

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIREITO

Elisa Viana Dias Chaves

**A PROTEÇÃO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE CRIANÇAS E
ADOLESCENTES BRASILEIROS EXPOSTOS AOS 'JOGOS' DE
DESAFIO NA INTERNET**

Santa Maria - RS
2021

Elisa Viana Dias Chaves

**A PROTEÇÃO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE CRIANÇAS E
ADOLESCENTES BRASILEIROS EXPOSTOS AOS 'JOGOS' DE DESAFIO NA
INTERNET**

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Direito na área de Concentração Direitos Emergentes na Sociedade Global, da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Direito.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosane Leal da Silva

Santa Maria, RS
2021

Chaves, Elisa Viana Dias
A PROTEÇÃO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE CRIANÇAS E
ADOLESCENTES BRASILEIROS EXPOSTOS AOS 'JOGOS' DE DESAFIO
NA INTERNET / Elisa Viana Dias Chaves.- 2021.
156 p.; 30 cm

Orientadora: Rosane Leal da Silva
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de
Pós-Graduação em Direito, RS, 2021

1. Direitos da Criança e Adolescente 2. Direitos
Fundamentais 3. Doutrina da Proteção Integral 4. 'Jogos'
de desafio 5. Internet I. Leal da Silva, Rosane II.
Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.


Declaro, ELISA VIANA DIAS CHAVES, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

Elisa Viana Dias Chaves


**A PROTEÇÃO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE CRIANÇAS E
ADOLESCENTES BRASILEIROS EXPOSTOS AOS 'JOGOS' DE DESAFIO NA
INTERNET**

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Direito da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Direito.


Aprovado em 28 de setembro de 2021

Documento assinado digitalmente
 ROSANE LEAL DA SILVA
Data: 27/06/2022 14:19:38-0300
Verifique em <https://verificador.itl.br>

Rosane Leal da Silva, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Documento assinado digitalmente
 VALERIA RIBAS DO NASCIMENTO
Data: 27/06/2022 15:05:36-0300
Verifique em <https://verificador.itl.br>

Valéria Ribas do Nascimento, Dra. (UFSM)

Documento assinado digitalmente
 Josiane Rose Petry
Data: 28/06/2022 12:35:54-0300
CPF: 622.102.979-15
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Josiane Rose Petry Veronese, Dra. (UFSC)

Santa Maria, RS
2021

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos a todos que fizeram parte dessa trajetória, mas acima de tudo minha gratidão a Deus que me deu suporte, força e inspiração para seguir em frente diante das dificuldades.

À minha orientadora, Professora Rosane, agradeço imensamente por sua disponibilidade, extrema dedicação e comprometimento, em muito extrapolando a tarefa técnica de docente, me acolhendo com compreensão, amizade, paciência e empatia. Exemplo de profissional e ser humano admirável, sempre contribuindo positivamente com suas críticas e observações acerca da pesquisa.

Aos docentes do Curso de Pós Graduação em Direito que me oportunizaram conhecer e debater tantas obras de extrema relevância para minha formação acadêmica, desvelando novos horizontes ante a riqueza do conhecimento que generosamente compartilharam durante as aulas.

À querida Professora Adriane Giugni Silva, que com toda a sua experiência e notável conhecimento me guiou e incentivou incansavelmente no período que precedeu minha aprovação ao mestrado.

À minha tia Anabela Boução Viana, estrela guia de toda minha carreira, fonte de inspiração e exemplo de profissional justa e generosa.

À minha mãe, Glória Viana, que de tanto abdicou para estar ao meu lado, sendo meu porto seguro há tanto tempo, exemplo de mulher, mãe e profissional que tanto admiro, tornou tudo possível em minha vida.

Ao meu marido, Eduardo Chaves, por acreditar em meus sonhos e com amor estar sempre disposto a me apoiar.

Aos meus filhos, razão da minha existência, que me ensinam a cada dia a importância de nunca desistir de lutar pela proteção integral de todas as crianças e adolescentes.

RESUMO

A PROTEÇÃO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES BRASILEIROS EXPOSTOS AOS 'JOGOS' DE DESAFIO NA INTERNET

AUTORA: Elisa Viana Dias Chaves
ORIENTADORA: Dr.^a Rosane Leal da Silva

O presente estudo pretende analisar a vulnerabilidade de crianças e adolescentes ante os conteúdos perigosos e prejudiciais existentes nos chamados 'jogos' de desafio, verificando a ação dos atores encarregados da proteção integral no Brasil para a promoção e proteção de direitos fundamentais de crianças e adolescentes nesse contexto, para ao final apresentar alternativas a efetivação do melhor interesse da criança. Nos chamados 'jogos' de desafio, os praticantes são muitas vezes induzidos a automutilação, auto exposição a risco, e até mesmo ao suicídio. Tais condutas se transformaram em uma preocupação mundial ante sua rápida disseminação por meio da internet, razão pela qual o estudo do tema se mostra relevante, ao investigar se é possível afirmar que família, sociedade e Estado estão efetivamente cumprindo com seus deveres na promoção e proteção dos direitos fundamentais destes jogadores, para em seguida, verificando-se as insuficiências do atual sistema, apresentar alternativas para compatibilizar o avanço tecnológico e seus riscos, com a Doutrina da Proteção Integral. Para o seu desenvolvimento o presente trabalho foi fundamentado em Manuel Castells, Josiane Rose Petry Veronese, Rosane Leal da Silva e Lynn Rosalina Gama Alves, adotando-se o método de abordagem dedutivo, enquanto o método de procedimento utilizado é o monográfico e comparativo, o primeiro será utilizado para analisar exemplos de 'jogos' de desafio e seus riscos, o que permitirá a aproximação entre teoria e prática, enquanto o segundo será empregado na medida em que serão verificadas experiências realizadas em países integrantes da União Europeia para promover a proteção integral de crianças e adolescentes que participam de jogos de desafio, verificando se essas práticas poderiam ser replicadas no Brasil. Foi utilizada a técnica documental, com a elaboração de fichamentos e resumos com base nas leituras realizadas para o estudo do tema, bem como a técnica de observação direta de 'jogos' de desafio, especialmente os que são publicados no site *Youtube*. A falsa impressão de preparo dos "nativos digitais" para uma navegação segura se desconstituiu ao constatar a sua falta de maturidade, bem como a livre circulação de conteúdos prejudiciais e ilícitos no ambiente online, nesse cenário incumbe aos encarregados da proteção integral tornar a internet um ambiente mais seguro, promovendo os direitos fundamentais de crianças e adolescentes e uma vida digna, na qual lhes é permitido o exercício livre e protegido destes direitos.

Palavras-chave: Criança e adolescente. Doutrina da Proteção Integral. 'Jogos' de desafio.

ABSTRACT

THE PROTECTION OF THE FUNDAMENTAL RIGHTS OF BRAZILIAN CHILDREN AND ADOLESCENTS EXPOSED TO CHALLENGE 'GAMES' ON THE INTERNET

AUTHOR: Elisa Viana Dias Chaves
ADVISOR: Rosane Leal da Silva

The present study intends to analyze the vulnerability of children and adolescents in the face of dangerous and harmful content existing in the so-called challenge 'games', verifying the action of the actors in charge of integral protection in Brazil for the promotion and protection of fundamental rights of children and adolescents in this context. context, in order to finally present alternatives for the realization of the best interest of the child. In the so-called 'games' of challenge, practitioners are often induced to self-mutilation, self-exposure to risk, and even suicide. Such behaviors have become a worldwide concern in view of their rapid dissemination through the internet, which is why the study of the subject is relevant, when it investigates whether it is possible to affirm that family, society and the State are effectively fulfilling their duties in the promotion and protection of the fundamental rights of these players, and then, verifying the shortcomings of the current system, present alternatives to reconcile technological advances and their risks, with the Doctrine of Integral Protection. For its development, the present work was based on Manuel Castells, Josiane Rose Petry Veronese, Rosane Leal da Silva and Lynn Rosalina Gama Alves, adopting the deductive method of approach, while the method of procedure used is the monographic and comparative, the the first will be used to analyze examples of challenge 'games' and their risks, which will allow the approximation between theory and practice, while the second will be used insofar as experiences carried out in member countries of the European Union to promote integral protection will be verified of children and adolescents who participate in challenge games, verifying whether these practices could be replicated in Brazil. The documentary technique was used, with the elaboration of files and summaries based on the readings carried out for the study of the theme, as well as the technique of direct observation of challenge 'games', especially those that are published on the Youtube website. The false impression of being prepared by "digital natives" for safe navigation is deconstructed when their lack of maturity is verified, as well as the free circulation of harmful and illegal content in the online environment, in this scenario it is up to those in charge of integral protection to make the internet a safer environment, promoting the fundamental rights of children and adolescents and a dignified life, in which they are allowed the free and protected exercise of these rights.

Keywords: Child and adolescent. Challenge 'games'. Doctrine of Integral Protection.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | | |
|------------|--|----|
| Figura 1 - | Atividades realizadas na internet | 35 |
| Figura 2 - | Atividades na internet envolvendo multimídia e entretenimento | 37 |
| Figura 3 - | Contato com conteúdos sensíveis e de auto-dano. | 41 |
| Figura 4 - | Manutenção da classificação indicativa de jogo após reclassificação. | 97 |

LISTA DE TABELAS

| | | |
|------------|---|-----|
| Tabela 1 - | Comparativo da repartição de despesas entre as Decisões nº 276/99/CE e nº 1151/2003/CE | 102 |
| Tabela 2 - | Comparativo da redação do art. 122 do Código Penal, antes e depois da alteração promovida pela Lei Ordinária nº 13.968/2019 | 115 |

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|------------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 10 |
| 2 | DA INFÂNCIA TRADICIONAL À INFÂNCIA MEDIADA POR TECNOLOGIAS: O LAZER E A DIVERSÃO E OS RISCOS DOS JOGOS VIRTUAIS..... | 14 |
| 2.1 | DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS AO NOVO PLAYGROUND DIGITAL..... | 24 |
| 2.2 | JOGOS DIGITAIS E 'JOGOS' DE DESAFIOS NA INTERNET: REVELANDO NOVOS RISCOS À INFÂNCIA..... | 45 |
| 3 | ENTRE CORPOREIDADE E VIRTUALIDADE: ANTECEDENTES HISTÓRICOS E OS LIMITES DA PROTEÇÃO INTEGRAL DIANTE DOS JOGOS DE DESAFIO..... | 70 |
| 3.1 | A PROTEÇÃO INTEGRAL ENTRE AS PROMESSAS NORMATIVAS E A SUA DIFÍCIL EFETIVAÇÃO: QUEM PROTEGE OS PLAYERS?..... | 74 |
| 3.2 | DAS EXPERIÊNCIAS INTERNACIONAIS AO CONTEXTO BRASILEIRO: ALTERNATIVAS PARA TUTELAR OS DIREITOS FUNDAMENTAIS DOS JOGADORES..... | 98 |
| 4 | CONCLUSÃO..... | 127 |
| | REFERÊNCIAS..... | 134 |

1 INTRODUÇÃO

Crianças e adolescentes historicamente foram relegados à condição de inferioridade e incompletude, sendo longo o processo de compreensão de suas peculiaridades e tratamento prioritário diferenciado. Embora a evolução dessa concepção varie ao longo do tempo e em razão de fatores como cultura, sexo, raça, dentre diversos outros, na atualidade chega-se ao entendimento de que crianças e adolescentes são sujeitos de direitos, merecedores de absoluta prioridade, sendo a promoção de seus direitos fundamentais responsabilidade da família, Estado e sociedade.

