes Against Minors: An Analysis of Parental Awareness of the Risks of
Sexual Abuse in Online Games]

Dissertação de Mestrado

2.º Ciclo de Estudos em Criminologia

Mariana Silva Monteiro

Orientadora:

Doutora Ana Isabel Sani

Ao meu irmão, João Ricardo, que eu tanto admiro e estimo com todo o meu coração.

A ti que, imerso nos jogos online e nas conversas virtuais com seus parceiros de jogo, tornaste-te não apenas a minha maior preocupação, mas também a principal inspiração por detrás da escolha do tema desta dissertação de mestrado. Não poderia conceber um assunto que não estivesse, de alguma forma, conectado a ti.

Foste essencial em minha jornada acadêmica. Cada passo longe de ti foi doloroso, tantas vezes tentando resistir à tentação de desistir para desfrutar ao teu lado o tempo precioso da tua infância. Contudo, foste também tu quem me deu a força para prosseguir, pelo que compartilho esta conquista contigo. A tua alegria de criança, a tua visão única do mundo, o teu amor e o teu entusiasmo foram inspiração. Nos momentos de exaustão e incerteza tu foste a bússola que me guiou, o farol que iluminou meu caminho. Graças a ti, cada desafio se tornou numa oportunidade de crescimento. Que sintas orgulho em mim, que vejas um pilar na tua irmã e que eu possa ser a tua força, assim como tu foste a minha, sempre.

Deixo-te, assim, uma eterna expressão de confiança, amizade e amor.

A ti, uma gratidão eterna.

Agradecimentos

A elaboração desta dissertação de mestrado não é apenas fruto de cinco anos de formação acadêmica, nasce também da colaboração e incentivo de diversas pessoas que, de uma forma ou de outra, contribuíram para que eu chegasse até onde cheguei. Gostaria, portanto, de expressar a minha sincera gratidão a todos aqueles que, direta ou indiretamente, participaram na concretização de um sonho.

A toda a comunidade pertencente à Universidade Fernando Pessoa, que acolhe calorosamente os seus alunos. A todos os docentes do 1º e 2º ciclo de estudos em Criminologia, que não apenas me ensinaram a crescer, pessoal e profissionalmente, como também moldaram a minha trajetória acadêmica. E a todos os colegas de curso com quem tive o prazer de cruzar caminhos e travar amizades.

À minha orientadora, Professora Doutora Ana Sani, expresso a minha profunda gratidão pela sua orientação e apoio incansáveis na realização desta investigação, assim como pela sua disponibilidade em auxiliar-me nas minhas indecisões.

Ao meu avô, Ricardo Malheiro, que mesmo ausente fisicamente, segue no meu coração, sendo a força que impulsiona a minha vontade de vencer.

Aos meus pais, os maiores incentivadores da realização dos meus sonhos, que nunca me permitiram desistir, me ampararam a cada queda e me ajudaram a superar todos os obstáculos.

À minha família em geral, por acreditar em mim, por toda a força, pelos conselhos, pelo carinho e pelo apoio que me proporcionaram ao longo desta jornada.

Por último, mas nunca menos importante, um agradecimento especial ao Ângelo Ribeiro, por seu amor, amizade, companhia, apoio incondicional e por ser a minha força e o meu suporte quando tudo parece estar a desmoronar.

A cada um de vocês, o meu mais sincero e especial agradecimento, por participarem não só no meu percurso académico, mas também na minha vida.

Resumo

A presente dissertação de mestrado investiga os crimes sexuais contra menores em contexto de jogos online, tendo como foco a consciencialização parental acerca dos riscos e perigos presentes na internet. Os crimes sexuais contra crianças, intensificaram-se com o avanço das novas tecnologias. Tal exemplifica-se pelo aumento significativo deste tipo de crime durante, e após, a Pandemia de Covid-19. Em equivalência, os jogos online acentuam esta preocupação, não só devido à quantidade de crianças e adolescentes diariamente online, mas também pelos avanços nas formas de comunicação. Esta pesquisa adota uma abordagem quantitativa, transversal e descritiva. Com uma amostra de 200 participantes, esta pesquisa busca analisar o conhecimento de pais/cuidadores (≥ 18 anos) de crianças (07-17 anos) sobre os perigos de abuso sexual em jogos online, através do método do inquérito apoiado pela técnica do questionário, acessível online durante 3 meses. A análise dos dados mostrou que 59.5% dos filhos dos participantes joga jogos online, frequentemente (47.1%), através do uso do telemóvel (43.7%), e principalmente no quarto (48.7%). Além disso, 57.1% dos participantes afirma ter boas competências digitais, sendo que 68.9% tem conhecimento de programas de segurança para monitorizar a atividade das crianças na internet. 32.8% dos participantes revela uma preocupação ocasional relativamente aos perigos dos jogos online, mas, apenas 34.5% considera a interação com estranhos um tema crucial a abordar, no entanto, 67.2% adotam uma comunicação aberta com os filhos, acerca dos riscos da internet. Embora 48.7% dos participantes nunca tenha ouvido falar no *grooming online*, 43.7% já conversou com os filhos sobre o assunto, sendo que, 79% dos participantes considera este crime muito grave. Importa ainda referir que 6.7% dos participantes não sabe como proceder perante um crime de *grooming online*. Por fim, 84.9% dos participantes acredita que as instituições de ensino deveriam desempenhar um papel mais ativo na consciencialização e prevenção desses crimes, sugerindo ações de sensibilização. A comunicação aberta com as crianças/adolescentes e a prevenção desta forma de crime, foram destacadas pelos participantes como as medidas sugestivas mais importantes.

Palavras-Chave

Abuso sexual infantil; Globalização; Jogos eletrónicos; Comunicação digital; Prevenção; Vitimação.

Abstract

This master's thesis investigates sexual offences against minors in the context of online games, focusing on parental awareness of the risks and dangers present on the internet. Sexual offences against children have intensified with the advance of new technologies. This is exemplified by the significant increase in this type of crime during and after the Covid-19 pandemic. Equally, online games accentuate this concern, not only because of the number of children and adolescents online on a daily basis, but also because of the advances in forms of communication. This research adopts a quantitative, cross-sectional and descriptive approach. With a sample of 200 participants, this research seeks to analyze the knowledge of parents/carers (≥ 18 years) of children (07-17 years) about the dangers of sexual abuse in online games, using the survey method supported by the questionnaire technique, accessible online for 3 months. The data analysis showed that 59.5% of the participants' children play online games, frequently (47.1%), through the use of mobile phones (43.7%), and mainly in the bedroom (48.7%). In addition, 57.1% of participants claim to have good digital skills, and 68.9% are aware of security programs to monitor children's activity on the internet. 32.8% of participants report occasional concern about the dangers of online games, but only 34.5% consider interaction with strangers a crucial topic to address. However, 67.2% communicate openly with their children about the risks of the internet. Although 48.7% of respondents have never heard of online grooming, 43.7% have talked to their children about it, and 79% of participants consider this crime to be very serious. Additionally, 6.7% of participants don't know how to deal with an online grooming crime. Finally, 84.9% of participants believe that educational institutions should play a more active role in raising awareness and preventing these crimes, suggesting awareness-raising actions. Open communication with children/adolescents and the prevention of this form of crime were highlighted by the participants as the most important suggestive measures.

Keywords

Child sexual abuse; Globalization; Electronic games; Digital communication; Prevention; Victimization.

Índice Geral

Introdução	1
Capítulo 1 – Enquadramento Teórico	
1.1. Contextualização	5
1.1.1. Relevância do Tema	10
1.1.2. Aspetos Legais e Jurídicos	11
1.1.3. Teorias da Criminologia	16
1.2. Crimes Sexuais Contra Menores	20
1.2.1. O Abuso Sexual Infantil Online	22
1.2.2. O Agressor Sexual de Menores	31
1.2.3. A Vítima de Abusos Sexuais	36
1.2.4. Impacto dos Crimes Sexuais na Vítima Menor	41
1.3. Os Jogos Eletrónicos e os seus Perigos	45
1.3.1. Efeitos da Utilização Recorrente da Internet nas Crianças e Adolescentes	50
1.3.2. A Especial Vulnerabilidade das Faixas Etárias mais Jovens	53
1.3.3. Táticas Utilizadas pelos Agressores Sexuais em Contexto de Jogos Online	56
1.4. Prevenção	59
1.4.1. Recomendações Preventivas	66
1.4.2. Programas Preventivos e de Intervenção	69
Capítulo 2 – Estudo Empírico	
2.1. Metodologia da Investigação	75
2.2. Objetivos e Hipóteses da Investigação	75

2.3.	Método	76
2.3.1.	Participantes / Amostra	76
2.3.2.	Instrumento / Material	79
2.3.3.	Procedimentos	80
2.4.	Análise dos Resultados	81
2.5.	Discussão de Resultados	91
2.6.	Limitações	97
	Conclusões	99
	Referências Bibliográficas	103
	Anexos	117
	Anexo A – Inquérito por Questionário	119
	Anexo B – Parecer da Comissão de Ética	135
	Anexo C – Autorização para a Utilização do Instrumento	137

Índice de Tabelas

Tabela 1. Características Sociodemográficas da Amostra (<i>n</i> =200)	77
Tabela 2. Localização Geográfica da Amostra (<i>n</i> =200)	78
Tabela 3. Características Sociodemográficas das Crianças/Adolescentes (<i>n</i> =200)	79
Tabela 4. Utilização da Internet pela Criança/Adolescente para Jogar Online com Outras Pessoas (<i>n</i> =119)	83
Tabela 5. Competências Digitais dos Participantes (<i>n</i> =119)	84
Tabela 6. Temas mais Importantes para Abordar com Crianças/Adolescentes (<i>n</i> =119)	85
Tabela 7. Percepção dos Pais/Cuidadores Relativamente aos Perigos dos Jogos Online (<i>n</i> =119)	86
Tabela 8. Controlo Parental para Monitorizar ou Limitar a Atividade Online das Crianças/Adolescentes de Modo a Protegê-los (<i>n</i> =119)	88
Tabela 9. Grooming Online (<i>n</i> =119)	89
Tabela 10. Ações de Consciencialização e Prevenção dos Riscos de Abuso Sexual Relacionados aos Jogos Online que os Participantes Gostariam de ver Implementadas nas Instituições de Ensino (<i>n</i> =61)	90
Tabela 11. Sugestões para partilhar com outros pais/cuidadores responsáveis de crianças/adolescentes relativamente à prevenção do abuso sexual através dos jogos online (<i>n</i> =21)	91

Índice de Gráficos

Gráfico 1. Tipos de Jogo que as Crianças/Adolescentes Costumam Jogar ($n=119$)	84
----------------------------------------------------------------------------------	----

Lista de Abreviaturas / Siglas

APAV – Associação Portuguesa de Apoio à Vítima

CPP – Código Penal Português

CPT – Crime Pattern Theory (Teoria dos Padrões Criminais)

DSM-5 – Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais)

EUA – Estados Unidos da América

GTA – Grand Theft Auto (Grande Ladrão de Automóveis)

LIS – Linha de Internet Segura

MMO – Massive Multiplayer Online (Multijogadores Massivos Online)

MMORPG – Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Personagens Online para Múltiplos Jogadores)

ODS – Objetivo de Desenvolvimento Sustentável

OMS – Organização Mundial de Saúde

OPC – Órgãos de Polícia Criminal

P2P – Peer-to-Peer (Par a Par)

PC – Personal Computer (Computador Pessoal)

PSPT – Perturbação de Stresse Pós-Traumático

RPG – Role-Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis)

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

UE – União Europeia

UNICEF – United Nations International Children's Emergency Fund (Fundo das Nações Unidas para a Infância)

YISS – Youth Internet Safety Survey

Introdução

Numa era em que a sociedade se torna cada vez mais digital, o fenómeno da violência sexual online contra menores emerge como uma preocupação social e internacional crescente, agravada pelo rápido avanço tecnológico e pela globalização (Alves et al., 2024; Araújo, 2023; UNICEF, 2020). Este fenómeno revela-se uma realidade alarmante, especialmente considerando o aumento exponencial do número de crianças e jovens que utilizam a internet diariamente, sendo o seu acesso cada vez mais praticado em ambientes isolados ou através de dispositivos móveis, dificultando, desta forma, a supervisão parental e, aumentando conseqüentemente, os riscos associados ao uso da internet (Prioste et al., 2018).

A rápida evolução das tecnologias digitais tem transformado significativamente a forma como interagimos e nos comunicamos, particularmente no que diz respeito à forma precária como as crianças e adolescentes se envolvem com o mundo (Gottfried et al., 2020). Com cerca de um terço dos utilizadores das novas plataformas digitais em todo o mundo composto por crianças e jovens (UNICEF, 2017), torna-se crucial considerar que esses espaços digitais podem rapidamente transformar-se em cenários de violência (Callou et al., 2019). Além disso, há uma tendência crescente de agressores sexuais que recorrem à internet para se conectar e se comunicar com crianças, além de compartilhar e tornar público conteúdos relacionados ao abuso sexual infantil (Comissão Europeia, s.d.; Gottfried et al., 2020). A pandemia de Covid-19 veio destacar ainda mais a necessidade de uma abordagem preventiva abrangente em toda a sociedade, garantindo uma resposta robusta e multifacetada às necessidades das crianças (UNICEF, 2023a).

O desenvolvimento tecnológico dos jogos online facilita e oferece positivamente novas oportunidades de interação global (Silva & Resende, 2012), no entanto, em contrapartida, também expõe os jovens a riscos e perigos significativos em todos os aspetos (Prioste et al., 2018). A constante evolução das tecnologias digitais nas últimas décadas (UNICEF, 2020), proporcionou experiências de jogo cada vez mais imersivas e envolventes, levando a que os jogos eletrónicos venham a ganhar uma crescente popularidade, tornando-se numa forma de entretenimento amplamente acessível e atrativa para pessoas de todas as idades e em todo o mundo (Cassel et al., 2019). Contudo, juntamente com estas oportunidades de conexão e entretenimento, surgem também preocupações relacionada

com os perigos associados aos jogos online, particularmente no que diz respeito ao contacto com estranhos, ao aliciamento de menores para fins sexuais, bem como às restantes diferentes formas de abuso sexual infantil (Prioste et al., 2018). Assim, além da exposição a conteúdos impróprios à idade, diversos jogos eletrónicos permitem a interação online com outros jogadores, o que pode expor as crianças a situações de perigo (Prioste et al., 2018).

Sabe-se que as redes sociais, como o Facebook, o Instagram, o Twitter, o WhatsApp e ainda as salas de conversa em jogos online, são pontos de partida chamativos aos criminosos sexuais, muito devido à quantidade de crianças e adolescentes vulneráveis que se encontram a navegar nestes sites (Santos, 2022). A falta de consciencialização por parte dos pais/cuidadores destas crianças e jovens menores de idade, e a inadequação da legislação face a este novo paradigma tecnológico, destacam a urgência de estratégias preventivas eficazes neste sentido (Aguiar et al., 2023). Da mesma forma, o papel da supervisão parental face ao contexto online e aos perigos de aliciamento sexual de menores online tem vindo a ser ignorado pelas políticas, pelo que se demonstra necessário dar uma volta à situação (Kamar et al., 2022).

Existe uma maior complexidade e dificuldade em investigar os crimes informáticos por parte das autoridades competentes pelo que, no mundo digital, “a prova tem uma natureza instável e iminentemente fungível comparativamente às provas tradicionais do meio forense, como por exemplo a testemunha ocular, a impressão digital ou o ADN” (Santos et al., 2008, p.7). As estatísticas, por sua vez, demonstram ser ferramentas essenciais para uma boa gestão da segurança (Maia, 2021). No entanto, é visível que as estatísticas criminais apresentam apenas uma parte da realidade que efetivamente acontece (Maia, 2021), especialmente no ambiente online.

Num contexto em que a segurança online das crianças e jovens se torna uma prioridade crucial, a presente dissertação de mestrado visa fornecer uma visão aprofundada e devidamente informada da violência sexual online contra menores em Portugal e no mundo, com foco especial nos jogos online, contribuindo assim para a proteção da infância neste cenário digital em constante evolução e para a prevenção da vitimação infantil. Desta forma, ao longo deste trabalho, realiza-se uma análise intensiva do fenómeno permitindo uma compreensão mais abrangente da temática, de modo a fornecer informações valiosas para o desenvolvimento de estratégias de consciencialização e educação, com o propósito de reduzir os riscos de crimes sexuais contra crianças por meio

dos jogos online, na esperança de que os resultados obtidos possam ainda contribuir de forma positiva na criação de programas de prevenção mais eficazes. A presente pesquisa visa então explorar a compreensão e o conhecimento que os pais/cuidadores de menores têm sobre os riscos específicos de abuso sexual por meio dos jogos online, reconhecendo a importância de fornecer informações cruciais para a prevenção da vitimação infantil deste tipo de crime. Assim, por meio deste estudo, almejamos contribuir para a criação de ambientes digitais mais seguros, onde as crianças possam desfrutar dos benefícios dos jogos online sem estarem expostas a perigos com o abuso sexual.

No enquadramento teórico (Capítulo 1), busca-se estabelecer uma compreensão abrangente do tema, contextualizando-o e elucidando termos fundamentais para a análise subsequente, explorar a especial vulnerabilidade das crianças e jovens, as táticas frequentemente utilizadas online pelos agressores sexuais e o impacto devastador que tais incidentes têm sobre as vítimas, e, ainda, abordar diversas teorias da criminologia pertinentes para a compreensão dos motivadores por trás desses crimes.

Já no estudo empírico (Capítulo 2), de forma a investigar e compreender o conhecimento dos pais/cuidadores de crianças acerca dos perigos de abuso sexual associados aos jogos online, utiliza-se uma abordagem quantitativa, de carácter transversal e descritivo. A amostra selecionada abrange pais e/ou cuidadores responsáveis de crianças e adolescentes em idade escolar, com acesso à internet e aos jogos online. Os dados foram coletados através de um inquérito por questionário digital composto por 42 questões, abrangendo características sociodemográficas, padrões de utilização dos jogos online, conhecimento acerca dos riscos de abuso sexual e práticas de controlo parental. Estes dados foram posteriormente tratados estatisticamente com o auxílio do programa informático Statistical Package for Social Sciences (SPSS).

Desta forma, mediante a análise detalhada e tratamento cuidadoso dos resultados obtidos, será possível chegar a outra fase do estudo: a discussão dos resultados, onde será empreendida uma análise crítica e interpretativa dos dados, explorando as implicações e contribuições para o campo de estudo em questão, bem como as limitações encontradas ao longo do presente trabalho.

A conclusão final, por sua vez, refletirá as principais ideias extraídas deste estudo.

Capítulo 1 – Enquadramento Teórico

1.1. Contextualização

A globalização é um fenómeno crescente que, de acordo com Góis e Barros-Platiau (2000), teve início no ano de 1492, século XV, com as expedições de Cristóvão Colombo em busca de novos territórios, o que levou à rutura do isolamento dos continentes europeu, asiático e africano. No século XX, impulsionado pelo desenvolvimento da tecnologia e da ciência, e pela fragmentação territorial, deu-se um segundo momento da globalização (Góis & Barros-Platiau, 2000). Neste período, em 1969, surgiu a internet, inicialmente criada pelo governo dos Estados Unidos da América (EUA) para fins militares, passando mais tarde a ser utilizada para interligar universidades norte-americanas e instituto de pesquisa de diferentes países (Simas, 2014). A internet demonstra ter um papel crucial, tanto no passado histórico quanto na sociedade atual, auxiliando em inúmeros serviços e estruturas, tais como as áreas militares, económicas, de telecomunicações e governamentais, além de setores importantes como a saúde e a segurança (Simas, 2014).

Assim, a globalização marca revoluções tecnológicas significativas, trazendo inovações e avanços que impulsionaram o desenvolvimento social em todos os países do mundo (Simas, 2014). Essas inovações vieram proporcionar à humanidade meios de comunicação mais ágeis do que nunca (Sani et al., 2018), tornando cada vez mais fácil e rápida a interação entre pessoas espalhadas pelo mundo inteiro. Graças à internet, as novas gerações têm atualmente um acesso instantâneo a uma ampla gama de informações, bem como a uma fácil e rápida e eficaz interação com o mundo, algo inimaginável no passado (Gottfried et al., 2020), uma vez que, antes do aparecimento da internet, a comunicação dependia de meios mais lentos, como o envio de cartas, cuja entrega podia levar dias, meses ou até anos para alcançar o destinatário (Santos, 2022). Esta evolução tecnológica trouxe uma série de vantagens para o mundo, abrangendo áreas como a economia, a cultura, o desenvolvimento social e as relações interpessoais (Santos, 2022). Contudo, diante da facilidade e velocidade de acesso às informações proporcionadas por esta era digital, que permitem a transferência instantânea de informações além das fronteiras, indivíduos maliciosos e criminosos tiveram a sua atenção atraída, servindo-se dos meios de comunicação virtuais para a prática de diversificados atos ilícitos (Gottfried

et al., 2020; Sani et al., 2018). Assim, surgem os crimes cibernéticos, definidos como uma variedade de crimes cometidos por meio de redes de comunicação online, que envolvem o uso de um computador, incluindo os crimes contra a dignidade e autodeterminação sexual de crianças e adolescentes (Santos, 2022), considerados como o grupo mais vulnerável a esta atuação criminosa, não só em razão de idade e inexperiência, como também por estarem constantemente ligados ao mundo virtual.

Por sua vez, a violência contra as crianças representa um desafio global e de extrema importância, abrangendo diversas formas, tais como a violência física, violência sexual, violência emocional ou a violência por negligência (UNICEF, 2020). No entanto, é crucial direcionar um foco especial ao abuso sexual infantil contra crianças e adolescentes (UNICEF, 2020). Infelizmente, o abuso sexual infantil representa uma das formas de maus-tratos mais frequente (Alves et al., 2024). O abuso sexual é um “fenómeno global que afeta crianças de todas as idades e em todos os contextos”, incluindo aqueles direcionados à sua proteção, como a família e/ou as instituições de ensino, de forma a comprometer o desenvolvimento físico, psicológico e social das crianças (Assembleia da República, 2023, p.1).

Embora pouco reconhecida pela comunidade científica e pela sociedade em geral no âmbito português, o fenómeno da violência sexual contra menores no contexto do online acentua-se, destacando-se como uma crescente fonte de preocupação em estudos internacionais (Araújo, 2023; UNICEF, 2020), visto que a internet sofreu uma revolução em termos de velocidade e facilidade com que a informação é trocada e os conteúdos são produzidos de forma simples e anónima (Freitas, 2022). De acordo com Sotoca-Plaza et al. (2019), alguns autores referem-se ao uso da internet como o “tripe A: accesible, asequible y anónimo” (p.21), ou seja, acessível, economicamente viável e anónimo. Este facto, sem dúvida, tem contribuído para um aumento da incidência de crimes sexuais contra crianças, resultando no crescimento global da produção, venda, disseminação, armazenamento e consumo de conteúdo sexual infantil (Sotoca-Plaza et al., 2019), configurando-se como uma grave violação dos direitos mais fundamentais (Santos, 2022).

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) são equipamentos que transmitem diariamente uma variedade de conteúdos e informações, tornando-se parte essencial do nosso cotidiano por meio de telemóveis, tablets, o Computador Pessoal (PC) e televisões (Eisenstein, 2022). As TIC's têm o potencial de amplificar a capacidade de incitar à violência, seja em nível individual ou em uma escala mais ampla, impactando o futuro

das crianças (Sani et al., 2024), tendo um impacto significativo no desenvolvimento cerebral, mental e social, especialmente no que diz respeito às crianças e adolescentes (Eisenstein, 2022). Portanto, é crucial considerar a interconexão de certos fenómenos violentos perpetrados através das TIC's, o que torna as crianças e adolescentes mais vulneráveis aos perigos associados ao uso das tecnologias (Sani et al., 2024). O acesso a conteúdos impróprios para a idade, a apologia a crimes, o contacto com pessoas desconhecidas, o aliciamento sexual, a exposição a comentários maldosos, a incitação ao consumo de álcool e/ou drogas e o dispêndio excessivo do tempo nos jogos online são alguns dos perigos envoltos à atividade das crianças na internet (Prioste et al., 2018).

Com a rápida evolução das novas tecnologias em todo o mundo, a utilização e acesso à internet está a tornar-se cada vez mais comum, frequente e precoce (Eisenstein, 2022; Prioste et al., 2018), o que demonstra ser, de certa perspetiva, uma mais-valia na vida de diversas crianças e jovens (UNICEF, 2020), trazendo-lhes inúmeros benefícios (Prioste et al., 2018), bem como na medida em que facilita a socialização entre indivíduos de todo o mundo (Santos, 2022). No entanto, além de benefícios, também os malefícios online têm crescido exponencialmente, especialmente no que toca à escala, complexidade e perigo do abuso sexual infantil online (UNICEF, 2020), muito devido a este “uso precoce, excessivo e prolongado e, sem supervisão parentar ou mediação educativa” (Eisenstein, 2022, p.9). Crianças e jovens de todo o mundo são mais suscetíveis a sofrer diversas formas de violência em comparação com adultos, tais como: o aliciamento online de crianças para fins sexuais; a transmissão e distribuição de conteúdos de abuso sexual infantil; os conteúdos inapropriados para a idade, entre outros (Eisenstein, 2022; UNICEF, 2020).

O surgir da Pandemia de Covid-19, por sua vez, resultou também num aumento significativo dos riscos de violência sexual contra menores online, bem como desafios para a prevenção dos mesmos (UNICEF, 2020), tendo em conta que, durante a época de isolamento, os crimes cibernéticos, já antes caracterizados por níveis elevados, tiveram realmente um aumento significativo (Europol, 2020; Martins et al., 2023; Parlamento Europeu, 2021), tanto na “superfície” quanto na dark web (Europol, 2020, p.3). A título de exemplo, e segundo um relatório das Nações Unidas sobre drogas e crime, traficantes de pessoas a nível global utilizam cada vez mais as novas tecnologias, de modo a alcançar um maior número de vítimas, principalmente crianças e adolescentes (UNODC, 2021). Do mesmo modo, a pandemia de Covid-19 contribuiu para um aumento da disseminação

de conteúdos de abuso sexual infantil, que já estava em níveis preocupantes (Europol, 2020).

A década de 1990 foi marcada por grandes inovações no mundo dos jogos eletrónicos (Francisco et al., 2019) e, em 2010, a sua distribuição digital cresceu significativamente passando a dominar o mercado (Francisco et al., 2019). Assim, no cenário digital da atualidade, os jogos online destacam-se como um espelho nítido da globalização, na medida em que jogadores de diferentes partes do mundo transcendem barreiras geográficas, interagem e conectam-se virtualmente de forma a colaborar e competir entre si (Bohnen et al., s.d.), permitindo que um número considerável de jogadores participe em uma única partida (Silva & Resende, 2012). Além disso, a natureza e a oferta de recursos de comunicação nos jogos online evoluíram consideravelmente nos últimos anos (Bohnen et al., s.d.), permitindo que os jogadores comuniquem entre si (Santos, 2022). Este fenómeno reflete não apenas o avanço tecnológico, mas também uma mudança cultural significativa na forma como as pessoas consomem o entretenimento digital e interagem entre si através da tecnologia. Estas “salas de jogo” virtuais destacam-se como uma das áreas onde os criminosos sexuais atuam (Santos, 2022). Em consequente deste aspeto, e tendo em conta o estudo levado a cabo por Silva e Resende em 2012, é crucial reconhecer-se aquilo que alguns jogadores relatam como sendo um dos principais problemas dos jogos online: o facto de que não se tem garantia sobre a identidade dos parceiros de jogo, visto que personagens virtuais podem apresentar-se como sendo, por exemplo, outras crianças (Silva & Resende, 2012), tornando difícil perceber-se aquilo que é a realidade, isto porque, atrás de um possível perfil falso, poderá existir um criminoso sexual (Santos, 2022).

Um dos estudos pioneiros acerca do tema da vitimação de crianças e adolescentes através da internet foi conduzido nos EUA entre 2000 e 2010 (Sani et al., 2024). Trata-se do Youth Internet Safety Survey (YISS) que se encontra dividido em três fases: YISS-1, YISS-2 e YISS-3. De uma amostra de aproximadamente 1.500 participantes, com idades compreendidas entre os 10 e os 17 anos, o YISS-1 concluiu que cerca de 19% relataram ter sido abordados online por indivíduos adultos com intenções sexuais (Finkelhor et al., 2000). O YISS-2, com resultados semelhantes, concluiu que cerca de 13% dos participantes da pesquisa foram vítimas de solicitações sexuais online (Wolak, 2006). Por sua vez, no YISS-3, 9% das crianças e adolescentes da amostra também relataram este tipo de vitimação online (Jones et al., 2011).

Relativamente à evolução e prevalência de materiais de abuso sexual infantil disponíveis na internet destacam-se estatísticas do número de denúncias realizadas nos últimos anos. Após a introdução do crime de aliciamento de menores para fins sexuais na legislação em 2015, os dados oficiais indicam uma prevalência entre 1% (registrada em 2020) (Segurança Interna, 2021) e 1,7% (registrada em 2019) (Segurança Interna, 2020). Nos últimos cinco anos houve um aumento preocupante nas denúncias de material de abuso sexual infantil. Em 2019 foram registadas 132.700 denúncias (IWF, 2020), tendo este número subido para 153.350 em 2020 (IWF, 2021). Em 2021, o número de denúncias de materiais de abuso sexual infantil registou um total de 252.194 (IWF, 2022), e, em 2022, chegou a 375.230 (IWF, 2023). No último ano, em 2023, atingiu-se as 392.665 denúncias de materiais de abuso sexual infantil, sendo confirmadas 275.652 páginas web com conteúdos variados, e 92% desses conteúdos foram identificados como “autogerados” (IWF, 2024). Entende-se por “materiais autogerados” aqueles que foram produzidos voluntária ou involuntariamente ou por meio de coerção pelas próprias crianças e jovens vítimas (Stevenson et al., s.d.). É também sabido que, cerca de um terço dos materiais de abuso sexual infantil foram disponibilizados na internet conforme produzidos por crianças e adolescentes menores vítimas de aliciamento infantil online (IWF, 2019), representando a maioria das imagens produzidas identificadas em redes P2P, mídias sociais, salas de conversa online e na dark web (Stevenson et al., s.d.). A maioria das vítimas teria entre 11 e 13 anos, sendo 97% do sexo feminino (IWF, 2022). De notar que a maioria das imagens são de carácter explícito (IWF, 2023).

Por sua vez, em 2020, o Centro Nacional para Crianças Desaparecidas e Exploradas, relatou um aumento significativo de 97,5% no número de relatórios de denúncias de materiais de abuso sexual infantil, em todo o mundo, em relação ao ano anterior (NCMEC, 2021). O número subiu de 19.174, em 2019, para 37.872, em 2020 (NCMEC, 2021).

Entretanto, é essencial observar-se que as estimativas oficiais de ocorrência são mais baixas do que a perceção pública sobre o aliciamento online de menores, sugerindo que este crime pode ser um dos menos denunciados no âmbito dos crimes contra a autodeterminação sexual (Sani et al., 2024).

Posto isto, o aliciamento online de crianças e adolescentes tornou-se uma questão preocupante que exige a criação de legislações mais eficazes, alinhadas aos avanços científicos e tecnológicos, com o propósito de proteger os direitos humanos, aumentar a

confiança da população e assegurar que os culpados sejam devidamente punidos (Sani et al., 2024), tanto no ambiente offline quanto online.

1.1.1. Relevância do Tema

Nota-se que a sociedade contemporânea enfrenta novos desafios decorrentes da revolução tecnológica e da globalização, e, lamentavelmente, combater esta impercetível e cada vez mais usual forma de criminalidade, demonstra ser um entrave às forças de segurança, sendo que os métodos de combate, a capacitação de profissionais na investigação de evidências deixadas por criminosos cibernéticos e a legislação relacionada aos crimes e criminosos cibernéticos não acompanharam adequadamente o avanço das tecnologias (Aguiar et al., 2023).

O surgir da Pandemia de Covid-19, por sua vez, veio destacar a urgência de garantir a prevenção da violência sexual contra menores online (Santos, 2022), na medida em que trouxe também maiores riscos de vitimação e maiores desafios para a prevenção (UNICEF, 2020). O progresso da tecnologia foi crucial ao longo destes meses de confinamento obrigatório que enfrentamos no ano de 2020, que levou pessoas de todo o mundo à utilização frequente e por períodos prolongados das novas tecnologias, tanto para trabalho (*home office*) ou para as aulas online, bem como para o acesso a serviços públicos ou o entretenimento e lazer, facto que não apenas aumentou o número de crianças e adolescentes online, como também prolongou o tempo de uso da internet (Parlamento Europeu, 2021). Conforme se pode verificar pelos dados do Instituto Nacional de Estatísticas (2020), em Portugal, no ano de 2020, verificou-se um aumento significativo no número de utilizadores da internet, com as famílias que têm jovens até aos 15 anos apresentando um acesso à internet superior ao da população em geral. Não obstante, a falha na supervisão e orientação dos pais e/ou responsáveis por crianças e adolescentes têm contribuído para o aumento do número de vítimas menores de abuso e exploração sexual online cumulada com a propagação de conteúdos pornográficos infantis (Kamar et al., 2022; Parlamento Europeu, 2021).

É sabido que o desenvolvimento tecnológico da internet e dos jogos online veio possibilitar a novas formas de interação social (Silva & Resende, 2012), pelo que é crucial aprofundar a temática, destacando os potenciais perigos e apresentando-os à sociedade de modo a prevenir situações de vitimação, medida fundamental para mitigar os riscos

associados a estas novas formas de interação digital. Numa revisão de pesquisas em estudos da Finlândia, Alemanha e Suécia baseados no estudo do uso de material online de abuso sexual infantil e comportamento sexual em relação às crianças no ano de 2019, a *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF) concluiu que um em cada cinco homens adultos tiveram conversas sexualizadas online com crianças, e um em cada vinte homens admitiram algum tipo de comportamento sexualizado online em relação a crianças que sabidamente eram menores de 12 anos (UNICEF, 2020).

Assim sendo, a pertinência do tema decorre da necessidade em reconhecer os riscos associados à utilização da internet, focando-se na prevenção da vitimação infantil, por meio dos cuidadores responsáveis pela criança e/ou adolescente (pais, avós, cuidadores informais, etc.), que, na grande maioria das vezes, não têm noção da realidade deste fenómeno, principalmente no que diz respeito aos perigos dos jogos online – que deveriam ser um meio de diversão e descontração. Assim, mostra-se essencial sensibilizar a população sobre os perigos da internet, com atenção especial aos mais jovens, para que se possa prevenir e combater o cibercrime de forma conjunta. O estudo que se segue tem então como propósito apresentar informação relativa aos perigos que as crianças podem estar sujeitas no novo mundo online, nomeadamente nos jogos online, e diminuindo consequentemente este tipo de crime.

1.1.2. Aspetos Legais e Jurídicos

O abuso e a exploração sexual infantil são uma realidade persistente que atravessa gerações, sendo descrito como uma “forma de maltrato histórica” (Castro, 2023, p.164), e uma violação dos direitos humanos (UNICEF, 2020), tendo um impacto significativo na saúde física e mental, no bem-estar e no desenvolvimento pleno e saudável da criança (Assembleia da República, 2023). Durante muitos anos, este crime foi amplamente ignorado, no entanto, graças aos diversos estudos e artigos produzidos e publicado sobre o tema, tem vindo a ganhar destaque e repercussão (Castro, 2023). É de realçar que a perceção e definição de uma criança em um dado contexto histórico-cultural impacta a compreensão do que é considerado abusivo ou não, especialmente no que diz respeito à proteção de práticas e relações que respeitem a sua condição de sujeito de direitos (Fernandes, 2021). Em muitas partes do mundo, o abuso sexual infantil permanece um tabu, sendo considerado um “tema oculto e estigmatizante” (UNICEF, 2020, p.5), sendo

que, em muitos casos, este crime foi justificado social e legalmente (Castro, 2023). A relutância em discutir abertamente o problema muitas vezes resulta da descrença na justiça e atuação policial, descredibilização e/ou desvalorização da vítima, e sentimentos de impunidade do agressor em torno desse tipo de violência (APAV, 2019). A condição da criança enquanto sujeito de direitos é uma construção social que depende de uma série de variáveis, tais como os contextos social, cultural, histórico e geográfico, dentre outros (Fernandes, 2021). As persistentes desigualdades entre e dentro dos países também resultam numa falta de reconhecimento universal dos direitos das crianças (UNICEF, 2023a).

Ao longo dos últimos anos, presenciamos mudanças significativas no status das crianças na sociedade, passando de um estatuto pessoal social – indivíduos sem direitos, encarados como propriedade dos pais – para um estatuto pessoal parcial – com alguns direitos de autodeterminação, associados a direitos constantemente crescentes de proteção (Fernandes, 2021). Ao redor do mundo, apesar dos variados desafios e lacunas existentes, notam-se também diferentes legislações e iniciativas para combater os crimes sexuais contra crianças nos jogos online.

