

122 OS JOGOS VIOLENTOS E OS IMPACTOS À INTEGRIDADE PSÍQUICA DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Matheus Yugo Watakabe

Nakajima

Graduando, UniCesumar, Estudante, ra-24170405-2@alunos.unicesumar.edu.br

Nicolas Enrique Cardoso da Silva

Graduando, UniCesumar, Estudante, ra-24017523-2@alunos.unicesumar.edu.br

Tatiana Manna Bellasalma e Silva

Mestra, UniCesumar, Professora Orientadora, bellasalmaesilva@gmail.com

INTRODUÇÃO:

Esse estudo tematiza a análise dos jogos eletrônicos violentos que, apresentam conteúdos gráficos, narrativos ou temáticos relacionados a violência, podendo ser incluídas todas as formas de violência físicas ou psicológicas, os quais são frequentemente utilizados por crianças, adolescentes e jovens adultos.

Diante do exposto, é necessário lembrar que muitos desses jogos são altamente imersivos, com gráficos aprimorados que se aproximam da realidade, o que proporciona experiências intensas aos jogadores. Sendo que muitas vezes possuem um conteúdo violento que é praticado sem um contexto previamente definido, não sendo praticada de maneira fictícia contra monstros ou seres desvinculados da humanidade, assim como era antigamente. A violência nos jogos eletrônicos mais famosos na atualidade é praticada contra pessoas em situações cotidianas, muitas vezes infringindo legislações, o que pode estimular a violência aos jogadores, influenciando atitudes comportamentais e impactando diretamente o psicológico e emocional das pessoas que jogam.

O tema é relevante na atualidade, pois os jogos violentos estão presentes cada vez mais cedo na vida das sociedades, o que pode banalizar a violência desde a infância, impactando diretamente a vida adulta dessas pessoas.

Sua relevância é comprovada, explorando o caso real de 13 de março de 2019, no qual dois adolescentes armados e com trajes militares, baseados na temática do jogo Call of Duty, feriram e assassinaram diversas pessoas em uma escola de Suzano, São Paulo. (VARGAS,2019). Os adolescentes, segundo relato de testemunhas, jogavam frequentemente jogos com violência explícita, de temática militar.

O objetivo do estudo é analisar os impactos dos jogos eletrônicos violentos na sociedade contemporânea, principalmente na vida das crianças e adolescentes, e a falta de políticas públicas voltadas para a melhor utilização dos jogos. Entendendo assim, esses impactos na sociedade, de forma que permita o desenvolvimento de estratégias para garantir que os jogos sejam desfrutados de forma segura e responsável.

No presente trabalho não foram experimentadas dificuldades relativas a pesquisa e elaboração do mesmo.

PROBLEMA DE PESQUISA: Na atualidade existem projetos de lei, no Brasil, que regulamentam e criminalizam o acesso de jogos eletrônicos com conteúdo violento para pessoas inimputáveis, como por exemplo o Projeto de Lei 2566/2000, que estabelece penalidade a quem permitir o acesso de adolescentes a jogos eletrônicos que incentivem a

violência. Porém, é evidente que os jogos violentos se fazem presentes na realidade de diversos brasileiros, sejam eles crianças, jovens ou adultos, mas no Brasil existem leis que regulamentam os jogos violentos? São discutidas políticas públicas efetivas que fiscalizem o cumprimento das legislações vigentes relacionadas ao assunto? Ademais, para aceder à compreensão de um fenômeno é necessário, em primeiro lugar, descobrir qual ou quais são as suas causas, diante disso qual é o motivo de muitas vezes se atribuir a atitude dos jogadores aos jogos violentos? Portanto, diante das problemáticas apresentadas, é evidente a necessidade de o judiciário realizar o debate sobre o tema, estabelecendo normas e políticas públicas que efetivem o cumprimento das obrigações, nos termos das leis vigentes, para que os jogos não influenciem a atitude de seus jogadores na vida real.

OBJETIVO: Os jogos eletrônicos violentos causam um aumento nos comportamentos agressivos, segundo estudo da Sociedade Americana de Psicologia (APA), perceptível principalmente em crianças e adolescentes, as quais estão passando por uma fase de transição e desenvolvimento de personalidade, estando muito vulneráveis aos riscos do exterior, extremamente influenciadas por hábitos, observações e crenças, que desenvolvem sua personalidade. Portanto, o objetivo do trabalho é analisar como os jogos violentos impactam de algumas formas na vida da sociedade contemporânea, o que é enfatizado pela falta de políticas públicas relacionadas ao assunto. As políticas públicas são importantes para que os jogos eletrônicos não desempenhem um papel negativo na sociedade, sendo um fator essencial para que esses jogos sejam utilizados de forma segura e pelo público alvo correto. A falta dessas políticas gera uma lacuna no sistema judiciário, possuindo a lei escrita que não é aplicada no cotidiano da sociedade, o que se torna um obstáculo para a resolução do problema.