O lazer é direito fundamental reconhecido igualmente à crianças e adolescentes, fazendo parte de seu desenvolvimento desde a mais tenra idade, sendo as brincadeiras com seu próprio corpo e as interações com a família e seus pares fundamentais ao seu desenvolvimento neurológico e psicomotor. As brincadeiras fazem parte de uma cultura lúdica em que há transmissão intergeracional, a qual estreita as relações e desenvolve a percepção acerca das interações do cotidiano. Embora tão presentes, principalmente na infância, as brincadeiras tradicionais passaram a dividir espaço, nas últimas décadas, com uma nova forma de divertimento, o lazer digital, decorrente do avanço das tecnologias, em especial da internet.

A internet revolucionou a forma de se comunicar, relacionar, informar e também de brincar, inseriu a criança e o adolescente em um universo em que é possível interagir com pessoas e conteúdo de diferentes culturas, eliminou barreiras e encurtou distâncias, mas paralelamente revelou novos riscos dentro desse ambiente inovador. A sensação de liberdade e empoderamento por trás das telas instiga os usuários a um comportamento por vezes distinto de sua “vida real”, se revelando da forma como gostaria de ser visto e não necessariamente da forma que realmente é. Sendo a infância e adolescência fases de formação de personalidade e autoafirmação, por vezes acabam sendo influenciados pelo comportamento de seus pares ou mesmo de seus “ídolos”, os quais, se antes eram pessoas inatingíveis, na atualidade são outros adolescentes semelhantes, que alcançam a “fama” por meio da publicação de um recorte de sua própria vida, sob a ótica que desejam parecer, ou ainda, pela transmissão de desafios, nos quais se autoafirmam com a realização de tarefas, muitas vezes perigosas, propostas pelos próprios internautas.

Nesse contexto, surgem os chamados 'jogos' de desafio, pelos quais crianças e adolescentes são induzidos a imitar comportamentos de autolesão, autoexposição à perigo, levando em muitos casos à graves sequelas ou mesmo à morte. Os 'jogos' de desafio, apesar de constituírem uma prática antiga, tomaram uma grande proporção nos últimos dez anos em razão da popularização da internet, o que facilitou sua disseminação através dos vídeos, em especial no site *Youtube*. Diante da universalização desses riscos, violando direitos fundamentais de crianças e adolescentes, pretende-se, na presente pesquisa, analisar a atuação dos encarregados da proteção integral no Brasil para a promoção e proteção de direitos fundamentais de crianças e adolescentes ante os 'jogos' de desafios na internet e propor alternativas a sua efetivação.

Nesse norte, será analisado o papel desempenhado por cada um desses encarregados ao serem confrontados pelos 'jogos' de desafio, de modo a responder o seguinte problema de pesquisa: Considerando a adoção da Doutrina da Proteção Integral de crianças e adolescentes adotada pelo Brasil e o atual cenário dos 'jogos' virtuais de desafio, é possível afirmar que família, sociedade e Estado estão efetivamente cumprindo com seus deveres na promoção e proteção dos direitos fundamentais destes jogadores? Em caso negativo, quais seriam as alternativas para a implementação da mencionada Doutrina?

Para a efetivação da referida análise tomou-se como base os trabalhos de Manuel Castells, Josiane Rose Petry Veronese, Rosane Leal da Silva e Lynn Rosalina Gama Alves. O estudo da sociedade em rede foi, dessa forma, diretamente influenciado pelas pesquisas de Manuel Castells, enquanto a questão da proteção e promoção dos direitos de crianças e adolescentes teve seus fundamentos nos trabalhos de Josiane Rose Petry Veronese e Rosane Leal da Silva, sendo que esta última autora foi também o referencial no que tange às interações entre os direitos da infante-adolescência e internet. Por último, quanto aos jogos virtuais, sustentou a presente pesquisa os estudos de Lynn Rosalina Gama Alves.

O método de abordagem utilizado escolhido foi o dedutivo, enquanto o método de procedimento é o monográfico e comparativo. O método monográfico é utilizado para realizar a análise de exemplos de 'jogos' de desafio e seus riscos, o que permitirá a aproximação entre teoria e prática. Já o método de procedimento comparativo será empregado na medida em que serão verificadas experiências realizadas em países integrantes da União Europeia para promover a proteção

integral de crianças e adolescentes que participam de jogos de desafio, verificando se essas experiências poderiam ser replicadas no Brasil.

No que tange à técnica utilizada, optou-se pela documental, com a elaboração de fichamentos e resumos com base nas leituras realizadas para o estudo do tema. Aliado a esse aporte, foi utilizada a técnica de observação direta de 'jogos' de desafio, especialmente os que são publicados no site *Youtube*.

A presente pesquisa foi estruturada em dois capítulos, sendo o primeiro deles intitulado "Da infância tradicional à infância mediada por tecnologias: o lazer e a diversão e os riscos dos jogos virtuais" no qual é realizada uma abordagem histórica, demonstrando a evolução da concepção da infância e seus direitos, até que se alcance o atual estágio em que se adotou a Doutrina da Proteção Integral no ordenamento jurídico brasileiro, por meio da qual incumbe à família, ao Estado e a Sociedade a responsabilidade pela proteção e promoção dos direitos de crianças e adolescentes.

Em seguida, analisa-se o exercício do direito ao lazer desde a primeira infância e a importância da brincadeira ao desenvolvimento, demonstrando a transição do brincar tradicional ao brincar em um universo digital, sua utilização em paralelo e a inserção da criança e adolescente em uma sociedade em rede, os benefícios e os riscos dessas relações e a atuação da família, Estado e sociedade. O envolvimento proporcionado pelos jogos virtuais é também destacado, demonstrando suas ambivalências e a forma como a indústria se aproveita da hipervulnerabilidade do consumidor infanto-adolescente no ambiente virtual. O estudo acerca dos jogos virtuais tem por objetivo demonstrar a capacidade de envolvimento proporcionado ao jogador e a influência positiva ou negativa que essa ferramenta é capaz de realizar, sendo o conteúdo veiculado por esse meio uma importante questão quanto ao desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Ainda no primeiro capítulo é esclarecido o significado dos chamados 'jogos' de desafio, a forma como crianças e adolescentes tem acesso e as possíveis violações de direitos contidas na disseminação dessa espécie de conteúdo, ocasião em que foi utilizada a observação direta não participativa, principalmente no site *Youtube*, para identificar uma pequena amostra dos desafios mais populares, tanto em número de acessos como em repetição ao longo dos últimos 10 anos.

No capítulo seguinte: "Entre corporeidade e virtualidade: os limites da proteção integral diante dos jogos de desafio", é realizado um levantamento histórico

acerca da evolução normativa da afirmação dos direitos de crianças e adolescentes. O atual regramento destinado à proteção do direito ao lazer de crianças e adolescentes é também objeto de discussão, de modo a verificar sua compatibilidade e suficiência ante a realidade da atual sociedade em rede. Considerando que os 'jogos' de desafio constituem um problema mundial, o presente trabalho realiza uma análise do tratamento concedido aos conteúdos prejudiciais e ilícitos no âmbito europeu, de modo a verificar de que maneira as estratégias e ações utilizadas naquele cenário poderiam ser replicadas ou adaptadas ao contexto nacional, considerando que esta é uma preocupação existente naquele continente há mais de trinta anos.

A atuação de ONGs e do atual estágio em que se encontra o Brasil no que tange à conscientização acerca dos riscos dos conteúdos livremente disponibilizados no meio online é igualmente verificado, para em seguida apresentar algumas propostas, de modo a contribuir para a compatibilização da Doutrina da Proteção Integral com as interações virtuais de crianças e adolescentes, notadamente as que se referem aos 'jogos' de desafio na internet. Observa-se ainda que a pesquisa se encontra igualmente adequada à linha de pesquisa dos Direitos da Sociedade em Rede, considerando na presente dissertação intenta-se investigar violações aos direitos fundamentais decorrentes de práticas cibernéticas, situação que atinge crianças e adolescentes internautas situados em distintas partes do planeta, a revelar que o tema apresenta problemática social e jurídica típica da sociedade em rede.

A presente investigação científica alinha-se com as pesquisas realizadas no Núcleo de Direito Informacional do Curso de Direito da Universidade Federal de Santa Maria, cuja preocupação principal é com a defesa dos direitos fundamentais em face do desenvolvimento tecnológico. Mediante este projeto busca-se trazer uma contribuição original à sociedade por meio da pesquisa da relação entre a proteção aos direitos fundamentais de crianças e adolescentes e as formas de prevenção, conscientização e do diálogo sobre os riscos que representam os jogos de desafio da internet, contudo, sem que se pretenda esgotar o tema, extremamente amplo e em constante evolução.

2 DA INFÂNCIA TRADICIONAL À INFÂNCIA MEDIADA POR TECNOLOGIAS: O LAZER E A DIVERSÃO E OS RISCOS DOS JOGOS VIRTUAIS.

O presente capítulo é iniciado com uma breve retomada histórica acerca da evolução da concepção da infância, abordando o tema sob a ótica europeia acerca do assunto, em razão da maior profundidade dos estudos a respeito do tema naquele continente, contudo, a análise tornará possível ao final da presente seção traçar um paralelo entre o desenvolvimento no âmbito europeu e brasileiro. Inobstante a pesquisa seja diretamente relacionada com as novas formas de divertimento de crianças e adolescentes, é necessária uma análise da maneira que o sentimento de infância, e conseqüentemente o reconhecimento e o respeito por meio da promoção dos direitos desses sujeitos em desenvolvimento se estruturou, para que se possa compreender de que maneira as tecnologias da informação e comunicação foram e são intimamente ligadas a evolução dessa concepção.

O sentimento de infância, tal qual concebido nos dias atuais, com as particularidades de tratamento dessa específica fase de desenvolvimento, diferenciando crianças e adultos, reconhecendo sua imaturidade física, moral e psíquica, passou por um longo processo de amadurecimento até que alcançasse o presente entendimento de crianças e adolescentes como sujeitos de direitos, merecedoras da maior atenção dos pais, Estado e sociedade.

Historicamente as crianças foram tratadas como seres insignificantes, incompletos, até mesmo objetificados, sendo a infância uma fase transitória e sem importância, pensamento que predominou desde a Antiguidade (4.000 a.C à 476 d.C, aproximadamente) até por volta do século XVII, conforme apontam os estudos de Ariès (1986, p.57). A infância tradicionalmente era concebida como um período de incertezas, com a alta taxa de mortalidade inexistindo um sentimento profundo de amor em relação às crianças, sendo sua duração restrita ao período em que os cuidados por parte da mãe ou ama mostravam-se essenciais. Tão logo a criança adquiria certa independência, o que ocorria por volta dos sete anos de idade, passava a ser considerada apta a auxiliar no trabalho e atividades domésticas, sendo de forma muito comum enviadas a outras famílias para que prestassem serviços domésticos, na condição de aprendizes ou aprendessem outro ofício (ARIÈS, 1986, p. 228).

