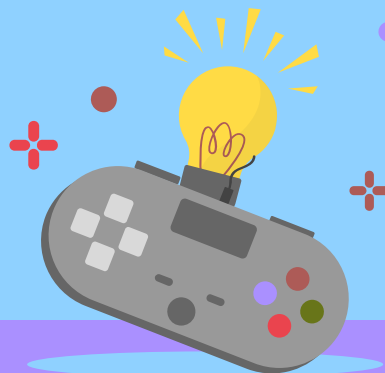
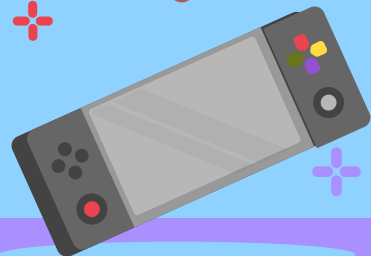




Quando o risco vira dano: Caminhos de vulnerabilidades em jogos digitais

Prof. Dra. Ivelise Fortim

Ivelise Fortim



Atuação



Coordenadora do JANUS - Laboratório
de Psicologia e Tecnologias da
Informação e Comunicação

Professora de Graduação dos cursos
de Psicologia e Jogos Digitais da PUC

Sócia da Homo Ludens

Formação

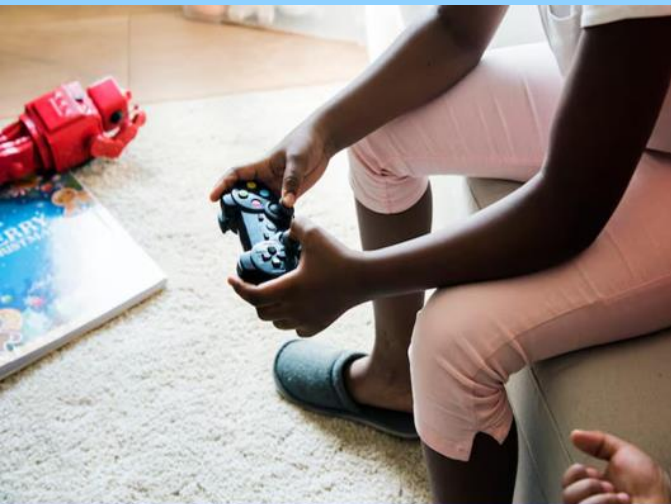
Doutorado

Livro

Psicologia (PUC-SP)
Doutora em Psicologia Clínica
(PUC-SP)

Aspectos psicológicos do uso patológico
de internet

O que as famílias precisam saber sobre
games: um guia para cuidadores de
crianças e adolescentes (org)



Opportunities and risks in the digital gaming ecosystem: Insights from Brazil and the UK

Ivelise Fortim

November 2025



When Risk Becomes Harm: Expert Perspectives on Children's Vulnerability Pathways in Digital Gaming

Ivelise Fortim¹

Received: 30 March 2026 / Accepted: 1 April 2026
© The Author(s) 2026, modified publication 2026

Abstract

Purpose of the Article This article examines how vulnerabilities shape the ways in which risks and opportunities in digital gaming environments may translate into harm or benefits for children and adolescents. The study adopts an ecological framework to analyse how individual, social, digital, and national contexts interact in structuring children's gaming experiences. Drawing on qualitative interviews with 30 experts from Brazil and the United Kingdom, the article aims to map multilevel vulnerability factors associated with content, contact, conduct, and contract-related risks in digital games.

Recent Findings Findings indicate that vulnerability is relational and context-dependent rather than intrinsic to the child. Developmental stage, mental health status, neurodivergence, gender, socioeconomic position, and family adversity interact with platform design, monetisation systems, communication affordances, and regulatory frameworks to shape exposure pathways. Recent evidence suggests that the impact of gaming-related risks is moderated by individual, social, digital, and national contexts. Cross-national differences suggest that structural inequality, platform predominance (e.g., mobile versus console), and regulatory models influence how risks are distributed and mitigated. Importantly, the same gaming environments may simultaneously create opportunities for social connection, learning, and belonging while also increasing exposure to harm.

