

O VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS *ON-LINE*: ANÁLISE COLETADA A PARTIR DE FORMULÁRIO

GABRIELE GARCIA GOULART¹; ANA FLÁVIA MANOEL ANTONIO²; BRUNA DOS SANTOS VARGAS³; ISADORA SILVEIRA BOERI⁴; RODRIGO BARBOSA SILVEIRA⁵; ANTONIA ESPÍNDOLA LONGONI KLEE⁶;

¹Universidade Federal de Pelotas – ggabriele674@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – anaflaviaantonio34@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – brunavargas144@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas - isaboeri@hotmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas - Rodrigo_bsilveira@outlook.com

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

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa que aqui se apresenta é uma investigação em andamento e faz parte do projeto “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 do 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.

Para atrair o consumo do público infantil e adolescente, as empresas criadoras de jogos eletrônicos *on-line* utilizam diversas práticas comerciais. Entre essas práticas, destacam-se promoções e organizações de shows ao vivo, com a exibição de celebridades popularmente conhecidas por crianças e adolescentes. As empresas oferecem para os jogadores, mensalmente, novos conteúdos digitais 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. Assim, as empresas têm por finalidade alcançar fãs (consumidores) a partir dos oito anos de idade e, com isso, obter lucros consideráveis no mercado de consumo.

Embora a tecnologia seja um instrumento de socialização para o público jovem, há evidências no sentido de que o consumo de jogos eletrônicos *on-line* interfere no saudável desenvolvimento de crianças e adolescentes, destinatários da proteção integral, conforme o art. 227 da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 e o art. 1º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, Lei nº 8.069/1990). Uma pesquisa do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IP/USP) realizada com adolescentes brasileiros apontou que 85% dos jovens jogam *videogame* e, dentro desse percentual, 28% apresentam características do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI) (Instituto de Psicologia da USP, 2022). Além disso, o vício em jogos eletrônicos *on-line* foi definido como enfermidade pelo CID-11 (6C51) (World Health Organization, 2023).

Com base nessas informações, o objetivo da pesquisa é apresentar uma correlação entre a preservação da saúde de crianças e adolescentes e o consumo de jogos eletrônicos por meio de uma análise sistemática do Direito à Saúde e do Direito do Consumidor. Para tanto, a investigação tem como finalidade analisar o perfil e as motivações dos jovens consumidores de jogos eletrônicos em conjunto com a sua deliberação de tempo para o evento, com a intenção de verificar o grau de sujeição das crianças e adolescentes à atividade.

Para averiguar empiricamente os dados apontados pelo IP/USP, um questionário será aplicado aos alunos e às alunas entre 12 e 17 anos de idade matriculados no 9º ano do Ensino Fundamental e em todos os anos do Ensino Médio do Colégio Municipal Pelotense, em Pelotas. A escolha dessa escola se justifica por ser a mais antiga e tradicional instituição educacional da cidade, situar-se na região central do município e atender mais de 2.000 alunos oriundos das mais variadas regiões da cidade.

Nesse sentido, objetiva-se verificar como os jogos *on-line* estão repercutindo no comportamento dos adolescentes, com o intuito de detectar possíveis doenças ou fatores negativos causados pela exposição dos menores de idade aos jogos. Do mesmo modo, o estudo visa a analisar a proteção garantida pelo Código de Defesa do Consumidor (CDC, Lei nº 8.078/1990) aos adolescentes consumidores de jogos eletrônicos em conjunto com os preceitos do Direito à Saúde previstos na Constituição de 1988, partindo da presunção de vulnerabilidade desses jovens. Ressalta-se que as primeiras evidências apontam que os *videogames* estão no grupo das tecnologias mais viciantes e que pesquisas neurológicas apresentam semelhanças nas alterações cerebrais promovidas pelo uso das telas e substâncias psicoativas. Com relação a esse cenário, Picon, et al. (2015, p.56) expressa que “os transtornos relacionados com dependência de tecnologia atingem cerca de 6% da população, e conhecer esse problema é fundamental para quem trabalha com saúde mental e especialmente com psicoterapia”.

Destaca-se que o problema central da pesquisa se expressa na forma do seguinte questionamento: Quais são as implicações do reconhecimento do vício em jogos eletrônicos *on-line* para a proteção da saúde dos adolescentes, considerando que são vulneráveis nesta relação de consumo?