A necessidade e urgência de garantir uma proteção e cuidados especiais adequados à criança, tanto antes como depois do seu nascimento, por sua falta de maturidade física e intelectual, foi enunciada pela primeira vez na Declaração de Genebra sobre os Direitos da Criança adotada a 26 de setembro de 1924 (UNICEF, s.d.a), impulsionada por Eglantine Jebb (Fernandes, 2021), marcando-se como passo significativo na promoção dos direitos da criança (Fernandes, 2021).

A 20 de novembro de 1959 é aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas a Declaração Universal dos Direitos da Criança, documento internacional que promove e reconhece os direitos fundamentais da criança e visa garantir o seu bem-estar e desenvolvimento saudável (UNICEF, s.d.a), contendo dez princípios que adicionam dimensões inovadoras ao status da criança enquanto sujeito de direitos (Fernandes, 2021).

Exatamente no mesmo dia, 30 anos depois, a 20 de novembro de 1989, a Assembleia Geral das Nações Unidas adota a Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança, que viria a entrar em vigor internacionalmente a dia 02 de setembro de 1990, e em Portugal a 21 de setembro de 1990 (UNICEF, s.d.b). Trata-se de uma convenção que visa a proteção das crianças e adolescentes de todo o mundo (UNICEF, s.d.b), apoiada em

quatro princípios, tais como a não discriminação, o superior interesse da criança, a sobrevivência e o desenvolvimento da opinião da criança (Fernandes, 2021). Aqui, o abuso sexual infantil foi retratado como uma forma de violência sobre a qual se deve proteger a criança, considerando-o como violação dos direitos humanos (UNICEF, 2020). Foi assim estabelecida a obrigatoriedade do Estado em, não só proteger as crianças de toda e qualquer forma de violência, negligência, maus-tratos, abuso sexual e/ou exploração sexual, como também em estabelecer procedimentos e programas sociais de prevenção e resposta, assim como proteger, promover e respeitar os direitos da criança de participar das decisões que a afetam, considerando os seus melhores interesses (UNICEF, s.d.b).

A Convenção Europeia sobre o Exercício dos Direitos das Crianças (CEEDC), foi adotada em Estrasburgo a 25 de janeiro de 1996 (Concelho da Europa, 2014), e ratificada por Portugal a 01 de julho de 2000 (Fernandes, 2021), e refere-se a situações de processos de adoção, processos relativos à proteção e promoção das crianças e jovens e processos relativos à guarda de crianças e jovens (Concelho da Europa, 2014).

A 01 de setembro de 1999 entra em vigor em Portugal a Lei de Proteção de Crianças e Jovens em Perigo, aprovada pela Lei n.º 147/99 de 01 de setembro, visando a proteção de crianças e jovens em situações de risco, garantindo, da mesma forma, o seu bem-estar e segurança (Lei n.º 147/99, de 01 de setembro, 2023). Segundo esta lei, uma criança ou jovem está em situação de perigo quando sofre maus-tratos físicos ou psicológicos, abuso sexual, negligência, abandono, trabalho infantil, ou quando está exposta a comportamentos inadequados e violentos em casa, na escola ou na comunidade (Fernandes, 2021).

A Recomendação 1778, um documento do Conselho da Europa adotado em 2007, aborda estratégias nacionais relacionadas com a proteção das crianças e a prevenção e erradicação de todas as formas de violência, abuso e exploração sexual de crianças (Fernandes, 2021; Concelho da Europa, s.d.).

Em termos internacionais, o movimento para a criação de legislação específica sobre o abuso sexual infantil online teve início com a Convenção do Conselho da Europa para a Proteção das Crianças contra a Exploração e o Abuso Sexual, também conhecida como Convenção de Lanzarote (Sani et al., 2024), que entrou em vigor em 2010 e foi validada por 46 países, sendo adotada em Portugal a 2012 (Concelho da Europa, 2012). O

Conselho da Europa, composto por 47 países europeus, luta pela paz e pelos direitos humanos (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021). Um dos seus objetivos é o de educar, tanto as crianças quanto os adultos, acerca das medidas necessárias para garantir que os direitos das crianças sejam respeitados no ambiente digital (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021). Esta convenção estabeleceu normas mínimas para a prevenção, a investigação, a punição e a reparação dos crimes sexuais contra crianças (Conselho da Europa, 2012), incluindo aqueles cometidos online, tais como o “aliciamento de crianças para fins sexuais” previsto no artigo 23.º (Sani et al., 2024, p.35). Sendo que também prevê a cooperação internacional entre os Estados-Membros do Conselho da Europa (Conselho da Europa, 2012).

Em 2012, a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE) publica o *The Protection of Children On-line*, que visa conscientizar governantes, legisladores, organizações não governamentais, instituições educacionais e até mesmo as famílias sobre a relevância de proteger as crianças nos ambientes virtuais, equilibrando os riscos e as oportunidades associados (Prioste et al., 2018).

A Diretiva 2011/93/UE de 13 de dezembro (2011) do Parlamento Europeu e do Conselho, atualmente completada pela Lei n.º 4/2024 de 15 de janeiro (2024), estabelece normas mínimas para a definição de crimes e sanções de combate ao abuso e à exploração sexual de crianças, à pornografia infantil e ao aliciamento de crianças para fins sexuais (Sani et al., 2024; Diretiva 2011/93/UE de 13 de dezembro, 2011), tendo em conta as formas de abuso sexual de menores facilitadas pela utilização das TIC (Sani et al., 2024). Esta diretiva veio assim forçar os Estados-Membros da União Europeia (UE) a criminalizar essas condutas, a garantir a proteção e a assistência às vítimas, a reforçar a cooperação judicial e policial e a prevenir a reincidência dos agressores (Diretiva 2011/93/UE de 13 de dezembro, 2011).

Especificamente em Portugal, os crimes relativos ao abuso sexual de crianças e adolescentes encontram-se tipificados no Livro II, Título I, Capítulo V, Secção II do Código Penal Português (CPP), onde podemos encontrar o crime de abuso sexual de crianças no artigo 171º, o crime de abuso sexual de menores dependentes ou em situação de particular vulnerabilidade no artigo 172º, o crime de atos sexuais com adolescentes no artigo 173º, o crime de recurso à prostituição de menores no artigo 174º, o crime de lenocínio de menores no artigo 175º e o crime de pornografia de menores no artigo 176º

(Código Penal - Edição Académica, 2023). Por fim, destaca-se o crime de aliciamento de menores para fins sexuais por meio das novas tecnologias de informação e comunicação, que entrou em vigor a 2015 e está previsto no artigo 176º-A do CPP, com a previsão de uma pena de prisão até dois anos, como forma de repreensão a essa prática delituosa (Código Penal - Edição Académica, 2023). Com a introdução deste artigo no CPP buscou-se criminalizar o comportamento do indivíduo maior de idade que, por meio das TIC, assedia um menor, propondo encontro presencial com o objetivo de envolvê-lo em atividades sexuais tais como a cópula ou a relação sexual oral ou anal, além de incentivá-lo a participar em espetáculo, filme, fotografia ou gravação pornográfica (Sani et al., 2024). De notar que existe ainda todo um conjunto de agravações previstas no artigo 177º do mesmo CPP (Código Penal - Edição Académica, 2023).

Por sua vez, no ano passado, a Comissão Estatística das Nações Unidas aprovou uma classificação internacional da violência contra as crianças, liderada pela UNICEF, que define todas as formas de violência contra as crianças, passo crucial para abordar a violência infantil a nível global (UNICEF, 2023a).

É importante mencionar ainda o Guia da UNICEF “Legislar para a era digital”, que destaca os requisitos legais mínimos para a proteção das crianças contra o abuso e a exploração sexual em formato online (Assembleia da República, 2023). Esses requisitos incluem: a criminalização da exploração e do abuso sexual online, a eficaz aplicação dessas leis, a implementação de novos procedimentos para a investigação, o armazenamento e preservação de evidências eletrónicas, a criação de serviços de proteção infantil para vítimas de abuso e exploração sexual online, o acesso a mecanismos de reparação para as crianças vítimas, a monitorização independente dos direitos da criança quanto à proteção no ambiente digital, a regulamentação das atividades das empresas nesse ambiente (Assembleia da República, 2023).

De lembrar que o bem jurídico aqui posto em causa é a autodeterminação sexual das crianças ou adolescentes menores (Sani et al., 2024). Portanto, é responsabilidade do Estado desenvolver uma legislação abrangente, eficaz e “robusta” para lidar com os abusos sexuais infantis online (Assembleia da República, 2023, p.4), uma vez que esta legislação acaba por desempenhar um papel fundamental no combate a esta forma de crime (Sani et al., 2024).

1.1.3. Teorias da Criminologia

Há que reconhecer a pertinência de determinadas teorias da criminologia que podem ser explicativas para tal fenómeno, tais como a Teoria dos Estilos de Vida, a Teoria das Atividades Rotineiras, a Teoria da Prevenção Situacional do Crime, a Teoria dos Padrões Criminais, a Teoria da Escolha Racional e a Teoria da Vitimação.

A Teoria dos Estilos de Vida foi apresentada no final dos anos 70 do século XX por Hindelang, Gottfredson e Garofalo, em 1978 (Costa, 2021). Esta teoria pressupõe que a vitimação é determinada pelos diferentes estilos de vida dos indivíduos, ou sejam, está associada a fatores sociais e exógenos, e não a fatores pessoais, biológicos ou psicológicos (Castro, 2021). Portanto, os estilos de vida diferenciam os indivíduos, expondo-os, de forma variável, ao risco de se tornarem vítimas (Costa, 2021). As diversas categorias da população estão associadas a diferentes expectativas de papéis sociais e constrangimentos estruturais que definem um determinado estilo de vida (Costa, 2021). Por outras palavras, um indivíduo é mais ou menos predisposto a tornar-se numa potencial vítima de acordo com o estilo de vida que adota (Castro, 2021). A Teoria dos Estilos de Vida pode ser associada ao ambiente online, ao considerar que os comportamentos digitais – como o tempo gasto em redes sociais, a participação em comunidades online e os tipos de atividades ou jogos realizados na internet – também influenciam o risco de vitimação cibernética, podendo aumentar ou diminuir a exposição aos riscos online. Da mesma forma que a rotina online pode tornar uma pessoa mais ou menos vulnerável ao crime, no ambiente online, os padrões de comportamento também desempenham um papel crucial na determinação do risco de vitimação. Indivíduos que passam muito tempo em plataformas de mídia social ou em sites de jogo online podem estar mais expostos a cibercrimes, como o assédio. Conforme evidenciado por Tintori et al. (2023), o tempo prolongado de exposição a plataformas online está associado a um aumento significativo na vulnerabilidade a riscos digitais, incluindo o grooming ou aliciamento online. O estudo apresentado pelos autores revela que a extensão do tempo que uma criança passa conectada à internet tem impacto direto sobre a probabilidade de exposição a esses perigos (Tintori et al., 2023). Assim, crianças que passam períodos mais longos em ambientes digitais demonstram uma maior suscetibilidade a se tornarem vítimas de crimes sexuais virtuais. No entanto, um dos limites da teoria dos estilos de vida é o facto de que parte do pressuposto de que a vitimação não é aleatória, mas sim influenciada pelos hábitos e comportamentos das pessoas (Costa, 2021).

A Teoria das Atividades Rotineiras (RAT) foi apresentada por Lawrence Cohen e Marcus Felson, em 1979, visando explicar as razões que levaram ao aumento das taxas de criminalidade após a Segunda Guerra Mundial (Cohen & Felson, 1979). Estes autores chegaram à conclusão que este aumento das taxas de criminalidade deveu-se às mudanças sociais e mudanças nas atividades de rotina dos indivíduos (Cohen & Felson, 1979). Apesar de ter sido inicialmente desenvolvida para explicar a vitimação offline, também pode ser aplicada ao contexto online. Esta teoria sugere que as atividades diárias e a rotina de uma determinada pessoa afetam a sua exposição ao risco de vitimação. De acordo com Martins et al. (2023), uma potencial vítima é avaliada pela sua atratividade para um potencial infrator, sendo essa avaliação influenciada pelas atividades rotineiras da primeira. No ciberespaço, a maioria dos crimes cibernéticos envolve conteúdos informativos digitais e atividades rotineiras realizadas online, que aumentam o risco e a atratividade para um potencial infrator (Martins et al., 2023). Atividades como navegar em redes sociais ou jogar jogos online diariamente são consideradas parte de uma rotina, podendo aumentar ou diminuir a exposição aos riscos online. Do mesmo modo, fatores individuais, como a idade, também influenciam na probabilidade de ser vítima de algum tipo de crime online (Martins et al., 2023). De acordo com Saraiva (2021), a RAT sugere que a vitimação envolve três variáveis: i) a presença de um alvo apropriado e atrativo, que pode ser um objeto, uma pessoa, ou outro alvo de conduta criminal; ii) a ausência de vigilância ou de um guardião adequado; iii) a existência de um transgressor motivado. Para o crime acontecer é necessária a presença destas três variáveis em simultâneo, sendo que, na ausência de apenas uma destas variáveis, o crime não acontece (Saraiva, 2021). Ainda assim, é a decisão final do potencial criminoso que determina se o crime, de facto, ocorre (Saraiva, 2021). Estas variáveis, em associação com o comportamento de rotina da vítima, determinam se a potencial vítima está mais ou menos vulnerável (Saraiva, 2021). Por sua vez, o grau de vulnerabilidade determina a seleção da vítima pelo transgressor (Saraiva, 2021). Um dos limites desta teoria é o facto de que parte do pressuposto de que o transgressor está permanentemente motivado (Saraiva, 2021).

A Teoria da Prevenção Situacional do Crime (SCP), proposta por Ronald V. Clarke a 1980, assume que, para ocorrer um crime, é necessário haver uma oportunidade, e que, portanto, o foco das estratégias de prevenção deveria ser a redução dessas oportunidades (Clarke, 1995). Uma das críticas associadas a esta abordagem é o facto de que torna impossível a prática do crime, independentemente das motivações do ofensor, caso não

haja uma oportunidade (Saraiva, 2021). O ambiente online, por sua vez, demonstra ser um cenário propício para a criminalização, aqui, as oportunidades para a prática de crimes são abundantes, uma vez que frequentemente se encontram indivíduos disponíveis e vulneráveis.

A Teoria dos Padrões Criminais (CPT), desenvolvida por Paul e Patricia Brantingham em 1980, aborda o crime como um evento complexo que requer a convergência de vários elementos simultâneos para ocorrer (Saraiva, 2021). Contudo, ao contrário das demais teorias, a CPT explora as interações entre o alvo, o ofensor e a localização, bem como as oportunidades que surgem dessas interações (Saraiva, 2021). De acordo com esta teoria, a geração de oportunidades e os locais onde os crimes ocorrem não são aleatórios, mas produzidos por um processo planejado ou oportunista (Saraiva, 2021). A CPT pode ser aplicada aos crimes cometidos no ambiente online visto que existe um alvo, um ofensor e uma localização global e virtual, sendo que a geração de oportunidades pode estar associada a fatores como a vulnerabilidade de segurança cibernética, os comportamentos de risco dos usuários, entre outros.

A Teoria da Escolha Racional (RCT), por sua vez, desenvolvida em 1995, argumenta que os potenciais ofensores são tomadores de decisões racionais, que baseiam as suas escolhas criminosas nas características dos lugares, das vítimas e dos guardiões presentes, bem como na maximização dos potenciais benefícios (Saraiva, 2021). Dessa forma, o crime ocorre quando o ofensor percebe que os benefícios superam os riscos (Saraiva, 2021). Portanto, e de acordo com a RCT, a criminalidade pode ser reduzida através de estratégias que aumentem o risco dos crimes (Saraiva, 2021). Clarke propõe então um conjunto de 25 estratégias de prevenção, que contruiu ao longo de uma década, divididas em 5 grupos (Clarke, 1995): (1) reduzir as recompensas e benefícios associados à prática do crime; (2) aumentar os riscos associados à prática do crime; (3) aumentar o esforço tornando mais difícil para os criminosos cometerem os crimes; (4) remover as “desculpas”, eliminando as justificativas que os criminosos possam utilizar para justificar os seus atos; (5) reduzir as provocações que incentivam a ocorrência de crimes.

A Teoria da Vitimação nasce em 1991, onde Fattah propõe um modelo integrativo que consiste na combinação das diversas teorias da vitimação, de modo a fornecer uma compreensão mais abrangente dos motivos que levam a que certas pessoas tenham um nível mais elevado de vulnerabilidade do que outras (Fattah, 1991). Assim, Fattah enfatiza a importância de considerar os fatores situacionais (circunstâncias específicas que podem

tornar uma pessoa mais ou menos vulnerável), pessoais (características como a idade, o género ou o comportamento que podem tornar uma pessoa mais ou menos vulnerável), sociais ou ambientais (comunidade e ambiente socioeconómico onde o indivíduo está inserido ou as relações sociais que mantém) e do estilo de vida (hábitos e rotinas diárias offline e online que podem tornar uma pessoa mais ou menos vulnerável a certos crimes), como explicativos da vitimação (Fattah, 1991). De acordo com Fattah (1991), esta teoria inclui dez componentes explicativos, sendo eles: (1) Oportunidades, que estão fortemente ligadas às características dos potenciais alvos do delito e às atividades e comportamentos desses potenciais alvos; (2) Fatores de risco, especialmente relacionados com características sociodemográficas como a idade e o sexo, zona de residência, ausência de vigilância, presença de álcool, etc.; (3) Delinquentes motivados, que não escolhem os seus alvos ao acaso mas sim selecionando-os segundo certos critérios específicos e individuais; (4) Exposição, a possíveis ofensores e a situações ou contextos de alto risco; (5) Associações; (6) Momentos de risco e lugares de risco, pelo que importa saber-se que o risco de vitimação não se distribui uniformemente no tempo e no espaço, havendo momentos de maior risco à noite ou de madrugada, e em locais públicos, etc.; (7) Condutas perigosas, em que, determinados comportamentos, tais como os comportamentos provocativos, aumentam o risco de uma vitimação violenta, enquanto outros, como a negligência, aumentam a probabilidade de uma vitimação patrimonial; (8) Atividades de alto risco, que podem incluir desde a procura de diversão até às atividades ilegais; (9) Comportamentos defensivos ou de evitação, que assume que o medo à delinquência pode funcionar como um mecanismo de redução da vitimação, sendo que muitos riscos de vitimação podem ser evitados por pessoas mais precavidas; (10) Propensão estrutural ou cultural, que por sua vez indica que a estigmatização cultural e a marginalização também aumentam o risco de vitimação fazendo com que certos indivíduos sejam vistos como alvos fáceis, dando a ideia de que existem elementos sociais alheios à vítima que também aumentam o risco de vitimação. Assim, no contexto online, a junção destas teorias auxilia na explicação de como diferentes estilos de vida digitais, comportamentos de navegação e interações sociais na internet influenciam o risco de um indivíduo se tornar vítima de cibercrimes.

1.2. Crimes Sexuais Contra Menores

Como é sabido, a violência pode assumir diversas formas, incluindo a violência física – qualquer ato que cause dano físico como resultado da utilização de força física direta e ilegal; a violência psicológica – qualquer conduta intencional que, através de ameaças ou coação, prejudique gravemente a integridade psicológica de outra pessoa; a negligência – falta de cuidado adequado ou falha em prover as necessidades básicas de uma pessoa; a privação – ato de privar alguém dos seus direitos ou necessidades básicas; e a violência sexual (Azevedo & Sani, 2021).

O crime sexual é considerado um tipo de comportamento violento (Alves et al., 2024), definido como qualquer ato sexual não consentido ou sem o livre consentimento da outra pessoa (Azevedo & Sani, 2021), tentativa de conseguir ato sexual, comentário ou insinuações indesejáveis relativas a sexo, atos visando ao tráfico ou dirigidos diretamente à sexualidade de uma pessoa (Valença et al., 2021). Este crime pode ocorrer tanto em relações heterossexuais quanto homossexuais, entre dois ou mais adultos ou implicando um ou mais indivíduos menores de idade (Alves et al., 2024), praticados por meio de coação, por qualquer indivíduo, independentemente do seu relacionamento com a vítima, em qualquer lugar ou situação (Azevedo & Sani, 2021). No entanto, o abuso sexual não se restringe apenas a atos de violação ou a tentativa de violação, engloba também atos de assédio sexual (Oliveira et al., 2020), carícias ou toques inapropriados, beijos, coerção (Valença et al., 2021), masturbação, exibicionismo ou qualquer outro comportamento que favoreça a excitação sexual (APAV, 2019), sendo estes de mais difícil deteção por falta de provas (Oliveira et al., 2020). O abuso sexual pode envolver a penetração vaginal ou anal, tanto do pénis como de outras partes do corpo, ou mesmo através do uso de objetos diversificados (Barroso, 2023).

Por sua vez, a Convenção sobre os Direitos da Criança, no seu artigo 1.º define a criança como “todo o ser humano menor de 18 anos, salvo se nos termos da lei que lhe for aplicável, atingir a maioridade mais cedo” (UNICEF, s.d.b.). Também o Código Civil Português, no artigo 122.º, considera menor de idade o indivíduo que “não tiver ainda completado dezoito anos de idade” (Código Civil, 2024).

Assim, a violação da dignidade sexual da criança e/ou adolescente refere-se à prática de todo e qualquer ato de natureza sexual envolvendo situações de interação sexual entre um (ou mais) adulto e uma (ou mais) criança ou adolescente, com a intenção de satisfazer o

seu próprio desejo sexual, seja por meio de abuso ou exploração sexual (Alves et al., 2024). Tais situações incluem: a “existência de contactos ou interações sexuais entre um/a adulto/a e um menor de 18 anos, ou entre duas crianças, quando existe uma posição/atitude de poder de uma sobre a outra”; a “postura de controlo do/a autor/a do crime sobre a vítima”; o uso da vítima pelo/a autor/a do crime para sua própria estimulação sexual, ou a de outra pessoa (APAV, 2019, p.16). O abuso sexual infantil pode ocorrer tanto dentro quanto fora do ambiente doméstico (UNICEF, 2020), com ou sem contato físico (Castro, 2023), podendo ser perpetrado por familiares, amigos ou desconhecidos da vítima (APAV, 2019) de todas as idades (Castro, 2023), ressaltando que existe sempre um desequilíbrio, entre a vítima e o agressor, no que toca à idade, maturidade ou poder (Castro, 2023). A violência sexual infantil pode envolver uma variedade de práticas, que vão desde as menos invasivas até às mais intrusivas, podendo empregar ou não métodos violentos ou coercitivos (APAV, 2019). É de notar ainda que, qualquer ato de cariz sexual praticado por um adulto com uma criança ou adolescente é definido como abuso sexual (Alves et al., 2024). Estes crimes podem ocorrer de maneira pontual ou repetida, afetando crianças e adolescentes nas suas diferentes fases de desenvolvimento (Oliveira et al., 2020), abrangendo uma ampla gama de comportamentos em diferentes contextos (UNICEF, 2020), tais como: abuso sexual de menor por parente ou cuidador responsável; violação de menor por parte de parceiro íntimo ou desconhecido; obrigação à prática de relações sexuais contra vontade; agressão sexual contra menor por parte de um adulto em espaço público; abuso sexual contra menor por adulto em posição de confiança (ex. agente da polícia, padre religioso, etc.); exploração sexual de menores online; tráfico sexual de menores por grupos criminosos organizados; violação sexual de menor em contexto de guerra (ex. combatente, pacificador, etc.) (Castro, 2023).

De acordo com Castro (2023), na Colômbia, no ano de 2022 deu-se um aumento de 25% dos processos de violência sexual contra crianças relativamente a 2020, tendo sido abertos 17.834 processos deste tipo. A APAV (2019), afirma que a maioria dos crimes sexuais infantis ocorrem contra crianças entre os 8 e os 13 anos de idade, no entanto, crianças mais novas ou mais velhas poderão ser igualmente vítimas desta forma de crime.

Em Portugal, por sua vez, destaca-se que não existem estatísticas abrangentes acerca da dimensão do fenómeno do abuso sexual de crianças (Assembleia da República, 2023), o que torna difícil compreender e determinar a verdadeira dimensão do problema (APAV,

2019). Da totalidade dos crimes contra a liberdade e autodeterminação sexual registados pela segurança interna, em 2023, destaca-se aqueles com maior percentagem: o abuso sexual de crianças (39,5%), a violação (20,2%) e a pornografia infantil (12,8%) (Segurança Interna, 2024). Já de acordo com as estatísticas da justiça, no ano de 2023, registou-se um total de 976 crimes de abuso sexual de menores, o número mais elevado desde o ano de 2016 (Estatísticas da Justiça, 2024). Por sua vez, os registos da APAV, referem que, a seguir à violência doméstica, os crimes sexuais contra crianças e jovens foram aqueles que registaram mais denúncias no ano de 2023, perfazendo um número total de 1.760 (APAV, 2024). No entanto, os dados disponíveis, tais como as 39 denúncias registadas pela Linha de Internet Segura (LIS) no ano de 2023 (LIS, 2024), infelizmente, não são representativos da realidade de abuso sexual de crianças que ocorre em Portugal (Assembleia da República, 2023). Embora não existam em Portugal dados que revelem a real a discrepância entre os crimes denunciados e aqueles que, de facto, aconteceram (APAV, 2019), estima-se que o número de denúncias seja relativamente inferior ao número real de casos (Valença et al., 2021), sendo de apenas um terço dos crimes sexuais cometidos contra crianças e adolescentes (APAV, 2019).

De acordo com a APAV (2019), esta não-denúncia dos crimes sexuais contra menores pode ocorrer por diversos motivos, tais como: relação entre a vítima e o agressor, a não perceção dos factos como crime, a ausência de vestígios físicos e/ou biológicos, a autculpabilização, a vergonha, o medo de represálias, a descredibilização do ocorrido, a descrença na justiça e/ou na atuação policial, e a aceitação do ocorrido como “normal”, entre outras.

1.2.1. O Abuso Sexual Infantil Online

Com o surgimento e a evolução das TIC, o fácil acesso ao ambiente digital pela população em geral e as novas formas de interação entre as pessoas, também surgem novas oportunidades para o crime sem a necessidade da presença física (Sani et al., 2018), desencadeando uma nova abordagem por parte dos agressores sexuais (APAV, 2019), o que veio comprometer a segurança das crianças e adolescentes (Guedes & Silva, 2021). O ambiente digital abrange todos os meios utilizados pelos indivíduos, tais como os computadores, telemóveis, tablets ou consolas de vídeo jogo, para aceder a motores de pesquisa na internet, redes sociais ou jogos online (Comissão Nacional de Promoção dos

Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021). Assim, a presença do mundo digital é cada vez mais marcante em todas as áreas essenciais da vida das crianças (Assembleia da República, 2023), tais como na comunicação com a família e amigos (Guedes & Silva, 2021). Isso resulta num aumento da utilização das TIC's por parte das crianças e adolescentes, facilitando o acesso à internet, criando perfis em redes sociais e participando em jogos online, o que os torna vulneráveis ao contacto com pessoas envolvidas em atividades de crime cibernético (Sani et al., 2018; Sani et al., 2024). O telemóvel demonstra ser o dispositivo preferido dos mais jovens para aceder à internet, o que tem contribuído para um acesso mais rápido e menos supervisionado (UNICEF, 2017). De acordo com dados publicados pela UNICEF em 2017, cerca de um terço dos usuários das tecnologias modernas ao redor do mundo eram crianças e jovens menores com idades variadas (UNICEF, 2017). Já em 2020, houve um aumento significativo no uso de smartphones por crianças e adolescentes para se conectarem à internet, especialmente entre os adolescentes de 15 a 17 anos de idade (Smahel et al., 2020). As atividades mais comuns incluem: assistir vídeos, ouvir músicas, realizar tarefas de âmbito escolar, comunicar com amigos e familiares, e, em maior destaque, o uso das redes sociais e dos jogos online (Smahel et al., 2020). Crianças e adolescentes do sexo feminino tendem a consumir mais mídia, fazendo uso de redes sociais como o Instagram, Snapchat, Pinterest, Tumblr, entre outros (Lareki et al., 2016). Em contraste, crianças e adolescentes do sexo masculino dedicam mais tempo aos jogos online (Lareki et al., 2016).

Em decorrência da Pandemia de Covid-19, tal como já foi referido acima, indivíduos de todo o mundo viram-se na obrigação de se abster das suas atividades cotidianas para cumprir o confinamento obrigatório na tentativa de conter o vírus (Santos, 2022). Esta situação levou a que crianças e adolescentes em todo o mundo ficassem cada vez mais ligadas aos meios de comunicação social, tornando-se dependentes da internet para aprender, socializar e brincar, dando assim uma abertura ao criminoso sexual (Fry, 2024; Parlamento Europeu, 2021), bem como a um leque mais amplo de potenciais vítimas (Europol, 2020). Além disso, outras medidas foram implementadas da mesma forma, incluindo restrições de deslocação, o que levou os infratores a direcionar sua atividade para a troca de conteúdos de abuso sexual de crianças online (Europol, 2020). Tal resultou num aumento significativo dos riscos de violência sexual contra menores e adolescentes por intermédio das novas tecnologias (UNICEF, 2020; Parlamento Europeu, 2021). Nota-

se assim que, o cibercrime foi a esfera criminosa mais impactada pela pandemia de Covid-19 (Europol, 2020).

Os cibercrimes referem-se então àqueles crimes que são facilitados através do uso das novas tecnologias (Oliveira & Oliveira, 2024), e que, de acordo com Guedes e Silva (2021), podem ser subdivididos em três categorias: (1) Ofensas assistidas por computador, que se referem àquelas que já existiam antes da internet mas que ganham uma nova dimensão no ambiente online, ou seja, tratam-se de crimes convencionais, como é o caso do abuso e exploração sexual infantil, que, embora independentes da internet, encontram novas oportunidades e métodos de execução no mundo digital; (2) Ofensas focadas no computador, que se referem a crimes exclusivos das redes eletrónicas, ou seja, novos crimes que surgiram com a era da internet, tendo como alvo a infraestrutura eletrónica que compõe os sistemas de informação, como hacking e ataques cibernéticos, sendo que estes crimes dependem diretamente da tecnologia e não poderiam ocorrer sem o uso das redes e sistemas digitais; (3) Crimes relacionados com o conteúdo, que envolvem a publicação ou circulação de conteúdos ilícitos incitam ao ódio, terrorismo, racismo ou pornografia infantil. Nos crimes cibernéticos, a proximidade geográfica não é necessária, permitindo que o transgressor prejudique a vítima à distância (Sani et al., 2018). Na internet, os agressores têm ainda uma facilidade para persuadir, ameaçar ou intimidar a vítima (Oliveira & Oliveira, 2024) devido à sensação de impunidade proporcionada pelas TIC (Sani et al., 2018). O anonimato online não apenas dá ao agressor uma sensação de impunidade, mas também reduz a possibilidade de ser realmente encontrado e/ou confrontado (Sani et al., 2018). Tal circunstância parece incentivar ainda mais este tipo de comportamentos (Sani et al., 2018).

Um exemplo de cibercrime, é o *grooming online*, ou aliciamento de menores online, que consiste no “uso de técnicas não violentas” (APAV, 2019, p.21) através da utilização da internet por um adulto para, por meio de aliciamento e/ou assédio sexual online, persuadir uma criança ou adolescente menor, através de uma abordagem não sexual, a enviar imagens e/ou vídeos íntimos, podendo progredir para a persuasão a um encontro, fora do contexto virtual, com o fim de praticar atividades sexuais (Assembleia da República, 2023; Kamar et al., 2022; LIS, 2023; Sani et al., 2024; Sotoca-Plaza et al., 2019; Stevenson et al., s.d.). Portanto, o aliciamento de menores online é um comportamento premeditado (Sani et al., 2024), com o objetivo de ter controlo sobre a vítima (APAV, 2019), em que predadores sexuais desenvolvem um comportamento de sedução (Guedes

& Silva, 2021), estabelecendo uma conexão com crianças, criando laços de confiança e cultivando uma ligação emocional, de modo a manipulá-las, explorá-las e abusar sexualmente destas (Comissão Europeia, s.d.; Guedes & Silva, 2021).

Trata-se de um fenómeno criminoso em expansão, cujas consequências podem ser agravadas pelo uso das TIC na prática de delitos sexuais contra crianças e adolescentes (Sani et al., 2024). De acordo com Sani et al. (2024) o aliciamento de menores online pode ocorrer de duas formas distintas: por meio de pedidos ou solicitações e por meio de interações sociais. Os pedidos ou solicitações de natureza sexual acontecem quando um adulto se dirige a um menor com o objetivo de obter fotografias ou vídeos de conteúdo íntimo ou sexual, conhecido como materiais de abuso sexual infantil, não havendo, portanto, contacto físico (Sani et al., 2024). Já as interações sexuais referem-se à prática de contacto sexual, seja em formato online ou presencial, que ocorre quando o menor se envolve em tais práticas com o adulto maior, enviando fotos íntimas (Sani et al., 2024) ou, em última instância, participando em atividades de contacto físico sexual, em formato presencial (Oliveira & Oliveira, 2024). Este criminoso tem ainda como objetivo o de manter a criança em silêncio sobre a situação de abuso que está a vivenciar (Sani et al., 2024).

O abuso sexual de crianças por contacto direto é considerado uma das formas mais prejudiciais de violência infantil, no entanto, tem-se observado que a capacidade dos agressores de enganar, coagir e extorquir sexualmente crianças e adolescentes para eu produzam materiais íntimos também se tem demonstrado uma preocupação significativa ao longo dos últimos anos (Europol, 2020). Assim, e embora o abuso ou exploração sexual ocorram principalmente no mundo físico, a subsequente partilha de imagens e vídeos que retratam esse abuso agrava significativamente o impacto deste crime nas vítimas e em todo o mundo físico (Europol, 2020). Essas imagens e vídeos compartilhados e frequentemente visualizados resultam em uma vitimação contínua (Europol, 2020). Importa aqui ainda lembrar que qualquer material de abuso sexual online é sempre evidência de abuso sexual offline (UNICEF, 2020). O abuso sexual infantil online demonstra ser então um crime cibernético interpessoal (Martins et al., 2023), que se refere ao “abuso e exploração sexual de crianças através da internet” (Europol, 2020, p.4). Ocorre quando um agressor sexual estabelece contacto com uma criança ou adolescente através das redes de comunicação social, com a intenção de cometer um abuso sexual (Parlamento Europeu, 2021). Com o avanço das novas

tecnologias, esses agressores podem aproximar-se de crianças e adolescentes menores por meio de dispositivos conectados à internet, utilizando câmaras web e salas de conversa em redes sociais ou em jogos online, mantendo o anonimato (Parlamento Europeu, 2021). O uso da internet para perpetrar esses crimes tem vindo a dificultar a deteção, investigação, processamento e prevenção do abuso sexual por parte das autoridades (Oliveira & Oliveira, 2024).

