

Artigo de investigação.

**As infâncias na plataforma de videogames Roblox: transformações e permanências nas formas de jogar e de ser criança.**

**Alejandra Judith Josiowicz<sup>1</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ

<https://orcid.org/0000-0002-3525-1833>

[alejandra.josiowicz@uerj.br](mailto:alejandra.josiowicz@uerj.br)

**Michele Passos Rommel Silva<sup>2</sup>**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

[michelerommel@gmail.com](mailto:michelerommel@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0006-7659-8258>

**Resumo**

O artigo de pesquisa articula as perspectivas teórico-metodológicas dos estudos culturais da infância na América Latina, as humanidades digitais e os estudos de plataformas digitais, com o intuito de examinar formações tecnodiscursivas em ambientes digitais em que se constroem e se reconstroem sentidos sobre as infâncias nos videogames. Para isso, por meio de uma breve introdução aos estudos culturais da infância na América Latina, as humanidades digitais, a análise do discurso digital e os estudos de plataforma, introduzimos o estudo dos videogames e dos tecnodiscursos em torno da infância neles. Tendo como objetivo estudar as experiências de crianças e adolescentes no âmbito digital, a partir de uma seleção de vídeos e posts em plataformas como *TikTok* e *Youtube*, analisamos os discursos em torno da infância e sua presença na plataforma de jogos *Roblox*, como espaço que oferece possibilidades para estudar a participação das infâncias na construção de sentidos sobre o ser criança no entorno digital, e rastreamos as

---

<sup>1</sup> Doutora em Línguas e Culturas Espanhola e Portuguesa pela Universidade de Princeton (PU, Princeton, Nova Jersey), Pós-doutora pela Escola de Ciências Sociais da Fundação Getúlio Vargas (FGV-CPDOC). Licenciada em Letras pela Universidad de Buenos Aires. Professora Permanente do Programa de Pós-graduação em Letras da UERJ. Bolsista do Programa Prociência (FAPERJ), Jovem Cientista do Nosso Estado (FAPERJ).

<sup>2</sup> Mestranda em Letras na UERJ, graduada em Letras: Português e Inglês e em Análise de Sistemas. Pesquisa os discursos presentes nas plataformas digitais, principalmente nos videogames e na comunidade gamer.

transformações e permanências nas formas de conceber as culturas infantis que ali emergem.

**Palavras-chave:** infâncias; análise do discurso digital; videogames; humanidades digitais.

### **Abstract**

This research paper articulates the theoretical-methodological perspectives of cultural studies of childhood in Latin America, digital humanities, and digital platform studies, with the aim of examining techno-discursive formations in digital environments where meanings about childhood are constructed and reconstructed in video games. To this end, through a brief introduction to cultural studies of childhood in Latin America, digital humanities, digital discourse analysis, and platform studies, we introduce the study of video games and the techno-discourses around childhood within them. Aiming to study the experiences of children and adolescents in the digital environment, starting on a selection of videos and posts on platforms such as TikTok and YouTube, we analyze the discourses surrounding childhood and its presence on the Roblox gaming platform, as a space that offers opportunities to study the participation of children in the construction of meanings about being a child in the digital environment, and we trace the transformations and continuities in the ways of thinking about childhood that emerge there.

**Keywords:** childhood, discursive digital analysis; videogames; digital humanities.

### **Resumen:**

El artículo de investigación articula las perspectivas teórico-metodológicas de los estudios culturales de la infancia en América Latina, las humanidades digitales y los estudios de plataformas digitales, con el fin de examinar formaciones tecnodiscursivas en entornos digitales en los que se construyen y reconstruyen significados sobre las infancias en los videojuegos. Para ello, a través de una breve introducción a los estudios culturales de la infancia en América Latina, las humanidades digitales, el análisis del discurso digital y los estudios de plataformas, introducimos el estudio de los videojuegos y los tecnodiscursos en torno a la infancia en ellos. Con el objetivo de estudiar las experiencias de niños y adolescentes en el ámbito digital, a partir de una selección de videos y publicaciones en plataformas como TikTok y YouTube, analizamos los discursos en torno a la infancia y su presencia en la plataforma de juegos Roblox, como un espacio que

ofrece possibilidades para estudar la participación de las infancias en la construcción de significados sobre ser niño en el entorno digital, y rastreamos las transformaciones y permanencias en los modelos de concebir las infancias.

**Palabras clave:** análisis del discurso digital; infancias; humanidades digitales; videogames.

**Humanidades Digitais, estudos sobre a infância, análise do discurso digital e estudos de plataformas: perspectivas teóricas e metodológicas.**

O presente artigo tem como principal objetivo analisar a diversidade de experiências individuais e coletivas de crianças, meninos e meninas e adolescentes que compõem a esfera digital – sejam assimétricas ou de cooperação – e no ativismo geopolítico. Dialogando de forma crítica com metodologias oriundas do campo das Humanidades Digitais e da chamada “leitura distante”, que enfatiza o protagonismo dos públicos, que recriam e circulam os produtos culturais e lhes conferem novos significados ligados à sua experiência (Moretti; Underwood). Além disso, pretende-se problematizar o modo como as humanidades digitais como campo têm privilegiado uma abordagem metodológica ao computacional, sem considerar variáveis como raça, idade, gênero e geopolítica (Callaway et al.).

Vamos na perspectiva dos estudos sobre a infância na América Latina, seguindo duas perspectivas centrais nesse campo: por um lado, a reconstrução da pluralidade de experiências das crianças e jovens como atores sociais e políticos, assim como das múltiplas maneiras pelas quais eles intervêm no horizonte sociocultural (Lionetti). Além disso, interessa analisar as formações discursivas em torno da infância, ou seja, os sentidos mobilizados por aqueles enunciados que nomeiam, descrevem e indicam correlações entre práticas e formas de subjetivação em relação com a infância (Josiowicz). Para analisar as práticas e experiências das crianças, assim como as formações discursivas em torno delas, retomamos o marco teórico da análise do discurso digital que considera que as práticas discursivas e os universos digitais se desenvolvem em forma recíproca (Paveau). Essa perspectiva permite pensar que, em um movimento recíproco de co-construção (Paveau), o entorno digital transforma os modos de ser criança e jovem, e por sua vez as crianças criam formas discursivas novas a partir das possibilidades tecnológicas oferecidas nesse ambiente. Estudamos práticas tecnodiscursivas em torno de

crianças e jovens como produções discursivas da internet que envolvem infâncias e que mesclam o linguageiro e o técnico em um composto heterogêneo, sem extração possível de uma ou outra parte (Paveau).

