

O VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS *ON-LINE* E SUAS IMPLICAÇÕES NA PROTEÇÃO INTEGRAL DE ADOLESCENTES HIPERVULNERÁVEIS: UMA ANÁLISE SOB O PONTO DE VISTA DA VULNERABILIDADE, DO DIREITO À SAÚDE E DO DIREITO DO CONSUMIDOR

CAROLINA RODRIGUES SOARES¹; ANA FLÁVIA MANOEL ANTONIO²; BRUNA DOS SANTOS VARGAS³; MARCELLE DE OLIVEIRA GARCIA⁴; JÚLIA FÁTIMA GONÇALVES TORRES⁵; ANTONIA ESPÍNDOLA LONGONE KLEE⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – carolinarodriguesoares@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – anaflaviaantonio494@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – brunavargas144@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – marcelle.garc07@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – juliafgt@hotmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – antonia.klee@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Apresenta-se uma pesquisa em andamento, realizada no bojo do projeto guarda-chuva "Arte, iniciação à pesquisa e direito social à saúde: conexões entre graduação e pós-graduação na disciplina de Introdução ao Direito", desenvolvido sob a organização do grupo de ensino, extensão e pesquisa "Inventar: arte e construção do conhecimento jurídico" (CNPq), da Faculdade de Direito e do Programa de Pós-graduação em Direito da UFPel. Pretende-se, dessa forma, estudar as inter-relações entre direito à saúde, direito do consumidor, utilização de jogos eletrônicos e hipervulnerabilidade de adolescentes.

De início, é importante ressaltar que, com o objetivo de atrair o público jovem, as empresas de jogos eletrônicos dispõem de diversas práticas mercadológicas distintas e aperfeiçoadas que induzem os adolescentes (BRASIL, 1990) ao consumo. Esse fato pode ser constatado, por exemplo, no material publicitário Sugg (2017), que divulga o jogo *Fortnite*, da empresa *Epic Games*, adjunto a celebridades, campanhas publicitárias, promoções, entre outros tipos de jogabilidades que, além de conquistar novos consumidores, fazem com que se dediquem ao *game* e permaneçam durante longo período de tempo em frente às telas.

Diante disso, na contemporaneidade digital, embora se considere a tecnologia como instrumento importante de socialização, o Instituto de Psicologia (IP) da Universidade de São Paulo¹, por meio de uma pesquisa realizada com adolescentes brasileiros, constata que 85% dos jovens jogam *videogame* e, dentro desse percentual, 28% alcançaram os critérios do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI). Por meio desse estudo, pode-se afirmar que há evidências de que o uso abusivo de aparelhos eletrônicos interfere no que se considera saudável para o desenvolvimento dos adolescentes.

Sendo assim, com base nessas informações, o objetivo desta pesquisa é apresentar uma correlação entre o Direito à Saúde e o Direito do Consumidor por meio de uma análise sistemática da vulnerabilidade, enfocando a análise nas implicações do vício em jogos eletrônicos *on-line* definidas como enfermidade pelo CID-11². Para tanto, o problema central desta pesquisa se expressa no seguinte questionamento:

¹ USP. 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-maior-que-a-media-de-outros-paises/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

² 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 jul. 2023.

Quais as implicações do reconhecimento do vício em jogos eletrônicos *on-line* para a proteção, inclusive jurídica, da saúde dos adolescentes?

Para responder a esta pergunta, será realizada uma entrevista com alunos e alunas do Colégio Municipal Pelotense, com o intento de estabelecer o perfil dos adolescentes usuários de jogos eletrônicos e verificar se apresentam sintomas indicativos de vício para, então, relacionar a possível concordância com o DSM-5-TR³ e com o CID-11. Do mesmo modo, serão averiguadas as disposições presentes no ordenamento jurídico brasileiro relacionadas com a proteção da criança e do adolescente no que diz respeito à vulnerabilidade digital.

Por fim, será elaborada uma cartilha ilustrativa com informações concernentes ao resultado do estudo, apresentando indicações sobre os sintomas do vício assim como sugestões para coibir a dependência. A produção do material tem como objetivo articular a temática apresentada visando a contribuir com o acesso à informação, com o bem-estar e com a saúde dos adolescentes.

2. METODOLOGIA

Para o delineamento do estudo, utiliza-se a pesquisa de natureza qualitativa-quantitativa. A pesquisa qualitativa será utilizada para a identificação do perfil do adolescente, do seu comportamento e das suas motivações para serem usuários de jogos eletrônicos, bem como para a constatação dos prováveis sintomas indicativos de vício, de acordo com o DSM-5-TR e com o CID-11. A pesquisa quantitativa será utilizada para quantificar os resultados. Malhotra (2001, p. 155) descreve que “a pesquisa qualitativa proporciona uma melhor visão e compreensão do contexto do problema, enquanto a pesquisa quantitativa procura quantificar os dados e aplica alguma forma da análise estatística”.