Summary Digital gaming environments should be understood as structured systems in which vulnerability emerges relationally from the intersection of individual, digital, social, and national contexts. Professional assessment should move beyond screen-time measures towards contextualised evaluation of the four risk categories. Practitioners should exercise heightened clinical attention with children presenting identifiable vulnerability profiles.

Opinion Statement

Digital games have become a central environment for play, learning, and socialisation in childhood. Professionals should avoid focusing exclusively on screen time or gaming frequency and instead examine the conditions under which gaming-related risks may escalate into harm. In clinical and preventive practice, digital gaming should be understood within a broader ecological framework that encompasses individual, social, digital, and national dimensions.

Although considerable attention has been given to identifying gaming disorder, other categories of risk (such as content, contact, conduct, and contract risks) may receive less scrutiny. Preventive childcare should therefore incorporate approaches that identify vulnerability profiles and protective factors, recognising that risks do not automatically result in harm. Attention should be paid to how specific vulnerabilities may interact with gaming environments.

Assessment should consider the broader context of gaming, including the types of games played, their affordances, the devices used, where gaming takes place, and with whom it is experienced. It should also extend to the wider platform ecosystem, including communication, streaming, and community platforms. Opportunities for cognitive development, creativity, social connection, and well-being should be considered alongside potential risks.

✉ Ivelise Fortim
ifcampesi@puccp.br

¹ Faculty of Human and Health Sciences, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), Rua Monte Alegre, 984, São Paulo, SP 05014-901, Brazil

Published online: 30 April 2026





01 Introdução



Home



Game



Tools



Facts



Team



Introdução

Jogos digitais como ambientes complexos, nos quais oportunidades e riscos são estruturados por diferentes contextos.

Riscos são experiências com potencial para causar danos, mas caracterizam-se pela incerteza quanto à sua gravidade e aos seus desfechos.

O dano ocorre quando a exposição resulta em consequências emocionais, psicológicas ou físicas negativas



Home



Game



Tools



Facts



Team



Oportunidades, riscos e danos

Oportunidades



Socialização,
entretenimento,
aprendizagem e
cidadania digital

Riscos

Conteúdo, Contato,
Conduta, Contrato



Danos

Consequências emocionais,
psicológicas ou físicas



Home



Game



Tools



Facts



Team



Vulnerabilidade

Não é uma característica inerente, fixa ou individual da criança.

Emerge da combinação entre características de desenvolvimento, capacidades familiares, condições sociais, desigualdades estruturais e desenho das plataformas.

É relacional e dependente do contexto, sendo moldada pela posição das crianças em microssistemas interconectados e em estruturas de nível macro, que influenciam tanto a exposição aos riscos quanto o acesso a recursos de proteção.



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contextos

01 Individual

02 Digital

03 Social

04 Nacional



Home



Game



Tools



Facts



Team



02 Objetivo



Home



Game



Tools



Facts



Team



Examinar como
fatores de vulnerabilidade em
múltiplos níveis moldam
a passagem de riscos em jogos digitais
para danos ou benefícios
em crianças e adolescentes.



Home



Game



Tools



Facts



Team



03 Método



Home



Game



Tools



Facts



Team



Método



Estudo qualitativo com 30 entrevistas semiestruturadas

15 especialistas do Brasil e 15 do Reino Unido

Participantes atuavam em saúde, educação, academia, indústria, sociedade civil e proteção infantil