A perspectiva da análise do discurso digital, ou análise tecnodiscursiva (Paveau) permite analisar as formações discursivas em torno das infâncias em plataformas digitais. Retomamos a perspectiva do estudo das plataformas, que considera as dimensões tecnopolíticas, os regimes de poder e os aspectos materiais, econômicos e políticos que constituem os artefatos tecnológicos e a conectividade online (D'Andrea). Considerando as plataformas como alimentadas por dados, automatizadas e organizadas por meio de algoritmos e interfaces e formalizada por relações de propriedade orientadas por modelos de negócios e regidas por acordos de usuários (Van Dijck, Poell e Wall 4), esses estudos apontam que as plataformas não são simples espaços de sociabilidade ou transmissão de informação, mas que condicionam a emergência de um social através de suas dimensões tecnopolíticas (D'Andrea).

Especificamente para os estudos das infâncias nas e pelas plataformas, é importante considerar que as formas em que as crianças intervêm nas plataformas está dada pelas dimensões tecnopolíticas e comerciais delas, mas também pelas possibilidades que as plataformas oferecem às crianças, de criação de recursos, modificação de dispositivos discursivos e do desenvolvimento de novas possibilidades narrativas, em que são capazes de alterar e construir suas próprias histórias, por exemplo em videogames como Minecraft (Mojang Studios).

Nesse sentido, podemos identificar duas grandes tendências nos estudos das infâncias e as plataformas. Em primeiro lugar, existem estudos que, do ponto de vista da educação e do ensino, estão preocupados com a democratização do acesso das crianças ao mundo digital, através dos conceitos de letramento, letramentos, multiletramentos e letramento digital (Kalantzis et al; Rojo e Barbosa; Kellner). Embora se trate de uma perspectiva valiosa e necessária para a democratização do conhecimento, em ocasiões corre o risco de reproduzir um paradigma deficitário que reproduz a ideia de que as populações da América Latina, não anglo-saxões e não brancas, seriam carentes de acesso e saber sobre as ferramentas, possibilidades e perigos do mundo tecnológico, aprofundando as desigualdades epistêmicas (Brock; Ricaurte). Sem deixar de considerar a exclusão digital, resulta importante questionar a perspectiva etnocêntrica que considera à internet e às tecnologias hegemônicas como neutras, quando realmente estão associadas ao ocidente branco, anglo-saxão e adulto, e aos públicos da América Latina como receptores

passivos de tecnologias feitas e pensadas alhures. Pelo contrário, na direção das pesquisas que apontam ao sexismo, racismo, colonialismo e neocolonialismo que constituem parte intrínseca dos algoritmos, que determina os fluxos unidirecionais do sul ao norte e a dependência epistêmica e tecnológica dos países do Sul, de forma tal que reforça as desigualdades globais (Ricaurte).

Em segundo lugar, existe outro importante conjunto de estudos, na interseção entre infâncias e plataformas, que do ponto de vista médico, pedagógico ou psicológico, considera os riscos e consequências psicossociais do uso das plataformas, consideradas espaços de delito, de possíveis abusos e vícios (Antunes e Tomaz). Diante delas, há uma série de iniciativas dedicadas a criar advertências, guias e restrições para o uso de dispositivos no âmbito escolar ou fora dele. No entanto, esses discursos acabam transmitindo uma visão passiva das infâncias e as juventudes diante das plataformas, como consumidoras incapazes de estabelecer limites, de forma que reproduz um discurso moralizante sobre as tecnologias, as estigmatiza e as associa ao mundo de doenças e perigos morais e sexuais.

A perspectiva que propomos no presente trabalho propõe uma via alternativa tanto ao discurso deficitário quanto ao paradigma moralizante das tecnologias, considerando-as como espaços potentes de criação de sentidos sociais em que as crianças, os jovens e suas famílias são co-construtoras das tecnologias, capazes de desenvolver ativamente usos, adaptações, e modificações para seus propósitos e objetivos através de formas sutis e frequentemente invisíveis. O trabalho propõe estudar esses usos a contrapelo a partir de uma análise da presença das crianças em alguns videogames e especificamente no *Roblox*.

### **Breve introdução aos estudos de videogames: infâncias e videogames na América Latina**

Os *videogames* têm emergido como uma poderosa plataforma digital capaz de mesclar entretenimento, interação e conhecimento. Sob uma perspectiva técnica, *videogame* pode ser definido como aquele que é jogado por meio do uso de aparatos audiovisuais e que pode ser baseado em uma história (Esposito). Contudo, sob uma perspectiva interseccional, Schliakhovchuk e Muñoz definem os *videogames* como “ferramentas sofisticadas que habitam e disseminam significados sobre raça, gênero e cultura” (Schliakhovchuk e Muñoz 41). A história dos *videogames* tem sido marcada, principalmente nos últimos anos, pelas transformações socioculturais da nossa sociedade,

sendo que, como práticas culturais, foram capazes de provocar deslocamentos de gênero, raça e classe. Segundo Chess, “o *videogame* e o ato de jogar são importantes para as filosofias sociais, políticas e culturais” (Chess 2).

Percebemos a popularização da prática do videogame ao analisar os dados da Pesquisa Game Brasil, realizada no começo de 2024 com 13.360 pessoas, que expõe que 73,9% dos brasileiros consomem jogos eletrônicos (Sioux Group e Go Gamers). Ao analisar o perfil da população *gamer* pertencente à América Latina, dados da PGB Latam evidenciam que 65,8% da população de cinco países: Argentina, Chile, Colômbia, México e Peru, têm o hábito de jogar videogames. (Sioux Group e Go Gamers). A pandemia de COVID-19 também aparece como um fator que impulsionou o mundo *gamer* pois, devido ao isolamento, muitos se aventuraram a descobrir novos hobbies, dentre eles a prática dos *videogames*. Apenas na Argentina, o número de jogadores que existia antes da pandemia aumentou 20%, sendo que no ano de 2023 os jogos foram desfrutados por 33% dos argentinos, enquanto esse número era de 19% em 2017 (Sinca).