Este crime é cada vez mais facilitado pela tecnologia, mas a prevalência e a dinâmica desses delitos não têm sido bem delineadas, dificultando a formulação de estratégias de prevenção (Finkelhor et al., 2022). Um estudo realizado por Sani et al. (2021), focou-se no risco de grooming online e no uso das redes sociais, utilizando um questionário, ao qual responderam 560 pais portugueses com filhos entre os 6 e os 17 anos. O estudo revelou que, cerca de metade dos pais desconhece o que é o grooming online, sendo que, após uma explicação sobre o tema, 91% deles consideraram-no muito grave (Sani et al., 2021). Também foi possível observar que 89% dos pais sabem onde e como denunciar os cibercrimes, e que, 52% discutem com seus filhos os diversos perigos do ambiente digital (Sani et al., 2021). Por sua vez, um estudo de pesquisa online nacionalmente representativo foi realizado nos EUA entre novembro e dezembro de 2021, com o objetivo de examinar a prevalência e as características do abuso sexual online contra crianças e adolescentes (Finkelhor et al., 2022). Este estudo coletou informações acerca das experiências de abuso sexual online na infância de 2639 participantes entre os 18 e os 28 anos, dos quais 48,5% eram do sexo masculino, 49,8% do sexo feminino e 1,8% não especificado (Finkelhor et al., 2022). Os resultados indicam que as formas de abuso sexual mais relatadas incluem: abuso sexual infantil online (15,6%); abuso sexual por imagem (11,0%); imagens de abuso sexual infantil autoproduzidas (7,2%); sexting não consensual (7,2%); aliciamento ou grooming online por adultos (5,4%); revenge porn (3,1%); sextortion (3,5%); e exploração sexual comercial online (1,7%) (Finkelhor et al., 2022). No mesmo estudo observou-se que o sexo feminino é duas vezes mais vulnerável do que o sexo masculino, sendo que a faixa etária de maior vulnerabilidade é entre os 13 e os 17 anos, abrangendo 81,8% dos casos (Finkelhor et al., 2022). A INTERPOL e a ECPAT Internacional (End Child Prostitution in Asian Tourism – Fim da Prostituição Infantil no Turismo Asiático), ao examinarem uma seleção aleatória de vídeos e imagens no banco de dados da ICSE (International Child Sexual Exploitation – Exploração Sexual Infantil Internacional), concluíram que, mais de 60% das vítimas não identificadas eram

pré-púberes, incluindo bebês e crianças pequenas, e ainda, que 65% das vítimas não identificadas eram do sexo feminino (INTERPOL, s.d.). Através de uma meta-análise de 125 estudos representativos, publicados entre 2011 e 2023, descobriu-se ainda que uma em cada oito crianças (cerca de 302 milhões) sofreu algum tipo de abuso ou exploração sexual online durante esse período (Fry, 2024). Quase 13% das crianças do mundo inteiro foram vítimas de captação, compartilhamento e exposição não consensual a imagens e vídeos sexuais (Fry, 2024). Estima-se ainda que, pouco mais de 12% das crianças em todo o mundo tenham sido sujeitas a conversas sexuais indesejadas, sexting não consensual, perguntas sexuais indesejadas e solicitações de atos sexuais indesejados por parte de adultos ou de outros jovens nesse período, tendo em conta que, também cerca de 3% das crianças do mundo sofreram extorsão sexual no ano de 2022 (Fry, 2024). Além disso, um em cada nove homens nos EUA (cerca de 14 milhões) admitiu a prática de ofensas sexuais online contra crianças em algum momento da sua vida (Fry, 2024). No Reino Unido, 7% dos homens admitiu o mesmo (Fry, 2024). Uma grande percentagem dos homens alvos do estudo disse ainda que também buscariam cometer crimes sexuais de contacto contra crianças se soubessem que ninguém descobriria (Fry, 2024). De acordo com dados do NCMEC, entre 2021 e 2023 notou-se ainda um aumento de 300% nas denúncias de crimes de aliciamento online (NCMEC, 2024). Por sua vez, em Portugal, em 2022, a maioria dos casos denunciados de abuso sexual infantil, relativos a crianças entre os 12 e os 16 anos, foram em contexto online (Barroso, 2023). Já a APAV, em 2023, registou 1.100 denúncias de crimes realizados através da internet e/ou telefone em Portugal (APAV, 2024).

O crime de pornografia infantil, também envolvido no leque dos cibercrimes, refere-se a toda ação que envolva a obtenção, posse, armazenamento ou disseminação, por qualquer meio, de fotografias, vídeos ou qualquer outro tipo de mídia contendo conteúdo sexual envolvendo menores (Santos, 2022). Além disso, também pode ser considerado como tal quem, de alguma forma, facilite ou incentive a produção desse material (Código Penal - Edição Académica, 2023). A venda destes conteúdos também é realizada, de forma discreta, através de portais de difícil acesso ou através fóruns e chats de conversas online que, na grande maioria das vezes, se encontram no lado oculto da internet, na *deep web* ou na *dark web* (Santos, 2022). O material de pornografia infantil, embora se trate de um delito que não implica o contacto direto com a vítima, existe porque, em alguma parte do mundo, um indivíduo abusou sexualmente e fisicamente de uma criança ou adolescente menor (Sotoca-Plaza et al., 2019). Assim, existem três etapas em torno da

problemática da pornografia infantil: a produção, a distribuição e o consumo, sendo que, em alguns casos, as mesmas pessoas estão envolvidas nas três fases (Sotoca-Plaza et al., 2019).

Atualmente, os serviços de comunicação são também a principal via para a divulgação de materiais de abuso sexual infantil e de aliciamento de menores (Comissão Europeia, s.d.), o que resulta num um impacto repetido nas vítimas (Europol, 2020). Assim, a demanda por materiais de abuso sexual de menores perpetua o ciclo contínuo de abuso de crianças e adolescentes, implicando riscos mais elevados e vitimações repetidas (Fry, 2024). Existe uma ampla disseminação de fotografias e vídeos que retratam o abuso sexual de crianças (Comissão Europeia, s.d.). Lamentavelmente, esse tipo de crime não está limitado a uma região específica ou ao local onde foi cometido o abuso sexual, isto porque, com o avanço da tecnologia e globalização, imagens destes abusos podem ser compartilhadas e visualizadas por milhões de pessoas em qualquer parte do mundo (Comissão Europeia, s.d.). Embora não haja dados precisos sobre quais os países que produzem a maior quantidade de materiais de abuso sexual infantil, de acordo com Sotoca-Plaza et al. (2019), muitas das imagens e vídeos que circulam na internet relativamente a este tema, foram produzidas em estados da Europa Oriental, Sudeste Asiático, América Central e América do Sul, coincidindo com os principais países de origem do tráfico de pessoas para fins de exploração sexual. Em 2020, aproximadamente uma em cada três vítimas de tráfico identificadas a nível global eram menores de 18 anos (UNICEF, 2023a). No ano de 2021, foram reportadas globalmente 85 milhões de denúncias relacionadas a vídeos e fotos de abuso sexual infantil (Comissão Europeia, s.d.). Já no ano de 2023 foram registadas globalmente mais de 36 milhões de denúncias de imagens sexuais de crianças, vítimas de todas as formas de exploração e abuso sexual, em redes sociais como o Facebook, Instagram, Google, WhatsApp, entre outros (Fry, 2024). Este número equivale a um relatório a cada segundo (Fry, 2024). Os dados fornecidos pela LIS e pela APAV revelam que, em 2023, houve o registo de 628 denúncias de conteúdos de abuso sexual de menores em Portugal (APAV, 2024; LIS, 2024), sendo nestes conteúdos representadas 68 crianças até aos 3 anos de idade, 427 crianças entre os 4 e os 13 anos de idade, e 318 crianças entre os 14 e os 17 anos de idade (LIS, 2024). Considerando a diversidade de conteúdos sexuais infantis partilhados na internet, que vão desde imagens inofensivas, como menores em roupas de banho, até materiais alinhados com a parafilia pedófila, bem como imagens ou vídeos retratando atividades sexuais explícitas entre crianças, ou entre

crianças e adultos – representando abuso sexual infantil – que pode envolver violência (agressão sexual) ou a participação de animais (bestialismo), observa-se que uma parcela significativa (cerca de 39%) do material intercetado em Espanha, em 2019, envolve a penetração entre adultos e crianças/adolescentes menores de idade (Sotoca-Plaza et al., 2019). Destaca-se ainda que, as vítimas, predominantemente do sexo feminino (aproximadamente 77%), são geralmente pré-púberes (cerca de 61%) e de etnia caucasiana (cerca de 78%) (Sotoca-Plaza et al., 2019). Comunidades de agressores sexuais e de pedófilos compartilham entre si, através da internet, fácil e rapidamente imagens de abuso e exploração sexual infantil numa escala impressionante, facto que aumenta a demanda por esse tipo de conteúdos entre os usuários, favorecendo a perpetuação dos abusos sexuais infantis (Sotoca-Plaza et al., 2019), e resultando num aumento das taxas de abuso sexual de crianças (Fry, 2024).

No entanto, a produção doméstica deste tipo de conteúdos ocorre em todo o mundo (Sotoca-Plaza et al., 2019). Cada vez mais crianças e adolescentes compartilham material explícito online, seja voluntariamente ou por solicitação (Europol, 2020), principalmente entre os pares ou com quem mantenham um relacionamento íntimo (APAV, 2019). Este aumento pode ser justificado através do acesso crescente a smartphones e outros dispositivos de alta qualidade, combinado com a dependência desses dispositivos para socializar online e a fraca conscientização dos riscos da produção e compartilhamento de conteúdos explícitos (Europol, 2020). Nos últimos anos, nota-se também um aumento da produção destes materiais por meio de crimes de aliciamento e assédio sexual a crianças e adolescentes através das novas tecnologias (Sotoca-Plaza et al., 2019), principalmente durante os meses de confinamento, quando o contato físico com os pares era limitado, pelo que as crianças e adolescentes tornaram-se ainda mais vulneráveis à solicitação sexual online por parte de agressores sexuais, o que, por sua vez, resultou num aumento na produção de conteúdos íntimos (Europol, 2020). Esta partilha de conteúdos íntimos aumenta também o risco de coerção e extorsão sexual por parte de infratores, que buscam obter mais materiais íntimos, mais variados (que incluam mais crianças), ou até mesmo procuram por encontros presenciais para fins sexuais (Europol, 2020). Estes conteúdos íntimos podem ser disseminados na internet ou compartilhados com outras pessoas sem o consentimento da vítima (APAV, 2019).

As redes *Peer-to-Peer* (P2P) são uma das plataformas mais comuns usadas pelos infratores para compartilhar entre si materiais de abuso sexual infantil (Europol, 2020).

Uma revisão de 82 estudos quantitativos realizados nos últimos dez anos, abordando conteúdos de abuso sexual online encontrados em redes P2P, mídias sociais, salas de chat online e na dark web, revelou a presença predominante de imagens de crianças pré-púberes (até aos 13 anos), retratando casos de abuso sexual infantil que envolvem a penetração, sendo que imagens de crianças dos 14 aos 17 anos são menos comuns (Stevenson et al., s.d.). Vários Estados-Membro da UE também relataram um aumento no número de materiais de abuso sexual infantil detetados nessas redes (Europol, 2020). A partir de 2012, a dark web tornou-se um terreno fértil para diversas operações ilegais, incluindo as atividades criminosas relacionadas à produção e troca de materiais de abuso sexual infantil (Europol, 2020). De acordo com os dados obtidos pela Europol (2020), um site na dark web, especificamente destinado à distribuição de tais materiais, testemunhou um aumento significativo de postagens e conversas, especialmente relacionadas a abuso sexual infantil direcionado a crianças do sexo masculino (Europol, 2020). Além disso, há outra prática preocupante que emergiu, ganhando destaque durante a pandemia de Covid-19 e o subsequente período de confinamento social, conhecida como transmissões ao vivo de abusos sexuais de crianças (Europol, 2020). Estas transmissões envolvem a exibição ao vivo, para qualquer parte do mundo, de abusos sexuais cometidos contra crianças e adolescentes, na maioria das vezes mediante um custo de acesso (Europol, 2020). É importante notar que, em muitos casos, os agressores sexuais adotam medidas para ocultar sua identidade, tais como o uso de criptografia e softwares para mascarar seu endereço IP, como VPN's (Europol, 2020). Além disso, estes indivíduos comunicam entre si frequentemente em inglês, para evitar serem identificados como parte de uma comunidade específica (Europol, 2020). Essas práticas tornam ainda mais desafiador para as autoridades rastream e identificarem os perpetradores desses crimes horríveis.

A pedofilia, por sua vez, embora existia há séculos, tornou-se também mais proeminente com a popularização da internet, facto que ampliou as oportunidades para os criminosos, uma vez que podem manter relações virtuais com as vítimas e também adquirir, armazenar, vender ou produzir material sexualmente explícito envolvendo crianças (Santos, 2022). Assim, distingue-se a ciberpedofilia, que é caracterizada pela manifestação dos desejos de um indivíduo que padece da condição de pedofilia, através da internet e das novas tecnologias de comunicação (Santos, 2022).

Consequentemente, é sabido que a escala, a complexidade e o perigo de abuso e exploração sexual infantil por meios online, estão em constante aumento (Assembleia da

República, 2023; UNICEF, 2020; Sani et al., 2024). No meio digital, as crianças correm o risco de serem assediadas, intimidadas, perseguidas, coagidas e persuadidas a algo, dentre muitos outros riscos (Assembleia da República, 2023). A tecnologia veio permitir o surgimento de novas formas de abuso sexual infantil como é o exemplo da transmissão de agressões sexuais de crianças, da extorsão sexual de crianças, da ameaça para coagir criança a participar na produção de materiais de abuso sexual infantil, entre outros (UNICEF, 2020; Santos, 2022). É crucial ressaltar que a ausência de supervisão e orientação dos pais e responsáveis de crianças e jovens pode ser um dos principais fatores que contribuem para a vulnerabilidade das vítimas menores (Kamar et al., 2022).

É importante ressaltar que o abuso sexual infantil online não deve ser considerado menos prejudicial para a vítima, em termos de danos psicológicos, do que o abuso sexual infantil por contacto físico direto (Sani et al., 2024).

1.2.2. O Agressor Sexual de Menores

Ao iniciar uma conversa acerca do agressor sexual de menores, demonstra-se relevante fazer a distinção de conceitos importantes à compreensão do tema, tais como a pedofilia e a violência sexual infantil (APAV, 2019). A distinção entre estes conceitos baseia-se na ciência, onde a pedofilia é uma classificação relativa à psiquiatria, enquanto o crime sexual contra menores está dentro do âmbito do direito penal (APAV, 2019).

O DSM-5 define a parafilia como qualquer interesse sexual atípico, intenso e persistente que não se encaminha à estimulação genital ou às carícias preliminares com parceiros humanos que consentem e possuem um fenótipo normal e uma maturidade física (Valença et al., 2021). O transtorno parafilico é então uma condição que causa sofrimento ou prejuízo ao indivíduo, ou que a satisfação dos desejos parafilicos implique dano pessoal ou a terceiros (First, 2022). As principais categorias de parafilias incluem o exibicionismo, o fetichismo, o frotteurismo, o masoquismo e/ou sadismo sexual, o voyeurismo, o transvestismo e a pedofilia (Valença et al., 2021). De acordo com Santos (2022), a perturbação de pedofilia é considerada uma parafilia, oficialmente reconhecida como tal pela Organização Mundial de Saúde (OMS) e pelo DSM-5. Trata-se de uma condição psicológica caracterizada pela preferência ou mesmo obsessão pela prática de atos sexuais socialmente e, na maioria das vezes, legalmente, inaceitáveis, envolvendo crianças e/ou adolescentes pré-púberes (First, 2022). No entanto, para que um indivíduo

seja reconhecido como pedófilo, é necessário que estes sintomas prevaleçam por mais de seis meses (First, 2022). A pedofilia não é considerada um crime por si só, uma vez que se refere apenas a uma preferência sexual específica de um indivíduo, no entanto, quando essa atração é manifestada, pode resultar em ações criminosas, tais como o abuso sexual de crianças (Santos, 2022). Facto é que, nas comunidades pedófilas são constantemente compartilhadas ideias que favorecem a normalização da pedofilia e das relações sexuais com menores (Sotoca-Plaza et al., 2019). Assim, as cognições de tolerância e apoio aos crimes sexuais poderão facilitar a sua prática (First, 2022). No entanto, é curioso destacar que, apenas uma pequena percentagem de indivíduos com características pedófilas abusará sexualmente de uma criança ou adolescente menor, uma vez que muitos destes indivíduos apresentam certas características que agem como “freio”, tais como o autocontrolo, a empatia com a vítima, entre outras (Sotoca-Plaza et al., 2019, p.25). Assim, ainda que o diagnóstico de perturbação e pedofilia seja um fator de risco para a prática de crimes sexuais contra crianças e adolescentes, tal não se demonstra como preditor para tal (APAV, 2019).

O abusador sexual, por sua vez, é aquele que atrai menores com o propósito de obter, comercializar, armazenar, produzir ou divulgar conteúdos de natureza sexual, visando ao abuso e à exploração sexual (Santos, 2022). Estes indivíduos normalizam o contacto sexual com crianças ou adolescentes, considerando que estes têm capacidade de consentimento e que o abuso constituiu para ambos uma experiência prazerosa que não causará nenhum trauma ao menor (Sotoca-Plaza et al., 2019). Desta forma, acabam por causar sérios danos psicológicos às vítimas, podendo resultar em traumas irreparáveis durante sua fase de desenvolvimento (Santos, 2022).

Importa notar que um indivíduo que apresente um diagnóstico de perturbação de pedofilia poderá não exteriorizar ou manifestar os seus desejos sexuais ou os sinais da sua patologia, e, como tal, não lhe será indiciado qualquer crime (Santos, 2022). Da mesma forma, o ator de um crime de violência sexual contra crianças poderá não deter um diagnóstico de perturbação de pedofilia (APAV, 2019; Sotoca-Plaza et al., 2019). Aliás, na maior parte dos casos de abuso sexual infantil, o agressor encontra-se lúcido e consciente (APAV, 2019).

É importante explorar ainda como diferentes teóricos criminólogos abordam o fenómeno criminal do ponto de vista do agressor. Três importantes autores nesta área são Cesare Lombroso (1835-1909), Enrico Ferri (1856-1929) e Raffaele Garofalo (1852-1934),

como destacado por Gamboa e Joaquim (2021). Lombroso, postula que o criminoso possui uma predisposição genética para o mal, sugerindo uma tendência inata para o crime (Ferracuti, 1996). Ferri, por sua vez, acredita que a criminalidade é, principalmente, um fenómeno social influenciado por fatores antropológicos (como a raça e a idade), fatores telúricos (como o clima e as estações do ano), e fatores mesológicos (como o analfabetismo, o alcoolismo e a estruturação familiar) (Sellin, 1958). Já Garofalo, apresenta uma fusão ideológica dos dois anteriores, propondo uma síntese entre os elementos antropológicos de Lombroso e as causas biopsicossociais de Ferri (Gamboa & Joaquim, 2021). Outras teorias relevantes, tais como a Teoria da Desorganização Social e a Teoria da Aprendizagem Social, indicam que o comportamento delinquente também pode ser aprendido por meio da interação social (Gamboa & Joaquim, 2021). Freud, por sua vez, indica que também o fator hereditário está ligado aos distúrbios de comportamento, o que pode aumentar o risco de criminalidade (Gamboa & Joaquim, 2021). O estudo destas diversas perspetivas veio moldar as perceções atuais no que respeita o fenómeno criminal, contribuindo assim para o desenvolvimento da criminologia enquanto campo de estudo.

De um modo geral, indivíduos do sexo masculino acedem a pornografia infantil por curiosidade, de modo a alimentar as suas fantasias, vitimizando constantemente crianças e/adolescentes (APAV, 2019). Ainda que não haja uma relação direta entre o consumo de materiais de abuso sexual infantil e o eventual abuso sexual infantil, sendo eles fenómenos criminais independentes, é possível observar que aqueles que consomem este tipo de material são mais propensos a uma progressão de fantasiar para buscar algum tipo de contacto sexual com menores (Sotoca-Plaza et al., 2019). A estes, que experimentam na vida real aquilo que fantasiam no consumo de pornografia infantil, chamam-se delinquentes duais (Sotoca-Plaza et al., 2019). Os delinquentes duais mostram características mais próximas às do abusador sexual do que às do consumidor, da mesma forma, apresentam maiores níveis de pedofilia (Sotoca-Plaza et al., 2019). Ainda de acordo com Sotoca-Plaza et al. (2019), é possível distinguir dois tipos de consumidores: os exclusivos, que apenas consomem os materiais de abuso sexual infantil e geralmente sofrem de um transtorno pedófilo; e os sexualmente indiscriminados ou curiosos, que não têm uma preferência sexual por menores, mas procuram estímulos sexuais incomuns. Assim, e embora o diagnóstico de pedofilia seja mais comum entre usuários de pornografia infantil do que entre abusadores sexuais de menores, nem todos os indivíduos

que consomem materiais de abuso sexual infantil serão necessariamente pedófilos (Sotoca-Plaza et al., 2019). Embora exista esta possível ligação entre o consumo de materiais de abuso sexual infantil e a atração sexual por crianças e adolescentes menores, usuários que consomem este tipo de conteúdos pornográficos e selecionam imagens e vídeos com base no género, idade e atividade sexual, estão associados a um maior risco de contacto sexual com menores (Sotoca-Plaza et al., 2019). Desta forma, o delinquent dual costuma consumir imagens e/ou vídeos sexuais de crianças muito jovens selecionando-os de acordo com as características das suas vítimas reais, enquanto o abusador sexual costuma aceder menores vezes a materiais de abuso sexual de menores, ainda que a níveis mais extremos em razão de violência ou gravidade, configurando-se como crimes paralelos em relação ao tempo em que passam a consumir ou a abusar (Sotoca-Plaza et al., 2019). Assim, e de acordo com os mesmos autores, é 26 vezes mais provável que um consumidor de conteúdos sexuais infantis que tenha realizado algum tipo de abordagem ou contacto com menores, por exemplo através do *grooming online*, acabe por se tornar num criminoso dual, do que aquele consumidor que não tenha tido qualquer contacto com menores (Sotoca-Plaza et al., 2019).

Importa notar que indivíduos que apresentam características de pedofilia, voyeurismo e exibicionismo perfazem a maioria dos agressores sexuais que foram detidos, e estão detidos atualmente (Valença et al., 2021). No entanto, não existe um único perfil ou conjunto de características que defina os autores de crimes de abuso sexual infantil, tratando-se de uma população bastante “heterogénea” (Bobbio et al., 2023). Reconhecer esta heterogeneidade é essencial para desenvolver estratégias eficazes de prevenção, intervenção e tratamento que abordem as necessidades específicas, não só de cada indivíduo, como também da comunidade em geral. Perpetradores deste tipo de crime podem variar amplamente em termos de idade, sexo, origem étnica, nível socioeconómico, histórico de abuso na infância, problemas de saúde mental, entre outros fatores, assim como no tipo de abuso e na forma como ele é cometido (Bobbio et al., 2023). Alguns indivíduos perpetradores de abuso sexual infantil cometem os seus crimes diretamente, de forma pessoal e física, enquanto outros optam por agir de forma indireta e através da internet (Bobbio et al., 2023) sob forma de aliciamento, coerção, chantagem ou exploração sexual, aproveitando-se do anonimato e da relativa facilidade de acesso às crianças e adolescentes (Sotoca-Plaza et al., 2019). De acordo com Gottfried et al. (2020), destacam-se quatro tipos de ofensores sexuais online: ofensores cibersexuais – aqueles

movidos pela fantasia, que se envolvem em uma relação sexual virtual sem a intenção de encontrar a vítima presencialmente; ofensores agendadores – aqueles motivos pelo contacto direto, que pretendem agendar um encontro sexual offline com a vítima; ofensores de sexo cibernético; ofensores compradores – aqueles que têm a intenção de envolver a vítima no tráfico sexual de crianças. É ainda importante ter-se em conta que, e de acordo com Santos (2022), o ambiente online proporciona uma ilusão de impunidade no que toca ao cometimento de qualquer tipo de crimes online, isto porque, inúmeras vezes, casos semelhantes são ignorados e menosprezados pelas autoridades, pela sociedade, pelos meios de comunicação social e até pelas próprias vítimas.

De entre os fatores que aumentam o risco de comportamentos abusivos, foram identificadas distorções cognitivas (Bobbio et al., 2023). Estas distorções são entendidas como visões deturpadas ou distorcidas, tanto sobre o abuso sexual infantil quanto pelas crianças e até pelas próprias ações do agressor, ou seja, referem-se a crenças e atitudes gerais ou específicas que podem justificar ou minimizar o abuso, evitando a responsabilidade ou culpa do agressor, e mostrando-se como precipitantes ou mantenedoras da continuação do crime (Bobbio et al., 2023). De acordo com Bobbio et al. (2023), estas crenças foram observadas em homens condenados por crimes sexuais contra crianças e adolescentes. De acordo com Valença et al. (2021), é também observável que, uma parcela considerável de agressores sexuais, apresenta ter problemas psiquiátricos, tais como a esquizofrenia, transtornos de humor, deficiências intelectuais e problemas associados ao uso de substâncias. Da mesma forma, o consumidor de imagens e vídeos de abuso sexual infantil apresenta uma adaptação psicossocial maior do que o abusador e menos características antissociais (ex.: menor histórico criminal, menor consumo de substâncias, etc.), além disso, os consumidores apresentam um maior autocontrolo, menores distorções cognitivas, maior empatia e menor identificação emocional com a vítima, quando comparados aos abusadores sexuais infantis (Sotoca-Plaza et al., 2019). Na avaliação do risco é crucial compreender o nível de “perigosidade” de um indivíduo, sendo que se constitui como um elemento chave nas decisões tomadas pelo sistema jurídico (Cunha & Pinheiro, 2021, p.131). Além disso, a avaliação do risco de reincidência também se revela de extrema importância (Cunha & Pinheiro, 2021).

De acordo com Bobbio et al. (2023), estima-se que entre 1% e 5% dos homens na população em geral, com idade igual ou superior a 18 anos, já tenham cometido alguma forma de abuso sexual contra crianças e/ou adolescentes (Bobbio et al., 2023). Sendo o

agressor geralmente é do sexo masculino (Alves et al., 2024), em 90% dos casos no ano de 2019 (UNICEF, 2020), e, em 2023, cerca de 94,3% em casos de abuso sexual de menores e 100% em casos de violação (Segurança Interna, 2024). Em contrapartida, a mulher agressora representa apenas de 2% a 5% dos criminosos sexuais condenados (Gottfried et al., 2020). Foi ainda observável que, a maioria destas mulheres (cerca de 61%), apresentavam um histórico de vitimação de abuso sexual (Gottfried et al., 2020). Aqui destaca-se uma importância de abordar não só a proteção das crianças contra o abuso sexual, como também a necessidade de programas de prevenção e intervenção direcionado aos potenciais agressores.

No entanto, é de notar que o estudo e pesquisa de agressores sexuais que cometeram crimes sexuais contra crianças por meio da internet é ainda limitado (Bobbio et al., 2023).

1.2.3. A Vítima de Abusos Sexuais

O foco na vítima é um fenómeno relativamente recente (Sani, 2021a), caracterizado por oscilações na sua definição e na importância atribuída (Ribeiro, 2013). Originalmente, o termo “vítima” estava intimamente ligado ao conceito de sacrifício (Sani, 2021a). Durante certos períodos históricos, a caracterização do termo “vítima” evoluiu, levando ao papel de uma mera testemunha (Ribeiro, 2013). Porém, com o tempo, estas perceções mudaram e as vítimas passaram a ser reconhecidas como indivíduos de direitos, que sofreram uma ofensa e que, por isso, deveriam ser compensadas por aqueles que infringiram a lei (Ribeiro, 2013). Atualmente, em Portugal, a Lei n.º 112/2009, de 16 setembro, no artigo 2.º, define “vítima” como uma “pessoa singular que sofreu um dano, nomeadamente um atentado à sua integridade física ou mental, um dano moral, ou uma perda material, diretamente causada por ação ou omissão” (Lei n.º 147/99, de 01 de setembro, 2023).

A história da vitimologia é, portanto, caracterizada por uma diversidade de teorias explicativas (Sani, 2021a). Por volta do ano de 1940, no final da Segunda Guerra Mundial, surge uma preocupação social e científica com a vítima (Sani, 2021a), sendo que, a partir desse período, diversos autores e historiadores iniciaram os seus estudos, dos quais retiraram conclusões significativas acerca da vítima (Robalo, 2019; Sani, 2021a.). Destacam-se Hans Von Hentig e Benjamin Mendelsohn, frequentemente referidos na

literatura como os “pais” da vitimologia (Robalo, 2019). Ambos se preocuparam em investigar o que poderia fazer da vítima uma vítima (Sani, 2021a).

Em 1940, Benjamin Mendelsohn é o primeiro a introduzir na literatura o termo “vitimologia” (Burgess, 2017). Mendelsohn propõe então uma classificação das vítimas com base no seu grau de culpa, refletindo uma variedade de cenários onde a vítima apresenta diferentes níveis de culpa pela sua vitimação (Burgess, 2017; Sani, 2021b): vítima completamente inocente – que, por causa da sua natureza (ex. em razão de idade), não apresenta nenhum tipo de comportamento facilitador do crime; vítima com culpabilidade menor ou vítima por ignorância – que inadvertidamente faz coisas que a colocam em situações de vulnerabilidade; vítima voluntária ou tão culpada quanto o agressor – que se envolve em situações criminosas; vítima provocadora ou mais culpada do que o agressor – que instiga ou provoca o crime; vítima agressora – que estava envolvida num crime antes de se tornar numa vítima; vítima imaginária ou simuladora – que normalmente sofre de transtornos mentais.

A 1948, Hans Von Hentig, um Criminólogo Alemão, explora a relação entre o criminoso e a vítima, concluindo que a personalidade e as características sociodemográficas da vítima poderiam contribuir para a sua própria vitimação, caracterizando-as como vítimas natas (Burgess, 2017; Sani, 2021b). Com base nessa premissa, desenvolveu um sistema de categorização e identificação das diferentes tipologias de vítima, refletindo desde a vulnerabilidade causada pelas características como a idade, sexo e etnia, até características que indicam a ação direta da vítima no cenário criminal (Burgess, 2017; Sani, 2021b). De acordo com Burgess (2017), Von Hentig estabelece assim 13 categorias de vítimas em função da sua propensão para a vitimação: (1) Jovens; (2) Mulheres; (3) Idosos; (4) Doentes mentais e perturbados – incluindo toxicodependentes e alcoólicos; (5) Imigrantes; (6) Minorias raciais; (7) Dull normals – simplórios, ingênuos, etc.; (8) Depressivos – pessoas com distúrbios psicológicos; (9) Gananciosos – aqueles que o desejo de ganhar eclipsa a sua inteligência e experiência; (10) Irresponsáveis ou promíscuos; (11) Solitários ou “de coração partido” – como viúvas, pessoas em luto; indivíduos em momento de fraqueza emocional, etc.; (12) Verdugos – situações em que a vítima se torna perpetrador; (13) The Blocked, Exempted or Fighting – vítimas de chantagem ou extorsão.

Em 1968, Stephen Schafer, introduziu a ideia da responsabilidade da vítima pelo crime que sofreu, classificando os tipos de vítimas de acordo com o seu grau de responsabilidade

funcional (Burgess, 2017; Sani, 2021b). De acordo com Burgess (2017) e com Sani (2021b), essa classificação inclui: a vítima sem relação com o agressor – não tem responsabilidade pelo crime; a vítima provocadora, que faz com que o agressor reaja às suas ações – partilha a responsabilidade do crime com o agressor; a vítima precipitadora, que se coloca a si própria numa situação de perigo – tem algum grau de responsabilidade pelo crime; a vítima biologicamente fraca, como os idosos ou as crianças – não tem responsabilidade pelo crime; a vítima socialmente fraca, como as minorias ou os imigrantes – não tem responsabilidade pelo crime; a auto-vítima, como os consumidores de drogas – tem total responsabilidade pelo crime; e a vítima política, pessoas que se opõem aos poderosos – não tem responsabilidade pelo crime.

Em 1970, William Ryan, utiliza pela primeira vez o termo “culpabilização da vítima” ou “blaming the victim”, que ocorre após um julgamento moral sobre o que causou a vitimação (Ryan, 1970). O autor argumenta, igualmente aos restantes, que o comportamento das vítimas contribui para a sua própria vitimação, seja por distração, negligência ou devido a situações conflituosas, sendo que o comportamento, a vulnerabilidade e a exposição a determinados contextos acabam por aumentar o risco de vitimação, levando à consideração da vítima como corresponsável pelo crime que sofreu (Ryan, 1970).

A 1971, Menachem Amir, realizou um estudo com base em informações coletadas de registos policiais de crimes de violação na Filadélfia, entre 1958 e 1960, concluindo que 19% desses crimes resultaram da precipitação da própria vítima (Sani, 2021b). Importa explicar que a violação precipitada, para este autor, ocorre quando a vítima, ainda que inconscientemente, deseja o ato, agindo de maneira a sugerir interpretações inadequadas por parte do agressor, o que acaba levando à prática do crime (Sani, 2021b). Os fatores precipitadores da vítima identificados por Amir incluem o consumo de álcool, a forma de vestir, a má reputação, entre outros, bem como o consentimento prévio seguido de negação (Sani, 2021b).

A literatura proveniente dos diversos e variados estudos sobre a vítima e a sua vitimação moldou as perceções atuais do fenómeno. No entanto, a visão contemporânea da vitimologia mostra-se favorável à vítima, buscando oferecer apoio, em todos os seus sentidos, bem como compreender mais profundamente o fenómeno criminal, a sua natureza, extensão e impacto (Sani, 2021b). Atualmente, a vítima encontra-se completamente associada à lei criminal (Sani, 2021a).

A vitimação pode ser diferenciada com base em diversos critérios, tais como: Tipologia da violência (Azevedo & Sani, 2021) – refere-se ao tipo específico de violência sofrida, como a física, psicológica ou sexual; Natureza da violência (Azevedo & Sani, 2021) – diz respeito às características intrínsecas da violência, incluindo a intensidade, frequência e duração; Envolvimento (Azevedo & Sani, 2021) – considera o grau de participação ou interação da vítima no evento criminoso; Nível (Azevedo & Sani, 2021) – avalia a gravidade e o impacto da vitimação; Reconhecimento ou visibilidade (Azevedo & Sani, 2021) – examina o grau de reconhecimento ou visibilidade da vitimação.

Distingue-se ainda os tipos de vitimação, que são diferenciados em três categorias principais: primária (ou direta), secundária (ou indireta) e terciária (Azevedo & Sani, 2021).

A vitimação direta, ou primária, ocorre aquando do crime, afetando diretamente a vítima (Azevedo & Sani, 2021). As vítimas diretas podem ainda ser distinguidas em visíveis, quando são facilmente identificáveis como alvos de um crime, ou invisíveis, quando a sua condição de vítima não é imediatamente reconhecida (Azevedo & Sani, 2021).

A vitimação indireta, ou secundária, acontece quando a vítima sofre danos adicionais devido à forma como o próprio sistema de justiça, ou outras instituições, que deveriam proteger e salvaguardar a vítima, conduzem o processo e lidam com o ocorrido, tornando-se numa fonte adicional de vitimação, o que pode resultar numa situação de revitimação (APAV, 2019; Azevedo & Sani, 2021).

A vitimação terciária, por sua vez, envolve a família, os amigos próximos e a própria comunidade onde a vítima está inserida (Azevedo & Sani, 2021). Destaca-se aqui que, não apenas a vítima direta é afetada pelo crime, mas toda a comunidade sofre as consequências do evento traumático, que podem manifestar-se através de comportamentos discriminatórios, estigmatização e marginalização de certos grupos ou indivíduos, bem como atos de segregação, exclusão e humilhação para com a vítima (Azevedo & Sani, 2021). Esta forma de vitimação online pode ainda persistir ao longo do tempo, isto devido ao facto dos materiais íntimos permanecerem na internet, colocando a vítima numa revitimação repetitiva (APAV, 2019).

A vitimação infantil, por sua vez, engloba todas as possíveis formas de violência que as crianças possam sofrer (Sani et al., 2024), sendo que existem quatro categorias, sendo elas o mau trato físico ou psicológico, a negligência e o abuso sexual (Peixoto & Sani,

2021). De acordo com a APAV (2019), as crianças e adolescentes apresentam ainda o mesmo nível de vulnerabilidade tanto no contexto offline quanto no contexto online. Os fatores de riscos de vitimação online para crianças e adolescentes incluem não só o acesso precoce à internet, como também a falta de supervisão parental e a falta de conhecimento acerca da internet por parte dos progenitores ou cuidadores/representantes legais (APAV, 2019).

Não existe definido um perfil específico da criança ou adolescente que poderá vir a ser vítima de violência sexual, tornando impossível identificar um conjunto sólido de características que possam prever tal situação (APAV, 2019). No entanto, alguns aspetos gerais que são considerados como fatores de risco incluem: o género, sendo que uma em cada três raparigas são vítimas de crimes sexuais, enquanto que apenas um em cada cinco rapazes sofrem do mesmo crime; a maior incidência de abuso em contexto intrafamiliar para o sexo feminino e a maior incidência de abuso em contexto extrafamiliar para o sexo masculino; o maior risco de vitimação para crianças mais jovens; o consumo de álcool e/ou drogas; a vulnerabilidade emocional; a falta de informação acerca do tema; o isolamento social da criança e/ou adolescente; os fatores socioeconómicos desfavoráveis; e a ausência de fatores de proteção e de resiliência (APAV, 2019). As crianças e adolescentes mais vulneráveis à vitimação sexual em contexto online, são então, na sua grande maioria, do sexo feminino, menores de idade e provenientes de famílias socioeconomicamente desfavorecidas (APAV, 2019). Dados da UNICEF demonstram que, em 2019, as vítimas do sexo feminino foram de duas a três vezes mais abusadas e exploradas sexualmente do que vítimas do sexo masculino (UNICEF, 2020). Assim, a vítima dos abusos demonstra ser maioritariamente do sexo feminino (cerca de 80%) e ter entre 12 e 18 anos de idade, seguindo-se a idade dos 06 aos 12 anos (Castro, 2023). Também de acordo com a Segurança Interna (2024), a vítima de crimes contra a liberdade e a autodeterminação sexual é maioritariamente do sexo feminino (cerca de 77,3% em casos de abuso sexual de crianças e 90,7% em casos de violação). Da mesma forma, algumas crianças/adolescentes são mais vulneráveis à vitimação do que outras, muito devido a fatores sociais, económicos e até demográficos (UNICEF, 2020), no entanto, há que ter em conta que todas as crianças e jovens estão sujeitas ao risco de qualquer forma de violência sexual (APAV, 2019). Nota-se ainda que, enquanto as crianças mais novas têm maior probabilidade de serem abusadas sexualmente por um membro da família ou cuidador responsável, as crianças mais velhas e os adolescentes, devido a passarem mais

tempo fora de casa ou até mesmo ligados às redes sociais, têm um maior nível de exposição ao abuso sexual por uma gama mais ampla de perpetradores (UNICEF, 2020).