Análise temática e de conteúdo



Home



Game



Tools

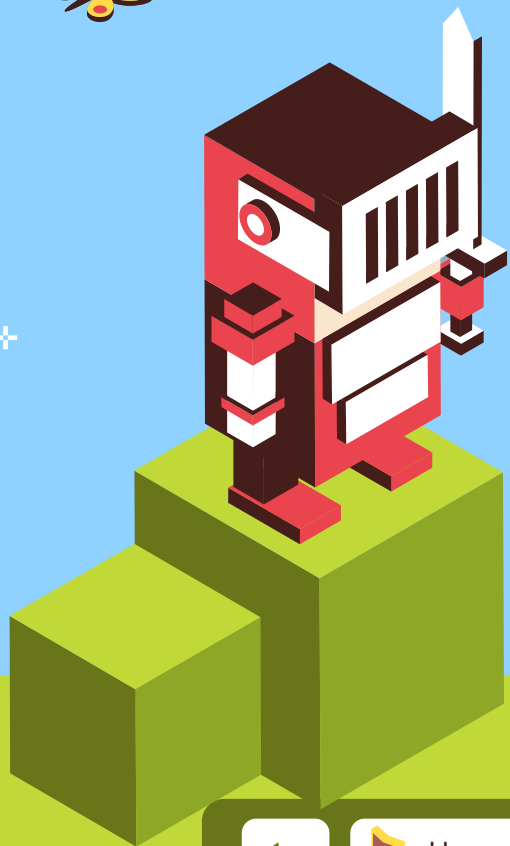


Facts



Team





04

Resultados



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto individual

O contexto individual abrange o estágio de desenvolvimento, a identidade, a resiliência, o estado de saúde e vulnerabilidades preexistentes, incluindo idade, gênero, posição socioeconômica, habilidades digitais e saúde mental e física.

Estágio de Desenvolvimento

Crianças <10 anos tem menor autorregulação e compreensão financeira, sendo vulneráveis ao design persuasivo.

Adolescentes buscam pertencimento, aumentando a exposição a riscos de conduta e contato.



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto individual

Neurodivergência

Jogos oferecem previsibilidade e domínio, mas sistemas de recompensa e retenção aumentam susceptibilidade ao uso excessivo.

Ansiedade, depressão e baixa autoestima

busca por validação social nos jogos, tornando a criança mais vulnerável à exploração interpessoal.

Gênero

Meninos são mais imersos em culturas competitivas, e toxicidade. Culturas de violência. (riscos de conduta)

Meninas e adolescentes LGBT+ enfrentam assédio sexual, discriminação e grooming (riscos de contato).



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto digital

Os riscos variam conforme dispositivo, gênero de jogo, comunicação, monetização, publicidade, controles parentais disponíveis, tipo de plataforma, etc.

Não há “tempo de jogo” isolado do ambiente.

Monetização Agressiva e design persuasivo

Modelos Freemium/Free-to-Play utilizam moedas virtuais, compras facilitadas, loot boxes e ofertas por tempo limitado para induzir gastos impulsivos (riscos de contrato).



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto digital

Recursos de Comunicação

Chat de voz/texto, anonimato e pareamento aleatório ampliam a sociabilidade, mas facilitam assédio, discurso de ódio e aliciamento extremista.

Fragilidade dos Sistemas de Proteção

Mecanismos de denúncia ineficazes, falta de transparência nas punições e sistemas de verificação de idade facilmente burlados pelas crianças.

Diferença de Dispositivos (Mobile/PC/Console)

Dispositivos móveis concentram mais anúncios agressivos e microtransações.

Ambientes de PC oferecem mais criação (modding/desenvolvimento), mas expõem a comunidades não moderadas.



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto social

O contexto social inclui a família, os pares, os educadores e a comunidade.

Mediação Ativa vs. Restritiva

Mediação ativa, diálogo, jogo compartilhado e limites negociados aparecem como fatores protetivos.

Bloqueios puramente tecnológicos sem engajamento são pouco eficazes e facilmente contornados.



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto social

Capacidade e Literacia Familiar

Pais gamers ou com alta literacia digital compreendem melhor os riscos.

Famílias monoparentais ou sob vulnerabilidade socioeconômica enfrentam limitações de tempo e orientação.

Pressão de Pares e Status Virtual

Obter itens virtuais para manter o status gera pressão financeira.

Pares pressionam a jogar determinados jogos .

O Papel da Escola

Especialistas brasileiros enfatizam a escola como espaço universal de mediação e cidadania digital



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto nacional

Condições econômicas, desigualdade, regulação, sistemas de classificação etária, fiscalização e normas culturais moldam como os riscos são distribuídos.

Regulação

Brasil
Eca Digital

Reino Unido
Online Safety act



Home



Game



Tools



Facts



Team



Contexto nacional



Brasil:

Predomínio de dispositivos móveis

Jogos free-to-play via celular elevam exposição a riscos de contrato e anúncios predatórios.

Pirataria e Jogos Web

Criam barreiras adicionais para aplicação de controles parentais.

Violência Urbana

Confina crianças em casa, aumentando a dependência de telas.



Reino Unido

Predomínio de Consoles

Maior presença de plataformas com controles parentais estruturados.