Inobstante o reconhecimento do valor dos estudos de Ariès acerca da concepção de infância, Colin Heywood destaca a importância de entender essa fase da vida como uma construção social, um processo dialético e sinuoso sujeito a variações decorrentes de diversos fatores do contexto cultural, econômico, religioso e temporal, em que as crianças estão inseridas, o que o leva a defender uma menor homogeneização no que diz respeito a esse tratamento (HEYWOOD, 2018, p. 19). Diante dessa observação, destaca-se a concepção da infância no período da antiguidade clássica, especialmente analisando a civilização grega, a qual por meio de Atenas notoriamente concedeu especial atenção à educação, destacando-se pela valorização da literatura, cultura, oratória e filosofia. Platão, em suas obras “A República” e “As Leis”, se aproxima da concepção de infância acima retratada por Ariès, negando a importância do significado da existência da criança em seu momento presente, colocando-a em posição subalterna a do adulto, concebendo a vida da criança como um ser em potencial, cuja educação se mostra importante em razão de suas eventuais projeções políticas no futuro (KOHAN, 2003, p.16).

Dessa maneira, embora exista uma preocupação com a formação educacional das crianças, essa não é devida a uma valorização do desenvolvimento de suas capacidades pessoais naquele momento, mas sim, por uma projeção do que aquela pessoa poderá um dia significar para a *pólis*. Contudo, é necessário reconhecer que apesar da inferiorização das crianças, a existência de um sistema de educação que de alguma forma investe na formação educacional nessa idade é de relevância incontestável para o surgimento de uma consciência acerca da importância dessa fase da vida, ainda que o problema filosófico enfrentado seja o alcance da *pólis* idealizada, e não especificamente a infância em si.

Já em Roma, a contribuição pode ser atribuída à Quintiliano (35 à 95 d.C), que em seus estudos destaca a importância do pudor em relação às crianças, preservando-lhes de assuntos e comportamentos de cunho sexual. Quintiliano, como professor, tinha seus estudos diretamente ligados à educação, prezava não apenas pela educação formal, em termos de oratória e retórica, mas também se preocupava com a formação moral do indivíduo, entendendo como inadequado o contato de infantes com determinados conteúdos, em especial os de natureza sexual, os quais, em sua concepção, deveriam causar vergonha aos adultos por não escondê-los (POSTMAN, 2006, p.13).

A importância das ideias de Quintiliano em relação à vergonha reside na preocupação em proteger a infância, entendendo-a como um período da vida em que o contato com alguns assuntos deve ser restringido, pois incompatíveis com sua maturidade psicológica, demonstrando o reconhecimento da necessidade de cuidados especiais com aquela faixa etária. Sua contribuição também decorreu da valorização da retidão de caráter e do conhecimento do mestre em razão de sua influência sobre a formação dos alunos. Por meio de sua obra “Instituições Oratórias” redigiu verdadeiro tratado de educação e formação moral, valorizando o sistema de recompensas em detrimento da utilização de castigos físicos em crianças, entendendo estes como atemorizadores e formadores de pessoas submissas. Ademais, entendia a alternância entre trabalho e recreação como fundamental à aprendizagem (SABIONE, 2009, p. 40-41).

Embora Quintiliano se aproxime das ideias de criança como ser incompleto e como uma possibilidade futura, por outro lado é possível perceber que em muito a compreensão da infância avançou, diante da atenção e cuidados dirigidos diretamente a essa fase da vida e da ênfase na compreensão da educação infantil de maneira global, abrangendo o aspecto formal e moral do indivíduo. Certamente o pensamento de Quintiliano pode ser considerado bastante avançado para a sociedade da época, especialmente quando levado em consideração que a primeira lei a proibir o infanticídio surgiu em 374 d.C, o que corrobora a indiferença geral acerca da infância de três séculos antes, época de Quintiliano.

Inobstante todo o avanço da educação e da alfabetização ocorrido no período da Antiguidade e o início da formação de uma consciência mínima acerca da importância da infância e de seu tratamento diferenciado, no período da Idade Média (século V ao século XV) ocorreu verdadeiro retrocesso. Tal retrocesso foi também observado no âmbito artístico, intelectual, filosófico e institucional, sendo toda essa regressão refletida também na concepção de infância, acentuando a percepção dessa fase como insignificante, sem qualquer relevância (POSTMAN, 2006, p. 14).

O fim extremamente precoce da infância, obrigava as próprias crianças a adquirir autonomia e se transformar em pequenos adultos, repletos de responsabilidades e deveres, mas ainda sem quaisquer direitos (ARIÈS, 1986, p. 69-70). Com o fim da preocupação com a educação, conseqüentemente crianças estavam cada vez mais envolvidas em um mundo de adultos, com conteúdos, hábitos e comportamentos inadequados, inexistindo consciência acerca de uma

necessária proteção, eis que aquela fase era tratada com indiferença e desimportância. A vergonha e a moralidade defendidas por Quintiliano foram abandonadas, não havendo segredos a serem guardados daquela fase da vida. Como bem demonstra Postman (2006, p. 19):

A ideia de esconder os impulsos sexuais era estranha aos adultos, e a ideia de proteger as crianças dos segredos sexuais, desconhecida. [...] Realmente, na Idade Média era bastante comum os adultos tomarem liberdades com os órgãos sexuais das crianças. Para a mentalidade medieval tais práticas eram apenas brincadeiras maliciosas. A falta de alfabetização, a falta do conceito de educação, a falta do conceito de vergonha – estas são as razões pelas quais o conceito de infância não existiu no mundo medieval.

A adultização da criança era retratada também na arte, que após longo período em que sequer eram dignas de registro nas pinturas, passaram a ser representadas por meio de crianças em forma de adultos em miniatura, sem qualquer traço infantil em suas feições. Da mesma maneira as roupas utilizadas pelas crianças eram trajes sem distinção quanto à faixa etária, tão somente diferenciando-as em razão da classe social que ocupavam (ARIÈS, 1986, p. 70). No que diz respeito às diversões com que se ocupavam as crianças é possível perceber que não encontravam um afastamento do tipo de divertimento dos adultos, tal qual a insignificância com a qual era tratada a infância, era também tratada a dimensão da ludicidade das crianças. Embora estas costumeiramente utilizassem bola, pião, cavalo de pau, bonecas, jogos de rimas e mímica para seu lazer, também lhes era possível participar de jogos de cartas, apostas e jogos de azar em geral, especialmente a partir de seus sete anos de idade, quando já apresentavam maior compreensão acerca da sistemática dos jogos. Nessa mesma idade já passavam a ser afastadas dos lazes tradicionais infantis referidos e aproximadas do trabalho e da escolarização, bem como do aprendizado de tiro, caça, montaria, isto é, diretamente inseridas em um universo adulto (ARIÈS, 1986, p. 87-88).

A noção de moralidade construída durante o período da Antiguidade e defendida por Quintiliano era, na Idade Média, reservada ao pensamento de uma minoria elitizada, sendo a questão da prática dos jogos de azar tratada em geral com extrema naturalidade. Excepcionava-se, contudo, no século XV, a posição da Igreja medieval, a qual, em outro extremo, condenava absolutamente toda espécie de lazer, inclusive entre os alunos da educação colegial e universitária pelas quais eram

responsáveis, cuja faixa etária era de 10 a 15 anos (ARIÈS, 1986, p. 109). Inobstante o moralismo extremado da Igreja e de determinada parcela moralista da população retratado em relação aos jogos e à educação, naquele momento passava a ser reconstruído o sentimento de proteção em relação à infância, uma vez que de alguma maneira as crianças eram resguardadas de determinadas condutas, fazendo-se distinção entre um mundo de adultos e crianças. Havia, ainda no século XV, dentro dessa parcela moralizadora da população, o entendimento do mestre não apenas como responsável pela educação formal dos alunos, mas também por sua formação moral, razão pela qual foi instituído um regime disciplinar rigoroso nas escolas, com duas percepções principais: a fraqueza da infância e a responsabilidade moral dos mestres (ARIÈS, 1986, p. 180), sendo a educação fundada na humilhação e castigos físicos dos alunos, esse tratamento distinguia as crianças que a suportavam e os adultos livres.

O pensamento moralista radical da Igreja perdurou até aproximadamente o século XVII, quando os jesuítas passaram a flexibilizar a vedação ao lazer e compreender os jogos sob uma dimensão educacional, estimulando sua utilização de maneira disciplinada e regrada, escolhendo aqueles que seriam considerados aproveitáveis sob aspectos intelectuais e físicos. Ao longo do século XVIII a concepção da atividade física por meio dos jogos foi se transformando, evoluindo de atividade semicriminosa para a consideração como prática importante pela medicina e em seguida associada a um caráter nacionalista, sob a justificativa que a cultura física preparava os jovens para a guerra (ARIÈS, 1986, p. 112-113). Dessa forma, o jogo passou a ser aceito e valorizado, sendo a sua dimensão educativa reconhecida e difundida, a exemplo do jogo de cartas educativo, criado pelo frade franciscano Thomas Murner, utilizado de forma a trazer ludicidade ao ensino da filosofia aos jovens, obtendo êxito pela dinamicidade concedida ao aprendizado (KISHIMOTO, 1990, p. 40). Destaca-se que a partir do século XVIII o jogo deixou de figurar como instrumento educativo privativo dos nobres, sendo difundido nas demais classes e também utilizado como meio de divulgação de ideias e influência popular, a exemplo dos jogos que exaltavam a glória dos reis (KISHIMOTO, 1990, p. 41).

Sendo a Igreja responsável pela escolarização, as práticas e comportamentos admitidos e estimulados eram de suma importância para a formação do pensamento da sociedade, o que obviamente abrangia a formação do sentimento de infância. A escolarização por muito tempo agrupou diversas faixas etárias em um mesmo

ambiente de sala de aula, inexistindo classes divididas em razão da idade, mas sim em função de suas capacidades, assim, até aproximadamente o século XVIII as escolas funcionavam reunindo em um mesmo auditório estudantes de 10 a 25 anos de idade. A divisão das classes em razão da idade somente foi organizada no início do século XIX, bem como a regularização do ensino em ciclos anuais (ARIÈS, 1986, p 176-177).

A instituição do ensino regular e a divisão de classes em razão da idade fortaleceu a concepção de um sentimento de infância no sentido da natureza diferenciada desses indivíduos, o investimento em educação de crianças e jovens tinha a preocupação com a formação de adultos instruídos, afastava-se a ideia de fase transitória biologicamente necessária para aproximação de um período formativo do indivíduo. Dessa forma, ao mesmo tempo em que distinguiu o universo de adultos e crianças, promoveu também um prolongamento da infância, uma vez que ao iniciarem seus estudos cada vez mais cedo as crianças ficavam afastadas do trabalho e, conseqüentemente, o convívio com os adultos passava a ser limitado, bem como o contato com comportamentos e conteúdos dessa faixa etária, ante o rigor disciplinar das escolas da época (POSTMAN, 2006, p. 36).