METODOLOGIA: Utilizou-se o método de pesquisa hipotético-dedutivo que parte do problema proposto que versa sobre a análise da temática acerca dos jogos violentos. Sendo que o método passou pela formulação de hipótese e por um processo de inferência dedutiva, o qual testa a predição da ocorrência de fenômenos abrangidos pela referida hipótese, mediante aplicação da técnica de pesquisa bibliográfica e documental, consistente na análise e estudo de obras, artigos científicos e na própria legislação pátria. Empregou-se a técnica de pesquisa monográfica.

RESULTADOS ALCANÇADOS: A pesquisa foi importante para conscientizar a sociedade sobre a atual influência negativa oculta que os jogos eletrônicos violentos exercem sobre as pessoas. Não existem legislações vigentes que regulamentem os jogos violentos, porém alguns entendimentos jurídicos podem ser aplicados no assunto. Para os jogos eletrônicos não desempenharem um papel negativo na sociedade se faz necessária a adoção de políticas públicas, as quais são fatores essenciais para que os jogos sejam utilizados de forma segura, que efetivem o cumprimento das legislações nos sentidos de fiscalização e orientação, para assim diminuir a influência exercida pelos jogos, na medida em que estes serão destinados ao público alvo correto. A adolescência é uma fase de transição por excelência, sendo a mais crucial do desenvolvimento humano, ou seja, os seres estão em formação e isso confere a eles uma proteção especial tanto pela Constituição Federal quanto pelo Estatuto da Criança e do Adolescente. Por este motivo, se atribui aos jogos violentos a atitude dos jogadores que entram em contato com estes e banalizam a violência,

sendo necessário incluir medidas de classificação rígidas, criando programas de conscientização sobre os impactos desses jogos, alertando os pais e educadores sobre os riscos de os consumir.

REFERÊNCIAS:

RABAY GUERRA, Gustavo; DE ANDRADE GERMANO, Carlos Eduardo. AMBIENTES UNIPESSOAIS DE HIPER-REALIDADE VIRTUAL: VIOLAÇÃO DE DIREITOS HUMANOS EM NOVAS DIMENSÕES. *Direito.UnB - Revista de Direito da Universidade de Brasília*, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 147–180, 2024. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistadedireitounb/article/view/47416>. Acesso em: 13 maio. 2024.

POLL, Roberta Eggert; CASTILHOS, Aline Pires de Souza Machado de. VIDEOGAMES E CRIMINALIZAÇÃO CULTURAL: ENSAIO SOBRE A (IN)DEPENDÊNCIA ENTRE JOGOS VIOLENTOS E AGRESSIVIDADE. *Revista Juridica Fadisma*, Porto Alegre, Rs, v. 14, p. 1-16, 13 maio 2024. Disponível em: <https://revista.fadismaweb.com.br/index.php/revista-juridica/article/view/61/69>. Acesso em: 13 maio 2024.

VILA, Joana Gomes. Jogos virtuais violentos e agressividade na adolescência: Qual a relação?: jogos virtuais violentos e agressividade na adolescência : qual a relação?. *Isipa Instituto Universitario*, Lisboa, Portugal, v. 1, p. 1-38, 10 jan. 2014. Disponível em: <https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/3765/1/18789.pdf>. Acesso em: 11 maio 2024.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 2566, de 14 de março de 2000. Estabelece penalidade a quem permitir o acesso de adolescente menor de 16 (dezesesseis) anos a jogos eletrônicos que incentivem a violência. Brasília, Câmara dos Deputados, Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=18321&fichaAmigavel=nao>. Acesso em: 11 maio 2024.

SILVA, Ricardo da Silveira e; SILVA, Tatiana Manna Bellasalma e; ROVER, Aires Jose; PEIXOTO, Fabiano Hartmann. DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS I: a interface dos direitos da personalidade e os jogos violentos the interface of personality rights and violent games. *Conpedi*, Florianópolis, Sc, v. 1, p. 6-19, 04 dez. 2020. Disponível em: <http://site.conpedi.org.br/publicacoes/nl6180k3/m4tcws6j/8381y4JGI3ZQ17Ed.pdf>. Acesso em: 11 maio 2024.