Quanto ao uso dos videogames pelas crianças, dados da Pesquisa TIC Kids Online Brasil de 2023 denotam que 22% dos usuários de Internet entre 9 e 17 anos costumam jogar<sup>3</sup>. É importante ressaltar que as classes A e B representam 42% desses jovens jogadores, enquanto que 21% das crianças que consomem jogos eletrônicos é da classe C e 11% são da classe D (Cetic.BR). No Chile, de acordo com a Kids Corp, no ano de 2022, 62% das crianças e adolescentes afirmam jogar videogames em seu *smartphone* ou em um console de *videogames* (Kids Corp). Essa realidade não é muito diferente da Argentina, já que dados da Encuesta Nacional de Consumos Culturales apontam que 56,8% dos jovens de 12 a 17 anos joga diariamente por uma média de 1,42 horas (Sinca).

Essas pesquisas apontam que aqueles que consomem jogos eletrônicos pertencem, em sua maioria, a classes de nível médio, alto ou muito alto. Esses números evidenciam como as diferenças socioeconômicas se refletem na prática do *videogame*, denotando como a posse deste artefato tecnológico ainda é uma realidade distante para as camadas mais carentes da sociedade.

Nos últimos anos, a plataforma de jogos *Roblox* se tornou objeto de interesse das crianças *online*. Possuindo inúmeros jogos e a possibilidade de viver em um ambiente

---

<sup>3</sup> Resulta importante esclarecer que a pesquisa TIC Kids Online Brasil não é realizada diretamente com crianças e jovens e sim com seus pais, o que possivelmente explica uma relativa sub-representação dessas práticas.

virtual onde é possível criar novos jogos, aplicativos e outras realidades para se divertir, Roblox possui atualmente 70 milhões de usuários ativos que são menores de 16 anos (Roblox Corporation). Diariamente, essas 70 milhões de crianças, passam, em média, 2 horas e 10 minutos dentro do mundo virtual de *Roblox* (Qustodio).

Apesar de ser reconhecido pela maioria do público como um jogo, o *Roblox* deve ser considerado, primordialmente, como uma plataforma concentradora de inúmeros aplicativos e jogos. A partir da criação de seu avatar, ou seja, o personagem que irá representa-lo, o jogador pode circular livremente por diversos ambientes virtuais que oferecem distintas experiências que vão desde jogos rápidos como corridas, brincadeiras de pegar, até mesmo enormes ambientes que simulam a vida real. Nesses grandes espaços virtuais que simulam cidades, com vários estabelecimentos que oferecem serviços como escola, creche, delegacia de polícia, posto de gasolina, lava-à-jato, clube de lazer, dentre outros, não necessariamente há uma narrativa estabelecida, permitindo que eles mesmos criem histórias.

Com números tão expressivos, emerge a pergunta pelos sentidos que circulam, são criados e reproduzidos sobre e pelas crianças e jovens nessa plataforma. Segundo a Pesquisa TIC Kids Brasil, de 2022, 19% das crianças e adolescentes que possuem entre 9 e 17 anos afirmam se sentirem “sempre ou quase sempre” profundamente afetadas por aquilo que acontece com elas no âmbito virtual (Tic Kids Brasil). A virtualidade está, mais do que nunca, presente no cotidiano das crianças e adolescentes, provocando impactos na sociedade e nas relações interpessoais como um todo.

Quando conectados com a Internet, muitos *videogames* oferecem interação com diversos outros jogadores de diferentes faixas etárias. Nesse sentido, é importante levar em consideração que durante o desenvolvimento de plataformas, o bem-estar, as necessidades e direitos das crianças raramente são levados em consideração (Lenhart e Owens 17). As empresas que administram essas plataformas acabam fazendo o que Amanda Lenhardt e Kellie Owens chamaram de “uma consideração tardia” do uso que as crianças e adolescentes fazem dessas plataformas, dado que seus direitos e necessidades dificilmente serão ponderados com o intuito de fazer mudanças ou adequações aos usuários dessa faixa etária (17).

### **Metodologia da Pesquisa**

Selecionando o *corpus* da análise

A escolha do corpus deste trabalho se baseia na popularidade do jogo *Roblox* com o público infantojuvenil. Além disso, a plataforma oferece diversas possibilidades de recriar cenários que simulem a vida real, tornando-o um espaço de interação e criação de potentes sentidos sociais. A presença crianças, que inevitavelmente interagem com adultos durante o jogo, agem e se comunicam ao longo dos jogos, especialmente os simuladores de vida real, gera registros compartilhados por criadores de conteúdo. Diante do crescente número de vídeos compartilhados no *TikTok* que registram essas interações de crianças e adultos no *Roblox*, selecionamos aqueles que apresentavam diferentes formas de viver as infâncias no mundo virtual da plataforma.

Quanto ao quadro teórico-metodológico, durante a análise do *corpus* e das experiências que serão relatadas, foram mobilizados os Estudos das Humanidades Digitais (Moretti; Underwood), da Análise do Discurso Digital (Paveau), dos Estudos da Infância (Josiewicz; Lionetti; Antunes e Tomaz), dos Estudos de Videogames (Chess; Schliakhovchuk e Muñoz) e dos Estudos de Plataforma (D'Andrea).

### ***Roblox*: formas de ser criança e maneiras de jogar.**

*Roblox* é uma plataforma majoritariamente utilizada por crianças, sendo que 60% dos seus usuários têm menos de 16 anos (Roblox Corporation, 2024). São 70 milhões de usuários menores de 16 anos ativos diariamente na plataforma que permite não apenas desfrutar de jogos, mas criar novos jogos, aplicativos e outras realidades dentro dele. A frente de seu desenvolvimento e distribuição está a *Roblox Corporation*, que têm realizado pesquisas inovadoras para o avanço da IA generativa e processamento de voz em seus sistemas (Roblox Corporation, 2024).

A *Roblox Corporation*, detentora do *Roblox*, massivamente frequentado por crianças e adolescentes, tem instaurado políticas e diretrizes destinadas ao bem-estar das crianças, seu maior público-alvo. Porém, ainda não é possível garantir totalmente a segurança das crianças que o frequentam. Um exemplo diz respeito a contas de jogadores adultos que compartilham e promovem a prática de *cyberbullying* contra crianças na plataforma, seja assustando-as, matando seus personagens ou gerando algum tipo de transtorno quando as detectam nele (Ridley).

A preocupação quanto aos riscos do *Roblox* culminou no banimento da plataforma em alguns países como, por exemplo, a Turquia (Buyuk). Outros países



também detectaram o uso de *Roblox* como espaço facilitador de delitos, como o abuso sexual ligados à menores de idade (Carville e D’Anastasio).