Importa ainda referir que, crianças e adolescentes nem sempre reconhecem a experiência vivida como forma de violência ou abuso sexual (UNICEF, 2020; Sani et al., 2024), sendo que, o reconhecimento da vitimação nem sempre leva à denúncia do sucedido (Sani et al., 2024). A manipulação emocional sobre o menor, o medo de represálias, a vergonha, a culpabilização, o estigma social e o fraco suporte familiar e social são exemplos de obstáculos à denúncia ou à identificação de situações de violência sexual contra menores (Alves et al., 2024; Castro, 2023). Todos estes aspetos acabam por servir de indicadores de prevalência do fenómeno (Sani et al., 2024). Assim, é fundamental destacar a importância da educação sexual e da consciencialização dos riscos, medidas que, segundo a OMS, são essenciais para a redução da vulnerabilidade (Nações Unidas, 2022).

1.2.4. Impacto dos Crimes Sexuais na Vítima Menor

O abuso sexual contra menores tem um impacto significativo na saúde e bem-estar da criança/adolescente (Castro, 2023), com consequências que podem variar de acordo com a natureza, gravidade e duração da violência sofrida (APAV, 2019), a capacidade de compreender o abuso, as estratégias para ultrapassar o sucedido, e a reposta da família, amigos e comunidade em geral (UNICEF, 2020).

Assim, o abuso sexual é reconhecido como uma das formas mais devastadoras de trauma, com grave impacto significativo na saúde mental e na psicopatologia das vítimas (Alves et al., 2024). Este impacto pode manifestar-se a curto, médio e/ou longo prazo (Peixoto & Sani, 2021). A experiência da vitimação direta ou indireta acarreta um impacto em múltiplos níveis, incluindo o individual – perturbações psicológicas ou danos emocionais e/ou físicos – relacional – dificuldades de comunicação – comunitário e sociocultural (Peixoto & Sani, 2021).

O abuso sexual contra menores tem um impacto negativamente significativo ao nível da saúde e bem-estar físico, cognitivo, social, emocional da criança/adolescente vítima, com consequências a curto e/ou a longo prazo (Alves et al., 2024; Valença et al., 2021) que podem variar de acordo com a natureza do abuso, gravidade, frequência e duração da violência sofrida, a relação com o agressor, a idade em que se iniciou o abuso, a

capacidade de compreender o abuso, as estratégias para enfrentar e ultrapassar o sucedido, e a reposta da família, amigos e comunidade em geral (Assembleia da República, 2023; UNICEF, 2020; Valença et al., 2021), manifestando-se de inúmeras e diferentes formas, em qualquer etapa da vida, tanto na infância quanto na vida adulta (Castro, 2023).

Os estudos académicos disponíveis sugerem que o abuso sexual na infância pode ser considerado um fator de risco abrangente para uma variedade de distúrbios psicológicos, problemas físicos e comportamentos sexuais e risco que têm o potencial de afetar a vida das vítimas em diferentes graus (Alves et al., 2024).

As consequências ao nível da saúde sexual da criança/adolescente, na sua maioria, envolvem o aumento do risco de contração de DST's e/ou IST's (Assembleia da República, 2023; UNICEF, 2020; Valença et al., 2021). Ao nível da saúde cognitiva destacam-se consequências como o défice intelectual baixo, dificuldade de aprendizagem e consequente absentismo escolar (Alves et al., 2024; Assembleia da República, 2023; UNICEF, 2020; Peixoto & Sani, 2021; Sani et al., 2018). Como consequências afetivas notam-se, por exemplo, a baixa autoestima, o medo, o desamparo, a angústia, a raiva e a idealização suicida (Alves et al., 2024; Assembleia da República, 2023; UNICEF, 2020; Peixoto & Sani, 2021; Sani et al., 2018). É necessário ainda abordar as consequências a nível comportamental, tais como as dificuldades de relacionamento interpessoal e/ou problemas de conduta e de adaptação social, o isolamento, a hostilidade, a agressividade, a culpabilidade, a baixa iniciativa e motivação e os comportamentos aditivos e/ou delinquentes (Alves et al., 2024; Assembleia da República, 2023; Castro, 2023; UNICEF, 2020; Peixoto & Sani, 2021; Sani et al., 2018), podendo resultar também no uso indevido de álcool e/ou drogas e no aumento da vulnerabilidade da criança a futuras agressões, não só sexuais como de todos os tipos (Assembleia da República, 2023; UNICEF, 2020). Para finalizar, enumeram-se ainda as consequências para a saúde mental, emocional e psicológica, onde se pode dar o desenvolvimento de sintomas de dissociação afetiva, ansiedade, depressão, neurose, psicose, transtornos de personalidade e dissociação e/ou outros traumas psicológicos (Alves et al., 2024; Assembleia da República, 2023; UNICEF, 2020; Peixoto & Sani, 2021; Sani et al., 2018).

As repercussões cerebrais da violência sexual são particularmente devastadoras para as crianças, cujos cérebros ainda estão em desenvolvimento e são menos capazes de processar eventos traumáticos (Danette et al., 2024). O impacto do trauma é profundo e

muitas vezes incompreensível para a criança, afetando-as neurologicamente de forma permanente e deixando marcas na morfologia do cérebro (Castro, 2023). A amígdala, uma estrutura cerebral associada às respostas comportamentais ao medo, tende a ser ativada perante situações de perigo (Castro, 2023). Em casos de vítimas de agressão sexual, a amígdala pode causar uma percepção distorcida da realidade, levando a criança/adolescente a interpretar como perigosas situações que, em circunstâncias normais, não seriam percebidas dessa forma (Alves et al., 2024). Episódios de violência sexual podem também estar associados a uma redução no volume cerebral, especialmente no córtex intracraniano e/ou pré-frontal e cíngulo anterior, bem como no tamanho do hipocampo, sendo influenciados pela idade da vítima no momento do abuso e pelo tempo de duração do abuso (Castro, 2023). De acordo com Alves et al. (2024), vítimas de abuso sexual na infância apresentam 14,8% menos volume de massa cinzenta no cérebro em comparação a indivíduos que não sofreram este tipo de violência na infância. Essa deterioração pode resultar num funcionamento reduzido dessas estruturas, afetando diretamente a capacidade de experimentar prazer, de aprender, de controlar impulsos e emoções, podendo até mesmo afetar a memória, dentre outros (Castro, 2023). Além disso, é frequente observar-se um pensamento ilógico, uma redução na capacidade de compreensão, e dificuldades na resolução de problemas interpessoais (Alves et al., 2024).

As repercussões psicológicas da violência sexual, por sua vez, incluem uma série de problemas emocionais, tais como os sintomas psicóticos (Corrêa et al., 2022), transtornos depressivos e bipolares, sintomas de ansiedade, transtornos de personalidade *borderline* (Castro, 2023), transtorno obsessivo-compulsivo, distúrbios do sono, de aprendizagem ou alimentares, isolamento social, sentimentos de rejeição, confusão, humilhação ou vergonha, medo (Alves et al., 2024), bem como comportamentos autodestrutivos e/ou autolesivos, pensamentos suicidas e baixa autoestima (Castro, 2023). Destaca-se que estes estados psicológicos podem dever-se muito ao facto de que a cibervitimação não se limita a um espaço temporal e territorial (Guedes & Silva, 2021).

A Perturbação de Stresse Pós-Traumático (PSPT) ressalta-se como uma das condições psicopatológicas mais comum associada à exposição a eventos traumáticos em crianças e adolescentes (Danette et al., 2024). Caracteriza-se como um transtorno de ansiedade que se manifesta através de sintomas físicos em decorrência de experiências traumáticas (Danette et al., 2024). Estes sintomas incluem manifestações de medo intenso e pavor, revivências persistentes do trauma, evitação de estímulos associados ao evento traumático

e aumento da “excitabilidade fisiológica” (Alves et al., 2024, p.2). Indivíduos com PSPT geralmente apresentam seis características comuns: (1) repetição persistente e intrusiva de memórias relacionadas ao trauma, (2) exposição frequente a situações que evocam lembranças do evento traumático, (3) anestesia emocional e evitação de estímulos que remetem ao trauma, (4) dificuldades na comunicação verbal substituída por gestos, (5) problemas de concentração, e, (6) alterações na identidade pessoal (Alves et al., 2024). A título de curiosidade, no contexto do abuso sexual infantil, estima-se que a prevalência do PSPT varie entre 20% e 70%, sendo que as meninas tendem a desenvolver mais sintomas quando comparadas com os meninos (Alves et al., 2024). Ademais, de uma forma geral, grande parte das mulheres em idade adulta, que foram vítimas de abuso sexual na infância, apresentam sintomas de PSPT (Alves et al., 2024).

As vítimas de violência sexual também experienciam, ou podem experienciar, repercussões na memória, o que pode incluir o impacto cognitivo significativo, perda involuntária e inevitável de memória, e ainda o transtorno dissociativo (Corrêa et al., 2022). Estas condições podem afetar a capacidade da pessoa de lembrar eventos passados, informações importantes e até mesmo aspetos básicos do dia-a-dia (Corrêa et al., 2022). O transtorno dissociativo, em particular, pode levar a uma desconexão entre pensamentos, memórias, identidade e consciência, resultando em lapsos de memória e confusão sobre a própria história e experiências pessoais (Corrêa et al., 2022).

Problemas sexuais ligados a esta temática podem abranger uma variedade de questões, incluindo insatisfação ou disfunção sexual, comportamentos sexuais de risco, promiscuidade, envolvimento em prostituição e gravidez precoce (Corrêa et al., 2022; Danette et al., 2024).

Problemas funcionais, como dores de cabeça (cefaleias) (Danette et al., 2024), fibromialgia, transtornos gastrointestinais, transtornos alimentares, transtornos de somatização, abuso de substâncias e outras condições relacionadas, são outro exemplo de consequências do abuso sexual que podem ter um impacto significativo na qualidade de vida das pessoas (Castro, 2023).

É ainda necessário reconhecer-se que, o abuso sexual infantil é um fator de risco para a vitimação sexual na idade adulta (Valença et al., 2021).

Na verdade, o abuso sexual pode contribuir para uma série de transtornos com os quais a vítima pode ter que lidar ao longo da vida, desde a infância até à idade adulta (Castro,

2023). Essas condições podem ser extremamente debilitantes e afetar não apenas o funcionamento físico, como também a qualidade de vida e o equilíbrio emocional das crianças e adolescentes vítimas de abusos sexuais (Alves et al., 2024).

1.3. Os Jogos Eletrônicos e os seus Perigos

O mercado dos jogos eletrônicos tem acompanhado de perto o desenvolvimento das tecnologias, experimentando um notável e rápido crescimento nas últimas décadas (Francisco et al., 2019; Silva & Resende, 2012). Atualmente, o jogo online configura-se como o produto de maior faturamento e o mais promissor da indústria do entretenimento (Francisco et al., 2019; Silva & Resende, 2012), tornando-se cada dia mais acessível e popular (Cassel et al., 2019). O acesso à internet e aos jogos eletrônicos tem sucedido em idades cada vez mais precoces, e a frequência do seu uso tem aumentado significativamente (Prioste et al., 2018).

A 1958, o físico William Higinbotham criou o que se acredita ser o primeiro jogo eletrônico – um jogo de ténis jogado num osciloscópio, processado por um computador analógico (Zagalo, 2013). Quatro anos depois, em 1962, Stephen Russel, especialista em Inteligência Artificial (IA), juntamente com Wayne Witanen, matemático, e Martin Graetz, desenvolveram o jogo eletrônico *Spacewar* (Zagalo, 2013), que acabou por abrir caminho para a aplicação de conhecimentos na área da realidade virtual (Bohnen et al., s.d.). Já em 1971, foi lançado um jogo eletrônico, semelhante a um jogo de ping-pong, que podia ser jogado num aparelho de televisão por até duas pessoas ao mesmo tempo, no entanto, criado acidentalmente por Ralph Baer em 1966 (Bohnen et al., s.d.). No mesmo ano, Nolan Bushnell, apresentou o *Computer Space*, a primeira máquina de jogos comerciais destinada a ser instalada em bares e cafés (Zagalo, 2013). Assim, a Magnavox desenvolveu a primeira consola de videogames, chamada *Odyssey 100*, lançada a 1972, possível de se ligar a qualquer aparelho televisivo, marcando assim o início da era comercial dos jogos eletrônicos (Zagalo, 2013). O sucesso visível nos lançamentos destes jogos eletrônicos levou a que várias empresas iniciassem a produção de novas consolas (Bohnen et al., s.d.; Zagalo, 2013). Já em 1975 a empresa *Micro Instrumentation and Telemetry Systems* (MITS) lançou o primeiro dispositivo que fez uso do termo *Personal Computer* (PC) (Bohnen et al., s.d.). A 1976, a fusão de dois funcionários da *Atari*, Steve Jobs e Ron Wayne, juntamente com um funcionário da *Hewlett Packard* (HP), resultou

na fundação da empresa *Apple*, que lançou o *Apple I*, computador que era capaz de executar um editor de texto simples e também jogos eletrónicos com requisitos de memória modestos, ainda que ficasse aquém das plataformas de *arcades* e das consolas da época (Bohnen et al., s.d.). Foi em 1983 que a popularidade e as vendas de PC's aumentaram drasticamente em todo o mundo, levando a uma queda nas vendas de consolas e *arcades* em 1984 (Bohnen et al., s.d.; Zagalo, 2013). Já em 1994, a *Sony Corporation* lança a *PlayStation* (Bohnen et al., s.d.). Por volta de 1997, os PC's alcançaram um novo marco histórico com o lançamento do jogo eletrónico *Diablo*, o primeiro jogo de *Role-Playing Game* (RPG) online que veio possibilitar a que os personagens de diferentes jogadores interagissem num mesmo cenário, dialogando entre si e unindo esforços para completar missões – uma execução do jogo em modo *multi-player* (Bohnen et al., s.d.). A partir deste momento, vários jogos online começam a surgir (Bohnen et al., s.d.).

Segundo Cassel et al. (2019) e Zagalo (2013), os jogos de Massive Multiplayer Online (MMO) surgem da conectividade com a internet e representa uma modalidade na qual vários jogadores se encontram online para competir, socializar e se divertir ao mesmo tempo. Inicialmente desenvolvidos exclusivamente para computadores, com o decorrer do tempo, passaram a ser desenvolvidos também para consolas de videogame (Zagalo, 2013). O MMORPG, por sua vez, trata-se de um gênero de jogo que tem impactos tanto positivos quanto negativos, que proporciona a oportunidade de fazer novas amizades e melhorar o desempenho, mas também pode aumentar traços de hostilidade e agressividade, e de dificuldade na resolução de problemas (Cassel et al., 2019). Este tipo de jogo funciona como uma plataforma de comunidade online, onde os jogadores interagem uns com os outros seguindo as normas estabelecidas pelo jogo, sendo que cada um desempenha um papel dentro da comunidade e as funções variam de acordo com as características dos seus personagens, da história e das estratégias de jogo (Zagalo, 2013). Os MMORPGs apresentam mundos virtuais imersivos, nos quais os jogadores podem se socializar e progredir através de combates *player vs. environment* (jogador versus ambiente) ou *crafting* (habilidade de combinar itens do ambiente de jogo para criar armas mais poderosas), sendo caracterizados pela liberdade dos jogadores em escolherem as suas próprias habilidades, atividades e missões, além de personalizarem e modificarem os seus avatares utilizando moedas virtuais (Cassel et al., 2019). As empresas de software estabelecem as regras do jogo, enquanto a etiqueta do jogo é mantida pelos próprios

jogadores, sendo que, quando as regras não são cumpridas, os jogadores podem enfrentar consequências graves, como serem banidos ou perderem itens valiosos (Cassel et al., 2019). Assim, fica claro que, o MMORPG é uma fusão dos formatos MMO e RPG (Zagalo, 2013).

O jogo eletrônico é então um aplicativo criado para fins de entretenimento, que utiliza software e uma tela para proporcionar experiências interativas (Cassel et al., 2019). Além de ser considerado uma forma de diversão e entretenimento, alguns professores também vêm o jogo eletrônico como uma ferramenta educativa, enquanto outros o entendem apenas como uma distração, como um meio de interação social, ou um brinquedo utilizado para passar o tempo (Cassel et al., 2019). Atualmente existe a possibilidade de jogar online através de uma consola de videogame, de um computador, de um tablet ou mesmo através de um telemóvel (Francisco et al., 2019). Os videogames podem ser controlados manualmente, utilizando os dedos para jogar, sem esquecer que envolvem uma ação que requer a coordenação dos olhos e das mãos, ou até mesmo de outras partes do corpo (Cassel et al., 2019). Existem duas modalidades principais do jogo eletrônico: online, onde os jogos são jogados utilizando uma conexão de rede de internet em uma consola fixa ou computador; e offline, onde os jogos são jogados em uma consola fixa sem a necessidade de conexão com a internet (Zagalo, 2013).

Em constante melhoria (Francisco et al., 2019) e além do hardware avançado e do aperfeiçoamento gráfico de imagem e som, os jogos online trouxeram também maiores e melhor possibilidades de interação, facilitando ainda a que vários usuários joguem em simultâneo um mesmo jogo (Silva & Resende, 2012). O jogo eletrônico tornou-se assim numa das principais formas de entretenimento, permitindo não apenas momentos de diversão e lazer, mas também oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades, independentemente da idade dos jogadores (Cassel et al., 2019), sendo que tanto crianças, como jovens, adultos e até idosos participam de forma expressiva nos jogos online (Bohnen et al., s.d.). Há ainda que ter em conta que a crescente popularidade dos jogos eletrónicos se deve, principalmente, ao fácil acesso à internet nos dias de hoje (Bohnen et al., s.d.).

Os jogos eletrónicos acabam por ter uma influência positiva na forma como pensamos, agimos e tomamos decisões, especialmente em aspetos visuais e interativos (Prioste et al., 2018). Como espaços de aprendizagem e ferramentas de ensino utilizadas em vários níveis de educação, os jogos eletrónicos estimulam o desenvolvimento de diversas

habilidades e competências (Prioste et al., 2018). A maior interatividade oferecida pelos jogos online possibilita a aprendizagem, a comunicação e o estabelecimento de novos vínculos e relacionamentos, além de desenvolver habilidades motoras, linguísticas e sociais, potencializando a construção de novas perspectivas da sociedade em que o indivíduo está inserido (Bohnen et al., s.d.). De acordo com um estudo realizado por Silva & Resende em 2012 a jogadores recorrentes de jogos online, a possibilidade de jogar com pessoas de diferentes partes do mundo e aprender a se comunicar em diferentes idiomas contribui para a aprendizagem cultural, o que é valorizado por cerca de 70% dos jogadores, sendo que a diversão, o estímulo ao raciocínio e a promoção da reflexão também são referidos como benefícios (Silva & Resende, 2012). No entanto, há que ter em consideração ainda o facto de que, na sua grande maioria, os jogos eletrónicos são criados por homens, que frequentemente refletem nos personagens as próprias experiências de vida, acabando por criar um ambiente machista onde a personagem feminina ocupa papéis secundários e/ou de menor destaque, sendo muitas vezes reduzida ao prémio ou objetivo do jogo (Callou et al., 2019). É relevante observar também que, nos jogos eletrónicos persiste a objetivação do corpo feminino, com uma hipersexualização da imagem das personagens femininas (Callou et al., 2019). Esta representação sensual das personagens femininas estabelece um padrão de beleza descontextualizado, muitas vezes de forma a ocultar outras características da personalidade e habilidade dessas personagens (Callou et al., 2019). Desta forma, as plataformas de jogo virtuais acabam reforçando um ambiente de estereótipos de género, que, por consequente, leva a casos de assédio e violência sexual contra a mulher enquanto jogadora, sendo esta uma das formas mais recorrentes de violência nos jogos online (Callou et al., 2019). Da mesma forma, a presença de violência em muitos dos jogos eletrónicos e das suas narrativas tornou-se um tema polémico (Bohnen et al., s.d.).

Os jogos favoritos dos adolescentes apresentam cenas de extrema violência, o que pode ser prejudicial para o seu desenvolvimento psicossocial (Prioste et al., 2018). Jogos violentos como o Grand Theft Auto (GTA) são desaconselhados para menores de 18 anos, no entanto, são frequentemente utilizados por diversas crianças e adolescentes do mundo todo (Prioste et al., 2018). A título de exemplo, o GTA contém conteúdo explícito, como cenas de violência extrema, cenas de carácter sexual, fazendo ainda apologia a comportamentos criminosos como roubos, assassinatos, violações, tráfico de drogas, bem como ao racismo (Prioste et al., 2018). O acesso a estes jogos, ainda que contraindicado

a menores de 18 anos, é facilitado, uma vez que estão disponíveis em diversas plataformas, acessíveis através de consolas de videojogo, computadores, tablets e até smartphones (Prioste et al., 2018). Por outro lado, jogos como o Minecraft, que é um jogo de exploração e sobrevivência onde os jogadores têm a possibilidade de criar mundos e interagir com outros jogadores, trazem também certos riscos que não a exposição a conteúdos impróprios à idade (Prioste et al., 2018). Este tipo de jogos incentiva o jogador a passar longas horas a jogar, perdendo a noção do tempo e negligenciando atividades importantes, tais como as tarefas escolares, e prejudicando o seu equilíbrio entre o tempo de jogo e outras atividades fora do ecrã (Prioste et al., 2018).

Em 2012, num estudo levado a cabo por Silva & Resende, a idade predominante (75%) dos jogadores de jogos eletrónicos foi entre 15 e 25 anos. Em relação ao tempo de jogo, nota-se que que 39% dos indivíduos jogavam mais de cinco dias por semana e 78% dedicavam de entre duas a cinco horas diárias ao jogo (Silva & Resende, 2012). De acordo com as preferências de jogo, destaca-se que os jogos de ação eram os preferidos, seguidos dos jogos de desporto (Silva & Resende, 2012). Assim como muitos aspetos da vida, os jogos online tornam-se mais cativantes e divertidos quando compartilhados com outras pessoas, sendo que este facto passou recentemente de interações presenciais para conexões online, permitindo a participação de um número considerável de jogadores em uma única partida. Neste sentido, e ainda no estudo conduzido por Silva & Resende (2012), lê-se que para 40% dos usuários não faz sentido jogar offline, sendo que esse tipo de jogo só faria sentido com a presença de amigos e/ou parentes com quem se possa compartilhar experiências. Alguns dos jogadores consideram também como vantagem criar uma identidade fictícia nos jogos online para que ninguém os conheça, para outros, tal possibilidade constitui-se como desvantagem, uma vez que não há forma de saber com quem realmente se está a jogar ou conversar (Silva & Resende, 2012). Assim, estima-se que cerca de 30% das crianças de entre os três e os quinze anos de idade, joguem online com, ou contra, desconhecidos (NCA, 2024).

Para finalizar, destaca-se ainda que a criação de jogos online que permitem a interação e a conversa entre os jogadores nas “salas de jogos” virtuais, são frequentes vezes utilizadas por criminosos sexuais de menores (Gottfried et al., 2020; Santos, 2022, p.6). Nestes espaços virtuais, aparentemente inofensivos, ocorre o contacto entre agressores sexuais e crianças ou adolescentes, onde as conversas com crianças podem evoluir para situações de aliciamento sexual de alto risco em apenas 19 segundos (Sani et al., 2024), facilitando

a prática de crimes de abuso e exploração sexual infantil. Uma análise da Young Gamers and Gamblers Education Trust (s.d.), com o objetivo de investigar a violência sexual enfrentada por mulheres *gamers* em jogos online, indica que grande maioria das gamers do sexo feminino foram alvo de aliciamento sexual, solicitações de conteúdos sexuais, ou outras formas de abuso sexual na infância, com idades compreendidas entre os 12 e os 16 anos (Young Gamers and Gamblers Education Trust, s.d.). O perpetrador foi em 100% das vezes um dos jogadores virtuais, adulto, do sexo masculino (Young Gamers and Gamblers Education Trust, s.d.). As vítimas relatam ainda experiências de comentários machistas e de ameaças de violação (Young Gamers and Gamblers Education Trust, s.d.). Como consequência, as vítimas relatam ter desenvolvido medo de retornar ao jogo por períodos prolongados após o abuso (Young Gamers and Gamblers Education Trust, s.d.). Estima-se que entre 1% e 20% das crianças que utilizam a internet frequentemente enfrentem pedidos para a partilha de conteúdos sexuais, solicitações de encontros sexuais presenciais, situações de partilha não consensual de imagens ou vídeos íntimos, ou enfrentaram extorsão online (UNICEF, 2023b). De acordo com a UNICEF (2023b), embora a maioria destes incidentes ocorra nas redes sociais, as plataformas de jogos também estiveram envolvidas na prática destes crimes contra menores.

1.3.1. Efeitos da Utilização Recorrente da Internet nas Crianças e Adolescentes

Na sua revisão de pesquisas em estudos da Finlândia, Alemanha e Suécia baseados no estudo do uso de material online de abuso sexual infantil e comportamento sexual em relação às crianças no ano de 2019, a UNICEF constatou que 93% das crianças entre os nove e os dezassete anos de idade possuem acesso à internet, sendo que 78% destas têm telemóvel próprio que permite o acesso direto (UNICEF, 2020). Além disso, foi observado que 84% dessas crianças e adolescentes utilizam a internet para assistir a programas, filmes ou séries, 66% jogam online e interagindo com outros jogadores conhecidos e/ou desconhecidos, enquanto 78% utilizam a internet para a comunicação e uso das redes sociais, sendo que dessas, 88% possuem perfis em plataformas como o WhatsApp, o Facebook, o Instagram, o TikTok ou o Youtube (UNICEF, 2020). Surpreendentemente, 75% dos usuários entre os onze e os dezassete anos de idade afirmam saber mais sobre a internet do que os seus próprios pais (UNICEF, 2020).

Pode-se concluir que a grande maioria das crianças e jovens atualmente desfruta de um fácil acesso à internet e dedica uma quantidade significativa de tempo ao uso de redes sociais, sites de entretenimento e jogos online (Eisenstein, 2022). No entanto, é importante reconhecer que o uso excessivo e precoce das telas pode acarretar problemas, acabando por desviar os indivíduos de outras atividades essenciais da vida cotidiana, gerando impactos adversos, tais como: dependência digital; alterações comportamentais; distúrbios do sono; ansiedade; depressão; entre outros (Cassel et al., 2019). Tais riscos podem ainda abranger a exposição a conteúdos indesejados e inadequados à idade, como imagens de natureza sexual, pornográficas e violentas, entre outros; a interação com estranhos, via online, especialmente quando uma criança se envolve em conversas com adultos que buscam contatos de natureza sexual ou tentam persuadir a vítima a participar em atividades de cariz sexual; não esquecendo também o comportamento de risco por parte da própria criança ou adolescente, que acontece quando uma criança se comporta de forma a contribuir para riscos de conteúdo ou de interação, colocando em perigo não apenas o bem-estar da outra pessoa, mas também o seu próprio bem-estar; tendo ainda em conta o uso de jogos perigosos e violentos (Eisenstein, 2022; UNICEF, 2017).

Cassel et al. (2019), destacam a internet como uma ferramenta benéfica, ressaltando a oportunidade de interação social online com pessoas de diferentes partes do mundo que promove uma melhor socialização. Segundo os mesmos autores, a utilização dos jogos eletrónicos também é reconhecida como uma fonte de aprendizagem e concentração (Andrade, 2018), e muitas vezes utilizada para tratamentos médicos e psicológicos (Cassel et al., 2019). Além disso, apontam para o desenvolvimento de habilidades motoras (Cassel et al., 2019), afetivas e cognitivas (Andrade, 2018).

Por outro lado, o uso precoce e recorrente da internet e dos jogos eletrónicos pode estar associado a uma variedade de consequências psicossociais negativas, incluindo efeitos psicológicos gerais, mudanças de humor (Pereira, s.d.), comportamento aditivo, sintomatologia de crise de abstinência, dificuldades no funcionamento da tolerância e na resolução de conflitos, manifestação de comportamentos relapsos, desordens mentais como a somatização, traços obsessivo-compulsivos, transtornos de ansiedade, depressão, dissociação, ansiedade social, introversão e psicoticismo (Cassel et al., 2019). É de referir que se verificam nestes indivíduos indicadores de sintomatologias comportamentais e cognitivas similares àquelas geradas pelos transtornos psiquiátricos de uso de substâncias (Cassel et al., 2019). Desta forma, e com base no relatório de alerta da American

Psychological Association (APA), de 2015, após uma sucessão recorrente de ataques violentos nos EUA envolvendo gamers violentos, destaca-se a preocupação com um potencial impacto dos jogos com temáticas violentas na predisposição das crianças e adolescentes à prática de comportamentos agressivos (Prioste et al., 2018). O relatório alerta assim para a possibilidade de os jogos violentos influenciarem os pensamentos e as atitudes agressivas, reduzindo a capacidade de empatia e solidariedade entre os jovens (Prioste et al., 2018).

A crescente utilização e dependência dos jogos online tem despertado uma preocupação acerca das problemáticas associadas a essa forma de entretenimento virtual (Cassel et al., 2019). Esse uso excessivo do online pode ter sérias consequências para a saúde, tanto física quanto mentalmente, além de que pode afetar negativamente o desempenho acadêmico e os relacionamentos interpessoais (Pereira, s.d.).

As tecnologias contemporâneas utilizam mecanismos para estimular a libertação de dopamina e induzir à dependência das telas, atraindo assim cada vez mais usuários de produtos e conteúdos, faturando cada vez mais (Eisenstein, 2022). De acordo com Eisenstein (2022), os quatro principais mecanismos são: deslumbramento e a curiosidade (o formato das telas, as luzes, cores, sons e movimentos exercem uma forte atração, despertando a curiosidade dos usuários); pertencimento e socialização (fazer parte do grupo nas redes sociais ou comunidades de jogos, mesmo que com pessoas desconhecidas, proporciona a sensação de pertencimento e aceitação); persuasão (a facilidade e rapidez na obtenção de mais conteúdo com apenas um clique, leva os usuários a perderem a noção do tempo, semelhante aos jogos de casino e máquinas de dinheiro, os jogos online estão disponíveis a qualquer hora e em qualquer lugar); mecanismos de recompensa (o efeito dopaminérgico do prazer físico e mental de ser reconhecido e valorizado através de *likes*, seguidores e outras formas de validação social).

Desta forma, e de acordo com Cassel et al. (2019), observa-se um crescente interesse em pesquisas sobre a dependência nos jogos eletrônicos nos últimos anos. Este aumento de interesse reflete a preocupação crescente sobre os possíveis impactos negativos do uso excessivo de jogos eletrônicos na saúde e no bem-estar dos indivíduos, principalmente nas crianças e adolescentes (Cassel et al., 2019).

Segundo a OMS, a saúde é mais do que apenas a ausência de uma doença (Eisenstein, 2022), “é um estado completo de bem-estar físico, mental e social” (WHO, s.d., p.2).

Assim, nos debates sobre os direitos à saúde no mundo digital das crianças e adolescentes, é fundamental considerar a importância de promover a saúde e prevenir os riscos de doenças por meio das tecnologias modernas (Eisenstein, 2022).

O DSM-5 adiciona a categoria da “Internet Gaming Disorder” ou a dependência do jogo online como transtorno (Pereira, s.d.), suscitando um maior interesse e foco de atenção para tal temática. Assim, e de acordo com First (2022) e Pereira (s.d.), o uso persistente e recorrente da internet para se envolver em jogos, frequentemente jogados com outros jogadores em formato online, pode levar a um prejuízo ou sofrimento clinicamente significativo, com os seguintes critérios: preocupação excessiva com a internet, e os jogos eletrônicos; sintomas de abstinência ou oscilações emocionais quando a utilização dos jogos online é restrita, manifestados por irritabilidade, ansiedade e/ou depressão; necessidade de aumentar o tempo online para além do planejado, de modo a obter mais satisfação; perda de interesse por outros passatempos; colocar o trabalho e as relações familiares e sociais em risco devido ao uso excessivo da internet; mentir ou enganar terceiros a respeito da quantidade de tempo que fica conectado; utilizar o jogo eletrônico para evitar ou aliviar o humor negativo. Este transtorno poderá ainda estar correlacionado com o transtorno depressivo, o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e/ou o Transtorno Obsessivo-Compulsivo (TOC) (First, 2022).

1.3.2. A Especial Vulnerabilidade das Faixas Etárias mais Jovens

Tendo em conta tudo o que foi dito anteriormente, o fornecimento de orientação adequada sobre os riscos e benefícios dos jogos online demonstra ser fundamental, visto que, sem essa orientação, as crianças podem ficar expostas a diversos riscos.

É relevante ressaltar o papel do guardião, que se refere a pessoa ou objeto com a capacidade de prevenir a ocorrência de um crime por meio de determinadas ações específicas e voluntárias ou simplesmente pela sua presença (Martins et al., 2023; Costa, 2021). O conceito de “guardião” é amplo e pode ser socialmente formal, como a polícia, ou informal, como qualquer pessoa presente no local no momento do possível crime, além disso, medidas físicas, tais como barreiras ou alarmes, e meios tecnológicos, como as câmaras de videovigilância, desempenham um papel semelhante ao do guardião (Martins et al., 2023; Costa, 2021). No ambiente online, o software antivírus e as habilidades informáticas da vítima atuam como um guardião (Martins et al., 2023). A ausência de um

guardião aumenta a probabilidade das crianças e adolescentes serem vítimas de qualquer forma de cibercrime (Kamar et al., 2022). No entanto, o guardião também pode ser o adulto responsável, cuja supervisão atua como ferramenta crucial de controlo parental (Silveira et al., 2021).

A ausência de supervisão e orientação por parte dos pais e responsáveis de crianças e adolescentes pode ser um dos principais fatores que contribuem para a vulnerabilidade das vítimas (Santos, 2022). Uma recente pesquisa no Brasil indica que a falha na supervisão parental está correlacionada com um aumento dos riscos de exposição a conteúdos inadequados e contactos indesejados online (Silveira et al., 2021). Ambientes virtuais com pouca supervisão apresentam uma maior incidência de casos de abuso e assédio sexual (Silveira et al., 2021). Do mesmo modo, a possível lacuna no conhecimento tecnológico por parte de alguns pais, bem como a conduta online ingénuas dos jovens, faz deles alvos acessíveis e desprotegidos a interações de agressores sexuais (Guedes & Silva, 2021). Assim, a falta de conhecimento tecnológico por parte de alguns pais, juntamente com a ingenuidade dos jovens em relação ao comportamento online, torna-os alvos acessíveis, vulneráveis e desprotegidos a interações ilícitas com ofensores. Desta forma, enfatiza-se a necessidade de uma maior conscientização digital e da implementação de ferramentas de controlo parental de modo a proteger as crianças no ambiente digital (Figueiredo, 2020; Nações Unidas, 2022; Silveira et al., 2021). De notar que, não apenas crianças de famílias mais empobrecidas são vistas como vulneráveis pelos criminosos, mas, qualquer menor que utilize a internet sem a supervisão adequada de um adulto corre o risco de ser abordado por um criminoso sexual (Santos, 2022). O controlo parental não depende exclusivamente da imposição do adulto, mas também da aceitação ou rejeição por parte da criança ou adolescente, o que faz com que a eficácia das práticas parentais varie de acordo com a receptividade dos jovens. Estudos indicam que existem diferenças significativas relacionadas à idade no que concerne à aceitação das práticas de controlo parental (Santos & Matos, 2017). Em particular, Santos e Matos (2017), sugerem no seu estudo que, à medida que as crianças envelhecem, a aceitação do controlo parental tende a diminuir, sendo mais frequente em crianças mais novas do que em adolescentes.

Enquanto alguns estudos indicam uma relação entre o uso frequente da internet e a vitimação, outros não encontram essa associação, portanto, a exposição parece ser um fator preditivo para algumas, mas não para todas as formas de vitimação cibernética

(Martins et al., 2023). No entanto, uma pesquisa de Tintori et al. (2023), realizada em 2020, indica que o tempo prolongado em plataformas online aumenta a exposição a certos riscos, sendo que, crianças que passam mais tempo online são mais vulneráveis, especialmente em plataformas de mídia social e jogos online.

O fornecimento de informações pessoais e a comunicação com pessoas desconhecidas online foram identificados por Martins et al. (2023) como fortes preditores de três tipos de vitimação: material sexualmente explícito, assédio e solicitação sexual. Utilizadores de redes sociais, sites de namoro e salas de conversa online estão mais expostos a interações indesejadas e, conseqüentemente, apresentam níveis mais elevados de vitimação (Wick, 2015). Da mesma forma, quanto mais informações pessoais um indivíduo partilhar online, maior é a probabilidade de ser vitimizado (Wick, 2015). As variáveis sociodemográficas e as características individuais (Martins et al., 2023), assim como a influência das atividades rotineiras desempenham um papel relevante na compreensão da vitimação online (Wick, 2015).