Como esclarece Pinto (1997, p. 44):

As mudanças de sensibilidade que se começam a verificar a partir do Renascimento tendem a diferir a integração no mundo adulto cada vez para mais tarde, e a marcar, com fronteiras bem definidas, o tempo da infância, progressivamente ligado ao conceito de aprendizagem e de escolarização. Importa, no entanto, sublinhar que se tratou de um movimento extremamente lento, inicialmente bastante circunscrito às classes mais abastadas.

A partir do momento em que os alunos foram divididos por idade outras peculiaridades começaram a ser notadas, as especificidades da infância que antes não eram percebidas foram evidenciadas, características sociais, intelectuais e cognitivas de cada etapa do desenvolvimento foram reconhecidas e passaram a ser estudadas. A escolarização formal transformou o modo de conceber a infância dentro e fora das escolas, a exigência da alfabetização e a estruturação do currículo escolar hierarquizou o conhecimento e distinguiu definitivamente as etapas de desenvolvimento infantil (POSTMAN, 2006, p. 39). A sociedade essencialmente oral da Idade Média foi pouco a pouco convertida em uma sociedade simbólica, que primava pela alfabetização, sendo a leitura uma característica distintiva entre

crianças e adultos, o que foi acentuado no século XV, com o surgimento da prensa tipográfica.

Como assevera Postman (2006, p. 32):

O que aconteceu, simplesmente, foi que o Homem Letrado tinha sido criado. E ao chegar, deixou para trás as crianças. Pois, no mundo medieval, nem os jovens nem os velhos sabiam ler e seu interesse era o aqui e agora, o “imediate e local”, como disse Mumford. E por isso que não havia necessidade da ideia de infância, porque todos compartilhavam o mesmo ambiente informacional e, portanto, viviam no mesmo mundo social e intelectual. Mas, quando a prensa tipográfica fez a sua jogada, tornou-se evidente que uma nova espécie de idade adulta tinha sido inventada. A partir daí a idade adulta tinha de ser conquistada. Tornou-se uma realização simbólica e não biológica. Depois da prensa tipográfica, os jovens teriam de se tornar adultos e, para isso, teriam de aprender a ler, entrar no mundo da tipografia. E para realizar isso precisariam de educação. Portanto a civilização europeia reinventou as escolas. E, ao fazê-lo, transformou a infância numa necessidade.

A prensa tipográfica pode ser compreendida como uma das primeiras tecnologias da informação e comunicação a influenciar a concepção de infância, conforme mencionado, a ampla acessibilidade da sociedade aos livros tornou uma prioridade a alfabetização e a formação educacional das crianças. Além do letramento separar adultos e crianças, a acessibilidade aos livros, agora produzidos em maior escala, reformulou todo o pensamento da época, por meio da difusão da informação e formação do conhecimento que foram dessa forma facilitados, incentivando a pesquisa e sua publicação, além da ampliação do acesso a toda espécie de literatura. A especialização do conhecimento atingiu inclusive a infância por meio da publicação de obras de pediatria, que surgiram ainda no mesmo século que inventada a prensa tipográfica. A importância da tipografia para a infância reside no fato de que ao direcionar o conhecimento por meio de livros, sob a supervisão de pais e professores, a criança foi afastada dos assuntos cotidianos inadequados à sua faixa etária, por meio de uma maior conscientização social acerca do tema, abandonando-se o costume de mesclar o mundo adulto e infantil em um só, novamente adotando a ideia de moralidade, de modo a preservá-los de assuntos inapropriados para o seu estágio de desenvolvimento (POSTMAN, 2006, p. 41).

Paralelamente a esse mundo disciplinado, letrado e moralizado, permanecem as ideias do antigo regime nas classes mais baixas, a criança, objetificada, passa a ser utilizada no trabalho nas indústrias e nas minas, durante a Revolução Industrial (séculos XVIII e XIX), tratada como mão-de-obra barata e sem quaisquer direitos, foi

necessário avançar mais um século para que os pensamentos acerca da infância fossem desenvolvidos e se chegasse à atual concepção de criança como sujeito de direitos, por meio de diplomas legais que passaram a proteger e promover crianças e adolescentes – tema que será abordado em detalhes em seção específica. Importa salientar, que inobstante grande parcela da população permanecesse a dar tratamento objetificador à parte das crianças, outra parcela adquiriu consciência acerca da importância e da necessidade de proteção daquelas pessoas em peculiar estágio de desenvolvimento (POSTMAN, 2006, p.43).

Contudo, é necessário observar que embora muitos consensos e conquistas tenham sido firmados acerca da concepção da infância, outras diversas nuances estão envolvidas nessa construção, seja em razão dos próprios indivíduos, como crianças, seja em função da sociedade em que se inserem. Dessa maneira, o sexo, a raça, a idade, a classe social e os fatores culturais são variáveis que interferem na aceção da palavra “infância” (PINTO, 1997, p. 63)

Ao longo da história a relação intrafamiliar também foi modificada, com a difusão do conhecimento especializado promovido pela tipografia, a educação foi valorizada nos mais diversos âmbitos, o que impactou diretamente na mentalidade familiar, seja por meio dos manuais de civilidade ou mesmo através dos tratados de educação, os quais continham disposições expressas acerca da maneira correta de educar os filhos, conscientizando a entidade familiar acerca de seus deveres e responsabilidades. Por volta do século XVII o costume de enviar os filhos para o trabalho em outras casas foi abandonado, em razão da sistematização da escolarização, o que fortaleceu o convívio e os vínculos afetivos entre pais e filhos (ARIÈS, 1986, p. 254-255), evoluindo no século XVIII para o que pode ser concebido como uma família moderna, especialmente entre a classe nobre e burguesa, na medida em que há uma efetiva centralização da família em torno da criança, a privacidade e a intimidade foram valorizadas, sendo o convívio social com pessoas externas ao seio familiar restringido (ARIÈS, 1986, p. 270-271).

Também no século XVIII foi iniciada na Inglaterra uma profunda transição, de uma sociedade essencialmente agrícola para a sociedade industrial. Após as duas grandes guerras mundiais, o investimento maciço em tecnologia naquele período – que muito provavelmente não teria ocorrido em um período de paz, dada a desestimulante relação custo-benefício – acabou por ser aproveitado pela indústria,

por meio da incorporação da especialidade técnica e organização para a produção massificada (ZANDONÁ JUNIOR, 2015, p. 49).

Os efeitos do pós-guerra foram percebidos também por meio de uma transição cultural, em razão das imigrações de diversos povos para os centros urbanos, mesclando costumes e formas de conceber a vida, o que causou verdadeiro reordenamento cultural. Com esse reordenamento surgiram também mecanismos de identificação e controle, consubstanciados através da expansão industrial e dos meios de comunicação em massa, de modo que a tecnologia até então desenvolvida passou a ser utilizada não apenas como veículo de informação e comunicação, mas principalmente como um aparato ideológico, capaz de inculcar necessidades – expressas em bens materiais e culturais – ao mesmo tempo que a indústria viabilizava a satisfação daquelas necessidades previamente criadas (ZANDONÁ JUNIOR, 2015, p. 63).

Se na Europa do século XVIII esse era o contexto em que se encontrava inserida a infância, no Brasil do século XVI ao XIX ainda se encontravam presentes perversas distinções entre crianças de acordo com suas origens, gênero e classe social. Os jesuítas chegaram ao Brasil no século XVI, como a mais importante ordem religiosa responsável por catequizar os índios e instruir os colonos, sendo as crianças entregues aos colégios para que fossem instruídas. As instituições de educação para os indígenas objetivavam prepara-los para que se transformassem em trabalhadores, aprendendo um ofício, enquanto as meninas indígenas eram preparadas para o matrimônio com o homem branco ou mestiço. Em comum o ensino para as crianças brancas e indígenas tinha a característica de suprimir toda espécie de prazer e imaginação como forma de alcançar a purificação (MÜLLER, 2007, p. 107-115).

Por outro lado, no que tange às crianças negras, essas sequer eram destinatárias de qualquer escolarização, sendo valorizadas desde que nasciam unicamente por sua força de trabalho. Se por um lado essas crianças negras eram excluídas da sociedade, por outro lado a miscigenação e a interação histórica entre as infâncias de negros, brancos e indígenas promoveu uma rica construção cultural no Brasil, o que envolveu também o aspecto da ludicidade, uma vez que até os sete anos de idade era permitida essa aproximação, a qual era interrompida pelos objetivos propostos para cada um, aos negros trabalhar e aos brancos estudar (MÜLLER, 2007, p. 110).

Em 1888, com a abolição da escravatura grande parte dessas crianças, filhas de escravos, não tinham onde morar ou mesmo qualquer instrução, passando a ser destinatários de políticas assistencialistas, e finalmente de escolarização, que neste mesmo ano passou a ser obrigatória em algumas províncias brasileiras, como foi o caso do Rio Grande do Sul, por meio do Ato de 16 de março (MÜLLER, 2007, p.118-122).

Toda essa retomada histórica tem como objetivo esclarecer as desigualdades das concepções acerca da infância ao longo do tempo e de acordo com o contexto local de desenvolvimento de cada sociedade. Em comum, a ludicidade da infância que, inobstante as diferenças impostas socialmente, em razão de classes sociais, gênero, raça, etc., e as inúmeras tentativas de supressão do prazer proporcionado pelas brincadeiras, subsiste e sobressai a semelhança quanto ao divertimento entre crianças, enquanto as desigualdades construídas pela sociedade perdem a importância nesse contexto.

A construção da identidade da criança envolve as chamadas “culturas da infância”, ou seja, a sua capacidade de desenvolver culturas singulares, por meio de processos de significações próprios, embora em constante contato comunicativo entre gerações distintas e entre os pares. Inobstante as peculiaridades sociais, culturais, raciais e históricas, que interferem na construção das culturas da infância, é possível afirmar a existência de uma “universalidade” de tais culturas (SARMENTO, 2002, p. 8), a interação favorece o desenvolvimento das culturas da infância, na medida em que tomam contato com o mundo exterior a sua maneira, ressignificando, criando, imitando e fazendo associações, por meio do brincar e das brincadeiras, o que partilham com seus pares e com outras gerações, levando Sarmento (2002, p. 10) a denominar de “legado, sob a forma de brincadeiras” tais práticas. Faz parte desse processo singular a ludicidade, a fantasia e a reiteração, que tanto ocorre com a repetição das brincadeiras que terminam e recomeçam, quanto na transmissão das práticas aos mais novos, os quais, de igual maneira, ressignificam, reestruturam e transmitem para as próximas gerações (SARMENTO, 2002, p. 10-12).