Porém, como explicar o fenômeno de *Roblox*? O fato da plataforma ser majoritariamente gratuita e poder ser acessada por diferentes dispositivos: computador, celular ou *tablet* pode ser uma das razões. Porém, definitivamente, a infinidade de possibilidades que ela oferece parece ser a motivação predominante para que tantas crianças desejem acessá-la. Afinal, *Roblox* não é um único *videogame*, e sim um concentrador, um repositório de diversos jogos e até mesmo mundos virtuais onde as crianças podem criar e viver novas realidades. Criando seu *avatar*, o personagem que irá representá-lo, o jogador pode circular livremente em diversos jogos e universos.

Outra peculiaridade que distingue *Roblox* dos demais *videogames* é a possibilidade de que usuários comuns criem seus próprios jogos e ambientes virtuais. Oferecendo ferramentas intuitivas que tornam a experiência de desenvolver essas novas instâncias (*mini games*, ou *mini aplicativos*) fácil e rápida, *Roblox* se reinventa e oferece novas experiências, através de conteúdos renovados. O *Roblox* pode ser definido como uma zona recreativa digital – um *playground* virtual - que é acessada constantemente por crianças e adultos.

Dentre os “jogos” de maior sucesso da plataforma, podemos citar aqueles que estabelecem realidades virtuais como o *Brookhaven RP* e o *Neighborhood RP*. A sigla RP, que acompanha os nomes dos “metaversos”, equivale à sigla RPG, *role-playing game*, define um gênero em que os jogadores assumem, em um mundo fictício, o papel de personagens criados por eles. Tanto no *Brookhaven RP* quanto no *Neighborhood RP*, que são simuladores da vida real, o jogo não estabelece uma narrativa, nem exige um caminho linear pré-estabelecido. Ambos dispõem de um espaço virtual aberto onde o jogador é capaz de escolher uma profissão, construir sua casa onde desejar, percorrer diversos locais que são parte da cidade virtual, interagir com os demais jogadores, marcar eventos sociais em um clube, dentre diversas atividades possíveis. Sendo assim, é possível criar sua própria narrativa e vivenciá-la. Muitos usuários criam *webseries* com elaborados roteiros que são “gravados” nesse mundo digital que *Roblox* oferece. Esse ambiente é composto por itens completamente interativos. Podemos citar, por exemplo, torneiras que podem ser abertas e de onde sai água, câmeras de segurança controláveis, churrasqueiras e fornos de cozinha que acendem e onde se pode selecionar a comida a ser feita, banheiras de hidromassagem, dentre os diversos itens que permitem ao jogador a entrada em uma realidade virtual. Na cidade, é possível selecionar carros de diferentes

modelos que podem ser usados para se locomover, já que os jogadores são capazes de viver experiências virtuais completas.

Possuindo um ciclo de tempo próprio, o jogo registra cada segundo como um minuto dentro do mundo de *Brookhaven* – o que acelera consideravelmente a passagem de tempo para que se possa vivenciar diversos dias em uma limitada janela de tempo. Dessa forma, por exemplo, alguns estabelecimentos que só estão disponíveis em um determinado horário, podem, algumas vezes, se encontrar indisponíveis. Imitando a vida real, o jogo disponibiliza recursos variados, porém, certamente o principal atrativo no mundo de *Brookhaven* é a simulação de constituir uma família.

Em ambos os jogos, tanto o *Brookhaven* RP, quanto o *Neighborhood* RP é comum que os jogadores, principalmente crianças, procurem outros usuários para que os “adotem”. Dessa forma, vivem novas realidades com usuários desconhecidos com quem se divertem com sua própria família, obrigações e aventuras virtuais que podem ser próximas ou distantes de suas realidades.

Na análise, mapeamos, por meio de pequenos trechos (chamados de “cortes”) de vídeos compartilhados em redes sociais, alguns dos sentidos em torno da emergência das crianças nos ecossistemas digitais dos jogos eletrônicos.

### **Procurando o rastro das crianças nos videojogos**

Os vídeos encontrados no *TikTok*, feitos por criadores de conteúdo na comunidade *gamer* e que narram seus encontros com crianças nas plataformas, geralmente segue um mesmo modelo, com configuração vertical para se adequar à tela de um aparelho celular.

Esses “cortes” geralmente não mostram o rosto do jogador criador de conteúdo, tampouco a criança com quem interage. É exibido na configuração de “tela cheia” (*fullscreen*) apenas o jogo, no intuito de dar mais visibilidade ao que se passa durante o *gameplay* (nomenclatura mais comum na comunidade para definir a partida), enquanto as reações do jogador ficam restritas apenas ao áudio. Nesse modelo, a presença da criança emerge apenas através da voz ou o balão de texto que indica que ela está digitando a mensagem.

O *voice chat*, recurso de conversação por voz da plataforma *Roblox*, foi implementado a partir de 8 de novembro de 2021 para usuários que possuem mais de 13 anos. Usuários abaixo dessa idade são proibidos de utilizar o *voice chat*, sendo a eles

permitida apenas a comunicação via texto. Porém, a verificação de idade, que ocorre por e-mail e solicita documentos de identidade, tem sido fortemente burlada e podemos encontrar, como na seguinte análise, a presença de crianças que aparentam ter menos de 13 anos, utilizando a plataforma.

O vídeo “*this kid helped me and cried when i gave him some cash*”, compartilhado no TikTok, em forma de pequenos trechos de suas partidas online, podemos ver o usuário em interação com uma criança.<sup>4</sup> Trata-se do jogo *Da Hood*, hospedado na plataforma *Roblox*, em que o cenário urbano reproduz uma cidade real que mescla áreas residenciais e comerciais. O usuário é atacado por um outro jogador e, surpreendentemente, quem aparece para ajudá-lo é um jogador criança – o que se percebe pelo *voice chat*, em que aparece uma voz infantil. Enquanto o usuário que está registrando a partida empunha um rifle, a criança usa seu avatar para atacar o oponente com seus próprios punhos em um combate intenso em que chuta o adversário que hostilizava o jogador adulto. A agressão e auxílio ocorrem na frente de uma casa.

Após a vitória da criança diante do agressor, o avatar do usuário adulto-vítima aparece no vídeo com seu corpo mutilado, não possuindo uma perna e sem sua cabeça. Sua camisa branca também possui manchas de sangue em suas costas. Diante dele está a criança. Não podemos identificar seu gênero, porém percebemos que o seu avatar possui traços masculinos. Trata-se de uma criança de cabelos curtos loiros que veste uma blusa vermelha que contém um logotipo da famosa marca esportiva *Nike*. Isso nos leva a refletir como, até mesmo nos espaços online, mantém-se a ideia de prestígio e status quando vemos que os usuários optam por vestir uma roupa com o logotipo de uma marca ou grife internacionalmente famosa.