As vítimas, principalmente se crianças ou adolescentes, muitas vezes, hesitam no ato de denúncia do abuso e, em muitos casos, esta violência só é descoberta quando as atividades do agressor são identificadas pelas plataformas online (Comissão Europeia, s.d.).

De acordo com Sani et al. (2018), fatores de risco explicativos para a vulnerabilidade das crianças incluem: Fatores individuais (tanto internos – como traços de personalidade e saúde mental – quanto interpessoais – como relações e interações com outras pessoas); Fatores sociais (que envolvem a dinâmica familiar e o grupo de pares – como a exposição à violência na infância, consumo de drogas, estatuto relacional, características sociodemográficas); e Fatores contextuais e situacionais (que se referem ao ambiente e às circunstâncias específicas que podem facilitar o comportamento de perseguição).

Desta forma, fornecer orientação adequada, tanto aos cuidadores quanto aos seus educandos, sobre os riscos associados aos jogos online é essencial para garantir a segurança e o bem-estar das crianças e adolescentes.

No entanto, embora certos grupos, tais como as crianças, as mulheres, os idosos ou as minorias, aparentem ser particularmente vulneráveis à vitimação, atualmente reconhece-se que qualquer indivíduo pode ser vítima de todas as formas de crime (Azevedo & Sani, 2021).

1.3.3. Táticas Utilizadas pelos Agressores Sexuais em Contexto de Jogos Online

Devido ao processo de globalização, atualmente, a internet constitui-se como uma ferramenta utilizada pelos criminosos no processo de agressão sexual infantil, uma vez que facilita comportamentos de consumo e partilha de interesses, além de facilitar o uso de salas de chat para o recrutamento de potenciais vítimas (APAV, 2019). Assim, os agressores sexuais online podem utilizar a internet para aceder facilmente a conteúdos de pornografia infantil, criar os seus próprios conteúdos, além de compartilhar esses mesmos conteúdos íntimos e sexuais com outros indivíduos (APAV, 2019).

A elaboração de estratégias pelo agressor sexual de menores para aceder às crianças e/ou adolescentes envolve a utilização de táticas astutas e manipuladoras, recorrendo muitas das vezes à criação de perfis falsos em redes de comunicação social ou jogos online, utilizando sempre uma linguagem simples e de fácil entendimento, de modo a explorar a confiança, as vulnerabilidades emocionais e a própria ingenuidade da vítima para se aproximar e ganhar acesso à sua intimidade (Guedes & Silva, 2021; Oliveira & Oliveira, 2024; Sani et al., 2024; Santos, 2022; Stevenson et al., s.d.).

As variadas estratégias utilizadas pelos agressores sexuais de menores podem ser divididas em cinco fases: envolvimento – onde buscam acesso e oportunidade para estar a sós com a criança; interação sexual – onde apresentam o abuso sexual como um jogo divertido, iniciando com atos exibicionistas e escalando para a violência; segredo – onde incentivam a criança a manter o abuso oculto por lealdade, recompensas ou medo; revelação – que pode ser acidental ou intencional, geralmente por parte da criança); e repressão – que envolve a ocultação de informações sobre o abuso influenciado por fatores culturais sociais ou familiares (APAV, 2019).

A conduta de um pedófilo evolui na intensidade da interação com a vítima, visando diminuir as suas inibições através de técnicas de aliciamento (Guedes & Silva, 2021). O processo começa com a identificação da vítima através do reconhecimento das suas vulnerabilidades (APAV, 2019). Diante da fragilidade e vulnerabilidade das vítimas, especialmente em razão de idade ou inocência, o agressor sexual, nomeadamente através dos jogos online e, em semelhante ao que acontece nas redes de comunicação social, tende a utilizar perfis falsos para monitorar padrões de comportamento e desenvolver estratégias para atrair potenciais vítimas (Guedes & Silva, 2021; Sani et al., 2024). Este tipo de criminoso espera por um momento oportuno para iniciar um longo diálogo à

distância com crianças e/ou adolescentes menores, visando estabelecer e conquistar uma relação de confiança (Pinto, 2021). A esta situação dá-se o nome de hiperintimidade, que se refere então aos comportamentos de assédio realizados através de meios eletrônicos de comunicação, em que o agressor sexual utiliza as plataformas digitais para expressar o seu desejo pela vítima, através de revelações afetivas e mensagens excessivas de afeto (Sani et al., 2018; Stevenson et al., s.d.). Desta forma o agressor sexual (ou, pedófilo virtual), iniciará um relacionamento ou tentativa de relacionamento afetivo com a/o menor, de modo a envolvê-lo/a em comportamentos de natureza sexual, seja virtual ou presencialmente, e fazendo pedidos e/ou exigências com o intuito de ter acesso a materiais de cunho sexual infantil (Sani et al., 2018; Pinto, 2021; Stevenson et al., s.d.). De forma a normalizar e validar os comportamentos sexuais entre adultos e crianças/adolescentes, e convencer as vítimas menores à partilha e à prática de atividades sexuais (APAV, 2019), os agressores recorrem a uma série de outras táticas abusivas, como por exemplo, as conversas com conteúdo sexual, a exposição e partilha de imagens ou vídeos de pornografia adulta, e a descrição de possíveis encontros sexuais entre a vítima e o agressor (Guedes & Silva, 2021; Sani et al., 2018 ; Sani et al., 2024).

Durante o período de confinamento da pandemia de Covid-19, os agressores sexuais que atuam online aproveitaram o tempo livre para aumentar a vulnerabilidade das crianças (Europol, 2020). Assim, selecionam as potenciais vítimas de acordo com as suas vulnerabilidades, incluindo a fraca supervisão dos pais ou cuidadores, bem como tendo em conta as atividades de rotina praticadas frequentemente pelas crianças (Kamar et al., 2022). Desta forma, e através de chats de conversa online, tentam marcar encontros presenciais com as vítimas (Kamar et al., 2022).

Apesar de a coerção e extorsão sexual de menores possam ser uma fonte de ganhos financeiros para os infratores, na maioria dos casos, o objetivo principal do infrator será obter uma maior quantidade e variedade de materiais e conteúdos (Europol, 2020), sendo que o objetivo final do agressor será na maioria das vezes o de planejar futuros encontros presenciais com a criança ou adolescente para a prática de atividades sexuais (Sani et al., 2024).

Uma vez atingidos os objetivos do ofensor, e satisfeitos os seus desejos, estes criminosos, na grande maioria das vezes, utilizam as imagens e/ou vídeos obtidos através dos menores para os ameaçar, criando um ambiente de medo e vergonha que, por sua vez, mantém estas crianças e adolescentes submissos às vontades dos agressores (Santos, 2022). O

agressor sexual infantil geralmente recorre a ameaças para assediar ou atormentar a vítima (Sani et al., 2018), a fim de garantir o silêncio da criança/adolescente, servindo-se muitas vezes das próprias imagens e/ou vídeos que obteve anteriormente, ou ameaçando a vida do menor ou de terceiros (normalmente familiares) (Sani et al., 2018; Santos, 2022).

De acordo com Sani et al. (2024, p.31), o processo de aliciamento pode ser dividido em seis fases distintas: i) exploração e seleção da vítima através das diversas plataformas de comunicação existentes, onde o agressor escolhe a vítima com base em variáveis como a idade, o género ou a aparência física; ii) contacto com o menor, onde o agressor inicia uma conversa com a vítima selecionada, adaptando a sua linguagem ou preferências às da criança; iii) estabelecimento de uma relação de amizade, a fase mais importante do processo, acontece quando o agressor estabelece uma relação de confiança com a criança ou adolescente, que por sua vez a levará a enviar as fotos ou vídeos de conteúdo sexual; iv) consolidação da relação de amizade, é aqui que o agressor manipula a vítima no sentido de normalizar a temática sexual, previamente introduzida nas conversas, promover o isolamento emocional e físico, e criar uma dinâmica baseada no sigilo; v) exploração do risco, acontece quando o agressor realiza uma avaliação do risco da possibilidade da relação ser descoberta por alguém do contexto social da vítima, assim que o risco foi percebido como baixo, chega-se à última fase do processo; vi) ato sexual, fase em que o agressor solicita à vítima um encontro pessoal para fins sexuais e, em caso de recusa, o agressor ameaça a vítima com a partilha das imagens e vídeos que já tem em sua posse.

Estes criminosos agem de maneira sutil, adotando uma postura gentil e carinhosa com as vítimas (Santos, 2022). Além disso, têm o costume de oferecer presentes, como roupas, acessórios e dinheiro, como forma de manipulação (Stevenson et al., s.d.). É importante lembrar que este processo é gradual (Sani et al., 2024), sendo que o pedófilo virtual se dedica à sedução da vítima (Santos, 2022).

A título de exemplo, destaca-se um caso, ocorrido em Goiás, no qual um indivíduo utilizava salas de conversa em jogo online para abordar as possíveis vítimas menores, oferecendo presentes em troca de materiais de natureza sexual, sendo que, após obter os primeiros conteúdos, ameaçava as vítimas menores com a divulgação das fotos e vídeos íntimos, coagindo-as a fornecer mais material comprometedor (Santos, 2022). Este indivíduo, de 45 anos de idade, foi detido em flagrante delito após serem encontradas no seu telemóvel pessoal diversas fotos e vídeos, de cerca de 60 crianças diferentes, em “atos

pornográficos”, tendo também sido encontradas as conversas que ele mantinha online com as vítimas (Santos, 2022, p.19). Esse exemplo evidencia, sem dúvida alguma, que este tipo de criminosos utilizam táticas manipuladoras para explorar as vulnerabilidades das crianças e adolescentes que utilizam a internet sem a supervisão de um adulto ou responsável.

De acordo com Paulino e Alho (2021), existem seis fatores que influenciam o agressor na seleção da vítima: i) oportunidade ou acessibilidade da vítima para o agressor; ii) localização onde a vítima está situada; iii) percepção de vulnerabilidade sobre a probabilidade de atacar a vítima sem sofrer consequências graves; iv) relacionamento entre a vítima e o agressor; v) simbolismo e significado da vítima para o agressor; vi) fantasia específica do agressor que a vítima é escolhida para satisfazer.

A ausência de ações punitivas eficazes, ou mesmo a percepção por parte do agressor de que não será punido (Callou et al., 2019), bem como o anonimato e a ocultação da verdadeira identidade e características pessoais (Sani et al., 2024) revelam ser outro dos motivos que contribuem para a ocorrência de violência nos jogos online, independentemente da forma que essa violência assuma ou contra quem seja direcionada (Callou et al., 2019). Assim, conclui-se que o anonimato do ambiente online fornece a percepção de uma cobertura para os indivíduos que têm como alvo as crianças e adolescentes (Guedes & Silva 2021).

No entanto, a investigação sobre as características dos agressores sexuais online ainda é escassa, encontrando-se em constante desenvolvimento (APAV, 2019).

1.4. Prevenção

Mais do que simplesmente reagir a situações-problema, o verdadeiro desafio da prevenção é agir de forma antecipada, comprometendo-se a responder preditivamente a circunstâncias específicas, muitas vezes determinadas pelo ambiente físico e social (Sani & Nunes, 2021). Proteger os direitos da criança e do adolescente, zelar pelo seu desenvolvimento e garantir que estes estejam livres de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração sexual, violência, crueldade e opressão, proporcionando-lhe uma vida digna e justa é uma responsabilidade compartilhada pela família, pela sociedade e pelo Estado (APAV, 2019; Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das

Crianças e Jovens, 2021; Sani & Nunes, 2021; UNICEF, 2023a). Pensar no “interesse superior da criança” implica priorizar o bem-estar da criança em todas as decisões tomadas (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021, p.3). Apesar dos Estados-Membro terem alcançado progressos em diversas áreas que impactam o bem-estar das crianças (UNICEF, 2023a), é crucial manter a promoção de iniciativas preventivas e educativas de maneira coordenada e estruturada em toda a Europa (Europol, 2020). Tal tem implicações nos recursos financeiros de um país, bem como na aplicação e organização de políticas sociais para garantir os direitos das crianças (UNICEF, 2023a). Assim, cada país é responsável por ter uma legislação vigente que garanta a defesa dos direitos humanos das crianças e adolescentes, protegendo-os de crimes ocorridos tanto online como offline (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021; Sani et al., 2024). Da mesma forma, também seria benéfico haver uma definição legal unificada, coerente e abrangente para os casos de aliciamento de menores online para fins sexuais, visto que tal facilitaria o trabalho dos Órgãos de Polícia Criminal (OPC's) e promoveria a construção de práticas colaborativas no combate a esta forma de crime, além de contribuir para o desenvolvimento de um conhecimento partilhado sobre o tema (Sani et al., 2024). A responsabilidade de erradicar todas as formas de violência contra as crianças recai sobre os governos e as organizações, bem como a de promover e informar sobre os benefícios e os perigos dos ambientes digitais (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021). É crucial reconhecer que o bem-estar das crianças e jovens tem implicações significativas para o nosso país e para o mundo, tanto no presente quanto no futuro, assim, os direitos das crianças devem ser uma prioridade central nos esforços de cada nação (UNICEF, 2023a). Portanto, os programas de prevenção e reconstrução devem envolver todos os membros da comunidade afetada, com especial atenção aos mais vulneráveis, como as crianças, especialmente as mais jovens (UNICEF, 2023a). Enquanto as estratégias de prevenção criminal implementadas (tais como o DLS ou o Projeto LookCrim) se demonstram eficazes no contexto do crime presencial (Sani & Nunes, 2021), essas mesmas abordagens nem sempre são tão eficazes no contexto do crime virtual. Dentre as estratégias de prevenção estão incluídas a construção da confiança na polícia, a redução das cifras negras do crime, o reforço de apoio às vítimas, a redução dos comportamentos antissociais, a disseminação da insegurança e do medo do crime, a divulgação de informações e orientações relacionadas com a proteção e segurança em determinados ambientes, e a redução das oportunidades de crime (Sani & Nunes, 2021).

É de extrema importância que os países continuem a investir em sistemas de dados, desenvolvam capacidades e implementem tecnologias para melhorar a recolha, monitorização e análise de dados relativos ao longo da vida de cada criança (UNICEF, 2023a). Dados precisos e oportunos são essenciais para identificar intervenções necessárias, definir metas ambiciosas e realistas, e monitorizar o progresso alcançado para atingir os objetivos (UNICEF, 2023a).

Devido ao avanço tecnológico e à evolução das estratégias criminosas, os OPC's têm sido compelidos a adotar mudanças estratégicas nas suas abordagens, aprimorando as habilidades em informática, bem como o treinamento em técnicas de reconhecimento de perfis psicológicos da patologia da pedofilia, possibilitando uma identificação mais rápida de suspeitos (Santos, 2022). Mesmo com estes avanços é evidente que muitos casos de abuso sexual infantil online permanecem ocultos, e, infelizmente, a maioria das vítimas menores não conseguem contar e/ou denunciar o crime, muito devido a sentimentos de ameaça, medo ou constrangimento (Santos, 2022). Focar nas crianças os esforços para impulsionar o desenvolvimento sustentável é crucial para garantir os direitos humanos e interromper ciclos de violações contínuas dos direitos (UNICEF, 2023a). Desta forma, o apoio, tanto informal como familiar, tem grande importância para a prevenção, proteção e recuperação da criança e/ou adolescente após ser vítima de um crime de cariz sexual (UNICEF, 2020).

É essencial considerar-se ainda os diferentes níveis de prevenção: primária, secundária e terciária (APAV, 2019; Trew et al., 2021). Cada um destes níveis desempenha um papel fundamental na mitigação dos riscos associados aos crimes sexuais contra crianças e adolescentes facilitados pelas novas tecnologias, formulando, em conjunto, uma estratégia integrada de combate a este crime e de promoção a um ambiente digital seguro (Sani et al., 2024).

A prevenção primária é crucial para evitar o crime antes que este aconteça (APAV, 2019). Tal envolve educar e reforçar o conhecimento de crianças, jovens, pais e educadores sobre as novas tecnologias e como utilizá-las de forma segura (Sani et al., 2018; Sani et al., 2024; Trew et al., 2021). É importante consciencializar a sociedade acerca dos riscos e perigos associados, tais como o incitamento à violência, a dependência das telas, o aliciamento sexual de menores online, dentre outros (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021). Assim, evitar divulgar informações pessoais sensíveis online, como o nome, a idade, o endereço, a localização, o número de

telemóvel ou fotografias, são medidas essenciais para reduzir o risco de vitimação (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021). Estratégias como: workshops de segurança online, formações para funcionários e administração escolar sobre reconhecimento e abordagem de questões de segurança online, e campanhas de conscientização comunitária podem ajudar a educar o público sobre os perigos dos predadores online e como lidar com eles (Sani et al., 2024). A família e a escola desempenham também um papel fundamental na transmissão dessa informação às crianças e adolescentes menores (Sani et al., 2024). Além disso, a monitorização dos pais e a restrição das atividades online dos filhos podem ser eficazes na prevenção (Sani et al., 2024), uma vez que, de acordo com Kamar et al. (2022), a supervisão ativa dos pais tem um impacto maior na prevenção do aliciamento sexual online do que a supervisão passiva ou a falta dela. De acordo com Fam et al. (2022), a supervisão ativa dos pais também se demonstra significativamente mais eficaz na redução da exposição das crianças a riscos online.

A prevenção secundária, por sua vez, baseia-se numa “abordagem de prevenção situacional” (Sani et al., 2024, p.41), centrada nas reações imediatas à violência (APAV, 2019). Aqui busca-se adaptar as TIC para a gestão do risco (Sani et al., 2024). Tal envolve várias medidas, como a análise linguística de conversas em chats para avaliar e gerir o risco de solicitação sexual através da internet, o desenvolvimento e uso de software capaz de detetar e monitorar interações suspeitas, a obtenção de localizações reais de endereços e servidores de internet, e a rotulagem de arquivos e gestão de armazenamento (Sani et al., 2024). A Europol, por exemplo, emprega recursos de inteligência para informar os OPC’s sobre as atividades e o comportamento dos suspeitos, com o objetivo de identificar potenciais infratores e vítimas (Europol, 2020). Este tipo de prevenção também permitirá que as vítimas reconheçam a sua própria situação de vitimação e sintam a necessidade de buscar ajuda (Sani et al., 2018).

Por último, na prevenção terciária, o foco está na resposta, após o crime sexual contra menores facilitado pelas TIC ter sido cometido e a vitimação já ter ocorrido (Sani et al., 2024). Apesar de parecer óbvio, numa primeira instância deve proceder-se a uma tentativa de eliminação dos conteúdos íntimos partilhados online (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021) de forma a evitar novas vitimações. Da mesma forma, é crucial oferecer apoio, tanto à vítima direta – a criança ou adolescente envolvido – quanto à vítima indireta – a família da vítima (Sani et al.,

2024), através da intervenção de técnicos especializados, oferecendo um serviço individualizado que consista em garantir a segurança, bem-estar e saúde das vítimas (Sani et al., 2018). Da mesma forma, deve-se visar reduzir o impacto da vitimação e promover a recuperação e reabilitação por meio de informações, aconselhamento ou terapia (Sani et al., 2024). Uma estratégia eficaz, segundo Sani et al. (2024), pode ser a implementação de linhas de apoio, aconselhamento e orientação, já existentes em outros países, para crianças e adolescentes que foram vítimas de abuso ou exploração sexual online, oferecendo um espaço seguro e confidencial para a procura direta ou indireta de ajuda.

Uma avaliação comparativa das respostas nacionais em 40 países, realizada pela UNICEF, revelou de forma encorajadora que o combate ao abuso sexual infantil é uma prioridade em muitos países e que o progresso é viável, mesmo em contextos onde os recursos são limitados (UNICEF, 2020). Para tal, a renovação constante dos conhecimentos tecnológicos em todos os países do mundo é crucial para combater o abuso sexual infantil online (Sani et al., 2024). Além disso, é essencial a implementação de legislação robusta em cada país para abordar este problema, idealmente evitando disparidades significativas na legislação internacional (Sani et al., 2024).

Assim, é crucial destacar a Agenda 2030, definida em 2015, acordo internacional adotado pelos 193 países da Organização das Nações Unidas (ONU) que estabelece 48 metas universais (UNICEF, 2023a) para erradicar todas as formas de violência contra as crianças até 2030, a uma escala global, incluindo o abuso sexual, a exploração sexual, o tráfico de crianças e a tortura contra criança, conforme se pode observar nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) (UNICEF, 2020). Essas metas estão agrupadas em cinco grandes domínios relacionados com as crianças: 1 – Sobreviver e prosperar; 2 – Aprendizagem; 3 – Proteção contra os danos; 4 – Ambiente seguro e limpo; 5 – Uma vida livre de pobreza (UNICEF, 2023a). Os ODS estão intrinsecamente conectados e dependentes entre si, e, alcançá-los estabelece um caminho para transformações sistêmicas, estruturais e de longo prazo que beneficiam todas as crianças (UNICEF, 2023a). Para tal, é fundamental a cooperação global empenhada em eliminar a violência contra os mais jovens, de modo a elaborar estratégias robustas e eficazes para lidar com este grave problema, assegurando o respeito pelos direitos das crianças e de disponibilizar os recursos necessários para esse fim (UNICEF, 2020). Essa cooperação virá promover a partilha de conhecimentos, experiências e melhores práticas, o que contribui para o desenvolvimento de intervenções mais eficazes e adequadas às necessidades específicas

de cada contexto (UNICEF, 2023a). Apesar de, até 2023, ter havido progressos consideráveis e terem sido alcançado aproximadamente 50% dos indicadores dos ODS relacionados com crianças, observou-se também que persistem desigualdades marcantes e enfrentamos desafios de grande magnitude, sendo que, nenhum dos 27 países da UE está no caminho certo para alcançar todos os ODS até 2030 (UNICEF, 2023a). No ano passado, 6% das crianças e jovens menores de idade residiam em países que alcançaram entre 11 e 16 metas dos ODS relacionadas com a criança, o que representa o nível mais alto de cumprimento (UNICEF, 2023a). No entanto, em Portugal, por exemplo, dados estatísticos recentes revelam um aumento preocupante nos casos de abuso sexual infantil online (Sani et al., 2024). As simulações apresentadas pela UNICEF sugerem que, com um foco claro e os investimentos apropriados, é possível acelerar o progresso em direção à realização dos objetivos estabelecidos pela Agenda 2030 (UNICEF, 2023a).

Para combater o abuso e a exploração sexual infantil, é crucial obter informações sólidas sobre quais estratégias serão eficazes em diferentes situações e contextos (UNICEF, 2020). As estatísticas demonstram ser ferramentas essenciais para a gestão eficaz da segurança (Maia, 2021). São utilizadas não apenas para analisar incidentes criminais, como também para apoiar a construção de orçamentos, avaliar riscos e monitorar programas preventivos ou de reinserção (Maia, 2021). No entanto, é evidente que as estatísticas criminais capturam apenas uma parte da realidade (Maia, 2021). A discrepância entre a criminalidade real e a criminalidade registada pode ser atribuída à natureza dos crimes que não chegam ao conhecimento público, seja por não terem sido reportados às autoridades, porque o silêncio das vítimas os torna invisíveis ou devido ao arquivamento dos processos (Maia, 2021). Os inquéritos de vitimação desempenham um papel fundamental na obtenção de informação das vítimas sobre a ocorrência de crimes, denunciados ou não, permitindo assim estimar as “cifras negras” do crime e ajudar na prevenção da criminalidade (Maia, 2021). No entanto, uma crítica comum a esses inquéritos é a baixa representatividade das amostras que os sustentam (Maia, 2021).

Por sua vez, uma revisão de evidências conduzida pela UNICEF, que incluiu 168 estudos de pesquisa que envolveram avaliações experimentais, quase experimentais e outras avaliações quantitativas, além de pesquisas qualitativas sobre intervenções e ações para o combate ao abuso e a exploração sexual infantil identificou três medidas específicas para promover um ambiente favorável: implementar e fazer cumprir leis e políticas; regulamentar a demanda e prevenir a ofensa; criar ambientes e instituições seguras

(UNICEF, 2020). A revisão das evidências identificou também três áreas de atividades inter-relacionadas: abordar os riscos e fatores motivadores e aumentar os fatores de proteção para o abuso e exploração sexual infantil no contexto, alguns dos quais são diferentes daqueles associados a outras formas de violência; promover mudanças nas normas sociais e comportamentos que sustentam a desigualdade de gênero, discriminação e o abuso sexual de crianças e adolescentes; apoiar pais e responsáveis para proteger seus filhos contra o abuso e exploração sexual infantil (UNICEF, 2020). É importante destacar que todas essas áreas de ação funcionam melhor quando envolvem crianças, famílias e, quando apropriado, comunidades (UNICEF, 2020).

Assim como enunciado por Gottfried et al. (2020), pode distinguir-se três métodos distintos de prevenção ao aliciamento sexual online de crianças e jovens menores de idade: websites de segurança cibernética e programas educativos para jovens; educação e recursos para educadores; e diretrizes para organizações que trabalham com jovens, como é o exemplo das escolas.

Um dos aspetos cruciais da prevenção é a capacidade de avaliação do risco, que implica reconhecer antecipadamente as características da população-alvo, do contexto, das abordagens e das táticas do agressor, bem como dos fatores que podem aumentar a vulnerabilidade da criança ou adolescente ao aliciamento infantil online (Sani et al., 2024). Assim, e de acordo com a UNICEF (2023a), é crucial identificar e abordar os desafios mais urgentes enfrentados por crianças e adolescentes, de forma a assegurar que os recursos de cada país sejam direcionados para programas destinados a enfrentar essas mesmas preocupações.

Em Portugal existem inúmeras instituições, entidades e/ou forças de segurança direcionadas para a prevenção, combate, e apoio às vítimas do fenómeno cibercrime, como é o caso da APAV, da LIS, dos OPC's, do Centro Nacional de Cibersegurança, do Observatório de Cibersegurança, a SaferNet, entre outros. A LIS, por exemplo, além de funcionar como plataforma de denúncias de conteúdos ilegais disponíveis na internet, tem quatro outras vertentes principais: informação e orientação sobre o uso de plataformas e tecnologias online; sensibilização para a importância da navegação segura na internet; formação e capacitação de cidadãos e profissionais para a utilização segura da internet; apoio através de suporte telefónico ou online de forma anónima e confidencial (LIS, 2023). A título de exemplo, a INSAFE, uma rede global de linhas de apoio dedicadas ao combate do material de abuso sexual infantil e outros comportamentos negativos online,

registrou durante o primeiro semestre de 2020, um aumento significativo nos contatos recebidos, o que pode ser atribuído ao aumento da vulnerabilidade e do isolamento enfrentado por crianças e adolescentes durante o período de confinamento decorrente da pandemia (Europol, 2020). É importante notar que os adolescentes são os que mais procuram ajuda nesses serviços, e cada vez mais optam por meios eletrônicos, como mensagens online, em vez de recorrerem a chamadas telefônicas (Europol, 2020). É fundamental garantir que essas intervenções respeitem os princípios de dignidade e direitos da criança (Sani et al., 2024).

Da mesma forma, é fundamental que a vítima tenha acesso a uma rede social de apoio adequada, com a qual possam comunicar de maneira eficaz, permitindo-lhe usufruir de tal suporte sempre que sentir como necessário (APAV, 2019). Há que ter em conta que a família é geralmente a primeira linha de apoio procurada pela criança/adolescente aquando alguma situação de perigo envolvendo crimes sexuais (UNICEF, 2020), pelo que os pais e responsáveis pelo menor desempenham um papel crucial na identificação de sinais de comportamento anormal que possam indicar uma possível vitimação (Santos, 2022). Assim, para se conseguir a identificação de possíveis sinais de que o menor está a ser vítima de algum tipo de violência online, é importante que os familiares mais próximos estejam atentos a pequenas mudanças no comportamento das crianças e/ou adolescentes (Santos, 2022). De acordo com Santos (2022), tais mudanças podem incluir: variações de humor, como momentos de alegria seguidos por períodos de introspeção; demonstrações de medo ou apreensão; comportamentos agressivos tanto em casa quanto na escola; entre outros. Além destes, sinais como: fechar rapidamente as telas do computador quando um adulto se aproxima, passar horas em jogos online e/ou em chats de redes sociais durante a madrugada, ou isolar-se no quarto sem compartilhar informações sobre amizades ou relacionamentos, também podem indicar alguma forma de vitimação virtual (Santos, 2022).

1.4.1. Recomendações Preventivas

De igual modo, a prevenção dos crimes sexuais contra crianças por intermédio das novas tecnologias, nomeadamente a partir dos jogos online, também começa a partir da família mais próxima, pelo que existem aspetos que devem ser tidos em conta pelos pais e/ou cuidadores de crianças e adolescentes (Eisenstein, 2022). Lamentavelmente, o abuso

sexual de menores online permanecerá como uma ameaça significativa enquanto as crianças passarem grande parte do seu tempo online sem supervisão de um adulto responsável (Europol, 2020). Assim, a inevitabilidade do uso diário da internet deve suscitar sérias questões que abrangem tanto a necessidade de compreensão do fenómeno quanto a extração de informações para uma intervenção mais eficaz (Guedes & Silva, 2021). Como tal, e embora atualmente as novas gerações tenham um contacto frequente com a tecnologia (Santos, 2022) e deva ser garantido um fácil acesso a boa informação para crianças (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021), controlos de limite de idades e o tempo de exposição são sempre fatores a serem avaliados e orientados pelas famílias (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021; Eisenstein, 2022). Crianças com menos de 2 anos não devem ser expostas a qualquer tipo de tela (telemóvel, tablet, computador, televisão, etc.), a fim de não prejudicar o seu desenvolvimento cerebral e a aprendizagem da fala (Eisenstein, 2022). A partir dos 2-3 anos, poderá permitir-se um máximo de 30 minutos diários de exposição às telas, para assistir a um desenho animado ou programa escolhido pelos pais, sempre com supervisão parental (Eisenstein, 2022). Aos 5-6 anos, este tempo poderia ser aumentado para, no máximo 1 hora diária, mas sempre com intervalos para atividades de rotina familiar (Eisenstein, 2022). Durante a idade escolar, ou seja, dos 6 aos 10 anos, seria importante equilibrar o tempo de tela (um máximo de 2 horas diárias) com outras atividades de lazer ao ar livre, tais como os exercícios, atividades esportivas, artísticas ou musicais, buscando alternativas para rotinas diárias mais saudáveis (Eisenstein, 2022). Na adolescência, já a partir dos 10-11 anos e até o jovem atingir a maioridade, também é importante equilibrar o tempo de tela, jogos eletrónicos e/ou uso das redes sociais com as responsabilidades escolares, desportivas e artísticas, combinando ainda com momentos de convívio, bem como estabelecendo regras explícitas de segurança e privacidade (Eisenstein, 2022). Contudo, cabe sempre aos pais e/ou responsáveis monitorizar os sites visitados, os chats de jogos online e as redes sociais das crianças/adolescentes, e estabelecer regras, a fim de promover um desenvolvimento saudável e prevenir possíveis situações de vitimação (Santos, 2022), assim como ensiná-las a respeitar os outros online, evitando também situações de violência (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021).

Como alternativa ao mundo virtual, passar tempo de qualidade em lazer em família, praticar algum tipo de desporto ou dança, realizar atividades ao ar livre, como desenho,

teatro ou artesanato, fazer caminhadas na natureza, visitar museus, visitar jardins, entre outros (Eisenstein, 2022). No entanto, é aconselhável manter um equilíbrio entre o uso das telas e outras atividades, uma vez que, apesar de “complicar”, as telas também “simplificam” a vida de todos (Eisenstein, 2022, p.11).

Outras recomendações, de acordo com Eisenstein (2022), são: não permitir o isolamento da criança/adolescente no quartos com televisão, computador, tablet, consola de videojogo ou telemóvel, especialmente quando estão a ser utilizadas webcams; ativar a função de controlo parental e bloquear sites impróprios ou utilizar filtros de segurança; definir claramente regras de segurança e privacidade relativamente ao uso das tecnologias na família e na escola; identificar, avaliar e intervir com regras de conduta para o convívio familiar ou escolar em casos de uso erróneo ou excessivo das tecnologias ou comportamentos associados à dependência digital; bloquear e denunciar conteúdos violentos, abusivos, sexualizados, de nudez, ou de apologias a crimes, principalmente em plataformas da *dark web* ou *deep web*; estimular a literacia digital nas escolas com regras éticas de convivência e respeito em todas as idades para o uso educativo e saudável das tecnologias; nunca partilhar imagens ou vídeos de crianças ou adolescentes em redes sociais públicas; não guardar informações de identidade ou números como cartão de crédito em jogos ou aplicações para evitar compras não autorizadas; por último mas não menos, senão mais, importante, conversar com as crianças/adolescentes sobre os conteúdos inapropriados para a idade.

Por outro lado, a supervisão adequada de crianças e adolescentes pelos seus adultos responsáveis, nomeadamente em relação às práticas online, assegura uma maior perceção de segurança e reduz significativamente a probabilidade de vitimação (APAV, 2019). No entanto, após sofrido o crime, é necessário ter-se um cuidado especial no que diz respeito à supervisão e à limitação excessiva da liberdade da criança, isto porque tal situação pode provocar na criança a sensação de que está a ser punida pelo crime que sofreu, resultando numa nova vitimação (APAV, 2019).

É importante que as vítimas reconheçam as condutas criminosas que podem levar a esta forma de crime, bem como os comportamentos a adotar para enfrentar uma eventual situação de assédio (Sani et al., 2018). Demonstra-se particularmente importante trabalhar com os mais jovens ao nível da prevenção dos fenómenos de vitimação online, isto porque, devido à facilidade com que acedem às TIC na atualidade, bem como por outros

aspectos já enunciados, são considerados um grupo extremamente vulnerável a certos crimes (Sani et al., 2018).

Para finalizar, é fundamental que a criança ou adolescente tenha a capacidade de reportar facilmente conteúdos ou comportamentos prejudiciais online (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021).

1.4.2. Programas Preventivos e de Intervenção

As ações de prevenção incluem diferentes tipos de abordagens, de acordo com a APAV (2019): abordagem universal (focada na população em geral, sem considerar o risco individual); abordagem selecionada (direcionada a indivíduos ou grupos que apresentam um ou mais fatores de risco de vitimação); abordagem indicada (dirigida a um indivíduo que já manifestaram comportamentos violentos, ou que já experimentaram a vitimação).

A autora Rute Agulhas afirma que, sendo a prevenção do abuso sexual uma responsabilidade de toda a comunidade, este tema deveria ser abordado de forma natural nas escolas e na comunidade (Agulhas, 2018). No seu artigo de opinião publicado em 2018, a autora propõe a sigla “PREVENIR”, atribuindo uma palavra, com significado para as crianças, a cada uma das suas letras (Agulhas, 2018):

- P (Privadas): Saber identificar as partes do corpo que são privadas e quando essas partes podem ou não podem ser tocadas ou exibidas.
- R (Risco): Saber identificar situações de perigo, mesmo aquelas que não são tão óbvias, considerando as estratégias que alguns agressores utilizam.
- E (Escutar): Ser capaz de ouvir o relato, demonstrando empatia e disponibilidade, acreditando na criança e deixando claro que ela não é responsável pelo ocorrido.
- V (Valorizar): Desenvolver competências para lidar com situações de perigo.
- E (Emoções): Educar no sentido de buscar ajuda de um adulto de confiança sempre que sentir uma emoção negativa.
- N (Não): Em situações de desconforto, saber que pode, e deve, dizer “não”.
- I (Internet): Compreender os perigos associados à internet de modo a educar para as boas práticas na navegação online.
- R (Revelar): Incentivar à revelação e denuncia de situações desconfortáveis ou que gerem emoções negativas.

O programa INSPIRE, que tem como finalidade acabar com a violência contra crianças, fornece sete estratégias comprovadas para prevenir e responder à violência contra crianças (UNICEF, 2020). Essas estratégias de ação INSPIRE baseiam-se no reconhecimento de que o fim da violência contra as crianças requer uma prevenção primária e respostas eficazes (UNICEF, 2020). As sete estratégias, que se têm mostrado eficazes na redução da violência contra as crianças e jovens, incluem: implementação e cumprimento das leis para garantir a proteção dos direitos das crianças; aplicação de normas e valores que promovam o respeito e a segurança infantil; criação de ambientes seguros em todas as esferas da vida das crianças; o apoio aos pais e/ou cuidadores na promoção de ambientes familiares saudáveis e seguros; o fortalecimento econômico e de renda das famílias para reduzir os fatores de vulnerabilidade; serviços de resposta e apoio para crianças e famílias afetadas pela violência; educação e desenvolvimento de habilidades sociais para a vida capacitando as crianças a reconhecer e lidar com situações de risco. (WHO, 2016). É de notar que a prevenção primária visa abordar as crenças, atitudes e comportamentos subjacentes que contribuem para a violência, bem como para as desigualdades, riscos e fatores motivadores em diferentes níveis sociais, tais como o individual, familiar, relacional, e ao nível do contexto social e político, buscando identificar e enfrentar as raízes da violência, promovendo mudanças positivas que contribuam para a criação de ambientes mais seguros e saudáveis para todos (UNICEF, 2020).