As formas de diversão acompanham a evolução das sociedades, sofrendo mudanças em conformidade com a evolução tecnológica, que por sua vez impacta diretamente na compreensão do significado de infância, ante a diluição das fronteiras entre esta fase e a idade adulta proporcionada pelas tecnologias. Embora

seja evidente a contribuição das tecnologias para a transformação da concepção da infância, tal qual analisado anteriormente à luz dos ensinamentos de Postman, parece razoável estabelecer o contraponto desenvolvido por Sarmento, ao entender que embora em processo de transição, a infância perde a sua singularidade diante dos avanços tecnológicos:

Não obstante – contrariamente aos propagandeiros da “morte da infância” (Postman, 1983) – consideramos que a 2ª modernidade radicalizou as condições em que vive a infância moderna, mas não a dissolveu na cultura e no mundo dos adultos, nem tão pouco lhe retirou a identidade plural nem a autonomia de acção que nos permite falar de crianças como actores sociais. A infância está em processo de mudança, mas mantém-se como categoria social, com características próprias.

É nesse contexto que será a seguir realizada a análise da transição das brincadeiras tradicionais para o lazer digital e a configuração que adquire a infância diante dessas transformações.

2.1 DAS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS AO NOVO PLAYGROUND DIGITAL.

Brincar, brincadeira e ludicidade são termos intimamente ligados, sendo complexa a sua definição de forma rígida em razão da fungibilidade da utilização das expressões. Outro aspecto que deve ser levado em consideração é a ausência de diversidade no vocabulário em vários idiomas, nos quais uma mesma palavra pode ter plurissignificação a depender do contexto em que é inserida, o que acaba por impactar em sua compreensão no momento em que são traduzidas de um idioma para outro.

Contudo, são vários os esforços em estabelecer um conceito para esses termos. Considerando essas ações objeto do presente estudo, merecem ser desenvolvidas algumas considerações acerca de suas significações.

A concepção de brincar, conforme características identificadas e sistematizadas por Gray (2009, p. 480) pode ser entendida como uma atividade que é “(1) auto-escolhida e autodirigida; (2) motivado intrinsecamente; (3) estruturada por regras mentais; (4) imaginativa; e (5) produzido em um estado de espírito ativo, alerta, mas não estressado”.

Por auto-escolhida entende o autor que o brincar não corresponde a uma obrigação, mas uma intenção livre que leva o indivíduo a fazer a escolha de brincar,

já por auto-dirigida compreende a atividade de escolher como brincar, em se tratando de jogo com diversas pessoas, a maneira que se brinca deve ser da vontade de todos.

A motivação intrínseca da brincadeira significa escolher usufruir daquela atividade por si mesma, a interação e a participação naquele processo possuem maior importância do que o seu final. O sentimento de recompensa advém da própria brincadeira e não de fatores externos.

É estruturada por regras mentais na medida em que são estabelecidos limites aos participantes, contudo, tais limites são plenamente flexíveis e passíveis de negociação entre os brincantes.

É imaginativa por estabelecer um afastamento relativo do mundo real, embora a presença dessa característica seja mais marcante em jogos sociodramáticos, também podem ser percebidas nas ficções criadas para a determinação das regras, a exemplo das possibilidades de movimentação das peças em um tabuleiro de xadrez, as quais podem ser movimentadas livremente no mundo real, enquanto no ambiente do jogo possuem movimentos pré-determinados.

Por último, o estado de espírito ativo, alerta, mas não estressado, corresponde à atenção às regras e ao desenvolvimento da brincadeira, promovendo um distanciamento da consciência de si e do aspecto temporal. A existência de tensão é natural em razão da intenção de ter um bom desempenho, contudo, caso esta se torne excessiva, estressante e angustiando ao jogador, é eliminado o caráter lúdico da atividade.

No que diz respeito à ludicidade, esta possui maior correspondência com o divertimento, que embora possa ser obtido por meio dos jogos e das brincadeiras, identificando-as como atividades lúdicas, nem todas as atividades lúdicas correspondem a jogos e brincadeiras. Isso porque dentro dessas atividades há também outras formas de divertimento, tais como assistir televisão, ler um livro, dançar, dentre tantos outros meios capazes de proporcionar alegria e satisfação.

O ser humano pratica brincadeiras desde a mais tenra idade, primeiramente utilizando o próprio corpo como brinquedo, descobrindo texturas, sabores, odores, vocalizando, exercendo a comunicação com os pais e divertindo-se em perceber a retribuição de olhares, sorrisos e gestos, por meio dessas interações afetivas as conexões cerebrais vão sendo formadas para que posteriormente seja possível o exercício de habilidades como a fala, o aperfeiçoamento da coordenação motora,

equilíbrio, noção de espaço, sociabilidade, dentre tantas outras capacidades (SILVEIRA; CUNHA, 2014, p. 46-47).

Para Huizinga (2000, p. 6) o jogo antecede a própria cultura, aqui utilizando a palavra “jogo” de maneira ampla, entende que até mesmo os animais jogam ao realizar brincadeiras, citando como exemplo filhotes de cachorros, que brincam entre si, mesmo não sendo dotados de racionalidade. Em que pese a evidente existência de uma curiosidade e ludicidade inata a criança, é possível também considerar a pré-existência de uma cultura lúdica, em que a criança se torna parte e aprende lições físicas e psicológicas nas mais sutis brincadeiras.

Brougère (1998, p. 104-105) demonstra a importância dessa interação:

Parece que a criança, longe de saber brincar, deve aprender a brincar, e que as brincadeiras chamadas de brincadeiras de bebês entre a mãe e a criança são indiscutivelmente um dos lugares essenciais dessa aprendizagem. A criança começa por inserir-se no jogo preexistente da mãe mais como um brinquedo do que como uma parceira, antes de desempenhar um papel mais ativo pelas manifestações de contentamento que vão incitar a mãe a continuar brincando. A seguir ela vai poder tornar-se um parceiro, assumindo, por sua vez, o mesmo papel da mãe, ainda que de forma desajeitada, como nas brincadeiras de esconder uma parte do corpo. A criança aprende assim a reconhecer certas características essenciais do jogo: o aspecto fictício, pois o corpo não desaparece de verdade, trata-se de um faz-de-conta; a inversão dos papéis; a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade, já que se pode sempre voltar ao início; a necessidade de um acordo entre parceiros, mesmo que a criança não consiga aceitar uma recusa do parceiro em continuar brincando.

O brinquedo, por sua vez, é mero instrumento para o exercício da prática das atividades lúdicas, não encerrando em si mesmo a forma de brincar, isso porque qualquer objeto pode ser ressignificado e utilizado das mais diversas maneiras de acordo com o exercício imaginativo da criança (SILVEIRA; CUNHA, 2014, p. 47-48). Por outro lado, a interação com outras crianças e a observação da forma de brincar leva a construção de uma cultura lúdica, a qual se transforma a medida em que cada pessoa interage e ressignifica a maneira de brincar. Desse modo, o brincar envolve um sem número de articulações, promovendo o intercâmbio entre atividades lúdicas já conhecidas, ao mesmo tempo em que a própria interação possibilita o surgimento de novas formas de brincar aquela mesma brincadeira. A imitação e a imaginação são mescladas em um mesmo contexto, em que realidade e fantasia também se misturam, dando lugar ao surgimento de brincadeiras inéditas que poderão ser reproduzidas e transformadas ao longo dos anos, contribuindo na formação de uma cultura lúdica (BROUGÈRE, 1998, p. 107).

Com base nos ensinamentos de Garvey (2015, p. 169-172) é possível afirmar que o jogar, a brincadeira, o brincar, são importantes mecanismos de interação social, uma vez que podem influenciar na personalidade e nas características comportamentais. Partindo-se da resignificação de objetos, a criança representa uma realidade ausente, transforma uma colher em um avião, uma caixa em um carrinho e por meio da imaginação inicia uma brincadeira de faz-de-conta em que lhe torna possível desvincular-se da realidade, o que lhe permitirá mais tarde desenvolver a capacidade de abstração que lhe será necessária durante toda a vida para entender situações hipotéticas e fazer projeções. A partir da brincadeira a criança aprende a lidar com regras individuais e coletivas e também a mediar conflitos, estabelece noções de ética e justiça, pratica a alteridade e aprende a compartilhar o que é seu. A interação decorrente do jogo aperfeiçoa a capacidade de desenvolvimento pessoal, na medida em que aprendem o exercício do autocontrole por meio da recriação de situações do cotidiano, interagindo e compreendendo quais as soluções mais acertadas para cada situação, há também o fortalecimento de laços de amizade e solidariedade, bem como a habilidade de se fazer entender e também compreender o outro.

Conforme destaca Crepaldi (2010, p. 19):

Dessa forma, ao brincar, a criança representa papéis presentes em sua cultura, que ainda não pode exercer por não estar preparada. Isso gera desenvolvimento, à medida que a criança se envolve em graus de conhecimento das regras de conduta, presentes na cultura e na sociedade em que vive.

Por meio do jogo a criança internaliza regras e encontra soluções para os conflitos que lhe são impostos na vida real. A criança tende a imitar a realidade no seu faz de conta, atuando num nível superior ao que se encontra.

No que diz respeito à definição de jogo, essa palavra assume plurissignificação, na medida em que um mesmo comportamento pode ou não ser considerado jogo, dependendo do meio cultural em que é praticado, do contexto social e da relação de maior ou menor intimidade entre os participantes (KISHIMOTO, 1990, p.106-107). Jogo pode ser concebido como sinônimo de brincadeira, mas também pode designar determinada atividade lúdica previamente regrada de modo a gerar satisfação e distração entre os participantes

Para conceituar jogo Huizinga (2000, p. 35) apresenta a seguinte definição:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Inobstante a polissemia do termo jogo adotada por diversos autores, até mesmo por dificuldades linguísticas, em razão da inexistência dessa diversidade de palavras em determinados idiomas, Garvey (2015, p. 178-179) procura distinguir brincadeira e jogo, entendendo que a brincadeira poderia ser definida como uma significação especial aplicada a determinados recursos, representando e imitando comportamentos não lúdicos de modo a lhes transformar em diversão. Por outro lado, define como características distintivas entre brincadeiras e jogos a estruturação e institucionalização deste último, considerando que sua existência e transmissão fica condicionada a adesão dos participantes às suas regras, sendo ainda limitado temporal e espacialmente.

O jogo tem um fim em si mesmo, a mera atividade de jogar traduz ao mesmo tempo um reflexo psicológico e fisiológico, a atividade de ressignificar objetos, conferir outros sentidos a determinadas ações, desperta o fascínio pela atividade, na medida em que envolve os sentidos, aguça a atenção, a criatividade, favorece a aprendizagem, a troca de experiências, a interação social, contribuindo para a própria construção social do indivíduo. A atração pelo jogo é decorrência do respeito às regras e as etapas seguintes ao seu desenvolvimento, o espírito de cooperação e também o de competição mobilizam as emoções dos participantes. Testar limites é também um dos atrativos dos jogos/brincadeiras, seja a simples competição de velocidade em uma corrida de bicicletas, a capacidade de se manter imóvel durante a brincadeira de estátua, ou mesmo os desafios físicos em “siga o líder” (GARVEY, 2015, p. 181).