Espaço Urbano Reduzido

Diminuição de áreas externas de lazer amplia o recurso ao jogo digital.

Crianças Refugiadas

Vulnerabilidade acrescida por acesso a jogos não moderados e barreira de idioma.



Home



Game



Tools



Facts

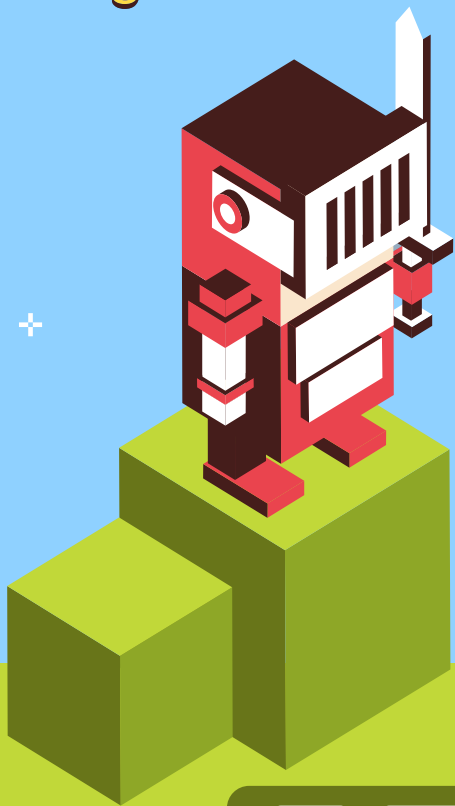


Team



05

Considerações finais



Home



Game



Tools



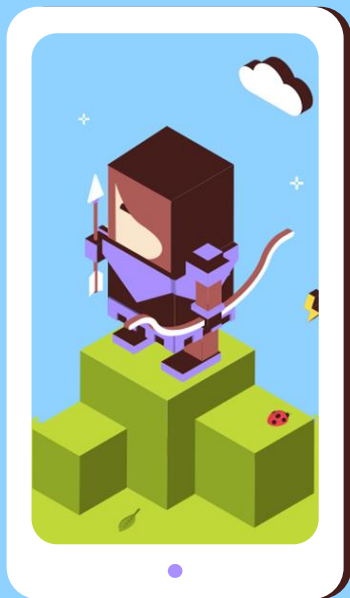
Facts



Team



Implicações para a prática



A avaliação clínica e preventiva deve ir além do tempo de tela e considerar os quatro riscos: conteúdo, contato, conduta e contrato.

É necessário avaliar perfis de vulnerabilidade, fatores protetivos, mediação familiar, alfabetização digital e arquitetura das plataformas.



Home



Game



Tools



Facts



Team





Referências



Fortim, I. (2026). When Risk Becomes Harm: Expert Perspectives on Children's Vulnerability Pathways in Digital Gaming. Current Pediatrics Reports, 14, Article 5.

Fortim, I. (2025). Opportunities and risks in digital gaming ecosystem: Insights from Brazil and the United Kingdom. Digital Futures for Children Centre, LSE and 5Rights Foundation.

Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. CO:RE Short Report Series.

+ Munzer, T., Parga-Belinkie, J., Milkovich, L. M., et al. (2026). Digital ecosystems, children, and adolescents: Policy statement. Pediatrics.



Helsper, E. J., Veltri, G. A., & Livingstone, S. (2025). Parental mediation of children's online risks. New Media & Society, 27(11), 5986-6005.



Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2013). Children, internet and risk in comparative perspective. Journal of Children and Media, 7(1), 1-8.



Home



Game



Tools



Facts



Team





Contatos

- ifcampos@pucsp.br [linkedin.com/in/ivelisefortim/](https://www.linkedin.com/in/ivelisefortim/)
- Cartilha “O que as famílias precisam saber sobre games” cartilhagames.com.br
- Cultura Pop Asiática: O que as Famílias Precisam Saber sobre Mangás, Animes, Dramas e Música J-, C-, K-Pop” <https://cpopasiatica.homoludens.com.br>
- Homo Ludens : homoludens.com.br
- Cursos PUC-SP – Educação Continuada
 - Adolescência e Mídias interativas



Home



Game



Tools



Facts



Team



SLIDESGO