Itens personalizados como esse podem ser comprados na loja online do *Roblox* por meio de sua moeda virtual, o *Robux*. Atualmente, 100 *Robux* equivalem a, aproximadamente, R\$13,00 (treze reais), que equivale a US\$2,38 (dois dólares e trinta e oito centavos). Apesar de haver vestimentas gratuitas disponíveis, dificilmente elas possuem modelos chamativos, denotando que o ato de gastar dinheiro por meio da moeda *Robux* constitui uma forma de adquirir *status*. Esse prestígio adquirido pelo uso de vestimentas é presente na maioria dos jogos *online*. É comum associar jogadores com vestimentas e itens simples a jogadores principiantes ou sem habilidades, vistos como recém-chegados no jogo.

---

<sup>4</sup> Link do vídeo: “*this kid helped me and cried when i gave him some cash*”. TikTok, 28-01-2023. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@1thrx/video/7193857668967140613>

Ao notar que o *voice chat* da criança está ativo, percebemos que ele possui a liberação, em sua conta do *Roblox*, para se comunicar por voz com os demais usuários. Lembrando que o *Roblox* exige a verificação de idade de seus usuários por meio do envio de documentos e fotos. Usuários que tenham menos de 13 anos podem ter esse recurso ativado desde que seus pais solicitem essa autorização. Entretanto, muitos usuários menores de idade mentem a idade, enviam os documentos dos responsáveis e obtêm essa funcionalidade do *voice chat*, que deveria estar liberada apenas sob supervisão de seus tutores.

**Figura 1:** This kid helped me and cried when i gave him some cash



**Fonte:** Video hospedado na plataforma TikTok

O jogador criança se aproxima do jogador adulto que registra toda ação e é possível ouvi-lo: “*Anytime, bro! Anytime!*” (“A qualquer hora, irmão! A qualquer hora!”). Com essa fala ele expressa que, a qualquer momento, estará disponível para ajudar o adulto como fez naquela vez. Percebemos como a criança, ao se ver capaz de vencer um combate que parecia impossível para o jogador adulto, sente-se confiante para, até mesmo, transmitir segurança a esse jogador. Ele se posiciona como alguém que estará ali para protegê-lo novamente, caso seja necessário, a qualquer momento. Dentro do jogo, as habilidades da criança lhe conferem poder, de modo que subverte a visão

adultocêntrica, em que o adulto protegeria a criança e não ao contrário. Dentro do espaço virtual, vemos que a criança é capaz de proteger o adulto.

Como agradecimento, o adulto entrega à criança o equivalente a 7000 na moeda fictícia. Resulta importante ressaltar que esse dinheiro não é o mesmo que o *Robux*, não pode ser usado nas lojas da plataforma *Roblox*, restringindo-se apenas a lojas e recursos dentro do jogo *Da Hood*. A prática de presentear jogadores com dinheiro virtual, itens raros ou *skins* (como são chamadas as vestimentas dos avatares) é uma prática comum e repetida como gesto de gratidão no ambiente virtual dos *videogames*. A criança, por sua vez, fica extremamente emocionada ao receber tal presente e começa a chorar “*Thank you, thank you! Thank you for 7000! I loved it!*” (“Obrigado, obrigado! Obrigado pelos 7000! Eu amei! ”).

Podemos perceber a importância desse momento, em que os jogadores subvertem a visão da criança como ser frágil, fraca e submissa (Higonnet). Ao conquistar confiança com essa vitória, o jogador criança se posiciona como um protetor, um guardião para o adulto. Em um terceiro momento, a criança recebe a confirmação de seu ato ao ser recompensado com um presente do adulto a quem protegeu. Ela manifesta suas emoções ao chorar, o que evidencia como esses momentos, dentro dos jogos online, afetam profundamente a vivência das crianças: elas se sentem empoderadas e ainda recompensadas

Nos comentários do vídeo é possível encontrar afirmações de celebração ou aprovação, como por exemplo: “*Thats how broke we is[sic]*” (“É desse jeito que estamos quebrados”). Esse usuário reflete sobre a fragilidade da criança, que justifica a emoção quando ela se sentiu reconhecida e visibilizada. Outros comentários indagam o porquê de a criança estar chorando, o que mostra uma falta de empatia com o sentimento infantil.

O trecho selecionado mostra a transgressão, no jogo supracitado, de ideias hegemônicas sobre a infância como frágil e passiva, dado que neles as crianças são capazes de proteger e salvar adultos. No entanto, também fica evidente que não é o comum que elas sejam bem tratadas e valorizadas pelos outros jogadores, nem que recebam respostas empáticas por parte de adultos. Resulta fundamental frisar que, como anteriormente mencionado, as pequenas ações, que ocorrem dentro dessas realidades virtuais, afetam profundamente as vidas de crianças que se dedicam e se entregam completamente nas interações e relações que estabelecem dentro desses *videogames*, como espaços importantes de sua vida emocional e suas vivências.

Em segundo lugar, analisamos o vídeo em português e de uma usuária provavelmente brasileira compartilhado no *TikTok* e que apresenta um modelo diferenciado de exibição de suas partidas. Nele, a jogadora adulta aparece em diversos momentos interrompendo o vídeo do jogo. Quando é exibida a interação, que ocorre no jogo *Brookhaven RP*, também ao interior do *Roblox*, toda a área da tela é tomada pelo jogo e as reações da jovem aparecem em um círculo localizado no canto superior direito. A jogadora, que usa *headphones* cor-de-rosa enfeitados com orelhas de gato, possui um avatar que também usa *headphones* com orelhas de gato e roupas de moda alternativa de cor rosa. É importante percebermos como os jogadores, independentemente de sua idade, tentam, na maioria das vezes, criar avatares que os representem.

O vídeo começa com a tela dividida: enquanto o vídeo mostra o *Brookhaven RP* em tela cheia, a jogadora que registra e compartilha o conteúdo está sendo exibida em um círculo no canto superior direito da tela. Nesse caso, não há conversação via áudio durante o encontro. Toda a comunicação é realizada por meio de texto, que aparecem como balões de diálogo. O áudio do vídeo está restringido às falas da jogadora que narra a interação exibida. O que aponta para a presença da criança é o uso do avatar infantil, além da falta de utilização do *voice chat*, dado que provavelmente a criança não foi autorizada a utilizar o recurso devido a sua idade.