Dessa forma, é possível inferir que as brincadeiras tradicionalmente transmitidas entre gerações e popularizadas dentro de uma mesma cultura, tais como amarelinha, pião, cabra-cega, esconde-esconde, dentre tantas outras, não apenas constituem objetos da própria cultura lúdica, como também configuram importantes mecanismos de desenvolvimento psíquico, físico e emocional, mostrando-se fundamentais ao amadurecimento do indivíduo, de modo a aprimorar suas capacidades individuais e coletivas.

Entretanto, seja pelo desenvolvimento urbano, pelo tempo dedicado pelos pais ao trabalho ou mesmo pela insegurança das cidades, fato é que crianças e adolescentes cada vez mais tem o seu tempo de lazer com brincadeiras tradicionais restrito. Se antes as brincadeiras eram popularmente praticadas nas ruas e quintais, há tempos essa possibilidade encontra-se cada vez mais reduzida, seja em razão da violência que enclausura as pessoas, levando-as a procurar formas de moradia mais seguras, preferindo muitas vezes espaços menores em prol da segurança, como é o caso da maioria dos apartamentos; ou mesmo por questões financeiras, encontrando em ambientes menores a economia necessária no que diz respeito à moradia.

Atrelada a esse desenvolvimento urbano e diminuição das brincadeiras praticadas ao ar livre surge a substituição de seu protagonismo por outras formas de lazer, especialmente em ambientes *indoor*, destacando-se inicialmente a televisão, que por meio de seus recursos audiovisuais veio a suprir a insuficiência da tipografia quanto a essas percepções. A televisão se notabilizou por ser um veículo de transmissão de informações democrático, uma vez que não requer qualquer preparo do espectador para ser capaz de apreciar a programação (tal como a alfabetização para a leitura), extremamente atrativo em razão de seus recursos simultâneos de áudio e vídeo, representando um instrumento de comunicação de massa, com audiência homogênea ou homogeneizável, de acesso aberto, se tornando rapidamente economicamente acessível, o que evidentemente justifica sua ampla utilização e sua preponderância à literatura (CASTELLS, 2018, p. 414).

Embora a alfabetização tenha contribuído para a distinção entre o universo de adultos e crianças, a televisão, ao contrário de resguardar os segredos da idade adulta a um público exclusivamente letrado, como era feito com os livros, trouxe à tona todos os conhecimentos, acerca de qualquer tema, sem censuras, por um meio de comunicação igualitário, “restam-nos crianças que recebem respostas a perguntas que nunca fizeram” (POSTMAN, 2006, p. 68), sendo a linha divisória entre adultos e crianças novamente atenuada.

Postman (2006, p. 61) desenvolve sua preocupação no que diz respeito ao papel lesivo da televisão em relação à infância sob a seguinte ótica:

Podemos concluir, então, que a televisão destrói a linha divisória entre infância e idade adulta de três maneiras, todas relacionadas com sua acessibilidade indiferenciada:

- primeiro, porque não requer treino para apreender sua forma;

- segundo porque não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento;
- terceiro porque não segrega seu público.

Entretanto, a televisão foi apenas uma pequena amostra da grande revolução tecnológica que ainda estava por vir, revolução esta que causaria profunda transformação por meio da interação entre tecnologia e sociedade, em uma intrincada rede de relações nos mais diversos âmbitos: econômico, cultural, militar, social, educacional, etc. Esse novo paradigma tecnológico surgiu por volta de 1970, nos Estados Unidos, com o aperfeiçoamento das tecnologias da informação e comunicação – TIC, notadamente a internet, que por meio de um sistema multimodal de comunicação, representou um novo modelo de produção, comunicação e gerenciamento de negócios (CASTELLS, 2006, p. 65). O desenvolvimento, penetração e disseminação das tecnologias não segue uma lógica linear, depende de um conjunto de fatores, que abrangem o preparo social, intelectual e cultural para a sua incorporação e utilização, a partir do momento em que determinada tecnologia passa a ser implantada, os usuários e desenvolvedores direcionam seus possíveis usos em conformidade com a liberdade que lhes é atribuída, sendo o papel do Estado fundamental na maior ou menor popularização tecnológica, seja por meio do fornecimento de insumos técnicos, ou mesmo por influir na mentalidade para a sua utilização, a lógica da utilização das tecnologias da informação e comunicação procura atender ao interesse público, mas especialmente aos interesses econômicos, experiência já presente na tipografia, no rádio e na televisão (RIFKIN, 2001, p. 191).

Destaca-se a lição de Castells (2006, p. 66) acerca da utilização da internet e o papel do Estado na integração entre tecnologia e sociedade:

Entretanto, embora não determine a tecnologia, a sociedade pode sufocar o seu desenvolvimento, principalmente por intermédio do Estado. Ou então, também principalmente pela intervenção estatal, a sociedade pode entrar num processo acelerado de modernização tecnológica capaz de mudar o destino das economias, do poder militar e do bem-estar social em poucos anos. Sem dúvida, a habilidade ou a inabilidade de as sociedades dominarem a tecnologia e, em especial, aquelas tecnologias que são estrategicamente decisivas em cada período histórico, traça seu destino a ponto de podermos dizer que, embora não determine a evolução histórica e a transformação social, a tecnologia (ou sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades, bem como os usos que as sociedades, sempre em um processo conflituoso, decidem dar ao seu potencial tecnológico.

Em se tratando da internet, em razão de sua própria característica como rede, onde milhares de redes autônomas se desenvolvem e se interconectam, inexistindo um centro de controle, a sua liberdade de utilização é ainda mais marcante e apesar de inicialmente desenvolvida por razões militares e expandida em um primeiro momento no meio acadêmico, não tardou para que sua importância econômica fosse identificada¹. De maneira muito mais profunda, a tecnologia passou a ser apropriada pelos usuários interconectando globalmente as pessoas, as economias e as culturas, agregando os espaços e compactando o tempo por meio da eliminação das fronteiras espaço-temporais proporcionadas pela comunicação instantânea e pelo fluxo contínuo de informações (CASTELLS, 2006, p. 65).

A revolução da tecnologia da informação foi, portanto, determinante na reestruturação de todo o sistema produtivo capitalista desde o final do século XX: enquanto no modelo industrial de produção o seu desenvolvimento estava concentrado na introdução de novas fontes de energia (vapor, energia elétrica), de modo a proporcionar o desenvolvimento econômico, no modo informacional de desenvolvimento há uma “ação de conhecimentos sobre os próprios conhecimentos, como principal fonte de produtividade” (CASTELLS, 2006, p. 74), sendo a aquisição de informações e conhecimentos o principal objetivo, refletindo, contudo, na economia, em razão da melhoria na produção decorrente do desenvolvimento tecnológico. Inobstante as diferenças existentes entre os dois modelos de economia (industrial e informacional global), tal distinção não equivale a uma total oposição entre estas, mas sim um mecanismo de complementariedade, na medida em que os processos de produção e distribuição acabam por ser favorecidos através da

¹ A internet teve suas origens no contexto da Guerra Fria, em uma tentativa dos Estados Unidos de aprimorar suas capacidades tecnológicas e de comunicação no âmbito militar, sendo disponibilizados nesse sentido grandes investimentos por parte do Governo na pesquisa de novas formas de interação e transmissão de informações por meios eletrônicos, sendo criada a Arpanet, uma rede de computadores originada a partir da Advanced Research Project Agency (ARPA), agência de pesquisa avançada criada em 1958 pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, de modo a desenvolver superioridade tecnológica militar em relação à União Soviética (CASTELLS, 2003, p.13). A Arpanet, inobstante tenha sido criada no contexto de defesa nacional, foi desmembrada em 1983, em razão de possíveis falhas de segurança, sendo a chamada Milnet destinada a fins militares e a Arpa-internet à pesquisa das Universidades, diante dessa divisão e maior abertura, a comunidade acadêmica se uniu para o aprimoramento dessa rede, diversas foram as contribuições de diferentes estudiosos para o crescimento da tecnologia. Essa estrutura colaborativa dos próprios usuários foi essencial para o desenvolvimento acelerado da rede. Com a retirada da internet do âmbito exclusivamente militar foi possível introduzi-la na iniciativa privada, com isso, no início da década de 90 diversos foram os provedores que se encarregaram de explorar comercialmente o serviço de internet, tomando proporções inimagináveis à época, passando a ser utilizado nos mais variados setores (CASTELLS, 2003, p.15).

melhoria tecnológica e informacional, agregando os conhecimentos ao modelo industrial (CASTELLS, 2006, p. 155).

A revolução tecnológica proporcionou uma transição de uma economia mundial para uma economia informacional global, ou seja, por meio da infraestrutura tecnológica as fronteiras espaço-temporais foram suprimidas, dando lugar a um modelo econômico em pleno funcionamento em tempo real, interconectado globalmente, o que só se tornou possível no final do século XX, com o incentivo das políticas de desregulamentação e da liberalização das transações internacionais, oportunizadas tanto pelos Estados quanto pelos organismos internacionais (CASTELLS, 2006, p. 156). Como já analisado, toda essa revolução na tecnologia da informação e comunicação foi refletida no modo de produção, levando a transição de uma economia de produtos para uma economia de serviços. Contudo, essa revolução continua a produzir mudanças, Rifkin (2001, p. 6-9) alerta para a transformação de uma produção industrial para um capitalismo cultural, onde as experiências culturais customizadas passam a ser hipervalorizadas, ocorrendo uma progressão da manufatura de bens para a manufatura de serviços, culminando com a transformação de experiências culturais em mercadoria personalizada.

Essa customização das experiências culturais foi inicialmente refletida na indústria cinematográfica, que ao ser confrontada por uma programação televisiva variada e gratuita, foi compelida a se reinventar para conseguir se manter, passando a se especializar em produções exclusivas, refinadas, de modo a atrair o público para uma experiência cinematográfica (RIFKIN, 2001, p. 21). De igual modo, a própria televisão foi aderindo a essa nova forma de produção, inicialmente por meio dos canais de televisão por assinatura, onde os usuários pagam para personalizar ainda que minimamente os canais a que tem acesso, de acordo com seus interesses pessoais, evoluindo, posteriormente para uma individualização cada vez maior do consumidor, por meio das plataformas de transmissão de filmes sob demanda, tais como *Netflix*, *Globoplay*, *Amazon Prime Video*, etc., nas quais não apenas o usuário escolhe as séries e filmes conforme lhe atraem, mas também são oferecidos outros produtos cinematográficos de acordo com as preferências identificadas por meio de inteligência artificial, conforme o uso da plataforma.

De modo a tornar a experiência cultural ainda mais individualizada, diversas séries e filmes presentes nas mencionadas plataformas permitem aos usuários escolher o destino dos personagens através de decisões a serem tomadas ao longo

da estória. Assim, por meio de um click o consumidor realiza pequenas escolhas que transformarão o enredo em diversas possibilidades, o que torna a experiência que já era individualizada, em razão da escolha do filme de acordo com o gosto pessoal, em interativa.