O programa Child Abuse Prevention (CAP) é implementado em diversos países e passou por modificações e novas denominações ao longo do tempo (APAV, 2019). Este programa de prevenção ao abuso infantil parte do princípio de que as crianças precisam de informações acerca do tema para reconhecer situações de perigo (Maria & Ornelas, 2010). O CAP atua em contexto escolar, por meio de workshops, em sala de aula, com crianças entre o 1º e o 6º ano, os seus pais ou cuidadores responsáveis e os profissionais presentes nesse espaço, com sessões específicas para cada um desses grupos (Maria & Ornelas, 2010). As sessões com os pais ou cuidadores responsáveis e com os profissionais escolares, englobam informações sobre o abuso sexual infantil e estratégias para colaborar na segurança das crianças (Maria & Ornelas, 2010). Nas sessões com as crianças são utilizadas técnicas de *role-play* de forma a representar situações de abuso sexual, com o objetivo de desenvolver assertividade, autodefesa, apoio mútuo entre os pares, apoio e comunicação com adultos de confiança (Maria & Ornelas, 2010).

O programa *Who Do You Tell?* foi criado em 1983 e tem vindo a ser desenvolvido pela organização Calgary Communities Against Sexual Abuse (Tutty et al., 2019). É direcionado a crianças, os seus pais ou cuidadores responsáveis e os seus professores com o objetivo o de fornecer informações acerca do abuso sexual infantil, incluindo sinais de que a criança está a sofrer abuso, a identificação das partes privadas pela criança, como a criança identificar adultos de confiança a quem fazer a denúncia de uma situação de perigo, e como os adultos devem agir perante essa denúncia (APAV, 2019). Para alcançar esses objetivos são utilizados materiais como histórias, canções, vídeos, e técnicas de *role-play* (Tutty et al., 2019).

O programa *Red Flag, Green Flag People*, criado a 1986 pela Associação *Rape and Abuse Crisis Center*, foi inicialmente desenvolvido para ser aplicado em escolas, mas atualmente é desenvolvido em diversos contextos, como serviços sociais, profissionais médicos e juristas, e ainda como instrumento para investigar e intervir em contextos de violência sexual contra crianças (APAV, 2019). O programa oferece diferentes modalidades conforme a faixa etária das crianças: “*Touching*” para crianças do ensino pré-primário, “*Red Flag, Green Flag People*” para crianças do 1º e 2º ano, “*Red Flag, Green Flag People II*” para crianças do 3º e 4º ano (Maria & Ornelas, 2010). São objetivos deste programa os de apoiar na identificação de atos de violência sexual cometido por pessoas conhecidas, ensinar respostas assertivas nessas situações e incentivar a comunicação com um adulto de confiança (Maria & Ornelas, 2010). Este programa é implementado através de um livro com exercícios, perguntas de reflexão e *role-plays* (Maria & Ornelas, 2010).

O programa “*Stop it Now!*” foi criado em 1992, por Fran Henry, uma vítima de violência sexual na infância, que percebeu a insuficiência das informações disponíveis acerca da prevenção da violência sexual contra crianças e adolescentes (APAV, 2019). Este programa tem então como objetivo prevenir a violência sexual infantil, a partir de adultos das famílias e das comunidades, de forma a agirem na proteção das crianças e adolescentes antes que possam ser vitimados (Horn et al., 2015).

A nível nacional, existem poucos os programas de prevenção primária contra a violência sexual infantil (APAV, 2019). São exemplos os três seguintes.

A regra “*Aqui Ninguém Toca*” foi desenvolvida a partir dos programas de prevenção acima mencionados, com o objetivo de ajudar pais/cuidadores responsáveis e professores

a iniciarem conversas sobre a prevenção da violência sexual (APAV, 2019). Esta regra estabelece limites claros para proteger as crianças, sendo baseada no princípio de que uma criança não deve permitir que toquem nas partes do corpo que, normalmente, se encontram cobertas pela roupa interior (Maria & Ornelas, 2010).

O Projeto Integrado para a Prevenção do Abuso Sexual (PIPAS) nasceu após o caso mediático da Casa Pia, em 2003 (APAV, 2019). Destinado a crianças e adolescentes entre os 5 e os 16 anos, de ambos os sexos, residentes nos 10 centros de educação e desenvolvimento da instituição em causa, o programa aborda, em espaço de conversa, temas como a autoestima, a higiene, a sexualidade, e as competências sociais e emocionais (Alvarez et al., 2010). Atualmente o PIPAS pode ser implementado em outros contextos (Alvarez et al., 2010).

O programa “Vamos Prevenir!”, foi desenvolvido em 2015, em resposta à carência de programas de prevenção primária em Portugal (APAV, 2019). Consiste em um jogo de tabuleiro, denominado de “As Aventuras do Búzio e da Coral”, destinado a crianças entre os 6 e os 10 anos de idade (Alexandre et al., 2021). Este programa tem como objetivo abordar a prevenção da violência sexual, promovendo a identificação de contactos físicos adequados e inadequados, o reconhecimento de segredos que devem ser guardados e aqueles que devem ser revelados, a compreensão de que é aceitável dizer “não” a situações que causem desconforto, a identificação e expressão de diferentes emoções, o conhecimento dos perigos associados à internet e o seu uso seguro, e a identificação de adultos de confiança compreendendo como e quando pedir ajuda (Alexandre et al., 2021).

É possível notar que, a maioria dos programas de prevenção da violência sexual contra crianças e adolescentes, tem três objetivos principais, conhecidos como “A Teoria dos Três R’s” (APAV, 2019): Reconhecer – ensinar a criança a identificar situações de abuso, potenciais agressores e sinais de perigo; Resistir – desenvolver competências para que as crianças consigam resistir a uma tentativa de abuso, dizendo que não e afastando-se do potencial agressor; Revelar – encorajar a criança a relatar qualquer situação de abuso que tenha experienciado, esteja a experienciar ou possa vir a experienciar no futuro.

Programas de qualidade elevada, interativos e adequados ao gênero e idade têm mostrado ser mais eficazes no que toca a influenciar o comportamento e as atitudes de crianças e jovens (UNICEF, 2020). No mesmo sentido, programas mais abrangentes, que combinam a redução dos riscos e perigos com a educação, a mudança de comportamento e a

estratégias de capacitação, estão gerando os resultados mais promissores (UNICEF, 2020). É fundamental notar que os esforços para o combate ao abuso e à exploração sexual infantil e suas implicações para as crianças e/ou adolescentes afetados, se baseiem nas necessidades das próprias crianças e jovens, o que requer um compromisso contínuo com a compreensão e atendimento dessas necessidades (UNICEF, 2020). De acordo com a APAV (2019, p.169), nestes programas são abordados diversos temas, tais como: quais são as partes do corpo que são consideradas como “privadas”; quais são os nomes corretos para as partes do corpo, nomeadamente as partes íntimas, facto que se revela fundamental para que a criança consiga reportar corretamente e com precisão o sucedido; como é o desenvolvimento sexual saudável; quais são os diferentes tipos de toques que podem experienciar, diferenciados como o mau e o bom toque; a diferença entre o segredo mau e bom; a importância de confiarem na própria intuição; o direito de decidirem quem pode e quem não pode tocar no seu corpo; aprender a como sair de uma situação desconfortável, dizendo “não” e procurando um adulto de confiança; a importância de identificar quem são os adultos/as de confiança; e, por fim, saber que não existe culpa da criança/adolescente nos casos de violência sexual.

Os profissionais que atuam com crianças e adolescentes vítimas de violência sexual devem ter determinadas competências pessoais, tais como a capacidade para gerir comportamentos, de forma adequada, mantendo-se pacíficos e apaziguadores, a tolerância e respeito pelos valores culturais da vítima, a autogestão emocional, a vocação, compaixão e empatia (APAV, 2019). Além disso, devem possuir ainda determinadas competências técnicas, adquiridas por meio de formação académica ou experiência profissional, estando devidamente enquadrados em instituições apropriadas e direcionadas ao tema da violência sexual infantil (APAV, 2019).

Para complementar, programas específicos para agressores sexuais, visando promover mudanças individuais nesses sujeitos e reduzir a possibilidade de novos crimes, também se inserem nesta forma de prevenção (Sani et al., 2024).

De igual modo, tratar a lacuna que existe entre o grande número de crianças e/ou adolescentes que sofrem abuso e exploração sexual e o reduzido número daqueles que recebem um apoio eficaz é um passo essencial para acabar com a violência sexual contra menores (UNICEF, 2020).

Capítulo 2 – Estudo Empírico

2.1. Metodologia da Investigação

O processo de investigação está baseado no paradigma positivista uma vez que parte do princípio de que o problema social em questão tem soluções objetivas que se podem estabelecer mediante a utilização de métodos científicos, de modo a testar, verificar e comprovar estatisticamente teorias e hipóteses, contribuindo para uma relação causal do processo-produto (Coutinho, 2023).

A investigação está então fundamentada na metodologia quantitativa, dado que visa o tratamento da modalidade de recolha de informações através de técnicas e análises estatísticas (Coutinho, 2023). Este estudo caracteriza-se ainda como transversal, ou seja, realizado num curto período de tempo, e apresenta um carácter descritivo, visto que tem como objetivo o de analisar, explicar, compreender, descrever e controlar o fenómeno em estudo (Coutinho, 2023).

2.2. Objetivos e Hipóteses da Investigação

A questão central de investigação é: Qual o conhecimento que os pais/cuidadores de crianças têm acerca dos perigos de abuso sexual mediante os jogos online.

Tendo em conta a questão central de investigação, contribuindo para a prevenção de situações de vitimação das crianças e adolescentes e, conseqüentemente, para a diminuição desta forma de crime, a presente investigação tem como objetivo geral o de analisar o nível de conhecimento dos pais/cuidadores responsáveis sobre os riscos de abuso sexual nos jogos online, enriquecendo-o e destacando a relevância do uso de ferramentas de controlo parental enquanto método de prevenção e proteção.

Como objetivos específicos definem-se os seguintes:

a) Identificar características sociodemográficas (idade, sexo, nível de escolaridade, entre outros) dos pais/cuidadores participantes no estudo, assim como das crianças/adolescentes a seu cargo;

- b) Avaliar o padrão de utilização e exposição das crianças aos jogos online, abordando a frequência, duração e tipos de jogos preferidos;
- c) Verificar o nível de conhecimento e informação dos pais/cuidadores relativamente aos perigos de abuso sexual nos jogos online;
- d) Compreender as atitudes e estratégias adotadas pelos pais/cuidadores em relação à supervisão, orientação e educação das crianças no uso dos jogos online;
- e) Reforçar o conhecimento e relevância do controlo parental enquanto método de proteção, de modo a sensibilizar os pais/cuidadores para a prevenção de situações de vitimação por meio das comunicações realizadas através dos jogos online.

2.3. Método

2.3.1. Participantes / Amostra

No que concerne aos procedimentos de amostragem, aborda-se a aplicação de distintos métodos amostrais. A amostragem não-probabilística acidental ou de conveniência, uma vez que a amostra será constituída por indivíduos voluntários que manifestam prontidão para aceder ao link do estudo, responder e colaborar na pesquisa (Coutinho, 2023).

No que concerne aos parâmetros de seleção da amostra, foram estabelecidos critérios de inclusão de modo a abranger indivíduos com idade igual ou superior a 18 anos, independentemente do seu género, que desempenhe um papel de progenitor/a ou cuidador/a de uma ou mais crianças em idade escolar, especificamente entre os 07 e os 17 anos de idade. É ainda critério de inclusão para este estudo que os participantes possuam acesso à internet e que os seus filhos tenham acesso a jogos online. É recomendável que os adultos participantes possuam competências digitais básicas, dado o processo de recolha de dados em formato virtual. Excluem-se todos os indivíduos que não se insiram nos critérios de inclusão supramencionados. Ressalta-se ainda que não existem quaisquer critérios de exclusão associados ao sexo da criança, ao ano escolar ou às características da instituição de ensino (pública ou privada) frequentada.

Assim, fizeram parte da amostra um total de 200 participantes (cf. Tabela 1), sendo 73% ($n=146$) do sexo feminino e 27% ($n=54$) do sexo masculino. A maioria (41.5%; $n=83$)

pertencia a uma faixa etária entre os 35 aos 44 anos de idade e a minoria (2.5%; $n=5$) 55 anos ou mais (cf. Tabela 1). Do número total da amostra, 71.0% ($n=142$) encontrava-se casado ou em união de facto, representando a grande maioria dos inquiridos (cf. Tabela 1).

Relativamente às habilitações literárias, 41.0% ($n=82$) dos participantes detinha o ensino secundário, seguindo-se 31.0% ($n=62$) com licenciatura, 13.0% ($n=26$) o 3.º ciclo do ensino básico, 8.5% ($n=17$) mestrado, 3.0% ($n=6$) o 2.º ciclo do ensino básico, 2.5% ($n=5$) doutoramento, e, por fim, 1.0% ($n=2$) o 1.º ciclo do ensino básico (cf. Tabela 1).

Na situação profissional foi possível averiguar que a maioria dos participantes (76.0%; $n=152$) são trabalhadores por conta de outrem, sendo que a minoria (2.0%; $n=4$) diz respeito à situação de estudante (cf. Tabela 1).

Tabela 1. Características Sociodemográficas da Amostra ($n=200$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategorias</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Sexo	Feminino	146	73.0
	Masculino	54	27.0
Faixa etária M=39.78 DP=8.45	18-24	9	4.5
	25-34	40	20.0
	35-44	83	41.5
	45-54	63	31.5
	55-64	5	2.5
Estado civil	Casado/a ou união de facto	142	71.0
	Divorciado/a ou separado	27	13.5
	Solteiro/a	30	15.0
	Viúvo/a	1	0.5
Habilitações literárias	Ensino básico – 1.º ciclo (do 1.º ao 4.º ano)	2	1.0
	Ensino básico – 2.º ciclo (5.º ou 6.º ano)	6	3.0
	Ensino básico – 3.º ciclo (do 7.º ao 9.º ano)	26	13.0
	Ensino secundário	82	41.0
	Licenciatura	62	31.0
	Mestrado	17	8.5
	Doutoramento	5	2.5
Situação profissional	Desempregado/a	18	9.0
	Estudante	4	2.0
	Trabalhador/a por conta de outrem	152	76.0
	Trabalhador/a por conta própria	26	13.0

Este estudo pretendeu ter cobertura nacional, destacando-se nesta amostra a representação do distrito de Vila Real com 44.5% ($n=89$) dos participantes e da Região Autónoma dos Açores com 22.5% ($n=45$), seguindo-se Porto (9.5%; $n=19$) e Lisboa (6.0%; $n=12$), tendo os restantes distritos uma participação residual (cf. Tabela 2).

Tabela 2. Localização Geográfica da Amostra ($n=200$)

<i>Distrito</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Aveiro	3	1.5
Braga	1	0.5
Bragança	1	0.5
Évora	5	2.5
Faro	8	4.0
Leiria	6	3.0
Lisboa	12	6.0
Portalegre	4	2.0
Porto	19	9.5
Região Autónoma dos Açores	45	22.5
Santarém	4	2.0
Setúbal	3	1.5
Vila Real	89	44.5

A maioria dos inquiridos referiu ainda residir atualmente numa cidade ou vila (60.5%; $n=121$), enquanto a minoria reside atualmente numa aldeia (39,5%; $n=79$).

Dos 200 participantes, a maioria (62.0%; $n=124$) referiu ter 1 filho com idade compreendida entre os 7 e os 17 anos, 29.0% ($n=58$) referiu ter 2 filhos nessa faixa etária, 3.5% ($n=7$) 3 filhos, e 5.5% ($n=11$) 4 ou mais filhos (cf. Tabela 3). Dessas crianças/adolescentes, o filho mais novo apresentou ser maioritariamente do sexo masculino (51.5%; $n=103$) com idades compreendidas entre os 7 e os 9 anos (45.5%; $n=91$), e encontrava-se matriculado no 1.º ciclo, do 2.º ao 4.º ano escolar (48.0%; $n=96$) (cf. Tabela 3).

Tabela 3. Características Sociodemográficas das Crianças/Adolescentes ($n=200$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Sexo	Feminino	96	48.0
	Masculino	103	51.5
	Outro	1	0.5
Faixa etária	07-09	91	45.5
	10-12	57	28.5
	13-14	21	10.5
	15-17	31	15.5
Ano escolar	1.º ciclo (do 2.º ao 4.º ano)	96	48.0
	2.º ciclo (do 5.º ao 6.º ano)	45	22.5
	3.º ciclo (do 7.º ao 9.º ano)	30	15.0
	Ensino secundário (do 10.º ao 12.º ano)	29	14.5

2.3.2. Instrumento

O instrumento utilizado para a recolha dos dados necessários, tendo em conta a questão central da investigação, foi através do método do inquérito, recorrendo à técnica do questionário, aplicado em formato digital.

O questionário foi composto por 42 questões, divididas em 7 secções, cada uma delas projetada com o intuito de proporcionar uma compreensão abrangente e aprofundada do fenómeno, divididas de forma a atingir os objetivos definidos (cf. Anexo A). A primeira secção teve como foco as características sociodemográficas dos pais/cuidadores e foi composta por 8 questões que exploraram dados dos participantes, tais como a idade, género, nível de escolaridade, profissão, entre outros, fornecendo um contexto sobre a amostra. Na segunda secção encontraram-se 9 questões centradas nas crianças/adolescentes sob cuidado dos participantes, abordando aspetos como idade, comportamento online, preferências de jogos, entre outros, de modo a compreender o contexto das crianças envolvidas, sendo que para os pais/cuidadores que afirmaram que os menores a seu cargo não jogam jogos online o questionário terminou na sexta questão deste grupo, dando continuidade apenas para aqueles que afirmaram que os seus filhos jogam jogos online interagindo com outras pessoas. A secção seguinte avaliou as competências digitais dos pais/cuidadores, explorando a sua capacidade, habilidade e conhecimento no contexto digital, sendo composta por 3 questões. A quarta secção, com 3 questões também, explorou a frequência e a forma como as crianças/adolescentes acediam aos jogos online, considerando a supervisão parental durante essas atividades.

Segue-se a secção cinco, composta por 5 questões, que abordou a percepção dos pais/cuidadores relativamente aos perigos associados aos jogos online, explorando as suas preocupações específicas neste contexto. Já na secção seis surgiram 4 questões que pretenderam examinar as práticas e estratégias de controlo parental adotadas pelos pais/cuidadores para garantir a proteção e segurança online das crianças/adolescentes. Por último, a secção sete foi composta por 10 questões direcionadas para uma abordagem mais preventiva de situações de vitimação nos jogos online, promovendo a segurança e bem-estar online das crianças/adolescentes, sendo aqui proporcionada a oportunidade do participante dar sugestões relevantes que visem a prevenção e a garantia da segurança online das crianças/adolescentes. Estas questões apresentaram uma variedade de formatos que incluíram a resposta fechada em perguntas com múltipla escolha, perguntas de dicotómica, perguntas de resposta única, perguntas utilizando a escala de *Likert*, sem esquecer que em algumas questões foi possível a resposta livre.

2.3.3. Procedimentos

A implementação deste estudo iniciou-se com a submissão do projeto de investigação à Comissão de Ética da Universidade Fernando Pessoa, tendo sido obtido parecer positivo a 27 de fevereiro de 2024 (cf. Anexo B).

Paralelamente foi sendo trabalhado o questionário, após ter sido solicitada autorização à aluna/investigadora Daniely Rosa Lana Araújo para o uso do instrumento que desenvolveu para a sua pesquisa na mesma área, no contexto do Brasil. A autorização para a utilização do instrumento, por parte da autora deu-se através de uma troca de e-mails entre os dias 5 e 7 de fevereiro do presente ano (cf. Anexo C).

Prévio à recolha dos dados, o questionário foi alvo da realização de um pré-teste, junto de uma pequena amostra de sujeitos que refletiam a diversidade da amostra visada (Coutinho, 2023). De forma a adaptar o instrumento ao contexto português procurou-se assegurar a sua qualidade e pertinência antes da aplicação em larga escala, tendo em consideração elementos como: a compreensibilidade dos termos utilizados (mediante teste de compreensão semântica), a adequação da formulação das questões para a coleta das informações desejadas, a extensão do questionário para evitar desinteresse por parte dos participantes, e a identificação de eventuais ambiguidades nas questões.

Para a recolha dos dados optou-se por um inquérito por questionário, em formato digital, disponível através da plataforma online Google Forms, sendo assegurado o anonimato dos participantes e visando facilitar a divulgação do estudo e ampliar o alcance para um número mais significativo de participantes.

O inquérito inicia-se com informação sobre a autoria do estudo, nomeadamente a breve apresentação da investigadora, assim como um breve parágrafo de informações acerca do estudo, os objetivos e os critérios de inclusão, seguindo-se o pedido de assentimento informado dos adultos participantes, bem como a apresentação do contacto da investigadora, proporcionando aos participantes a oportunidade de esclarecer quaisquer dúvidas que possam ter. Uma vez aceite o consentimento é possível ao participante preencher o questionário iniciando a sua participação livre, voluntária, anónima e confidencial neste estudo.

O questionário permaneceu disponível online entre março e junho de 2024, com o intuito de atingir o maior número de participantes, tendo em conta o número mínimo necessário estabelecido da amostra. A divulgação do questionário foi realizada através da rede de conhecidos, amigos e familiares, bem como através da Confederação Nacional das Associações de Pais e das Associações de Pais de grande parte das escolas do país, e ainda do próprio Gabinete de Comunicação e Imagem (GCI) da Universidade Fernando Pessoa (UFP).

Os dados coletados foram extraídos em *Excel* e posteriormente submetidos a uma análise estatística, utilizando o programa informático *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS), com o propósito de realizar análises estatísticas descritivas e inferenciais (Coutinho, 2023).

2.4. Análise dos Resultados

A análise de frequências descritivas revelou que dos 200 participantes, 59.5% ($n=119$) referiu ter pelo menos um filho menor que utilizava a internet para jogar online com outras pessoas, constituindo-se este grupo como amostra final para o presente estudo. Os restantes participantes, 40.5% ($n=81$), respondeu negativamente, terminando assim a sua prestação no questionário. Desta forma, os 119 participantes passam a representar a totalidade da amostra para o presente estudo.

Relativamente à frequência com que a criança/adolescente utilizava a internet para jogar online com outras pessoas (cf. Tabela 4), a maioria dos 119 pais/cuidadores participantes (47.1%; $n=56$) referiu que tal acontece frequentemente, ou seja, de três a quatro vezes por semana. Apenas 6.7% ($n=8$) dos inquiridos mencionou que a atividade dos filhos no que respeita aos jogos online acontecia raramente, ou seja, uma vez em cada quinze dias (cf. Tabela 4).

Para 55.5% ($n=66$) dos pais, a criança/adolescente despendeu um tempo médio, em cada sessão de jogo online, entre uma e duas horas, sendo que 4.2% ($n=5$) dos participantes referiu como tempo médio mais de quatro horas (cf. Tabela 4).

Dos dispositivos utilizados, a grande maioria dos pais participantes referiu o telemóvel (43.7%; $n=52$), sendo que 10.9% ($n=13$) dos participantes, através da opção “outro, qual?”, mencionou as consolas de vídeo jogo como o dispositivo menos utilizado para jogar online com outras pessoas (cf. Tabela 4).

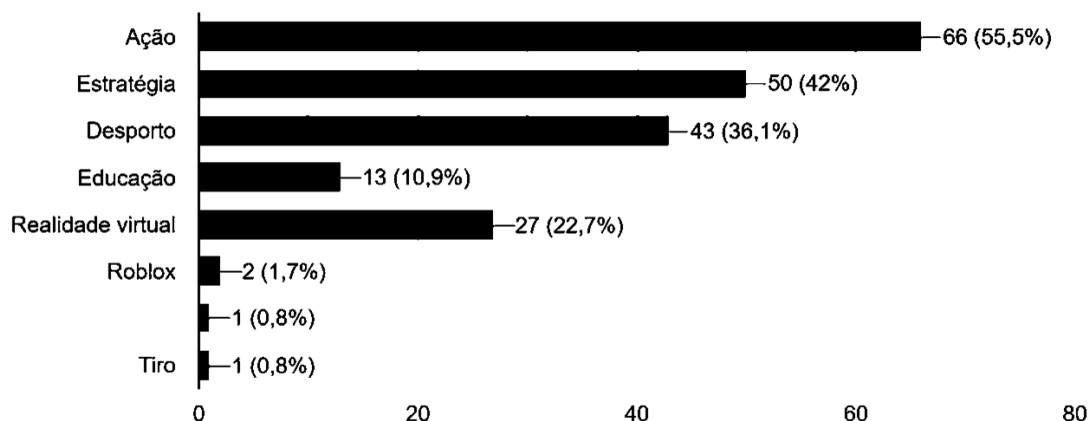
O dispositivo utilizado foi referido como de uso condicionado por 63.0% ($n=75$) dos participantes, sendo utilizado pela criança/adolescente, para efeitos de jogo online, maioritariamente no quarto (48.7%; $n=58$), e na sala (47.9%; $n=57$) (cf. Tabela 4).

Tabela 4. Utilização da Internet pela Criança/Adolescente para Jogar Online com Outras Pessoas ($n=119$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Frequência	Muito raramente (uma vez por mês ou menos)	12	10.1
	Raramente (uma vez em cada quinze dias)	8	6.7
	Ocasionalmente (uma vez por semana)	23	19.3
	Frequentemente (de três a quatro vezes por semana)	56	47.1
	Muito frequentemente (mais de cinco vezes por semana)	20	16.8
Tempo médio despendido em cada sessão	Menos de 1 hora	30	25.2
	Entre 1 e 2 horas	66	55.5
	Entre 3 e 4 horas	18	15.1
	Mais de 4 horas	5	4.2
Dispositivo utilizado	Telemóvel	52	43.7
	Tablet	22	18.5
	Computador	32	26.9
	Consolas de vídeo jogo	13	10.9
Uso do dispositivo	Livre acesso	44	37.0
	Uso condicionado	75	63.0
Espaço de utilização	Quarto	58	48.7
	Sala	57	47.9
	Escritório	2	1.7
	Não tem um local específico	2	1.7

Os tipos de jogo que as crianças ou adolescentes costumavam jogar eram, na sua maioria, jogos de ação (55.5%; $n=66$), seguido dos jogos de estratégia (42.0%; $n=50$), jogos de desporto (36.1%; $n=43$), jogos de educação (10.9%; $n=13$) e realidade virtual (22.7%; $n=27$) (cf. Gráfico 1). Quatro dos participantes adicionaram a opção “outro, qual?”, sendo que, um desses participantes (0.8%) não especifica qual o tipo de jogo, outro participante (0.8%) acrescenta os jogos de “tiro”, que acabam por se inserir nos jogos de ação, e os dois restantes (1.7%) acrescenta o “roblox”, um jogo específico que pode ser inserido na tipologia dos jogos de simulação (cf. Gráfico 1).

Gráfico 1. Tipos de Jogo que as Crianças/Adolescentes Costumam Jogar ($n=119$)



O nível de conhecimento dos participantes relativamente ao uso de equipamentos eletrónicos com acesso à internet demonstrou ser maioritariamente bom, uma vez que 34.0% ($n=68$) dos participantes afirmou saber fazer uso de redes sociais, sites de pesquisa, telemóveis e computadores (cf. Tabela 5). No entanto, apenas 15.0% ($n=30$) dos participantes afirmou deter um conhecimento excelente, de modo a dominar equipamentos eletrónicos na sua totalidade. Ainda 2.0% ($n=4$) dos participantes demonstrou um conhecimento fraco, afirmando que não fazia uso de redes sociais ou sites de pesquisa, e 8.5% ($n=17$) tinha um conhecimento suficiente, apenas fazendo uso de redes sociais.

Tabela 5. Competências Digitais dos Participantes ($n=119$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Nível	Fraco (não faz uso de redes sociais ou sites de pesquisa)	4	3.4
	Suficiente (apenas faz uso de redes sociais)	17	14.3
	Bom (faz uso de redes sociais, sites de pesquisas, telemóveis e computadores)	68	57.1
	Excelente (domina equipamentos eletrónicos na sua totalidade)	30	25.2

A maioria dos participantes, 68.9% ($n=82$), afirmou ter conhecimento de programas de segurança para monitorizar a atividade das crianças/adolescentes na internet. No entanto, é necessário ter-se em conta que 31.1% ($n=37$) indicou não possuir esse conhecimento.

Dos temas a abordar com crianças/adolescentes acerca dos perigos digitais, os participantes consideraram mais importante a partilha de informações pessoais (43.7%; $n=52$), seguido da interação com estranhos (34.5%; $n=41$), a exposição a conteúdos violentos e/ou inapropriados (15.1%; $n=18$) e o download de arquivos desconhecidos (5.0%; $n=6$), sendo que 1.7% ($n=2$) dos participantes selecionou a opção “outro, qual?” e acrescentou “todos” (cf. Tabela 6).

Tabela 6. Temas mais Importantes para Abordar com Crianças/Adolescentes ($n=119$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Temas	Download de arquivos desconhecidos	6	5.0
	Partilha de informações pessoais	52	43.7
	Conteúdos violentos ou inapropriados	18	15.1
	Interação com estranhos	41	34.5
	Todos	2	1.7

Relativamente à preocupação dos pais ou cuidadores de crianças/adolescentes tendo em conta os perigos dos jogos online, a maioria, 32.8% ($n=39$), demonstrou uma preocupação ocasional, sendo que a minoria, 5.0% ($n=6$) dos participantes, demonstrou uma preocupação nula (cf. Tabela 7). 0.8% ($n=1$) dos participantes referiu não saber ou não ter noção, nunca, do tipo de jogo que a criança/adolescente está a jogar, sendo que outros 3.4% ($n=4$) participantes referiu que raramente tem essa noção, no entanto, a maioria, 49.6% ($n=59$) dos participantes, enunciou ter essa noção muito frequentemente. Também 1.7% ($n=2$) dos participantes demonstrou um desconhecimento alarmante face ao processo de comunicação dentro dos jogos online, muito embora 37.8% ($n=45$) aparentasse um conhecimento elevado a tal processo. Por sua vez, 79.0% ($n=94$) dos participantes afirmou que a criança/adolescente nunca fechava a página de jogo aquando da sua aproximação, ainda assim, é alarmante notar que, 1.7% ($n=2$) dos participantes afirmou que a criança/adolescente tinha esta reação muito frequentemente. Importa ainda referir que, apesar de 69.7% ($n=83$) dos participantes ter enunciado que a criança/adolescente nunca relatou acontecimentos relacionados a abordagens de adultos

nos jogos online, 6.8% ($n=8$) admite que tal sucedeu frequentemente ou muito frequentemente (cf. Tabela 7).

Tabela 7. Perceção dos Pais/Cuidadores Relativamente aos Perigos dos Jogos Online ($n=119$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Preocupação face aos potenciais perigos	Nunca	6	5.0
	Raramente	18	15.1
	Ocasionalmente	39	32.8
	Frequentemente	35	29.4
	Muito frequentemente	21	17.6
Noção do tipo de jogo utilizado	Nunca	1	0.8
	Raramente	4	3.4
	Ocasionalmente	17	14.3
	Frequentemente	38	31.9
	Muito frequentemente	59	49.6
Noção do processo de comunicação	Nunca	2	1.7
	Raramente	8	6.7
	Ocasionalmente	25	21.0
	Frequentemente	39	32.8
	Muito frequentemente	45	37.8
A criança/adolescente fecha a página de jogo aquando aproximação do adulto	Nunca	94	79.0
	Raramente	14	11.8
	Ocasionalmente	4	3.4
	Frequentemente	5	4.2
	Muito frequentemente	2	1.7
Relato de abordagem de adultos desconhecidos	Nunca	83	69.7
	Raramente	17	14.3
	Ocasionalmente	11	9.2
	Frequentemente	4	3.4
	Muito frequentemente	4	3.4

Foi ainda questionado aos participantes se consideravam importante manter o equilíbrio entre garantir a segurança online das crianças/adolescentes e respeitar a sua privacidade, ao que 93.3% ($n=111$) respondeu afirmativamente e, apenas 6.7% ($n=8$) respondeu negativamente. Na mesma escala, é questionado aos participantes se consideravam que o controlo parental contribui para a segurança e bem-estar digital das crianças/adolescentes, sendo que 4.2% ($n=5$) respondeu negativamente, enquanto que 95.8% ($n=114$) respondeu afirmativamente.

Relativamente ao tipo de estratégia de controlo parental adotada mais frequentemente para monitorizar ou limitar a atividade online das crianças/adolescentes, de modo a protegê-los online, na questão 6.3 foi apontada pela amostra a monitorização da atividade online relativamente ao uso dos jogos digitais, referida por 33.6% ($n=40$) dos participantes (cf. Tabela 8). 4.2% ($n=5$) dos participantes selecionou a opção “outra, qual?”, sendo que 1.7% ($n=2$) referiu estar ao lado da criança/adolescente enquanto joga, 0.8% ($n=1$) fazia perguntas para saber e controlar a vida online da criança/adolescente sem invadir o seu espaço, 0.8% ($n=1$) apenas conversava com a criança/adolescente de modo a explicar os perigos digitais, e, por último, também 0.8% ($n=1$) escreveu nesse espaço que o seu filho/a “apenas joga com pessoas amigas/colegas da turma”, pelo que demonstrou não utilizar qualquer estratégia de controlo parental para monitorizar ou limitar a atividade online da criança/adolescente, de modo a protegê-la (cf. Tabela 8).

Num mesmo sentido, na questão 7.4 é questionado aos participantes qual foi a medida mais frequentemente utilizada para evitar que as crianças/adolescentes ficassem expostas aos riscos da internet, aqui, foi referida pela maioria dos participantes (67.2%; $n=80$) a comunicação aberta acerca dos riscos ocultos da internet, sendo que 0.8% ($n=1$) dos participantes colocou em “outra, qual?” a resposta de que costumava aceder ao dispositivo da criança/adolescente para monitorizar a sua atividade online, e, também 0.8% ($n=1$) referiu, em “outra, qual?”, que aplicava mais do que uma das medidas referidas (cf. Tabela 8). Facto alarmante é o de que, 4.2% ($n=5$) dos participantes afirmou que não tomava qualquer medida por nunca ter sentido que tal fosse necessário (cf. Tabela 8).

Ao finalizar esta secção foi ainda questionado aos participantes como, na sua experiência pessoal, as crianças/adolescentes respondiam ao controlo parental, sendo que 58.8% ($n=70$) dos participantes afirmou que o/s seu/s filho/s compreendiam a necessidade dessas medidas de segurança, 37.8% ($n=45$) afirmou que as crianças/adolescentes acabavam por oferecer resistência no que implica à aplicação de certas medidas de segurança e, 3.4% ($n=4$) do/s filho/s não aceitava qualquer forma de controlo parental (cf. Tabela 8).

Tabela 8. Controlo Parental para Monitorizar ou Limitar a Atividade Online das Crianças/Adolescentes de Modo a Protegê-los ($n=119$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Estratégias	Aceder ao histórico de navegação	22	18.5
	Monitorizar a atividade relativamente ao uso dos jogos online	40	33.6
	Deter acesso às senhas de contas dos jogos online	22	18.5
	Utilizar um programa de monitorização e controlo parental aplicado ao dispositivo de acesso aos jogos online	30	25.2
	Estar ao lado da criança/adolescente enquanto joga	2	1.7
	Fazer perguntas para saber e controlar a vida online da criança/adolescente sem invadir o seu espaço	1	0.8
	Conversar e explicar os perigos digitais	1	0.8
	Nenhuma	1	0.8
Medidas	Bloqueio de websites de risco e ativação do controlo parental	16	13.4
	Acesso ao dispositivo	1	0.8
	Hábito de ficar ao lado da criança/adolescente quando está a jogar online	16	13.4
	Comunicação aberta, abordando, com o devido cuidado, os riscos ocultos da internet	80	67.2
	Nenhuma medida	5	4.2
	Mais do que uma das opções anteriores	1	0.8
Resposta das crianças ou adolescentes	Compreendem a necessidade dessas medidas de segurança	70	58.8
	Oferecem resistência no que implica à aplicação de certas medidas de segurança	45	37.8
	Não aceitam qualquer forma de controlo parental	4	3.4

Avançando para a última secção, foi questionado aos participantes se conheciam o termo *grooming online*. 48.7% ($n=58$) dos participantes nunca tinha ouvido falar do termo, 28.6% ($n=34$) dos participantes sabia mais ou menos do que se tratava, 14.3% ($n=17$) já tinha ouvido falar do termo, mas não sabia a que se referia, e, 8.4% ($n=10$) dos participantes conhecia o termo e já tinha procurado saber mais sobre o assunto. Por sua vez, apesar de 82.4% ($n=98$) dos participantes estar ciente dos sinais ou indícios de que uma criança/adolescente pode estar a ser vítima de *grooming online*, 17.6% ($n=21$) não sabia como chegar a essa conclusão.