2. METODOLOGIA

Para a realização do trabalho, estão sendo utilizadas formas diferentes de pesquisa. Em um primeiro momento, empregou-se a pesquisa qualitativa, para compreender o contexto da problemática enfrentada, que é a análise do comportamento de jovens na sociedade de consumo e as consequências maléficas que o uso excessivo de jogos eletrônicos *on-line* podem causar para a saúde dos adolescentes, incluindo os prováveis sintomas indicativos de vício, de acordo com o DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2014) e com o CID-11. Também está sendo realizada uma pesquisa quantitativa, que será utilizada para quantificar os resultados obtidos por meio da coleta de informações a partir de um questionário que será respondido por adolescentes, com o intuito de analisar as proporções utilizadas com tais estatísticas. Assim, o objetivo é comparar as estatísticas publicadas com os relatos dos estudantes que serão entrevistados via questionário fechado. As perguntas do questionário abarcam a identificação do perfil do adolescente sobre sua idade, predileção por jogos *on-line*, quantidade de horas diárias de jogo, tempo de participação no jogo em horas, meses ou anos, satisfação e participação em outras atividades sociais e a identificação do tipo de sensação obtida no momento da disputa *on-line*. 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 [...]”. Sobre questionário, o autor expõe a seguinte observação:

Construir um questionário consiste basicamente em traduzir objetivos da pesquisa em questões específicas. As respostas a essas questões é que irão proporcionar os dados requeridos para descrever as características da população pesquisada ou testar as hipóteses que foram construídas durante o planejamento da pesquisa (Gil, 2009, p.140)

Para executar o presente estudo, torna-se necessária a utilização de técnicas de coleta de dados. Essa técnica se dá por meio da pesquisa bibliográfica, do uso de questionário e do emprego do processo de análise de dados. A técnica da estatística descritiva será empregada para analisar as respostas dos adolescentes participantes dos grupos que interagem nos jogos eletrônicos *on-line*. Por isso, o referencial bibliográfico está pautado nos seguintes temas: proteção jurídica do consumidor adolescente com relação aos jogos eletrônicos *on-line*, Direito do Consumidor, Direito à Saúde, vulnerabilidade e hipervulnerabilidade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho está sendo desenvolvido por etapas. Desde os meses de junho, julho e agosto de 2023 foram feitas a pesquisa do tema, a pesquisa bibliográfica, a apresentação e a discussão dos dados. Também estão sendo realizados a redação e o desenvolvimento da pesquisa. Em seguida, o questionário será aplicado e, posteriormente, será realizada a análise das respostas.

4. CONCLUSÕES

Os objetivos do presente trabalho são: (1) estabelecer as implicações jurídicas do reconhecimento do vício em jogos eletrônicos *on-line*, com base nas denominações previstas no CID-11, tendo em vista o princípio da proteção integral de crianças e adolescentes, considerando que são pessoas vulneráveis; (2) estudar o direito à saúde de crianças e adolescentes consumidores de jogos eletrônicos *on-line*; (3) verificar se a legislação brasileira de proteção à criança e ao adolescente regulamenta a prática de jogos eletrônicos do ponto de vista das relações de consumo; (4) elaborar uma cartilha com o intuito de informar sobre os comportamentos que indicam provável dependência em jogos eletrônicos, bem como apresentar alternativas comportamentais para não se tornar dependente.

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: 19 set. 2023.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 24 jul. 2023.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 19 set. 2023.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. **Código de Defesa do Consumidor.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 20 set. 2023.

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

PICON, F., et al. Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. **Revista Brasileira de Psicoterapia**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 44-60, agosto 2015.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **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-dejogos-eletronicos-como-doenca/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

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 jul. 2023.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Instituto de Psicologia. **Quase 30% dos adolescentes brasileiros fazem uso problemático de videogame, aponta estudo da USP.** Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/quase-30-dos-adolescentes-brasileiros-fazem-uso-problematico-de-videogame-aponta-estudo-da-usp/>. Acesso em: 19 set. 2023.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **International Classification of Diseases, 11th Revision:** The global standard for diagnostic health information. Disponível em: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f334423054>. Acesso em: 19 set. 2023.