A essa nova forma de sociedade que deixa de ser baseada em bens manufaturados e serviços (sociedade industrial) e transiciona para uma sociedade de experiências de vida como *commodities*, Rifkin (2001, p.9) denomina como Era do Acesso, por entender, tal qual Castells, que os mercados dão lugar às redes, os espaços físicos são substituídos pelo ciberespaço, e a troca de bens e serviços perde seu protagonismo para a troca de informações, conhecimentos, experiências e até mesmo fantasias (RIFKIN, 2001, p.13). O acesso passou a ser diretamente ligado à liberdade pessoal do indivíduo, na medida em que as comunicações estruturadas a partir do hipertexto se constituem como uma atividade colaborativa, contínua e interconectada, em constante atualização pelos próprios usuários, sendo, portanto, inclusiva e relacional (RIFKIN, 2001, p. 169).

Por outro lado, Zandoná Júnior (2015, p. 66) observa que a manipulação da consciência já vem sendo utilizada desde o início da Revolução Industrial, de modo a homogeneizar valores culturais e alimentar o consumismo, ao passo que a indústria se mostra apta a satisfazer as então inculcadas necessidades. Dessa maneira, é consolidada uma verdadeira indústria cultural, por meio da qual a cultura é estabelecida como mercadoria, padronizando supostas necessidades e conseqüentemente os próprios indivíduos, sendo as aparentes customizações já mencionadas um mecanismo de atração para que haja identificação entre determinada classe e uma categoria cultural fabricada em massa (ZANDONÁ JÚNIOR, 2015, p. 99), o que foi facilitado pelo envolvimento dos indivíduos com a internet, eis que por meio de ferramentas de inteligência artificial o conteúdo disponibilizado nos principais meios de entretenimento digital (redes sociais, plataformas de vídeo e jogos), passa a atender os anseios de cada pessoa, os quais são capturados de maneira sutil no cotidiano de suas interações no meio virtual, como ocorre, por exemplo, através dos *cookies*².

² Arquivo enviado ao computador para captar as informações de navegação do usuário, páginas visitadas, tempo de navegação, pesquisas realizadas, informações pessoais, todas armazenadas para que seja traçado um perfil do usuário (BATISTA, 2019, n.p).

Nesta senda, serviços supostamente gratuitos passam a ser oferecidos em troca da violação de privacidade dos indivíduos, os quais, sem perceber ou valorizar aquilo que dispõem, passam a ceder dados pessoais e disponibilizar seus interesses, de forma a serem contemplados por vigilância dissimulada em vantagens (ZUBOFF, 2021, p. 70-72). Nesse contexto, evolui-se para uma sociedade em que há um “capitalismo de vigilância”, no qual os dados recolhidos da navegação do usuário na Rede são extraídos, analisados, monitorados e revertidos em personalização das experiências, em um verdadeiro ciclo, no qual são constantemente oferecidas novas formas de utilização, publicidade dirigida e formação de banco de dados integrado, por meio do qual é possível traçar o perfil de cada indivíduo, com a utilização de ferramentas de inteligência artificial (ZUBOFF, 2021, p. 86-88).

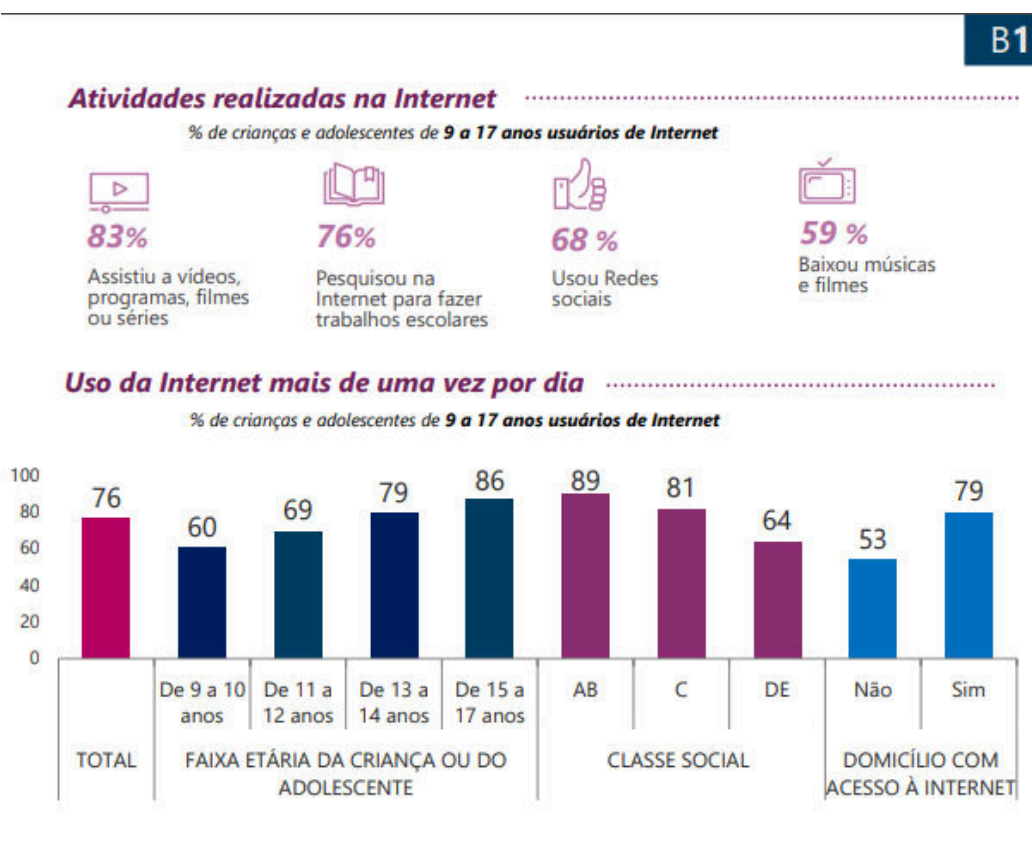
Inserida nessa rede interativa digital nasceu uma nova geração, crianças e adolescentes que vivenciam novas formas de sociabilização e entretenimento proporcionadas pela interferência das Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs – em seu dia-a-dia, são os chamados “nativos digitais”³. Com a popularização da internet as novas tecnologias digitais conquistam espaço cada vez maior na diversão de crianças e adolescentes, seja por meio dos jogos virtuais ou mesmo através das múltiplas interações possíveis que a internet proporciona, como plataformas para a produção de conteúdo próprio nos mais variados formatos, publicações de vídeos, textos, imagens, troca de mensagens instantâneas o que inclui áudio, vídeo, texto em um só programa, a exemplo das redes sociais como *Whatsapp*, *Youtube*, *Facebook*, dentre tantas outras.

Os avanços tecnológicos e sua popularização ocorreram de forma acelerada, sendo a vivência de crianças e adolescentes no meio tecnológico facilitada por sua curiosidade natural e por seu desenvolvimento cercado por essas novas formas de informação e comunicação. Entretanto, é necessário observar que o simples nascimento nessa nova era tecnológica não concede ao indivíduo automática aptidão nessa área, sendo também importante considerar fatores socioeconômicos, culturais e estruturais como determinantes para a maior ou menor capacidade para se adequar a esse novo ambiente (BECKER, 2017, p. 82).

³ Segundo Marc Prensky (2001, p.2) os nativos digitais seriam as pessoas que nasceram em meio a cultura digital, dessa forma são acostumados a receber informações de maneira muito rápida, possuem habilidades multitarefas e tem preferência por imagens ao invés de texto, jogos em lugar de trabalhos sérios e raciocinam melhor conectados em rede.

Nesse norte, a expressão “nativos digitais” vem sendo alvo de críticas na atualidade, em razão da homogeneização que emprega aos nascidos após o advento da internet, desconsiderando a complexidade que envolve a questão, como desigualdades sociais, econômicas e culturais, o que leva os indivíduos a terem maior ou menor oportunidade de acesso à internet, embora pertençam a mesma faixa etária. Ademais, os usos que as crianças e adolescentes destas gerações fazem do ambiente online, não necessariamente importam em um aproveitamento educacional e informativo, o que reforça a necessidade de acompanhamento, e instrução para que as potencialidades do meio digital possam ser amplamente exploradas (GIRÃO, PEREIRA E PINTO, 2014, p. 83-85). Nesse sentido apontam os dados da pesquisa TIC Kids Online 2019 (CGI, 2019), realizado pelo Comitê Gestor da Internet⁴:

Figura 1 – Atividades realizadas na internet:



(Fonte: CGI.BR/NIC.BR, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br))

⁴ O Comitê Gestor da Internet (CGI) realiza anualmente pesquisa referente aos usos da internet no Brasil.

Da análise dos dados apresentados na referida pesquisa evidencia-se a ampla utilização do ambiente virtual para atividades de entretenimento, sendo o acesso a vídeos, programas, filmes ou séries a forma de utilização mais frequente. Em segundo lugar, verifica-se o estímulo escolar para a utilização desse meio, denotando o caráter dirigido da procura de informações, eis que das 4 formas de utilização elencadas como mais frequentes, 3 se referem a atividades ligadas ao entretenimento, o que pode significar que o segundo uso mais frequente, ligado à educação e informação, somente ocorre em razão das demandas escolares.

Embora os “nativos digitais” possam ter maior facilidade de compreender a linguagem digital, sua imaturidade e inexperiência os coloca em posição de extrema vulnerabilidade ante os riscos que se apresentam no ambiente online, como é o caso dos conteúdos ilícitos e prejudiciais, os quais estão presentes também nas novas formas de entretenimento, amplamente acessadas e produzidas por estas gerações.

Conforme previamente analisado, por meio da ludicidade a criança passa a compreender e se inserir no ambiente em que vive, representando em suas brincadeiras cenas da vida cotidiana que aprende ao observar o meio que lhe cerca. Se por longo período as atividades ao ar livre eram as referências de experiências lúdicas da infância, essenciais ao desenvolvimento infantil, nos dias atuais essas brincadeiras tradicionais, passam a dividir espaço com o divertimento digital, o qual traz uma nova ótica à relação entre desenvolvimento e brincadeira, repleta de complexidade, à medida em que crianças e adolescentes se apropriam das tecnologias para produzir o próprio conteúdo lúdico, como ocorre, por exemplo, com a criação de vídeos e divulgação de conteúdo autoral, bem como através da realização de brincadeiras que mesclam os ambientes *on-line* e *off-line*, a exemplo da brincadeira de esconde-esconde em que mensagens de áudio são trocadas no celular, entre crianças, utilizando-o como um rádio comunicador, de modo a compartilhar a localização dos participantes durante a brincadeira (BECKER, 2017, p. 100).