Nos primeiros minutos do vídeo ela declara: “Hoje eu vou adotar uma criança sem ela saber!”. Sua colocação já é o suficiente para que possamos refletir sobre os sentidos da infância como passiva, que esperaria a agência e companhia de um adulto progenitor. Seria a visão da criança como necessariamente determinada pelo paradigma do filho-aluno, seja porque está inserida na estrutura familiar ou escolar, e submetida a essa hierarquia (Zapiola). Também refletimos sobre como o *Brookhaven RP* têm sido utilizado por crianças e adultos, de forma a reproduzir e reforçar os papéis familiares. Sendo assim, o *Brookhaven RP* possui uma creche onde crianças se colocam disponíveis para que um jogador adulto as adote e eles iniciem uma dinâmica que reproduz uma rotina familiar. É uma sorte de “brincar de casinha” ao utilizar os inúmeros recursos virtuais interativos que *Roblox*, e essas realidades virtuais, disponibilizam.

A menina usa cabelos presos aos lados em maria-chiquinhas e roupas cor-de-rosa. A jogadora adulta pergunta: “Filha, pq vc não tá na escola?”. A partir dessa colocação, detectamos novamente como a criança é institucionalizada no papel social de filho ou de aluno. Caso a criança não esteja exercendo nenhuma dessas funções (seja porque está na rua, trabalhando ou intervindo de outra forma na sociedade) ela é

questionada, através de um paradigma deficitário, como algo que está faltando, o que emerge nas palavras da usuária adulta. A criança, sem compreender a chegada inesperada da usuária adulta que a chama de filha e faz aquele questionamento, responde: “? Te conheço?”. O vídeo é interrompido e a jogadora mostra apenas seu próprio rosto com um efeito divertido, mostrando que está se divertindo ao confundir a criança, então ela fala: “Ela não tá entendendo nada, gente, mas ela é minha filha: fazer o quê?” O trecho mostra o ato violento da jogadora adulta, que não espera consentimento nem reciprocidade por parte da criança, e impõe seus desejos e um paradigma hierárquico em que a adulta é superior, quem toma as decisões e cujos desejos importam, enquanto a criança é indefensa e só poderá se submeter aos desejos da adulta, totalmente silenciada.

O vídeo volta à configuração que mostra tanto a jogadora quanto a interação no jogo. “Eu nem te conheço mulher”, diz a criança. Novamente o vídeo é interrompido para mostrar a jogadora em tela cheia: “Eu sou sua mãe, ué! ”. Aqui a criança tenta tomar distância da vontade da adulta, se resiste a entrar no jogo, e desautorizar a adulta, como uma “desconhecida”. Lembremos que, dentro da visão tradicional e do senso comum, as crianças não devem falar nem interagir com desconhecidos.

Quando o vídeo retorna para a configuração dupla, é possível ver ao avatar da jogadora adulta empurrando um carrinho de bebê, em que se encontra a jogadora criança. No balão de diálogo é possível ler: “Filha vamo[sic] logo”. Dessa forma, a jogadora adulta consegue submeter a jogadora-criança que, contra seus desejos, é forçada a entrar no carrinho de bebê, impondo o paradigma familiar e anulando seus desejos e sua voz. O carrinho de bebê é utilizado, nesse caso, como uma forma de restringir os movimentos do personagem criança, como uma forma de aprisionamento.

A jogadora adulta exclama: “Gente, sequestrei a menina! Meu Deus do céu!”. A vitória da adulta é vista exatamente como um sequestro, com o qual a criança é colocada em um lugar de vítima, passiva. No vídeo em que registra o jogo, a adulta corre pela cidade, empurrando o carrinho de bebê, cujo balão de diálogo diz: “Mas é que eu não sei quem é vc”. Nesse momento, a criadora de conteúdo lê o balão de diálogo da criança forçando uma voz infantil e inocente. Então, voltando a seu tom de voz normal, ela responde: “Eu sou sua mãe! Eu já falei! Ô linguíça!” – Ela utiliza esse vocativo de forma divertida. Como se vê, o paradigma familiar de mãe-filho e adoção como formação de uma família é utilizado para impor a vontade do adulto e silenciar a voz e o desejo da criança.

Enquanto a adulta carrega o avatar da jogadora criança pelas ruas da cidade, ela reforça: “Vc precisa ir pra escola né”. A criança retruca: “Mas moça”. E é subalternizada, novamente, quando lhe é reforçado o respeito que precisa mostrar àquela que diz ser sua mãe: “Moça não, sou sua mãe, cadê o respeito”. No trecho, a jogadora adulta revela que o paradigma institucional familiar-escolar funciona impondo a autoridade adulta à criança, como uma forma de silenciar o desejo da criança, submetendo-a aos desejos adultos.

Entretanto, a criança em determinado momento aparentemente a criança deixa de resistir, entra na brincadeira, aceita os papéis estabelecidos e afirma: “Ata[sic], o mãe[sic] na vdd[sic] quero pedir uma coisa”, aceitando seu papel como filha. Nesse momento, a criadora de conteúdo parece não estar satisfeita, porém indaga: “Oq[sic] filha”. Por sua vez, a menina responde: “Tô com fome, quero um pão, um suco, uma macarronada, feijoada e um pudim”. O vídeo muda para o momento em que os avatares de ambas estão sentados em volta da mesa de um restaurante, um dos diversos estabelecimentos que existem na cidade virtual. Sobre a mesa há um enorme prato de comida. Então a criança afirma: “Comida ta mto boa mãe. Mas o melhor de tudo vc nem imagina mamãe. ”. A criadora de conteúdo faz uma expressão de desagrado e não compreende aquela colocação. Então a criança revela: “Já que vc é minha mãe, vc que paga a conta”. A jogadora adulta encerra o vídeo com uma expressão que demonstra sua indignação e exclama: “Ai, que sem vergonha!”

