

## ELABORAÇÃO DE CARTILHA SOBRE OS RISCOS DOS JOGOS *ONLINE* E A PROTEÇÃO JURÍDICA DOS ADOLESCENTES VULNERÁVEIS

MARA ROSANA ARAUJO ALESSANDRETTI<sup>1</sup>; CAROLINA RODRIGUES SOARES<sup>2</sup>;  
GABRIELE GARCIA GOULART<sup>3</sup>; MARCELLE DE OLIVEIRA GARCIA<sup>4</sup>; FERNANDO  
COSTA DE AZEVEDO<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – amararosana@yahoo.com.br

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – carolinarodriguessoares@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – ggabriele674@gmail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – marcelle.garc07@gmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – fernando.azevedo@ufpel.edu.br

### 1. INTRODUÇÃO

Para atrair o público infantil e adolescente a empresa *Epic Games*, criadora do jogo *Fortnite*, utiliza-se de diversas práticas comerciais, essa ação pode ser conferida no material publicitário SUGG (2017), no qual se destacam promoções e organizações de shows ao vivo, no jogo, com a exibição de celebridades popularmente conhecidas por crianças e adolescentes<sup>1</sup>. Conforme consta no site da empresa, o entretenimento, de *videogame*, apresenta vários modos de ação, entre os quais está o popular modo de jogo "*Battle Royale*", no qual o objetivo principal é excluir outros jogadores - de tal maneira que, quando uma pessoa é eliminada, como consequência, ela é retirada da partida - para ser o último sobrevivente e vencedor da disputa. Somado a isso, o jogo apresenta elementos de construção e criação que permitem aos jogadores erguerem estruturas e explorarem o ambiente.

Além disso, outra característica da *Epic Games*, é a preocupação em manter seus adeptos conectados por grandes períodos. Para isso oferece, todo mês, novos conteúdos como heróis, armas e outros tipos de jogabilidade que incentivam a permanência na disputa. Dessa forma, o divertimento torna-se um compromisso de longo prazo com os consumidores, o que impõe, ao personagem do usuário, a disponibilização de mais tempo de empenho no jogo.

Embora se considere a tecnologia como um instrumento de socialização para o público jovem, entende-se que há evidências no sentido de que o uso de jogos eletrônicos *online* interfere no saudável desenvolvimento de crianças e adolescentes. Constatou-se esse fato por intermédio da pesquisa do Instituto de Psicologia (IP) da USP<sup>2</sup> realizada com adolescentes brasileiros a qual apontou que 85% dos jovens jogam *videogame* e, dentro desse percentual, 28% alcançaram os critérios do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI). Também se ressalta a declaração da SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA (SBP, 2019), a qual aponta que a dependência dos jogos eletrônicos está classificada como doença e, ao mesmo tempo, alerta que esse tipo de entretenimento “passa a ser solução rápida para desaparecerem sentimentos perturbadores e emoções difíceis com as quais as crianças e adolescentes ainda não aprenderam a lidar.” Simultaneamente, manifesta que a dependência “impede que enfrentem os problemas que contribuíram com este

<sup>1</sup>Conforme Art. 2º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, disposta no Estatuto da Criança e do Adolescente-ECA: considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade.

<sup>2</sup> Uso problemático de videogames entre jovens do Brasil é maior que a média de outros países. Disponível em <https://jornal.usp.br/ciencias/uso-problematico-de-video-games-entre-jovens-do-brasil-e-maior-que-a-media-de-outros-paises/>. Acesso em 10 de agosto de 2023

estresse tóxico e a liberação do cortisol, criando um ciclo vicioso de ansiedade e depressão” (SBP, 2019). Por sua vez, o vício em jogos individuais ou coletivos foi inserido no DSM-5-TR<sup>3</sup> como *Internet Gaming Disorder* (IGD).

Sendo assim, com base nessas informações, o objetivo desta pesquisa é apresentar uma correlação através de análise sistemática do Direito à Saúde e do Direito do Consumidor, com as implicações do vício em jogos eletrônicos *online* definidas como enfermidades pelo CID-11<sup>4</sup>.

Posto isto e levando-se em consideração que a saúde é um direito social fundamental previsto no artigo 6º, caput, da CONSTITUIÇÃO FEDERAL/88 (CF) e que a linha da Convenção Internacional dos Direitos das Crianças, tanto da CF, quanto do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), trazem para o ordenamento jurídico interno, os princípios da proteção integral e da proteção absoluta destes jovens. Ressalta-se que o problema central desta pesquisa se expressa na forma do seguinte questionamento: Quais as implicações do reconhecimento do vício em jogos eletrônicos *online* para a proteção da saúde dos adolescentes? Para responder esse propósito, se pretende realizar uma entrevista, mediante aplicação de questionário, com alunos do Colégio Municipal Pelotense, com o intento de estabelecer o perfil dos adolescentes usuários de jogos eletrônicos e verificar se apresentam sintomas indicativos de dependência para, então, relacionar a possível concordância com o DSM-5-TR e com o CID-11. Do mesmo modo, averiguar quais as disposições presentes no ordenamento jurídico brasileiro relacionam-se com a proteção destes menores, no que diz respeito à vulnerabilidade digital.