Quanto ao objeto do trabalho, entende-se que compreende a classificação descritiva, tendo em vista que, para Triviños (1987, p. 110), “o estudo descritivo pretende descrever ‘com exatidão’ os fatos e fenômenos de determinada realidade”. Desse modo, a descrição será utilizada na análise da declaração dos alunos com relação à participação e disponibilidade de tempo para os jogos.

A presente pesquisa limita-se ao âmbito do Colégio Municipal Pelotense, situado no Município de Pelotas, no qual será realizada uma entrevista, por meio de questionário fechado aplicado aos alunos com idade entre 12 e 17 anos que estejam matriculados no 9º ano do Ensino Fundamental e em todos os anos do Ensino Médio. Consoante a isso, segundo Gil (2009, p. 121), entrevista consiste em “técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimento, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, temores [...].” Ainda, o autor expõe que desenvolver um questionário é manifestar, por meio de perguntas específicas, os objetivos da pesquisa, tendo em vista que os dados obtidos servirão como base para descrever as características do grupo estudado e, então, testar as hipóteses levantadas durante a pesquisa. Sendo assim, discorre-se sobre os resultados com base nos relatos dos estudantes em relação a perguntas que abarcam a identificação do perfil do aluno interpelando sobre sua idade, predileção por jogos, quantidade de horas diárias e tempo de participação no jogo em horas, meses ou anos, bem como a satisfação e a

³ AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais [recurso eletrônico]: DSM-5. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento et al.; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli et al. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. Disponível em: <https://www.institutopebioetica.com.br/documentos/manual-diagnostico-e-estatistico-de-transtornos-mentais-dsm-5.pdf>. Acesso em: 13 set. 2023.

participação em outras atividades sociais, assim como o tipo de sensação no momento da disputa *on-line*.

Assim, 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, e também pelo emprego da técnica de análise de dados, visto que se recorre à estatística descritiva, proveniente das respostas apresentadas pelos alunos participantes. Sendo assim, o referencial bibliográfico está pautado nos seguintes temas: proteção do adolescente, proteção do consumidor com relação a jogos eletrônicos *on-line*, Direito do Consumidor, Direito à Saúde, vulnerabilidade e hipervulnerabilidade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente pesquisa encontra-se em andamento e não possui resultados relevantes até o momento. Isso é, a pesquisa bibliográfica já foi concluída, a leitura e o fichamento dos textos doutrinários estão sendo realizados e o questionário está sendo elaborado. A Tabela do cronograma de pesquisa demonstra o estágio em que se está atualmente.

Tabela 1: CRONOGRAMA DO PROJETO

ANO: 2023

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	X	X			
Aplicação do questionário aos alunos do Colégio Municipal Pelotense					X		
Observação e interpretação dos dados dos questionários					X		
Elaboração da cartilha				X	X	X	
Preparação para a defesa					X	X	
Apresentação do trabalho na SIIPE						X	
Defesa							X

Fonte: as autoras.

4. CONCLUSÕES

Infere-se, portanto, que a inovação e a importância dessa pesquisa se dão mediante o combate da desinformação dos jovens e responsáveis sobre os possíveis indicativos de vício e, também, como aponta Brandão (2022, p. 45) em seu estudo, sobre os grandes prejuízos relacionados ao jogar problemático nessa faixa etária.

O trabalho tem como objetivo final evidenciar a vulnerabilidade digital dos adolescentes e acentuar a necessária análise sobre a possível violação de direitos fundamentais dos jovens, tais como a preservação do Direito à Saúde e a proteção desse grupo de pessoas sob o ponto de vista do Direito do Consumidor. Da mesma forma, o trabalho objetiva apontar a provável negligência do Estado na proteção das

vulnerabilidades dos adolescentes consumidores no mercado digital. Por fim, a pesquisa proporciona aos estudantes do curso de Direito uma reflexão sobre o tema, ao mesmo tempo em que incentiva a aproximação com a pesquisa e a investigação científica, ferramenta considerada fundamental para o aprimoramento do desenvolvimento acadêmico e profissional dos estudantes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais** [recurso eletrônico]: DSM-5. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento et al.; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli et al. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. Disponível em: <https://www.institutopebioetica.com.br/documentos/manual-diagnostico-e-estatistico-de-transtornos-mentais-dsm-5.pdf>. Acesso em: 13 set. 2023.

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 ago. 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. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 18 set. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

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-sobresaude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/> Acesso em: 24 jul. 2023.

SUGG, Darren. Build, explore, craft, and fight on july 25. **Fortnite**, 8 jun. 2017. Disponível em: <https://www.fortnite.com/news/build-explore-craft-and-fight-on-july25?lang=en-US>. Acesso em: 15 jun. 2023.

TRIVINOS, A. W. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.