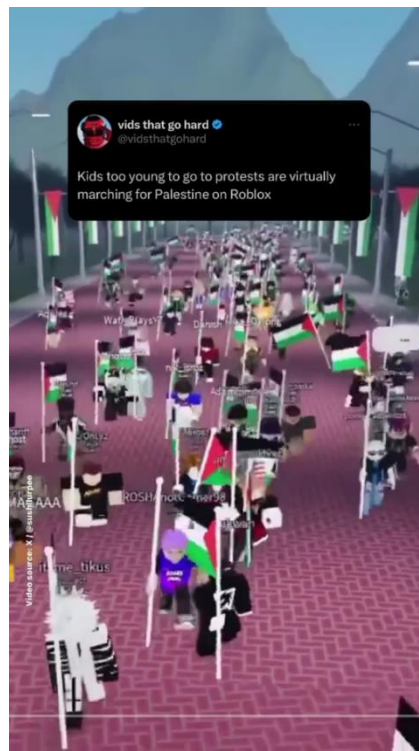
No caso, podemos perceber que a criança, cuja vontade e desejo tinha sido repetidamente negada, entra no papel da infância em uma visão tradicional, ou seja, a criança como subordinada ao poder dos pais, necessitada da sua proteção, da alimentação, e de outros bens, mas então consegue aproveitar essa posição para conseguir algo, no caso, comida sem ter que pagar. O tom humorístico do vídeo reforça, por um lado, a imposição abusiva e repetitiva da vontade da adulta que, no entanto, acaba sendo vítima da inteligência da criança, que aproveita a situação para obter um ganho: comida.

Além disso, vemos que a criança não tem como evitar ou impedir seu sequestro pela adulta, apenas saindo da sessão do jogo *online*. A captura, realizada por meio do carrinho de bebê, um ícone que demonstra que a criança só poderá ir onde o adulto desejar, impedida de seu direito de ir e vir, reforça como não há saída daquela situação de opressão. Entretanto, subvertendo a ideia de inocência e incapacidade infantil, a criança consegue uma vantagem, nesse papel, que parecia inicialmente submisso, provou que tinha algum grau de autonomia e desejos, mesmo aqueles que tradicionalmente são



associados à infância – como o de comer. No exemplo, a criança mostra consciência de que a obrigação, por parte da mãe, de pagar, embora pertença ao papel tradicional dos adultos-progenitores, aqui é utilizado como uma forma de aproveitar a situação – que ela não escolheu. Dessa forma, consegue subverter seu lugar totalmente passivo e obter um grau de agência nessa situação. Um outro exemplo importante é o uso dessas plataformas digitais por crianças para a manifestação política. Na história da América Latina (Josiowicz), as crianças foram concebidas como como destinatárias da revolução, incorporadas como participantes das iniciativas revolucionárias, bem como de manifestações, atos massivos, organizações infantis e juvenis e escolas militares (Josiowicz).

**Figura 2:** Registro de crianças marchando em favor da Palestina na plataforma Roblox.



**Fonte:** *Kids too young to go to protests are virtually marching for Palestine on Roblox* (Tiktok)

O conflito entre Palestina e Israel, que eclodiu em outubro de 2023 (Global Conflict Tracker), tornou-se manchete em todo mundo, impulsionando inúmeras manifestações nas plataformas, especialmente por parte de adolescentes e crianças. Essas manifestações se refletiram até mesmo nos multiversos digitais, como o a plataforma *Roblox*.

O vídeo, compartilhado no *Tiktok* pelo veículo de notícias TRT WORLD, exhibe uma passeata realizada por crianças cujos personagens erguem bandeiras da Palestina, além da postagem de um usuário, feita na plataforma X: “*Kids too young to go to protests are virtually marching for Palestine on Roblox*” (“Crianças jovens demais para irem a protestos estão marchando virtualmente pela Palestina no *Roblox*”).

O vídeo, que registra o primeiro protesto organizado por crianças da Malásia no dia 14 de outubro de 2023, em conjunto com a postagem, reflete como as crianças têm visto e utilizado as plataformas como espaços de intervenção e mobilização de causas politicamente relevantes. Desde o primeiro protesto, chamado de “*(PALESTINE) Dataran Tanjung Mas*”, que foi criado pelo usuário Tanah Melayu Official, mais de 280 mil visitas foram feitas à experiência onde jogadores podem, além de protestar, fazer doações para ajudar aqueles que estão sofrendo com o conflito.

### **Apontamentos sobre crianças e videogames**

É possível perceber como plataformas de videogames têm sido utilizadas massivamente por crianças que têm empregado seus recursos não apenas para o entretenimento, mas também como forma de aprender, colaborar e interagir com outros. A partir da análise, podemos refletir sobre a forma como as interações entre adultos e crianças como jogadores de videogames são capazes de mobilizar poderosos sentidos sociais. Assim, vemos que eles apontam para a transformação dos sentidos da família, dos laços entre pais e filhos, mães e filhas, assim como para sua reprodução no ambiente virtual.

Por um lado, as crianças são capazes de subverter os papéis tradicionais e intervir como agentes, que cuidam e protegem aos adultos. Como foi mencionado, o que acontece nos jogos afeta profundamente as experiências e as emoções das crianças. Nesse sentido, nem sempre a resposta do público – majoritariamente adulto – é empática diante das emoções das crianças, o que não surpreende dado que muitos não as conhecem e não estão treinados – como pedagogos ou educadores – para interagir com elas. Por outro lado, vimos que as crianças sofrem a imposição de desejos e vontades adultas e que as plataformas não estão feitas para impedir essa imposição – pelo contrário, parecem estar estruturadas para favorecer interações desiguais, que repetem e reforçam hierarquias entre crianças e adultos. As plataformas, que possuem fortes políticas e diretrizes de uso, não se mostram efetivas no combate às violências perpetradas nelas. No entanto, também

vemos que as crianças não são vítimas puramente passivas, mas que são capazes de ocupar esses espaços e, inclusive em posição de subordinação, conseguir vantagens e fazer valer seus desejos.

Concluimos que as plataformas digitais como os videogames são espaços de potência, com a promoção da visibilidade das crianças e a possibilidade de intervir politicamente através das redes. Entretanto, também são entornos que viabilizam violências e aprisionamento das crianças, falta de empatia e *cyberbullying*. Emerge a necessidade de uma maior regulação das plataformas visando oferecer maior segurança nos ambientes online, reconhecendo o espaço que a criança deve ocupar, além da criação de campanhas públicas que combatam o *cyberbullying*, especialmente em plataformas de compartilhamento de vídeos como o *TikTok*.

Dessa forma, através da colaboração entre diferentes grupos de jogadores adultos e crianças, e da construção da empatia, será possível desenvolver plataformas comprometidas com o bem-estar das crianças que utilizam esses espaços virtuais e são capazes inclusive de promover mudanças dos sentidos da infância.