Após uma breve definição e explicação do termo *grooming online*, foi questionado aos 119 participantes sobre a sua gravidade, ao qual a maioria, 79.0% ($n=94$), considerou o crime como “muito grave” e, a minoria, 1.7% ($n=2$), considerou o crime como “nada grave” (cf. Tabela 9). Apesar destas respostas, apenas 43.7% ($n=52$) dos participantes afirmou já ter explicado tudo o que é necessário a criança/adolescente saber em relação ao *grooming online*, tendo em conta a sua idade, 8.4% ($n=10$) dos participantes afirmou que não tinha tido ainda uma conversa com a criança acerca do *grooming online* por razões de idade, e, 11.8% ($n=14$) afirmou, erroneamente, que as crianças aprendiam isso na escola, no entanto, de uma perspectiva positiva, 36.1% ($n=43$) dos participantes afirmou já ter tido uma conversa sobre o tema com a criança/adolescente sentindo, com a colaboração neste questionário, a necessidade de reforçar a informação (cf. Tabela 9).

Abordados acerca de como procederiam à denuncia de um crime facilitado pelas novas tecnologias, 77.3% ($n=92$) dos participantes afirmou que faria a denúncia num OPC especializado, 4.2% ($n=5$) afirmou que a denuncia no próprio site já seria o suficiente, e, infelizmente, 6.7% ($n=8$) dos participantes não sabia como nem onde denunciar este tipo de crime (cf. Tabela 9).

Tabela 9. Grooming Online ($n=119$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Gravidade	Nada grave	2	1.7
	Pouco grave	4	3.4
	Grave	19	16.0
	Muito grave	94	79.0
Conversa com as crianças ou adolescentes	Não conversou porque a criança ainda não tem idade para perceber	10	8.4
	Não conversou porque as crianças/adolescentes aprendem isso na escola	14	11.8
	Já conversou, mas sente a necessidade de reforçar a informação	43	36.1
	Já conversou e explicou tudo o que era necessário tendo em consideração a idade da criança/adolescente	52	43.7
Processo de denúncia	Denúncia no próprio site	5	4.2
	Denúncia num OPC especializado	92	77.3
	Procura na internet de uma forma de fazer a denúncia	14	11.8
	Não sabe como proceder perante este tipo de crime	8	6.7

Questionados sobre o nível de confiança em relação às medidas de segurança implementadas pelos criadores de jogos online para proteger as crianças/adolescentes contra os potenciais crimes sexuais online, 58.0% ($n=69$) dos participantes afirmou sentir-se pouco confiante, 28.6% ($n=34$) sentia-se confiante, e, 13.4% ($n=16$) nada confiante.

Por sua vez, 84.9% ($n=101$) dos participantes da amostra referiu que as instituições de ensino deveriam desempenhar um papel mais ativo na consciencialização e prevenção dos riscos de abuso sexual relacionados aos jogos online, ao contrário dos restantes 15.1% ($n=18$). Acerca das ações de consciencialização e prevenção dos riscos de abuso sexual relacionados aos jogos online que os participantes gostariam de ver implementadas nas instituições de ensino, obteve-se um total de 60 (50.4%) respostas (cf. Tabela 10). Aqui é possível destacar-se as ações de sensibilização (e.g. “workshops” e “palestras de esclarecimento” acerca dos perigos dos jogos online) enunciada pela maioria dos participantes (43.3%), seguida da demonstração do interesse dos mesmos em ver este assunto abordado em contexto de sala de aula (e.g. “nas aulas de cidadania e educação moral, fazerem abordagens destes temas”), devendo ser incluindo na planificação das aulas (20.0%), e ainda a necessidade de educação e consciencialização para os perigos da internet (e.g. “educação sobre os potenciais riscos que correm quando utilizam a internet e a forma de os denunciar”) com 16.6% das respostas (cf. Tabela 10). Uma pequena percentagem dos participantes (10.0%) destacou ainda a importância cumulativa do controlo parental, não só através da monitorização das conversas que a criança ou adolescente mantém nos jogos online (e.g. “controlo de idade e conversas que são todas nos chats”), como também por meio de conversas frequentes acerca do tema (e.g. “falar com frequência sobre o assunto”), de forma a proporcionar um conhecimento antecipado aos mais novos (cf. Tabela 10).

Tabela 10. Ações de Consciencialização e Prevenção dos Riscos de Abuso Sexual Relacionados aos Jogos Online que os Participantes Gostariam de ver Implementadas nas Instituições de Ensino ($n=61$)

<i>Categoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Ações de sensibilização	26	43.3
Intervenções policiais	3	5.0
Educação e consciencialização	10	16.6
Contexto de sala de aula	12	20.0
Controlo parental	6	10.0
Segurança online	2	3.3
Todas	1	1.6

Na última questão do inquérito, foi deixada aos participantes uma caixa de sugestões que gostariam de partilhar com outros pais ou cuidadores responsáveis por crianças e/ou adolescentes relativamente à prevenção do abuso sexual através dos jogos online, à qual respondeu um total de 21 (17.6%) participantes (cf. Tabela 11). Todas as respostas foram categorizadas como relacionadas ao controlo parental. A maioria dos participantes (38.1%) destacou aqui a importância das boas práticas de comunicação e transmissão de informações entre os pais e os filhos (e.g. “consciencializar os jovens desde cedo acerca destes riscos dada a permanência da internet, jogos e socialização online nos dias de hoje”) (cf. Tabela 11). Por outro lado, uma minoria ressaltou a importância da denúncia (e.g. “divulgar o máximo de crimes que acontecem”) (4.8%), da prevenção (19.0%), da supervisão (19.0%) e da monitorização (19.0%) dos comportamentos das crianças nos jogos online, incluindo o controlo dos dispositivos eletrónicos utilizados (e.g. “estarem sempre atentos à atividade on-line dos seus filhos”) e das amizades virtuais que se criam (e.g. “a identificação correta das pessoas que jogam online”; “ficar de olho nos amigos que o seu filho/a adiciona nos jogos online”) (cf. Tabela 11).

Tabela 11. Sugestões para partilhar com outros pais/cuidadores responsáveis de crianças/adolescentes relativamente à prevenção do abuso sexual através dos jogos online ($n=21$)

<i>Categoria</i>	<i>Subcategoria</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Controlo Parental	Supervisionar	4	19.0
	Monitorizar	4	19.0
	Comunicação e Informação	8	38.1
	Prevenção	4	19.0
	Divulgação e Denúncia	1	4.8

2.5. Discussão de Resultados

Conforme mencionado ao longo do presente trabalho, as novas gerações têm um acesso instantâneo a uma vasta gama de informações, podendo interagir de maneira rápida e eficaz com o mundo (Gottfried et al., 2020). Assim, o uso e o acesso à internet estão a tornar-se cada vez mais comuns, frequentes e precoces (Prioste et al., 2018). Importa aqui fazer referência à teoria da prevenção situacional do crime, em que Clarke (1995) refere que para ocorrer um crime é necessário haver oportunidade, sendo que no ambiente online as oportunidades são abundantes devido à frequência com que se encontram indivíduos

disponíveis e vulneráveis. Este fenómeno acaba por ser evidenciado na análise dos resultados do presente estudo, em que 59.5% dos participantes indicou que os seus filhos jogavam jogos online, e desses, 47.1% indicou que as crianças jogavam frequentemente (de 3 a 4 vezes por semana). Além disso, 55.5% dos filhos gastava entre 1 e 2 horas por sessão de jogo online, 43.7% utilizando o telemóvel para esse fim, o dispositivo preferido dos mais jovens para aceder à internet e que tem contribuído para um acesso mais rápido e menos supervisionado (UNICEF, 2017). Sendo que 48.7% preferia jogar no quarto e 55.5% optava por jogos de ação. Aqui é possível reconhecer-se uma ligação com a teoria dos estilos de vida, que postula que a vitimação é determinada pelos diferentes estilos de vida dos indivíduos (Costa, 2021), tais como o tempo gasto online e o tipo de jogos online preferidos. Do mesmo modo, ressalta-se a teoria das atividades rotineiras, onde é explicado que as atividades diárias e de rotina afetam a exposição à vitimação (Cohen & Felson 1979), pelo que jogar jogos online diariamente aumenta a exposição aos riscos da internet. De igual modo, é importante reconhecer-se que o uso excessivo e precoce das telas pode desviar as crianças/adolescentes de outras atividades essenciais da vida cotidiana, gerando impactos como: dependência digital, alterações comportamentais, distúrbios psicológicos (Cassel et al., 2019; Eisenstein, 2022), sendo que existe ainda certos riscos que devem ser tidos em conta, tais como: a exposição a conteúdos indesejados e inadequados à idade, a interação com estranhos via online, os comportamentos de risco e o uso de jogos perigosos e violentos (Eisenstein, 2022; UNICEF, 2017).

Relativamente às competências digitais dos participantes adultos e pais/cuidadores responsáveis de crianças/adolescentes, pode afirmar-se que a maioria (57.1%) se encontrava num nível bom, fazendo uso de redes sociais, sites de pesquisa, telemóveis e computadores, enquanto que 68.9% garantiu ter conhecimento de programas de segurança para monitorizar a atividade das crianças na internet. Importa notar aqui que 63% dos participantes afirmou condicionar à criança a utilização dos jogos online. 33.6% dos participantes supervisionava a atividade online de seus filhos, especificamente no que diz respeito ao uso de jogos online, enquanto que, paralelamente, 67.2% mantinha uma comunicação aberta, abordando cuidadosamente os riscos ocultos da internet. Por fim, 95.8% afirmou que o controlo parental contribui para a segurança e o bem-estar digital das crianças, sendo que, 93.3% dos participantes considerou importante manter um equilíbrio entre garantir a segurança online das crianças/adolescentes e respeitar a sua

privacidade. Além disso, 58,8% dos participantes afirmou que seus filhos compreendiam a necessidade das medidas de segurança implementadas. A maioria dos participantes (79%) relatou que a criança nunca fechava a página do jogo quando um adulto se aproximava, o que demonstrou ser positivo tendo em conta os fatores indicativos de uma potencial agressão sexual online, de igual modo, ainda que em menor número, 69.7% dos participantes afirmou ainda que a criança nunca relatou uma abordagem nos jogos online por parte de adultos desconhecidos. Assim, o papel da supervisão parental face ao contexto online e aos perigos de aliciamento sexual de menores online revela-se extremamente necessário (Kamar et al., 2022). Não obstante, e tal como já foi apresentado ao longo do enquadramento teórico do presente trabalho, a falha na supervisão e orientação dos pais e/ou responsáveis por crianças e adolescentes têm contribuído para o aumento do número de menores vítimas de abuso e exploração sexual online (Kamar et al., 2022; Parlamento Europeu, 2021). Ao finalizar a análise dos dados acima descritos importa ainda fazer uma pequena referência a teorias da criminologia, tais como a teoria dos padrões criminais, que sugere que as interações entre o agressor e o alvo são um processo planejado ou oportunista e não aleatório (Saraiva, 2021), pelo que, tal como nos diz a teoria da escolha racional, o agressor toma decisões racionais baseando a escolha do alvo nas suas características, no local onde se encontra, na presença ou ausência de guardiões e nos potenciais benefícios que podem ser obtidos (Saraiva, 2021). Em tudo se interligam estas teorias com os resultados obtidos que demonstram que a vulnerabilidade das crianças/adolescentes podem ser apelativas aos agressores sexuais, sendo que a falta de supervisão e de controlo parental constitui uma ausência de um guardião, de igual modo, os potenciais benefícios que podem ser obtidos perante um crime online juntam-se com a sensação de impunidade proporcionada pelo anonimato, que parece incentivar ainda mais a prática de crimes online (Sani et al., 2018), verdade é que a utilização da internet para a prática destes crimes tem vindo a dificultar a deteção e combate por parte das autoridades (Parlamento Europeu, 2021). Conclui-se, de acordo com Cohen e Felson (1979), para acontecer o crime, é necessária a presença de três variáveis: alvo apropriado, ausência de vigilância e existência de um infrator motivado.

Assim, após analisar na sua totalidade os dados recolhidos a partir da presente pesquisa, pode observar-se uma ligeira falha na consciencialização por parte dos pais/cuidadores destas crianças e jovens menores de idade, o que sem dúvida vem destacar a urgência de estratégias preventivas eficazes no que diz respeito ao abuso sexual de menores mediante

os jogos online (Aguiar et al., 2023). Tal nota-se a partir de que, a maioria dos participantes (48.7%) nunca ouviu falar no *grooming online*, ainda que, após breve explicação, 79% considerassem este crime como muito grave, enquanto que 1.7% o entendeu como nada grave. De uma perspetiva positiva, 82.4% dos participantes considerou estar ciente dos sinais que podem indicar que uma criança/adolescente está a ser vítima de *grooming online*. No que se refere à perceção sobre o conteúdo dos jogos, 49.6% dos participantes afirmou ter frequentemente conhecimento sobre o tipo de jogo que os seus filhos jogam, e, 37.8% indicou ter uma noção clara sobre o processo de comunicação dentro dos jogos online, número extremamente baixo, uma vez que um dos principais problemas dos jogos online enunciado por Silva e Resende (2012), é o facto da não garantia sobre a identidade dos parceiros de jogo, visto que personagens virtuais podem apresentar-se como sendo, por exemplo, outras crianças, tornando difícil perceber-se aquilo que é a realidade. 58% dos participantes sentia-se pouco confiante em relação às medidas de segurança, implementadas pelos criadores de jogos online, para proteger as crianças/adolescentes de potenciais agressores sexuais. Nota-se ainda que 43.7% dos participantes considerou que a partilha informações pessoais era o tema mais importante a ser abordado com as crianças/adolescentes, seguindo-se da interação com estranhos online (34.5%). 32.8%, a maioria dos participantes, revelou uma preocupação ocasional com os perigos dos jogos online. Em relação à comunicação sobre o tema, 43.7% dos participantes afirmou já ter conversado com a criança e explicado tudo o que era necessário, considerando a sua idade. Por outro lado, 8.4% não abordou o assunto por acreditar que a criança ainda não tem idade para o compreender.

As vítimas, especialmente quando são crianças ou adolescentes, nem sempre reconhecem suas experiências como formas de violência ou abuso sexual (UNICEF, 2020), e mesmo quando reconhecem a vitimação, hesitam em denunciar o abuso (Sani et al., 2024). A manipulação emocional, o medo de represálias, a vergonha, a culpa, e a descrença na justiça e/ou na atuação policial são barreiras comuns à denúncia ou à identificação de situações de violência sexual contra menores (Alves et al., 2024; APAV, 2019; Castro, 2023; UNICEF, 2020). Em muitos casos, o abuso sexual online só é descoberto quando as atividades do agressor são identificadas nas plataformas online (Comissão Europeia, s.d.). Neste sentido, os pais e responsáveis de crianças e adolescentes demonstram ter um papel crucial na identificação de sinais de comportamento anormal que possam indicar uma possível vitimação (Santos, 2022), no entanto, apesar de 82.4% ($n=98$) dos

participantes estar ciente dos sinais ou indícios de que uma criança/adolescente pode estar a ser vítima de *grooming online*, 17.6% ($n=21$) não sabia como chegar a essa conclusão. É ainda importante notar que 77.3% dos participantes afirmou que denunciaria esse tipo de crime a uma autoridade competente e especializada, no entanto é alarmante referir que 6.7% afirmou não saber como proceder diante da necessidade de fazer uma denúncia.

Para finalizar, 84.9% dos participantes indicou que as instituições de ensino deveriam assumir um papel mais ativo na consciencialização e prevenção dos riscos de abuso sexual relacionados aos jogos online. Aqui se evidenciou uma clara necessidade e uma forte demanda pela criação e/ou reforço de medidas de prevenção primária no âmbito escolar. Dentre aquilo que os participantes gostariam de ver implementado nas escolas, destacam-se a realização de ações de sensibilização, as intervenções policiais nessas mesmas ações de sensibilização, a consciencialização acerca do tema, através de depoimentos reais, e incentivando à denúncia, bem como abordar o assunto em contexto de sala de aula através da realização de debates, em uma determinada disciplina escolar especializada, de forma a prevenir esta forma de vitimação. Todas estas propostas evidenciadas pelos participantes são visíveis na literatura como estratégias que tencionam consciencializar a população acerca dos perigos de abuso sexual online, os seus predadores, e como lidar com a situação (Sani et al., 2024). De igual modo, cumular as ações implementadas nas instituições de ensino, que desempenham um papel fundamental na transmissão deste tipo de informações às crianças e adolescentes menores (Sani et al., 2024), com as ações de controlo parental em casa, de igual modo fundamentais (Sani et al., 2024), demonstrou também, ainda que em menor quantidade, ser de grande importância para os participantes. Este controlo parental referido não aborda só a visualização das conversas que a criança/adolescente mantém nos jogos online, como também a explicação e conversa frequente acerca do tema, de forma a dar um conhecimento antecipado aos mais novos. Estas ferramentas de controlo parental são recomendadas por Eisenstein (2022), de modo a proteger as crianças no ambiente digital (Figueiredo, 2020; Nações Unidas, 2022; Silveira et al., 2021). Também é referido pelos participantes a necessidade de existir uma maior segurança no que se refere aos jogos online e aos personagens que a eles acedem, o que é enunciado por Gottfried et al. (2020) como um método de prevenção ao aliciamento sexual online de crianças e jovens menores de idade.

Quanto às sugestões a partilhar com outros pais e responsáveis de crianças e adolescentes sobre a prevenção do abuso sexual praticado através dos jogos online,

destaca-se a importância do controlo parental. De notar que a supervisão parental ativa, de acordo com vários autores, demonstra ser eficaz na prevenção do aliciamento sexual de menores online (Kamar et al., 2022), assim como na redução da exposição das crianças a quaisquer riscos online (Fam et al., 2022), pelo que garante uma maior perceção de segurança e reduz significativamente a probabilidade de vitimação (APAV, 2019). Alguns participantes referiram a importância de supervisionar e monitorizar os comportamentos das crianças nos jogos online, controlando os dispositivos eletrónicos utilizados e as amizades virtuais que se criam. Importância essa que já foi destacada anteriormente, ao ser referido que a ausência de supervisão e orientação por parte dos pais e responsáveis de crianças e adolescentes pode ser um dos principais fatores que contribuem para a vulnerabilidade das vítimas (Santos, 2022). Por outro lado, alguns participantes deram também grande importância à comunicação aberta e partilha de informação entre pais e filhos, afirmando que consciencializar, esclarecer e reforçar a ideia, nunca será cedo demais e tornará os riscos mais baixos, o que por sua vez criará um espaço seguro para que a criança/adolescente se sinta “à vontade” para denunciar uma possível situação de abuso. Também neste ponto se pode fazer uma pequena referência à prevenção primária do abuso sexual nos jogos online, uma vez que se prende com a consciencialização do tema e o reforço de conhecimentos digitais (Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens, 2021; Sani et al., 2024). Por sua vez, os pais/cuidadores de crianças e adolescentes demonstraram ainda a importância de identificar corretamente as pessoas com quem os filhos estão a interagir nos jogos online, estando também atentos aos seus comportamentos. Curiosamente, um dos participantes, na questão 6.3 (onde é questionado aos participantes qual o tipo de medida ou estratégia de controlo parental que adota mais frequentemente para monitorizar ou limitar a atividade online dos seus filhos de modo a protegê-los), argumentou que o seu filho apenas jogava online com crianças amigas ou conhecidas da escola, pelo que demonstrou não ter a “necessidade” de aplicar qualquer medida de controlo parental. No entanto, há que ter-se em conta que as “salas de jogos” virtuais, são frequentes vezes utilizadas por criminosos sexuais de menores (Gottfried et al., 2020; Santos, 2022, p.6), sendo que a elaboração de estratégias pelo agressor sexual de menores para aceder às crianças e/ou adolescentes envolve a utilização de táticas astutas e manipuladoras (Sani et al., 2024), recorrendo à identificação das vulnerabilidades da vítima (APAV, 2019) e à criação de perfis falsos nos jogos online (Sani et al., 2024), de modo a integrar-se e atrair potenciais vítimas (Guedes & Silva, 2021). Pelo que se torna difícil perceber a realidade por detrás de uma personagem

aparentemente infantil num jogo online. Assim demonstra-se a necessidade da supervisão adequada por parte dos adultos responsáveis, nomeadamente em relação às práticas online, o que, sem dúvida, vem assegurar uma maior perceção de segurança e reduzir significativamente a probabilidade de vitimação (APAV, 2019). Por último, os participantes referiram ainda a importância e a necessidade da denuncia, pelo que é fundamental que a vítima tenha acesso a uma rede social de apoio adequada, com a qual possa comunicar de maneira eficaz (APAV, 2019).

Assim, o objetivo geral deste estudo foi cumprido, uma vez que, através das respostas obtidas pelo inquérito por questionário foi possível analisar o nível de conhecimento dos pais/cuidadores responsáveis sobre os riscos de abuso sexual nos jogos online que, de uma forma geral, demonstrou ser razoável, havendo participantes com muito conhecimento, outros com pouco ou nenhum, e aqueles que se encontram no meio. Por sua vez, os objetivos específicos também foram respondidos. Foram identificadas as características sociodemográficas (tais como a idade, género, nível de escolaridade, entre outros) dos pais/cuidadores participantes no estudo, assim como das crianças/adolescentes a seu cargo; Foram recolhidas informações acerca do padrão de utilização e exposição das crianças aos jogos online, tais como a frequência, duração e tipos de jogos preferidos; Foi verificado o nível de conhecimento e informação dos pais/cuidadores relativamente aos perigos de abuso sexual nos jogos online; Através dos resultados obtidos é possível também compreender-se as estratégias adotadas pelos pais/cuidadores em relação à supervisão, orientação e educação das crianças no uso dos jogos online; Por fim, espera-se ter sido possível enriquecer o conhecimento e a relevância do controlo parental enquanto método de proteção, de modo a sensibilizar os pais/cuidadores para a prevenção de situações de vitimação por meio das comunicações realizadas através dos jogos online.

2.6. Limitações

Durante a elaboração da presente dissertação de mestrado, foram surgindo várias limitações significativas que influenciaram o desenvolvimento e os resultados do estudo.

A primeira limitação foi a escassez de estatísticas disponíveis sobre crimes sexuais infantis facilitados pelas novas tecnologias. Em particular, as informações sobre crimes

sexuais contra menores relacionados aos jogos online eram extremamente limitadas, possivelmente devido à especificidade do tema e à baixa taxa de denúncia associada.

Embora tenham sido utilizados diversos artigos relevantes, a falta de estudos específicos que correlacionem diretamente a criminalidade sexual ao ambiente dos jogos online veio evidenciar, uma vez mais, a natureza exploratória desta pesquisa.

Além disso, outra das principais dificuldades encontradas foi a baixa adesão da amostra ao questionário elaborado. Apesar dos esforços significativos de divulgação, não se verificou uma equivalente quantidade de respostas ao questionário em todos os distritos de Portugal, tendo havido ainda alguns onde não foi verificada qualquer resposta, o que compromete a representatividade dos dados coletados. Este desafio foi agravado pelas limitações de tempo, que também impactaram a extensão da amostra e, conseqüentemente, a profundidade da análise realizada. Como tal, o questionário continuará em aberto, permitindo novas respostas, de forma a ampliar o número e a diversidade dos participantes, contribuindo para a complementação e aprimoramento deste estudo no futuro.

Apesar destas limitações, o compromisso com a qualidade e a integridade do trabalho possibilitou alcançar os objetivos estabelecidos para o estudo.

Conclusões

A presente dissertação de mestrado explorou detalhadamente os crimes sexuais contra crianças e adolescentes em contexto de jogos online, dando um enfoque especial à consciencialização parental sobre os riscos e perigos inerentes.

Este estudo teve início com uma análise rigorosa e sistematizada dos riscos associados aos jogos eletrónicos online, assim como dos diferentes aspetos relacionados aos crimes sexuais contra menores. Ao longo da pesquisa, foi ressaltada a relevância do tema, discutidos os aspetos legais e jurídicos pertinentes, e exploradas as teorias criminológicas fundamentais para a compreensão do fenómeno. A gravidade do abuso sexual infantil online foi igualmente destacada, revelando não apenas as táticas utilizadas pelos agressores, mas também o impacto profundo e duradouro que esses crimes têm sobre as vítimas mais jovens.

Conforme foi observado, o processo de globalização trouxe inúmeros benefícios à sociedade em geral, tais como a melhoria da qualidade de vida, facilidade em aceder aos serviços, dentre outros, demonstrando ser uma mais-valia na vida de diversas crianças e jovens na medida em que representa uma forma divertida e socialmente interativa de passar o tempo, promovendo o trabalho em equipa e o desenvolvimento de determinadas habilidades. No entanto, com a evolução das TIC e o fácil acesso ao ambiente digital pela população em geral, surgem também novas oportunidades para o crime, sem a necessidade da presença física, desencadeando uma nova abordagem por parte dos agressores sexuais, o que veio comprometer a segurança das crianças e adolescentes. O abuso sexual infantil representa uma das formas de violência mais comuns e devastadoras de violência, com consequências significativas para a saúde mental e o desenvolvimento emocional das vítimas. A vulnerabilidade específica das faixas etárias mais novas especialmente com o uso cada vez mais precoce e frequente da internet e dos jogos online foi igualmente explorada, uma vez que, o uso contínuo do online se torna cada vez mais difundido entre as gerações mais jovens. Sabe-se que as crianças e os jovens são mais suscetíveis a diferentes tipos de violência em comparação com os adultos, tais como: o aliciamento online de crianças para fins sexuais; a transmissão e distribuição de conteúdos de abuso sexual infantil; os conteúdos inapropriados para a idade, entre outros. Por sua vez, os criminosos sexuais veem a internet como um ambiente propício para atuar, visto

que se sentem mais seguros para cometer crimes sem serem descobertos ou denunciados. De forma a mitigar o abuso sexual infantil online, é essencial a colaboração de diversas entidades, como a sociedade em geral, os pais e responsáveis pela criança, as plataformas digitais e os governos, que devem desempenhar um papel ativo na identificação e denúncia de situações de abuso sexual infantil online, garantindo a segurança e proteção das crianças contra predadores sexuais. Ao longo do trabalho são sugeridas recomendações preventivas específicas, como a limitação do tempo de exposição às telas de acordo com a idade das crianças/adolescentes, bem como promoção de alternativas saudáveis ao mundo virtual. Além disso, é destacada a importância do controlo parental e são disponibilizadas informações sobre linhas de apoio especializadas, para que as vítimas tenham acesso a redes de apoio adequadas e que possam ser utilizadas sempre que necessário. Por sua vez, programas de intervenção e prevenção demonstram ser igualmente fundamentais na proteção das crianças e adolescentes contra os perigos associados aos crimes sexuais e a exposição inadequada na internet. Em suma, este capítulo não apenas delineou os desafios complexos enfrentados na proteção de menores, mas também enfatizou a necessidade contínua de pesquisa, políticas eficazes e ação coordenada para criar um ambiente mais seguro e protegido para as gerações futuras.

Por fim, o estudo empírico teve como principais objetivos identificar: as características sociodemográficas dos pais/cuidadores bem como das crianças/adolescentes sob sua responsabilidade; avaliar o padrão de utilização e exposição das crianças aos jogos online, verificar o nível de conhecimento dos pais sobre os perigos de abuso sexual; compreender as estratégias de supervisão adotadas pelos pais; e enriquecer o conhecimento sobre o controlo parental como método de proteção. A pesquisa adotou uma metodologia quantitativa, de caráter transversal e descritivo, sendo os dados coletados por meio de um inquérito por questionário aplicado online, a fim de alcançar um maior número de participantes.

Os resultados principais deste estudo evidenciaram que uma percentagem significativa de crianças e adolescentes participava frequentemente em jogos online, muitas vezes em ambientes privados como os seus quartos, e que, embora muitos pais/cuidadores possuíssem competências digitais adequadas e conhecessem programas de segurança, ainda se verificou uma preocupante lacuna de conhecimento e percepção sobre os riscos do *grooming online*. A análise revelou ainda que, enquanto a maioria dos pais reconhecia a gravidade desses crimes e adotava uma comunicação aberta com seus filhos, uma

parcela considerável ainda subestimava a seriedade do *grooming online* e não sabia como proceder em caso de suspeita. As descobertas destacam ainda a importância do controle parental na proteção das crianças contra abusos nos jogos online, com a maioria dos participantes reconhecendo a sua eficácia e a necessidade de equilibrar a segurança digital com a privacidade das crianças. Destaca-se que, um elevado número de crianças nunca relatou abordagens inadequadas nos jogos online, o que pode indicar uma efetividade das medidas de supervisão e educação implementadas pelos pais/responsáveis.

Contudo, o estudo apresentou limitações, incluindo a falta de um contato direto entre o investigador e os participantes e a natureza transversal da pesquisa, que não permitiu uma análise aprofundada ao longo do tempo. Adicionalmente, a amostra demonstrou não ser representativa de todas as regiões ou contextos socioculturais, limitando, dessa forma, a generalização dos resultados.

Em síntese, este estudo contribuiu para a compreensão dos desafios e das estratégias adotadas pelos pais na supervisão dos jogos online dos seus filhos. Ressaltou-se a importância de uma vigilância contínua e de uma educação parental eficaz prevenir crimes sexuais contra menores no ambiente digital. A comunicação contínua e clara com crianças e adolescentes, bem como a informação adequada e a prevenção são essenciais para mitigar os riscos associados aos jogos online. Os participantes do estudo também destacaram a necessidade da aplicação de programas de educação e sensibilização, sugerindo que as escolas devem assumir um papel mais ativo na proteção infantil no espaço digital. Sublinha-se também a necessidade urgente de desenvolver estratégias educacionais e preventivas eficazes contra os crimes sexuais infantis em ambientes virtuais.

Ao fornecer uma compreensão aprofundada dos desafios e das necessidades em torno da prevenção dos crimes sexuais em jogos online, esta dissertação contribui significativamente como base de conhecimento necessária para a elaboração de políticas e práticas mais eficazes. Espera-se que as conclusões aqui apresentadas possam servir de base para futuras pesquisas e ações concretas no combate ao abuso sexual infantil no contexto dos jogos online.

Referências Bibliográficas

- Aguiar, R. S., Neto, L. G. A., & Guida, M. R. R. (2023). Crimes cibernéticos: Análise do processo investigatório e os desafios para combatê-los. *RevistaFT*, 2(1), 1-20. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8435967>
- Agulhas, R. (2018, Abril 7). P.R.E.V.E.N.I.R. o abuso sexual de crianças e adolescentes. *Observador*. <https://observador.pt/opiniaop-r-e-v-e-n-i-r-o-abuso-sexual-de-criancas-e-adolescentes/>
- Alexandre, J. D., Agulhas, R., Carvalho, H., & Lopes, C. (2021). “The adventures of Conch and Coral”: The benefits of an universal prevention board game for children aged between 6-10. *Análise Psicológica*, 39(1), 53-64. <https://doi.org/10.14417/ap.1601>
- Alvarez, M. J., Marques-Pinto, A., Miranda, G. L., Melo, R., Batista, V., Duarte, B., Raimundo, R., & Maroco, J. (2010). Avaliação do projeto integrado para a prevenção do abuso sexual (PIPAS): Estudo preliminar. *Psychologica*, 52(1), pp. 231-252. https://doi.org/10.14195/1647-8606_52-1_11
- Alves, A. C., Leitão, M., Sani, A. I., & Moreira, D. (2024). Impact of sexual abuse on post-traumatic stress disorder in children and adolescents: A systematic review. *Social Sciences*, 13(4), 189. <https://doi.org/10.3390/socsci13040189>
- Andrade, M. J. (2018). *Guia para pais: Mundo dos videojogos, riscos e benefícios* (1.^a ed.). Centro Internet Segura. <http://www.internetsegura.pt/noticias/recursos-para-os-pais-sobre-o-mundo-dos-videojogos>
- Associação Portuguesa de Apoio à Vítima [APAV]. (2019). *Manual CARE: Apoio a crianças e jovens vítimas de violência sexual* (2.^a ed.). Associação Portuguesa de Apoio à Vítima. <https://apav.pt/care/index.php/pt/manual-care>
- Associação Portuguesa de Apoio à Vítima [APAV]. (2024). *Estatísticas APAV: Totais nacionais 2023*. APAV PT. https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/3406-estatisticas-apav-totais-nacionais-2023
- Araújo, J. (2023). *As perceções e práticas de profissionais da área da promoção e proteção relativamente à violência sexual contra crianças praticada online* [Dissertação

de Mestrado, Faculdade de Medicina da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/148763>

Assembleia da República (2023). *Grupo de trabalho-avaliação da legislação sobre abusos sexuais contra menores: Audição parlamentar nº 5-GT-ALASCM-XV* <https://www.parlamento.pt/ActividadeParlamentar/Paginas/DetalheAudicao.aspx?BID=138517>

Azevedo, V., & Sani, A. (2021). Vitimação: Formas e progressos. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 12-20). Pactor.

Barroso, R.G. (2023, Julho 18). Vamos falar sobre abuso sexual. *Ordem dos Psicólogos Portugueses*.

<https://www.ordemdospsicologos.pt/pt/noticia/4702#:~:text=Apenas%20nas%20%C3%BAltimas%20d%C3%A9cad,%20come%C3%A7amos%20a%20reconhecer%20a%20preval%C3%Aancia%20do>

Bobbio, A., Piumetto, V., Bruera, J. A., & Arbach, K. (2023). Abuso sexual infantil directo y mediante internet: Prevalencias y creencias asociadas en varones argentinos. *Revista de Investigación en Psicología*, 26(1), 23-42. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v26i1.24741>

Bohnen, J. G., Tessing, M. J., & Colling, J. (s.d.). *Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo: Um estudo sobre a interferência dos games sobre a formação dos indivíduos*. UCEFF.

Brandão, I. A., Whitaker, M. C. O., Oliveira, M. M. C., Lessa, A. B. S. L., Lopes, T. F. S., Camargo, C. L., Silva, J. C., & Moraes, J. A. S. (2019). Jogos eletrônicos na atenção à saúde de crianças e adolescentes: Revisão integrativa. *Acta Paulista de Enfermagem*, 32(4), 464-469. <https://doi.org/10.1590/1982-0194201900063>

Burgess, A. W. (2017). *Victimology: Theories and applications* (3^a ed.). Jones and Bartlett Learning.

Callou, R. C. M., Bezerra, S. J. B., Moreira, F. T. L. S., Belém, J. M., & Albuquerque, G. A. (2019). Cyberbullying and gender violence in online games. *Saúde e Pesquisa*, 14(3), 543-554. <https://doi.org/10.17765/2176-9206.2021v14n3e7920>

Cassel, P. A., Terribile, T. G., & Machado, J. C. (2019). Behind the screen: Use and consequences of online multiplayer games. *Research, Society and Development*, 8(10), 1-25. <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i10.1421>

Castro, A. C. A. (2023). Abuso sexual infantil: Revisión de una problemática social y su denuncia desde el arte. *AYLLU-SIAF*, 5(1), 163-185. <https://doi.org/10.52016/Ayllu-Siaf.2023.5.1.7>

Castro, G. A. (2020). Teorias vitimológicas e os modelos teóricos de orientação situacional: Estilo de vida. *Jusbrasil*. <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/teorias-vitimologicas-e-os-modelos-teoricos-de-orientacao-situacional-estilo-de-vida/1138708332>

Clarke, R. V. (1995). Situational crime prevention. *Crime e Justiça*, 19, 91-150. <https://www.jstor.org/stable/1147596>

Código Civil. (2024). (30.^aed.). Porto Editora.

Código Penal - Edição Académica. (2023). (12.^aed.). Porto Editora.