Por fim, recorre-se a estes conhecimentos para confecção de uma cartilha ilustrativa intitulada “Os riscos dos jogos *online* e a proteção jurídica dos adolescentes, considerando a vulnerabilidade” a qual tem por objetivo articular a temática apresentada visando esclarecer sobre o que está previsto, em lei, sobre o amparo de crianças e adolescentes, com relação à dependência em jogos eletrônicos. Nesta premissa busca-se divulgar os fundamentos básicos que definem o vício, os quais serão disponibilizados conjuntamente com as normas jurídicas que regem a proteção dos vulneráveis, ora em estudo. O conteúdo escrito será disposto por enunciados como: conceitos, regulamentos e proposições de ações preventivas concernentes aos temas apresentados. Também serão elencadas sugestões que se destinam favoráveis ao distanciamento do jogo e, além disso, especificar aspectos no tocante aos elementos que anunciam a propensão para a dependência ao entretenimento referenciado.

## 2. METODOLOGIA

No entanto, para executar este estudo, torna-se necessária a utilização de técnicas de coleta de dados, a qual se dá por meio da pesquisa bibliográfica; do uso de questionário; como também do emprego da técnica de análise de dados, visto que se recorre pela estatística descritiva, proveniente das respostas apresentadas pelos alunos participantes dos grupos que interagem na prática de jogos. Sendo assim, o referencial bibliográfico está pautado nos temas: proteção do adolescente;

<sup>3</sup>A sigla para *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* ou Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, um manual desenvolvido pela Associação de Psiquiatras Americanos (APA) e utilizado por profissionais de saúde mental para diagnosticar transtornos mentais.

<sup>4</sup>CID-11 define uso abusivo de jogos eletrônicos como doença. Sociedade Brasileira de Pediatria, 19 jun. 2018. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/cid-11-define-uso-abusivo-de-jogos-eletronicos-como-doenca/>. Acesso em: 20 julho 2023.



consumidores com relação aos jogos eletrônicos *online*; Direito do Consumidor; Direito à Saúde; vulnerabilidade e hipervulnerabilidade.

A cartilha será elaborada considerando-se as conclusões da pesquisa empírica realizada na cidade de Pelotas, designadamente no Colégio Municipal Pelotense a qual será desenvolvida por meio de questionário aplicado, *in loco*, aos alunos do 9º ano e do Ensino Médio com idade entre 12 a 17 anos. Ressalta-se que a escolha pela referida escola se dá pelo fato de ser a mais antiga e tradicional Instituição Educacional da cidade, a qual se situa na região central e atende mais de 2.000 alunos em seu núcleo estudantil, pertencentes de variados pontos do município e região. Com relação a faixa etária destaca-se que “se faz necessário compreender a prevalência deste fenômeno entre adolescentes brasileiros e entender quais problemas de comportamento e saúde mental estão associados ao uso desta mídia nesta população” (BRANDÃO, 2022).

No que se refere à composição textual, preza-se pela associação de elementos verbais e ilustrações de modo a facilitar a interpretação de seu conteúdo. Já a disponibilização será em formato digital com a intenção de ampla propagação em especial aos Institutos Educacionais para que os mesmos sejam disseminadores das informações contempladas fortalecendo, dessa forma, o processo de divulgação da temática e da pesquisa científica em todos os setores da sociedade.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Presente pesquisa encontra-se em fase de elaboração conforme informações contidas no quadro do Cronograma exposto abaixo.

Cronograma da pesquisa

Atividades	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Pesquisa do tema	X	X	X				
Pesquisa Bibliográfica	X	X	X				
Apresentação e discussão dos dados	X	X	X				
Redação e desenvolvimento da proposta de pesquisa	X	X	X	X	X	X	
Elaboração do questionário	X	X					
Aplicação do questionário aos alunos do Colégio Municipal Pelotense				X			
Observação e Interpretação dos dados dos questionários				X	X		
Elaboração da cartilha				X	X		
Ajustes da defesa					X	X	
Preparação para a defesa						X	
Apresentação do trabalho na SEMAC						X	
Apresentação do trabalho na SIIEPE						X	
Defesa							X

Fonte: as autoras

### 4. CONCLUSÕES

Acredita-se que esta proposta além de proporcionar a orientação sobre os possíveis riscos inerentes à exposição frequente ao *videogame*, também será guia de



entendimento sobre as implicações jurídicas, do reconhecimento do vício, em jogos eletrônicos *online*, com base nas denominações previstas no CID-11, no CDC e na CF, levando em conta o princípio da proteção integral de crianças e adolescentes, consideradas como pessoas vulneráveis. Em suma, é indispensável acentuar que a realização deste estudo também se destaca como importante reflexão para a área do Direito tendo em vista a identificação da possível violação de direitos de crianças e adolescentes, enquanto consumidores do mercado digital. E, ao mesmo tempo, proporciona aos estudantes do curso de Direito maiores discussões relacionadas ao tema, oportunizando a aproximação com a pesquisa e investigação científica, ferramenta considerada fundamental ao aprimoramento do desenvolvimento acadêmico e profissional.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRANDÃO, Luiza Chagas. **Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros**. 2022. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. doi:10.11606/T.47.2022.tde-15082022-133753. Acesso em: 14 de agosto de 2023.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.

\_\_\_\_\_. Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. **Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências**. Diário Oficial da União. Brasília, DF. 1990

**Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 24 de junho de 2023.

Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: **DSM-5** / American Psychiatric Association; tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento, et al.] ; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli [et al.]. – 5. ed. – Porto Alegre: Artmed, 2014.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de Orientação: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital** (2019-2021): #MENOS TELAS #MAIS SAÚDE. Rio de Janeiro, dez. 2019. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>. Acesso em: 24 de Julho. 2023, p. 3-4.

SUGG, Darren. **Build, explore, craft, and fight on july 25**. Fortnite, 8 jun. 2017. Acessado em: 15 de junho 2023. Online. Disponível em: <https://www.fortnite.com/news/build-explore-craft-and-fight-on-july-25?lang=en-US>