## Referências

- Antunes, Amanda e Tomaz, Renata. A sociabilidade automatizada das crianças brasileiras nas redes sociais. *Desidades*, Rio de Janeiro, v. 17, p. 35-46, dez. 2017
- Buyuk, Hamdi Firat. "Turkey Blocks Access to Popular Online Game Platform Roblox." *Balkan Insight*, 8 Aug. 2024, [www.balkaninsight.com/2024/08/08/turkey-blocks-access-to-popular-online-game-platform-roblox/](http://www.balkaninsight.com/2024/08/08/turkey-blocks-access-to-popular-online-game-platform-roblox/). Accessed 08 Aug. 2024.
- Callaway, Elizabeth. et al. "The Push and Pull of Digital Humanities." *Topic Modeling the "What is digital humanities?"* Genre: Digital Humanities Quarterly. v. 14, n. 1, 2020.
- Carville, Olivia e D'Anastacio, Cecilia. "Roblox Is Fighting to Keep Pedophiles Away and Not Always Winning." *Bloomberg.com*, [www.bloomberg.com/features/2024-roblox-pedophile-problem/](http://www.bloomberg.com/features/2024-roblox-pedophile-problem/). Accessed 29 July 2024.
- Chess, Shira. *Play like a Feminist*. Cambridge, Massachusetts, The Mit Press, 2020.
- Comitê Gestor da Internet no Brasil. *Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC kids online Brasil 2018*. Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019.

D'Andrea, Carlos. *Pesquisando Plataformas Online: Conceitos e Métodos*. EDUFBA, 2020.

Godoy, Carolina. "Día Mundial Del Gamer: Roblox Es El Videojuego Favorito Del 51% de Niñas Entre 6 Y 12 Años En Chile En 2022 - ANDA." ANDA, 26 Aug. 2022, [www.anda.cl/dia-mundial-del-gamer-roblox-es-el-videojuego-favorito-del-51-de-ninas-entre-6-y-12-anos-en-chile-en-2022/](http://www.anda.cl/dia-mundial-del-gamer-roblox-es-el-videojuego-favorito-del-51-de-ninas-entre-6-y-12-anos-en-chile-en-2022/). Accessed 10 Sep. 2024.

Esposito, Nicolas. "A Short and Simple Definition of What a Videogame Is." *Digital Games Research Association Conference*, vol. 3, 16 Apr. 2005. Accessed 20 Nov. 2023.

Higonnet, Anne. *Pictures of Innocence: The History and Crisis of Ideal Childhood*. New York, N.Y., Thames and Hudson, 1998.

Josiowicz, Alejandra J, and Irasema Coronado. *Children Crossing Borders*. 2022.

Kalantzis, Mary, et al. *Literacies*. Cambridge University Press, 5 July 2016.

Kellner, Douglas. "Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação". *Educação e Sociedade*, Vol. 29. N. 104, 2008.

Lenhart, Amanda e Owens, Kellie. *The unseen teen: The challenges of building healthy tech for young people*. Data & Society, 2021

Lionetti, Lucía. *La historia de las infâncias em América Latina*. Universidad Nacional de Centro de la Provincia de Buenos Aires, 2018.

Minecraft. Multiplataforma, Mojang Studios, 2024, <https://www.minecraft.net/pt-br>

Moretti, Franco. *Patterns and Interpretation*. 2017.

Ridley, Jane. *The Hidden Dangers of Roblox for Kids: Bullying and Secret Spending*. 23 Mar. 2021, <https://nypost.com/2021/03/23/the-hidden-dangers-of-roblox-for-kids-bullying-and-secret-spending/>.

Roblox. Multiplataforma, Roblox Corporation, 2024, <https://www.roblox.com/pt>

Roblox Corporation. "Safety + Civility." *Roblox Corporate*, 2024, [corp.roblox.com/safety-civility-resources/?section=News&article=safety-comes-first-on-roblox](http://corp.roblox.com/safety-civility-resources/?section=News&article=safety-comes-first-on-roblox). Accessed 16 Oct. 2024.

Rojo, Roxane. e Barbosa, Jacqueline. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. São Paulo: Parábola, 2015.

Rubin, Victoria L., and Sarah C. Camm. "Deception in Video Games: Examining Varieties of Griefing." *Online Information Review*, vol. 37, no. 3, 14 June 2013, pp. 369–387, <https://doi.org/10.1108/oir-10-2011-0181>.

Shliakhovchuk, Elena, and Adolfo Muñoz Garcia. "Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a Systematic Review of Recent

Literature.” *Educational Sciences: Theory & Practice*, vol. 20, no. 1, 28 Jan. 2020, pp. 40–58, <https://doi.org/10.12738/jestp.2020.1.004>.

Sinca. “Encuesta Nacional de Consumos Culturales”. *Ministério de Cultura. Presidencia de la Nación*, 2024, <https://encuestadeconsumo.sinca.gob.ar/indicadores/videojuegos/uso-de-videojuegos/0>

Sioux Group, Go Gamers. “[PGB] Pesquisa Game Brasil 2024 - Tudo Sobre O Perfil Gamer.” Pesquisa Game Brasil, 2024. [www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/](http://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/).

Quostodio. “The Most Popular Gaming Apps in 2023. Born connected rise of the AI generation”, *Chapter 3: Gaming* <https://www.quostodio.com/en/born-connected-rise-of-the-ai-generation/gaming-quostodio-annual-data-report-2023/>

Underwood, Ted. “A genealogy of Distant Reading.” *Digital Humanities Quarterly*. Vol. 11 n. 2, 2017.

VAN DIJCK, Jose., POELL, Thomas; WALL, Martijn. *The Platform Society: public values in a connective world*. London: Oxford Press, 2018.

Zapiola, M. Carolina, *Excluidos de la niñez. Menores, tutela estatal e instituciones de reforma. Buenos Aires, 1890-1930*, Ediciones UNGS, Buenos Aires, 2019

### **Declarações finais**

**Financiamento:** el trabajo ha recibido financiamiento del programa Jovem Cientista do Nosso Estado, da FAPERJ (Fundação Carlos Chagas de Auxílio à Pesquisa no Estado do Rio de Janeiro), Processo N° E-26/200.247/2023, e do Prociência-UERJ.

**Conflitos de interesses:** Não houve conflito de interesse para a realização da pesquisa.

**Contribuições dos autores:** Alejandra Judith Josiowicz: conceptualização, análise, investigação, supervisão, escrita e revisão. Michele Passos Rommel Silva: conceptualização, análise, investigação, escrita e revisão.

**Implicações éticas:** Por questões de privacidade, não foram divulgados nomes de usuários de nenhuma das plataformas analisadas.