Cohen, L. E., & Felson, M. (1979). Social change and crime rate trends: A routine activity approach. *American Sociological Association*, 44(4), 588-608. <https://doi.org/10.2307/2094589>

Comissão Europeia (s.d.). Legislação para prevenir e combater o abuso sexual de crianças. *Migration and Home Affairs*. https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/communication-campaigns/euvschildsexual-abuse-campaign-prevent-and-combat-child-sexual-abuse_pt

Comissão Nacional de Promoção dos Direitos e Proteção das Crianças e Jovens (2021). *Os teus direitos no ambiente digital: Orientações do conselho da europa para respeitar, proteger e concretizar os direitos da criança no ambiente digital*. Centro Internet Segura. <https://www.internetsegura.pt/brochura-os-teus-direitos-no-ambiente-digital>

Conselho da Europa (2012, Maio 28). *Convenção do conselho da europa para a proteção das crianças contra a exploração sexual e os abusos sexuais*. Portal do Ministério Público. <https://www.ministeriopublico.pt/instrumento/convencao-do-conselho-da-europa-para-protecao-das-criancas-contr-exploracao-sexual-e--0>

Concelho da Europa (2014, Janeiro 27). *Convenção europeia sobre o exercício dos direitos das crianças*. Portal do Ministério Público. <https://www.ministeriopublico.pt/instrumento/convencao-europeia-sobre-o-exercicio-dos-direitos-das-criancas-0>

Conselho da Europa (s.d.). *Diretrizes do conselho da europa sobre as estratégias nacionais integradas de proteção das crianças contra a violência*. Conselho da Europa. <https://rm.coe.int/168046eb83>

Corrêa, J. B. C., Ramos, K. S., Ramos, K. S., Maia, M. P. L. F., Zucatelli, P. F., Caldas, I. F. R., Prado, J. W. L., & Tannus, L. O. (2022). Transtornos dissociativos em pacientes vítimas de abuso sexual na infância. *Brazilian Journal of Development*, 8(7), 53876–53892. <https://doi.org/10.34117/bjdv8n7-317>

Costa, D. (2021). Vitimologia positivista e radical. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 27-38). Pactor.

Coutinho, C. P. (2023). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: Teoria e prática* (2.ªed.). Edições Almedina.

Cunha, O., & Pinheiro, M. (2021). Análise do risco, perigosidade e reincidência. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 130-137). Pactor.

Danette, A., Mendes, G. M., Medeiros, I. C., Marzurkiewicz, I. G., Godoy, M. E. C., & Soares, N. M. (2024). Saúde mental e o abuso sexual infantil: Um estudo bibliográfico sobre o transtorno de estresse pós-traumático. *CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES*, 17(1), 1116–1135. <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.1-061>

Diretiva 2011/93/EU de 13 de dezembro. (2011). Official Journal of the European Union. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2011/93/oj>

Eisenstein, E. (2022). Crianças, adolescentes e a era digital: Benefícios e riscos. *Revista Académica Licencia & Acturas*, 11(1), 7-14. <https://doi.org/10.55602/rlic.v11i1.283%20>

Estatísticas da Justiça (2024). *Abuso sexual de menores*. https://estatisticas.justica.gov.pt/sites/siej/pt-pt/Paginas/Abuso_sexual_menores.aspx

Europol (2020, Junho 19). *Exploiting Isolation: Offenders and victims of online child sexual abuse during the Covid-19 pandemic*. Europol.

<https://www.europol.europa.eu/publications-events/publications/exploiting-isolation-offenders-and-victims-of-online-child-sexual-abuse-during-covid-19-pandemic>

Fam, J. Y., Männikkö, N., Juhari, R., & Kääriäinen, M. (2022). Is parental mediation negatively associated with problematic media use among children and adolescents?: A systematic review and meta-analysis. *University of Oulu Repository*. <https://doi.org/10.1037/cbs0000320>

Fattah, E. A. (1991). *Understanding criminal victimization: An introduction to theoretical victimology*. Prentice-Hall.

Fernandes, N. (2021). Promoção, proteção e direitos da criança. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 149-156). Pactor.

Ferracuti, S. (1996). Cesare Lombroso (1835-1907). *Journal of Forensic Psychiatry*, 7(1), 130-149. <https://doi.org/10.1080/09585189608409921>

Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (2000). *Online victimization: A report on the nation's youth*. National Center for Missing & Exploited Children. <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/online-victimization-report-nations-youth>

Finkelhor, D., Turner, H., & Colburn, D. (2022). Prevalence of online sexual offenses against children in the US. *JAMA Netw Open*, 5(10). <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.34471>

First, M. B. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5-TR* (5.^aed.). American Psychiatric Association Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>

Francisco, A. C., Souza, F. M., Rodrigues, A. A., & Souza, H. S. (2019). Jogos eletrônicos e a sua evolução. *XI Encontro Internacional de Produção Científica*. <http://rdu.unicesumar.edu.br/handle/123456789/3696>

Freitas, C. I. S. (2022). *O crime de pornografia infantil: Análise crítica de incriminações* [Dissertação de Mestrado, Universidade de Coimbra]. Repositório Científico da UC. <https://hdl.handle.net/10316/99811>

Fry, D. (2024). Hidden pandemic: Study uncovers scale of online child harm. *The University of Edinburgh*. <https://impact.ed.ac.uk/research/future-health-and-care/hidden-pandemic-study-uncovers-scale-of-online-child-harm/>

Gamboa, M. R., & Joaquim, R. M. (2021). Teorias clássicas e o positivismo. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 27-31). Pactor.

Góis, A. C. L., & Barros-Platiau, A. F. (2000). *Direito internacional e globalização face às questões de direitos humanos*. GHnet. https://www.dhnet.org.br/direitos/textos/globalizacao_dh/dhglobal.html

Gottfried, E. D., Shier E. K., & Mulay, A. L. (2020). Child pornography and online sexual solicitation. *Current Psychiatry Reports*, 22(10). <https://doi.org/10.1007/s11920-020-1132-y>

Guedes, I. S., & Silva, C. (2021). Vitimação por cibercrime. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 78-81). Pactor.

Horn, J. V., Eisenberg, M., Nicholls, C. M., Mulder, J., Webster, S., Paskell, C., Brown, A., Stam, J., Kerr, J., & Jago, N. (2015). Stop it now!: A pilot study into the limits and benefits of a free helpline preventing child sexual abuse. *Journal of Child Sexual Abuse*, 24(8), 853–872. <https://doi.org/10.1080/10538712.2015.1088914>

Internet Watch Foundation [IWF]. (2019). *Once upon a year: Annual report 2018*. IWF. <https://annualreport2020.iwf.org.uk/>

Internet Watch Foundation [IWF]. (2020). *Annual report 2019: Zero Tolerance*. IWF. <https://www.yumpu.com/en/document/read/63240486/iwf-annual-report-2019>

Internet Watch Foundation [IWF]. (2021). *Face the facts: The annual report 2020*. IWF. <https://annualreport2020.iwf.org.uk/>

Internet Watch Foundation [IWF]. (2022). *The annual report 2021: 25 years*. IWF. <https://annualreport2021.iwf.org.uk/>

Internet Watch Foundation [IWF]. (2023). *Annual report 2022: #BehindTheScreens*. IWF. <https://annualreport2022.iwf.org.uk/>

Internet Watch Foundation [IWF]. (2024). *Annual report 2023: #Behindthescreens*. IWF. <https://www.iwf.org.uk/annual-report-2023/>

INTERPOL. (s.d.). International child sexual exploitation database. *INTERPOL*. <https://www.interpol.int/en/Crimes/Crimes-against-children/International-Child-Sexual-Exploitation-database>

Jones, L., Mitchell, K., & Finkelhor, D. (2011). Trends in youth internet victimization: Findings from three youth internet safety surveys 2000-2010. *The Journal of Adolescent Health, 50*(2), 179–186. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2011.09.015>

Kamar, E., Maimon, D., Weisburd, D., & Shabat, D. (2022). Parental guardianship and online sexual grooming of teenagers: A honeypot experiment. *Computers in Human Behavior, 137*(c). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107386>

Lareki, A., Morentin, J. I. M., Altuna, J., & Amenabar, N. (2016). Teenagers' perception of risk behaviors regarding digital technologies. *Computers in Human Behavior, 68*, 395-402. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.004>

Lei n.º 112/2009, de 16 de setembro. (2009). PGDL. https://pgdlisboa.pt/leis/lei_mostra_articulado.php?nid=1138&tabela=leis

Lei n.º 147/99, de 01 de setembro (2023). PGDL. https://pgdlisboa.pt/leis/lei_mostra_articulado.php?nid=545&tabela=leis

Lei n.º 4/2024, de 15 de janeiro. (2024). Diário da República: 1.ª Série, n.º 10. <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/lei/4-2024-836604893>

Linha Internet Segura [LIS] (2023). *Estatísticas 2022*. Centro Internet Segura. <https://internetsegura.pt/noticias/estatisticas-linha-internet-segura-2022>

Linha Internet Segura [LIS] (2024). *Estatísticas 2023*. APAV PT. https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/3392-estatisticas-apav-linha-internet-segura-2023

Maia, R. L. (2021). Medidas e dimensões do crime. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 5-12). Pactor.

Maria, S. G. S., & Ornelas, J. (2010). O papel da comunidade na prevenção dos abusos sexuais de crianças (ASC). *Análise Psicológica, 28*(3), 411-436. <http://hdl.handle.net/10400.12/268>

Martins, J. P., Guedes, I. S., Sani, A., & Moreira, S. (2023). Effects of individual and contextual dimensions on an aggregate measure of cybervictimization. *Victims & Offenders*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/15564886.2023.2248483>

Figueiredo, A. M. (2020). *Percepções da comunidade escolar sobre o grooming online* [Dissertação de Mestrado, Instituto Superior de Ciências Educativas]. Repositório Comum do Instituto Superior de Ciências Educativas. <http://hdl.handle.net/10400.26/39464>

National Center for Missing and Exploited Children [NCMEC]. (2021). *The issues: Online enticement*. NCMEC. <https://www.missingkids.org/theissues/onlineenticement>

National Center for Missing and Exploited Children [NCMEC]. (2024). *Our Impact: 2023*. NCMEC. <https://www.missingkids.org/ourwork/impact>

National Crime Agency [NCA]. (2024). *Child sexual abuse*. <https://nationalcrimeagency.gov.uk/nsa-child-sexual-abuse>

Nações Unidas. (2022). *Relatório da OMS destaca estratégias de segurança para crianças na internet*. <https://news.un.org/pt/story/2022/12/1806222>

Oliveira, M. C. C. G., Freitas, D. F., Castro, K. M., & Silva, G. B. (2020). Abuso sexual infantil. *Monumenta - Revista Científica Multidisciplinar*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.29327/221823.1.1>

Oliveira, K. L. C., & Oliveira, B. V. N. (2024). Abuso sexual infantil no ciberespaço: Era digital e proteção integral das crianças e adolescentes. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 10(5), 1349–1370. <https://doi.org/10.51891/rease.v10i5.13938>

Parlamento Europeu (2021). *PE aprova regras para combater abuso sexual de crianças online*. Europa.eu. <https://www.europarl.europa.eu/topics/pt/article/20210701STO07548/pe-aprova-regras-contr-o-abuso-sexual-de-criancas-online>

Paulino, M., & Alho, L. (2021). Vitimologia forense. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 113-119). Pactor.

Peixoto, C. S., & Sani, A. (2021). Violência infantil e juvenil. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 53-60). Pactor.

Pereira, S. F. (s.d.). Dependência da internet e de videojogos em crianças e jovens. *Instituto de Apoio e Desenvolvimento*. <http://www.itad.pt/tratamento-de-psicologia/dependencia-da-internet-videojogos-criancas-jovens/>

Pinto, L. P. P. (2021). *Impacto da pandemia de covid-19 no uso da internet e nos comportamentos de interação sexual online* [Dissertação de Mestrado, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/134930>

Prioste, C. D., Mazzeu, F. J., & Giliotti, L. (2018). Riscos on-line e jogos violentos: análise das atividades infantis na internet. In C. B. Silva & F. S. Mota (Eds.), *Revista tecnologia educacional* (vol. 47; n.º 221; pp. 113-123). Associação Brasileira de Tecnologia Educacional. <http://abt-br.org.br/revistas/>

Ribeiro, T. (2013, Dezembro 12). *A importância das vítimas e a reparação da violência doméstica*. Plataforma Barómetro Social. <https://www.barometro.com.pt/2013/12/12/a-importancia-das-vitimas-e-a-reparacao-da-violencia-domestica/>

Robalo, T. L. A. S. (2019). *Breve introdução à vitimologia*. Almedina.

Ryan, W. (1970). *Blaming the victim* (1.ªed.). Pantheon Books. <https://archive.org/search?query=external-identifier%3A%22urn%3Aoclc%3Arecord%3A1028855700%22>

Sani, A. (2021a). Enquadramento: Vítima e vitimologia. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 3-6). Pactor.

Sani, A. (2021b). Perspetiva histórica da vitimologia. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 23-27). Pactor.

Sani, A. I., Carrasquinho, J., & Soeiro, C. (2018). Violência nas relações de intimidade em jovens e os comportamentos de stalking e cyberstalking. In M. Paulino & J. C. Alchieri (Eds.), *Desvio, crime e vitimologia* (pp. 71-85). Pactor.

Sani, A., & Nunes, L. M. (2021) Diagnóstico local de segurança. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 146-151). Pactor.

Sani, A. I., Vara, M., & Dinis, M. A. P. (2024). Online sexual grooming of children: Psychological and legal perspectives for prevention and risk management. In G. M.

Borges, A. Guerreiro & M. Pina (Eds.), *Modern insights and strategies in victimology* (pp. 25-55), IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-2201-7.ch002>

Sani, A. I., Vieira, A. P., & Dinis, M. A. P. (2021). Social networks, the internet, and risks: Portuguese parents' perception of online grooming. In K. L. Oliveira & C. Faiad (Eds.), *Avaliação Psicológica* (vol. 20, n.º 4, pp. 486-494), PePsic. <http://doi.org/10.15689/ap.2021.2004.22001.1>

Santos, I. C. (2022). *Crimes cibernéticos - ciberpedofilia: O aumento da atividade do pedófilo virtual em tempos de pandemia* [Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de Goiás]. PUC Goiás Repository. <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/4546>

Santos, P., Bessa, R., & Pimentel, C. (2008). *Cyberwar: O fenómeno, as tecnologias e os actores*. FCA.

Santos, T. G. S., & Matos, M. M. N. G. (2017). Escala de avaliação das práticas parentais: Controlo e aceitação. *Revista De Psicologia Da Criança E Do Adolescente*, 7(1-2), 509-522. <https://revistas.lis.ulusiada.pt/index.php/rpca/article/view/2429>

Saraiva, M. (2021). Perspetiva ecológica/ambiental da criminologia. In L. M. Nunes & A. Sani (Eds.), *Manual de criminologia e vitimologia* (pp. 98-106). Factor.

Segurança Interna (2020). *Relatório anual de segurança interna 2019*. Governo de Portugal. <https://www.portugal.gov.pt/pt/gc22/comunicacao/documento?i=relatorio-anual-de-seguranca-interna-2019->

Segurança Interna (2021). *Relatório anual de segurança interna 2020*. Governo de Portugal. <https://www.portugal.gov.pt/pt/gc23/comunicacao/documento?i=relatorio-anual-de-seguranca-interna-2021>

Segurança Interna (2024). *Relatório anual de segurança interna 2023*. Governo de Portugal. <https://www.portugal.gov.pt/pt/gc24/comunicacao/documento?i=relatorio-anual-de-seguranca-interna-2023>

Sellin, T. (1958). Pioneers in criminology XV: Enrico Ferri (1856-1929). *Journal of Criminal Law and Criminology*, 48(5), 479-490. <https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4636&context=jclc>

Silva, A. P. S., & Resende, M. S. (2012). Jogar off e jogar online: Compreensões acerca da interação nos jogos eletrônicos. *Contemporânea*, 10(1), 1-16. <http://repositorio.bc.ufg.br/handle/ri/19950>

Silveira, M. M. P., Pinheiro, M. I. S., Silva, V. J. G., Neufeld, C. B., & Haase, V. G. (2021). WebPais: Orientação de pais on-line voltada para a educação domiciliar em meio à pandemia de covid-19. *Revista Brasileira de Terapias Cognitivas*, 17(2), 93-107. <https://doi.org/10.5935/1808-5687.20210024>

Simas, D. V. (2014). *O cibercrime*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa]. Recil. <http://hdl.handle.net/10437/5815>

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU kids online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>

Sotoca-Plaza, A., Ramos-Romero, M., & Pascual-Franch, A. (2019). El perfil del consumidor de imágenes de abuso sexual infantil: Semejanzas y diferencias con el agresor offline y el delincuente dual. *Anuario de Psicología Jurídica*, 30, 21-27. <https://doi.org/10.5093/apj2019a11>

Stevenson, J., Krzeczowska, A., Jacobetty, P., & Fry, D. (s.d). *A scoping review of the prevalence and nature of online child sexual exploitation and abuse*. Childlight. <https://childlight.org/nature-online-child-sexual-exploitation-and-abuse-csea>

Tintori, A., Ciancimino, G., Bombelli, I., Rocchi, D., & Cerbara, L. (2023). Children's online safety: Predictive factors of cyberbullying and online grooming involvement. *Societies*, 13(2), 47. <https://doi.org/10.3390/soc13020047>

Trew, S., Russell, D., Higgins, D., & Walsh, K. (2021). *Effective delivery methods and teaching strategies for child sexual abuse prevention: A rapid evidence check*. Australian Catholic University. <https://doi.org/10.26199/rdbq-xm46>

Tutty, L. M., Aubry, D., & Velasquez, L. (2019). The “who do you tell?” child sexual abuse education program: Eight years of monitoring. *Journal of Child Sexual Abuse*, 29(1), 2–21. <https://doi.org/10.1080/10538712.2019.1663969>

United Nations Children's Fund [UNICEF]. (s.d.a). *Declaração dos direitos da criança*. UNICEF.

United Nations Children's Fund [UNICEF]. (s.d.b). *Convenção sobre os direitos da criança*. UNICEF. <https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>

United Nations Children's Fund [UNICEF]. (2017, Dezembro). *The state of the world's children 2017: Children in a digital world*. UNICEF. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2017>

United Nations Children's Fund [UNICEF]. (2020, Dezembro). *Ação para fim de abuso sexual infantil e exploração*. UNICEF. <https://www.unicef.org/media/96281/file/CSAE-Summary-Pt>

United Nations Children's Fund [UNICEF]. (2023a, Setembro 17). *Progress on children's well-being: Centring child rights in the 2030 agenda*. UNICEF. <https://data.unicef.org/resources/sdg-report-2023/>

United Nations Children's Fund [UNICEF]. (2023b, Novembro 17). *Child sexual exploitation in online gaming: Risks and realities*. UNICEF. <https://www.unicef.org/eap/blog/child-sexual-exploitation-online-gaming>

United Nations Office on Drugs and Crime [UNODC]. (2021, Novembro 3). *Tráfico de pessoas abusa da tecnologia online para fazer mais vítimas*. UNODC. <https://www.unodc.org/lpo-brazil/pt/frontpage/2021/11/trafico-de-pessoas-abusa-da-tecnologia-online-para-fazer-mais-vitimas.html>

Valença, A. M., Barros, A. J. S., & Telles, L. E. B. (2021). Crimes sexuais e imputabilidade penal. *ResearchGate*, 24-33. https://www.researchgate.net/publication/348187846_ARTIGO_CRIMES_SEXUAIS_E_IMPUTABILIDADE_PENAL_REV_DEBATES

Wick, S. E. (2015). *Cyber abuse and college students: New risk factors in intimate partner violence* [Master's dissertation, The University of Texas at Arlington]. UTA. <http://hdl.handle.net/10106/25388>

Wolak, J., Mitchell, K. J., & Finkelhor, D. (2006). *Online victimization of youth: Five years later*. National Center for Missing & Exploited Children. <https://www.unh.edu/ccrc/resource/online-victimization-youth-five-years-later>

World Health Organization [WHO] (s.d.). *Constitution of world health organization*. WHO. <https://www.who.int/about/accountability/governance/constitution>

World Health Organization [WHO] (2016, Abril 13). *INSPIRE: Seven strategies for ending violence against children*. WHO.

<https://www.who.int/publications/i/item/9789240046689>

Young Gamers and Gamblers Education Trust (s.d.). *She plays he says: Preventing sexual harassment and misogynistic in games*.

Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, tecnologia e arte*. FCA Editora.

https://www.researchgate.net/publication/338584757_Videojogos_em_Portugal_Historia_a_Tecnologia_e_Arte

Anexos

Anexo A – Inquérito por Questionário

Questionário de Perceção Parental sobre os Riscos de Abuso Sexual nos Jogos Online

O questionário que se segue é proveniente de um estudo académico de investigação científica conduzido por Mariana Silva Monteiro, integrante do 2º ciclo de estudos em Criminologia na Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Fernando Pessoa, sob orientação da Professora Doutora Ana Sani.

Esta pesquisa está destinada a indivíduos com idade igual ou superior a 18 anos, que desempenhe um papel de progenitor/a ou cuidador/a de uma ou mais crianças em idade escolar (entre os 07 e os 17 anos de idade) que possua acesso à internet e a jogos online. O objetivo geral é analisar o nível de conhecimento acerca dos riscos de abuso sexual nos jogos online da modernidade, enriquecendo o conhecimento e destacando a relevância do uso de ferramentas de controlo parental enquanto método de prevenção e proteção.

A participação no estudo é individual, confidencial e voluntária, podendo participar ou desistir de continuar em qualquer momento do preenchimento do questionário. Os dados obtidos terão um uso unicamente académico, sendo totalmente assegurado o anonimato dos participantes. Apenas serão tornados públicos os resultados obtidos mediante os objetivos definidos.

No caso de surgir alguma dúvida que deseje ver esclarecida, informa-se do seguinte contacto de email da investigadora: 39900@ufp.edu.pt.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. Compreendi a explicação que me foi fornecida acerca da participação na investigação que se tenciona realizar, bem como do estudo em que serei incluído. Foi-me dada oportunidade de fazer as perguntas que julguei necessárias, e de todas obtive resposta satisfatória. *

Tomei conhecimento de que a informação ou explicação que me foi prestada versou os objetivos e os métodos. Além disso, foi-me afirmado que tenho o direito de recusar a todo o tempo a minha participação no estudo, sem que isso possa ter como efeito qualquer prejuízo pessoal.

Foi-me ainda assegurado que os registos em suporte digital serão confidenciais e utilizados única e exclusivamente para o estudo em causa, sendo guardados em local seguro durante a pesquisa e destruídos após a sua conclusão.

Marcar tudo o que for aplicável.

Entendi e consinto a minha participação no estudo

SECÇÃO I – CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS DOS PAIS / CUIDADORES

Responda de acordo com as suas próprias características

2. 1.1. Sexo

Marcar apenas uma oval.

Feminino

Masculino

Outro

3. 1.2. Idade (indique apenas o número)

4. 1.2.1. Faixa etária

Marcar apenas uma oval.

- 18 a 24 anos
- 25 a 34 anos
- 35 a 44 anos
- 45 a 54 anos
- 55 anos ou mais

5. 1.3. Grau de escolaridade

Marcar apenas uma oval.

- Ensino básico - 1º Ciclo (do 1º ao 4º ano)
- Ensino básico - 2º Ciclo (5º ou 6º ano)
- Ensino básico - 3º Ciclo (do 7º ao 9º ano)
- Ensino secundário
- Licenciatura
- Mestrado
- Doutoramento

6. 1.4. Situação profissional

Marcar apenas uma oval.

- Estudante
- Desempregado/a
- Trabalhador por conta de outrem
- Trabalhador por conta própria
- Reformado/a

7. 1.5. Estado civil

Marcar apenas uma oval.

- Solteiro/a
- Casado/a ou União de facto
- Divorciado/a ou Separado
- Viúvo/a

8. 1.6. Distrito atual de residência

Marcar apenas uma oval.

- Aveiro
- Beja
- Braga
- Bragança
- Castelo Branco
- Coimbra
- Évora
- Faro
- Guarda
- Leiria
- Lisboa
- Portalegre
- Porto
- Região Autónoma dos Açores
- Região Autónoma da Madeira
- Santarém
- Setúbal
- Viana do Castelo
- Vila Real
- Viseu

9. 1.6.1. Localização atual de residência

Marcar apenas uma oval.

- Aldeia
 Cidade/Vila

SECÇÃO II – AS CRIANÇAS / ADOLESCENTES

Responda de acordo com as características do/s seu/s filho/s

10. 2.1. Filhos entre os 07 e os 17 anos:

Marcar apenas uma oval.

- 1
 2
 3
 4 ou mais

11. 2.2. Idade do/a filho/a dentro dessa faixa etária (se tiver mais do que um filho indique apenas, em número, a idade do mais novo)

12. 2.2.1. Faixa etária do/a filho/a (se tiver mais do que um filho indique apenas a faixa etária onde se encontra o mais novo)

Marcar apenas uma oval.

- 07 a 09 anos
 10 a 12 anos
 13 a 14 anos
 15 a 17 anos

13. 2.3. Sexo do/a filho/a

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino
 Outro

14. 2.4. Ano escolar do/a filho/a

Marcar apenas uma oval.

- 1º Ciclo (do 2º ao 4º ano)
 2º Ciclo (do 5º ao 6º ano)
 3º Ciclo (do 7º ao 9º ano)
 Ensino Secundário (do 10º a 12º ano)

15. 2.5. O/A seu/sua filho/a utiliza a internet para jogar online com outras pessoas?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

Secção sem título

16. 2.5.1. Com que frequência o/a seu/sua filho/a utiliza a internet para jogar online com outras pessoas?

Marcar apenas uma oval.

- Muito raramente (uma vez por mês ou menos)
 Raramente (uma vez em cada 15 dias)
 Ocasionalmente (uma vez por semana)
 Frequentemente (três a quatro vezes por semana)
 Muito Frequentemente (mais de cinco vezes por semana)

17. 2.5.2. Qual o tempo médio despendido pelo/a seu/sua filho/a em cada sessão de jogo online?

Marcar apenas uma oval.

- Menos de 1 hora
- Entre 1 e 2 horas
- Entre 3 e 4 horas
- Mais de 4 horas

18. 2.6. Quais são os tipos de jogos que o/a seu/sua filho/a costuma jogar?

Marcar tudo o que for aplicável.

- Ação
- Estratégia
- Desporto
- Educação
- Realidade virtual
- Outra: _____

SECÇÃO III – COMPETÊNCIAS DIGITAIS

Nesta secção serão avaliadas as competências digitais dos pais/cuidadores

19. 3.1. Qual é o seu nível de conhecimento relativamente ao uso de equipamentos eletrónicos com acesso à internet?

Marcar apenas uma oval.

- Fraco (não faço uso de redes sociais ou sites de pesquisa)
- Suficiente (apenas o uso de redes sociais como o Facebook ou o Instagram)
- Bom (uso de redes sociais, sites de pesquisas, telemóveis e computadores)
- Excelente (domínio de equipamentos eletrónicos na sua totalidade)

20. 3.2. Qual dos seguintes temas considera mais importante para abordar com as crianças/adolescentes?

Marcar apenas uma oval.

- Download de arquivos desconhecidos
- Partilha de informações pessoais
- Conteúdos violentos ou inapropriados
- Interação com estranhos
- Outra: _____

21. 3.3. Conhece programas de segurança para monitorizar a atividade das crianças/adolescentes na internet?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

SECÇÃO IV – ACESSO AOS JOGOS ONLINE

Esta secção refere-se ao acesso aos jogos online pelas crianças/adolescentes

22. 4.1. Qual é o dispositivo utilizado pelo/a seu/sua filho/a para aceder aos jogos online?

Marcar apenas uma oval.

- Telemóvel
- Tablet
- Computador
- Outra: _____

23. 4.2. O uso do dispositivo é condicionado pela família ou de livre acesso pelo/a seu/sua filho/a ?

Marcar apenas uma oval.

- Uso condicionado
 Livre acesso

24. 4.3. Em que espaço da casa o/a seu/sua filho/a acede aos jogos online com mais frequência?

Marcar apenas uma oval.

- Quarto
 Sala
 Outra: _____

SECÇÃO V – PERCEÇÃO DOS PAIS / CUIDADORES RELATIVAMENTE AOS PERIGOS DOS JOGOS ONLINE

Responda de acordo com a seguinte escala:

1. Nunca 2. Raramente 3. Ocasionalmente 4. Frequentemente 5. Muito frequentemente

25. 5.1. Sinto-me relativamente preocupado/a em relação aos potenciais perigos associados aos jogos online.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

26. 5.2. Tenho noção do tipo de jogos online que o/a filho/a utiliza.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

27. 5.3. Tenho noção do processo de comunicação dentro dos jogos online.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

28. 5.4. O/A meu/minha filho/a fecha a página de jogo online quando me aproximo dele/a.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

29. 5.5. O/A meu/minha filho/a relatou algum acontecimento relacionado a abordagem de adultos nos jogos online.

Marcar apenas uma oval.

1 2 3 4 5

SECÇÃO VI – CONTROLO PARENTAL

Nesta secção serão analisadas as estratégias de controlo parental adotadas pelos pais/cuidadores para garantia da proteção e segurança online das crianças/adolescentes

30. 6.1. Considera importante manter o equilíbrio entre garantir a segurança online das crianças/adolescentes e respeitar a sua privacidade?

Marcar apenas uma oval.

- Considero
 Não considero

31. 6.2. Considera que o controlo parental contribui para a segurança e bem-estar digital das crianças/adolescentes?

Marcar apenas uma oval.

- Considero
 Não considero

32. 6.3. Qual o tipo de medida ou estratégia de controlo parental adota mais frequentemente para monitorizar ou limitar a atividade online dos seus filhos de modo a protegê-los?

Marcar apenas uma oval.

- Acesso ao histórico de navegação do meu filho
 Monitorizo a atividade do meu filho relativamente ao uso dos jogos online
 Tenho acesso às senhas dos jogos online do meu filho
 Utilizo um programa de monitorização e controlo parental aplicado ao dispositivo de acesso aos jogos online pelo meu filho
 Outra: _____

33. 6.4. Na sua experiência pessoal, como as crianças/adolescentes respondem ao controlo parental?

Marcar apenas uma oval.

- Compreendem a necessidade dessas medidas de segurança
- Oferecem resistência no que implica à aplicação de certas medidas de segurança
- Não aceitam qualquer forma de controlo parental

SECÇÃO VII – PREVENÇÃO

Nesta secção pede-se que colabore com sinceridade e verdade, proporcionando sugestões relevantes que visem a prevenção e a garantia da segurança online das crianças/adolescentes

34. 7.1. Alguma vez ouviu falar do termo “grooming online”?

Marcar apenas uma oval.

- Não, nunca
- Já ouviu falar, mas não sabe o que é
- Já ouviu falar e sabe mais ou menos o que é
- Sim, e já procurou saber mais sobre o assunto

35. 7.2. Tendo em conta que o *grooming online* é um processo de assédio ou aliciamento online praticado por um adulto para com uma criança/adolescente, com uma finalidade sexual implícita (ex. conversas, fotografias) ou explícita (ex. encontros presenciais), qual é a sua opinião relativamente à sua gravidade?

Marcar apenas uma oval.

- Nada grave
- Pouco grave
- Grave
- Muito grave

36. 7.3. Já conversou com os menores a seu cargo sobre o *grooming online* e os riscos da internet/jogos online?

Marcar apenas uma oval.

- Não, ainda não tem idade para perceber
- Não, as crianças e os jovens aprendem isso na escola
- Sim, já falei e expliquei tudo o que era necessário tendo em consideração a idade
- Sim, mas sinto necessidade de reforçar a informação sobre este tema

37. 7.4. Qual medida utiliza mais frequentemente de modo a evitar que os seus filhos fiquem mais expostos aos riscos da internet?

Marcar apenas uma oval.

- Não tomo nenhuma medida porque nunca senti que fosse necessário
- Mantenho uma comunicação aberta, abordando com o devido cuidado os riscos ocultos da internet
- Tenho o hábito de ficar ao lado do meu filho quando ele está a jogar online
- Bloqueio websites que considero de risco e ativo o controlo parental
- Outra: _____

38. 7.5. Está ciente dos sinais ou indícios de que uma criança/adolescente pode estar a ser vítima de abuso sexual online?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

39. 7.6. Quão confiante se sente em relação às medidas de segurança implementadas pelos desenvolvedores de jogos online para proteger as crianças contra potenciais crimes sexuais?

Marcar apenas uma oval.

- Nada confiante
 Pouco confiante
 Confiante
 Muito confiante

40. 7.7. Na sua perspectiva, as instituições de ensino deveriam desempenhar um papel mais ativo na consciencialização e prevenção dos riscos de abuso sexual relacionados aos jogos online?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

41. 7.7.1. Em caso afirmativo, que tipo de ações você gostaria de ver implementadas?

42. 7.8. De que forma procederia para denunciar um crime cometido através da internet?

Marcar apenas uma oval.

- Não sabe como, nem onde denunciar este tipo de crime
- Iria procurar na internet uma forma de fazer a denúncia
- Faria a denúncia no próprio site e já era o suficiente
- Faria a denúncia num órgão de polícia criminal especializado
- Outra: _____

43. 7.9. Tem alguma sugestão que gostaria de partilhar com outros pais/cuidadores de crianças e adolescentes relativamente à prevenção do abuso sexual através dos jogos online?

Obrigado pela sua contribuição!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Anexo B – Parecer da Comissão de Ética



UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA

*Das cumprimentos à sua e
orientador(a.)*
[Assinatura]
29.02.2024

Exmo. Senhor
Prof. Doutor Pedro Reis
Diretor da FCHS

Nº	Data
FCHS/MCRI – 532/24	27 de Fevereiro de 2024

Exmo. Senhor Professor Doutor,

A Comissão de Ética analisou o projeto de 2º Ciclo de estudos em Criminologia apresentado por Mariana Silva Monteiro, intitulado "Crimes Sexuais Contra Menores: Uma Análise da Consciencialização Parental sobre os Riscos de Abuso Sexual nos Jogos Online".

O estudo tem como objetivo geral analisar o nível de conhecimento dos pais/cuidadores responsáveis sobre os riscos de abuso sexual nos jogos online, enriquecendo o seu conhecimento e destacando a relevância do uso de ferramentas de controlo parental. Tem, ainda, como objetivos específicos: Identificar características sociodemográficas dos pais/cuidadores participantes no estudo e das crianças/adolescentes a seu cargo; Avaliar o padrão de utilização e exposição das crianças aos jogos online; Verificar o nível de conhecimento e informação dos pais/cuidadores sobre os perigos de abuso sexual nos jogos online; Compreender as atitudes e estratégias adotadas pelos pais/cuidadores em relação à supervisão, orientação e educação das crianças no uso dos jogos online; Enriquecer o conhecimento e relevância do controlo parental enquanto método de proteção e prevenção.

A Comissão de Ética considera nada haver a opor quanto à realização deste estudo, desde que no questionário online as respostas às questões não tenham um carácter obrigatório. A voluntariedade implica, não apenas que a participação é voluntária, mas também que o participante tem direito a não responder a qualquer uma das questões.

Com os melhores cumprimentos,

A Presidente da
Comissão de Ética da UFP

Inês Lopes Cardoso
Inês Lopes Cardoso



FUNDAÇÃO ENSINO E CULTURA "FERNANDO PESSOA"

NIPC. 502 057 602 • Reg. Comercial nº 26 Conservatória do Registo Comercial do Porto

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
Praça 9 de Abril, 349 • 4249-004 Porto • Portugal
T. +351 22 507 1300* • <https://www.ufp.pt>
geral@fundacaofernandopessoa.pt

FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
Rua Carlos da Maia, 296 • 4200-150 Porto • Portugal
T. +351 22 507 4630* • <https://www.ufp.pt>
geral@fundacaofernandopessoa.pt

FACULDADE DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Praça 9 de Abril, 349 • 4249-004 Porto • Portugal
T. +351 22 507 1300* • <https://www.ufp.pt>
geral@fundacaofernandopessoa.pt

* (chamada para a rede fixa nacional)

Anexo C – Autorização para a Utilização do Instrumento



Autorização Para Utilização de Instrumento

2 mensagens

Mariana Silva Monteiro <39900@ufp.edu.pt>
Para: Daniely Rosa Lana Araujo <40670@ufp.edu.pt>

segunda, 5/02/2024 à(s) 20:18

Boa tarde Daniely,
O meu nome é Mariana e sou também orientanda da Prof.^a Dr.^a Ana Sani na dissertação de mestrado do curso de Criminologia. O tema da minha dissertação será, em comparação com o seu, os crimes sexuais contra menores por meio dos jogos online modernos. Desta forma, a Prof.^a Ana Sani sugeriu que eu obtivesse a sua autorização para basear a minha investigação em Portugal no instrumento (inquérito por questionário) que vocês duas construíram em conjunto para a sua própria dissertação, de modo a, posteriormente, compararmos os resultados obtidos por si, no Brasil, e por mim, em Portugal. Como tal, venho por este meio requerer autorização para a utilização do referido instrumento.

Aguardo resposta. Atenciosamente,

Mariana Monteiro

Daniely Rosa Lana Araujo <40670@ufp.edu.pt>
Para: Mariana Silva Monteiro <39900@ufp.edu.pt>
Cc: Ana Isabel Sani <anasani@ufp.edu.pt>

quarta, 7/02/2024 à(s) 18:13

Prezada, Mariana Silva Monteiro!

Fico muito feliz em saber que esse tema será investigado em Portugal. É um tema sensível que não há muitas publicações e investigações feitas. Com isso, **autorizo o uso do instrumento (inquérito por questionário)** que foi construído por mim e pela Professora Doutora Ana Sani. Será uma alegria poder contribuir com um tema que tem sido uma preocupação mundial.

Atenciosamente,

Daniely Rosa Lana Araújo
[Citação ocultada]