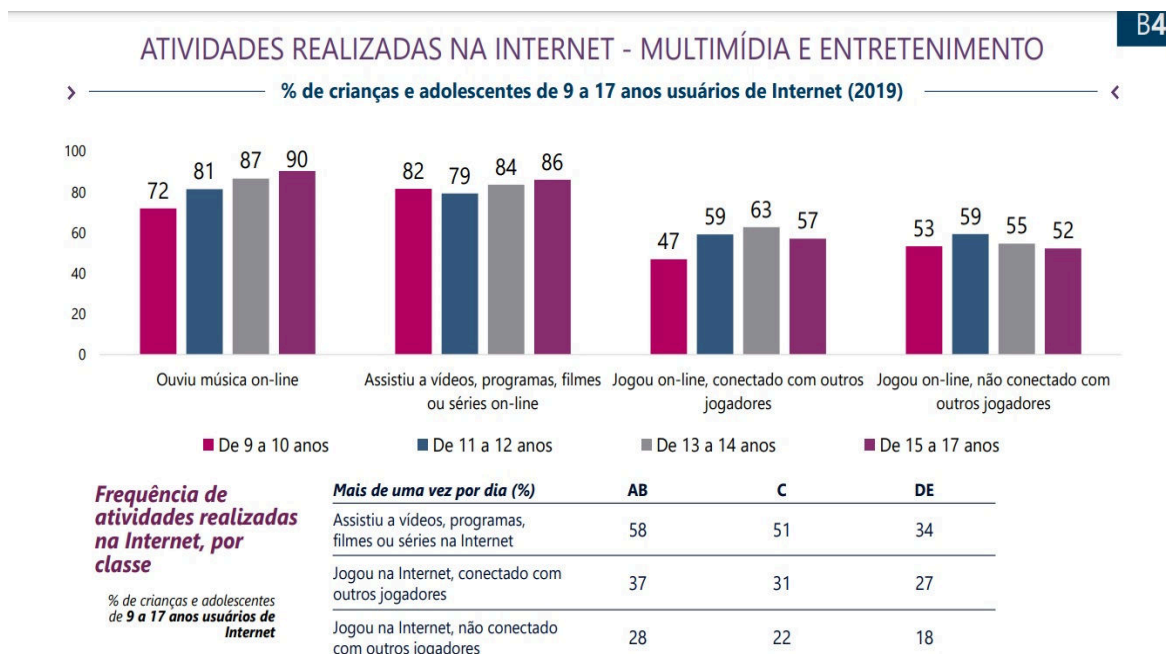
Observa-se que também no ambiente digital é possível ressignificar objetos de modo a utilizá-los como suporte às brincadeiras, persistindo a importância do espaço de lugares, inobstante a paralela existência do espaço de fluxos. Dessas diversas formas de utilização das tecnologias por parte de crianças e adolescentes uma nova cultura lúdica digital é desenvolvida, com a participação ativa dos chamados nativos digitais que criam e perpetuam suas brincadeiras em meio a um

ambiente de intenso intercâmbio, rompendo fronteiras espaço-temporais, ao mesmo tempo em que são capazes de aprimorar sua autonomia e desenvolver sua habilidade de administrar múltiplas tarefas (BECKER, 2017, p. 80-83).

A inserção de crianças e adolescentes nesse novo *playground* digital é cada vez mais frequente e precoce, o que é possível constatar por meio dos dados da pesquisa TIC Kids online 2019 (CGI, 2019), os quais demonstram que a maioria das crianças tem seu primeiro contato com a internet até os 10 anos de idade (16%), sendo, contudo, expressivo o percentual que acessa a rede pela primeira vez até os 6 anos de idade (15%). Em comparação com os dados da mesma pesquisa registrados em 2012, quando foi iniciado esse estudo é possível observar o crescimento do contato precoce com a rede, uma vez que até o mencionado ano o percentual de crianças que realizavam o primeiro acesso até os 6 anos de idade era de 9%, enquanto 19% das crianças acessavam até os 10 anos de idade (CGI, 2012).

No que tange ao entretenimento virtual os dados disponibilizados também pela pesquisa TIC Kids online 2019 demonstram a extrema precocidade do uso do meio digital para esse fim (CGI, 2019)⁵:

Figura 2 – Atividades na internet envolvendo multimídia e entretenimento:



⁵ Nesse sentido, seria conveniente que as pesquisas realizadas pelo CETIC também incorporassem espaço para ouvir os usuários (crianças e adolescentes) sobre sua percepção sobre os conteúdos dos jogos virtuais. Entende-se que não basta saber se os jogos são utilizados, devendo-se permitir que os sujeitos de direitos também possam expressar se entendem os jogos como violentos, se lhes causa medo ou algum sentimento incômodo. Oportunizar a escuta das percepções dos jogadores infanto-adolescentes mostra-se como importante ferramenta para elaborar e aprimorar mecanismos de proteção e prevenção aos possíveis danos causados ao saudável desenvolvimento desse público.

(Fonte: CGI.BR/NIC.BR, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br))

Se por um lado o entretenimento virtual viabiliza novas oportunidades de lazer com o uso das tecnologias, favorecendo a agregação de indivíduos de acordo com suas afinidades, por outro, os vínculos interpessoais são enfraquecidos, embora multiplicados (CASTELLS, 2006, p. 442), no isolamento proporcionado pela *web* crianças e adolescentes têm vidas cada vez mais individualistas, com relações superficiais e desprovidas de empatia, em razão da ausência do contato físico, troca de olhares e percepção das reações emocionais, as quais são demonstradas por meio de expressões faciais e corporais durante as interações presenciais, tão suprimidas diante das telas (MARS, 2017, p. 38-40). Nos dizeres de Le Breton (2009, p. 44) “O indivíduo contemporâneo mais se conecta do que se vincula: embora ele se comunique cada vez mais, encontra-se cada vez menos com os outros”, em uma geração que tem suas relações baseadas nos contatos digitais, apresenta-se como preferível estabelecer relações que podem ser abandonadas a qualquer momento.

Na família é estabelecido pelo indivíduo o processo inicial de socialização, com a internalização de práticas culturais, valores e comportamentos que vão se adequar à vida em sociedade, entretanto, em especial no período da adolescência, caracterizado como uma fase de descobertas interiores e socialização secundária – a qual se configura como um período de integração do indivíduo às mudanças sociais e situacionais – há um aumento da importância dos pares em detrimento da família, de modo a propiciar o desenvolvimento pessoal por meio das trocas de informações e comparações em um ambiente externo ao habitual, qual seja, a entidade familiar (MARS, 2017, p. 6-8).

A transição da infância para a adolescência, por si só, gera um relativo desequilíbrio na mente do adolescente, em razão da assincronia entre as mudanças físicas e psicológicas, sendo a internet uma verdadeira “válvula de escape”, para o encontro do conforto da aceitação e acolhimento de seus pares, os quais são mais facilmente selecionáveis nesse meio (EINSENSTEIN; ESTEFENON, 2008, p.33), seja pela possibilidade de anonimato, por meio de perfis falsos em redes sociais, pelo bloqueio do contato com pessoas que desagradam ou por meio das múltiplas identidade que se pode assumir.

Tratando sobre a formação da identidade social, John Palfrey e Urs Gasser (2011, p.30), explicam que esta advém da impressão que terceiros fazem de determinada pessoa, de acordo com aquilo que tomam conhecimento acerca de seus hábitos, comportamentos e relações. Na geração digital, essas construções são fortemente influenciadas pelas relações sociais na rede, na medida em que é possível se fazer conhecer por múltiplas identidades, utilizando-se ainda do artifício de escolher quais informações pessoais revelar, em cada um de seus perfis, de acordo com os interesses envolvidos, o chamado “modelo decisório de revelação” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 33).

A formação da identidade social na internet é marcada pelas interações de terceiros, as quais fogem ao controle do usuário, diante das ferramentas de produção de conteúdo por todos, como é o caso da marcação de fotos nas redes sociais e os próprios comentários livremente postados nas mesmas. A sedução da internet vai muito além da possibilidade de obter e transmitir conhecimentos, abrange também a autoafirmação, a sensibilidade e a cinestesia, tornando-se ainda mais envolvente quando se tratam de indivíduos em peculiar estágio de desenvolvimento.

Entretanto, essa utilização frequente e precoce dos meios digitais por parte das crianças e adolescentes implica em impactos socioculturais relevantes, especialmente considerando que as gerações anteriores (imigrantes digitais) não possuíram a mesma oportunidade de imersão tecnológica dos atuais nativos digitais, fato que gera uma dificuldade adaptativa dos chamados imigrantes às novas tecnologias. Tal dificuldade é refletida nas interações pessoais entre pais e filhos, representando severa quebra intergeracional, principalmente ao considerar a ruptura com as então autoridades detentoras da informação, responsáveis pela formação ética, intelectual e moral das crianças e adolescentes, na medida em que pais, professores, líderes religiosos, idosos, deixam de representar essa fonte primária de conhecimento, cultura e valores morais. (BECKER, 2017, p. 80).

De outro lado, a constante interação digital por parte de crianças e adolescentes, e ao mesmo tempo as longas jornadas de trabalho e escola, presentes na atualidade, também colaboram para a promoção do distanciamento no relacionamento entre pais e filhos, o que implica na restrição da partilha de experiências, afeto, brincadeiras e conhecimentos. A participação dos imigrantes digitais na vida de seus filhos já não se constitui da mesma forma que no passado,

uma vez que os pais sequer tem a possibilidade de acompanhar a vida dos filhos da mesma maneira, eis que em um ambiente virtual não há como conhecer todas as pessoas com as quais são estabelecidas relações, os lugares frequentados no mundo online podem ser os mais variados, especialmente quando considerada a diversidade de jogos virtuais, redes sociais, chats e sites em geral (SILVA, 2009, p. 111).

Nesta senda, é importante salientar os ensinamentos de Silva (2009, p. 116) acerca da importância das trocas intergeracionais:

A redução das trocas intergeracionais, por sua vez, abala a formação da confiança básica da criança, essencial para o desenvolvimento da autoidentidade e para o reconhecimento da identidade das demais pessoas e objetos, pois é na convivência e na troca realizada com os pais e demais familiares que aquele ser vai se introduzindo no contexto social. Quando muitos dos ensinamentos que eram passados de geração em geração de forma oral e pela experiência compartilhada acabam confiados aos sistemas peritos (tarefa por vezes cumprida pela mídia), produz-se um estado de constante incerteza que abala a confiança básica da criança, refletindo na adolescência e na vida adulta.

Nas últimas décadas, especialmente nos últimos dez anos, o conceito de lúdico, jogos e brincadeiras está cada vez mais próximo do desenvolvimento tecnológico da sociedade, a popularização da internet – principalmente após a redução dos preços dos smartphones e a disseminação da internet móvel – transformou também as relações interpessoais familiares. Na atualidade a família se vê desafiada pela possibilidade de crianças e adolescentes desbravarem o conhecimento de maneira autônoma, sem intermediários, acessando a informação de forma direta através da simples busca na internet, deixando de lado a interação com a geração anterior para que se obtenha auxílio e orientação.

Se por um lado a tecnologia digital proporciona o amplo exercício da liberdade de expressão, a autonomia comunicacional, a aproximação entre diferentes culturas, bem como o livre acesso à informação, por outro lado expõe crianças e adolescentes à riscos aos quais a geração de imigrantes digitais ainda encontra dificuldades em compreender e se antecipar, de modo a promover o acesso seguro à rede. Embora as crianças na atualidade cresçam cercadas de tecnologia, com a utilização desde muito cedo de brinquedos inteligentes, videogames, smartphones e tablets, o que lhes concede em geral maior domínio e intimidade com as tecnologias digitais, tal afinidade não lhes traz automático discernimento e maturidade para

compreender os riscos decorrentes desse meio, como por exemplo os estímulos ao auto-dano presentes na internet.

Entretanto, os dados expostos pela pesquisa TIC Kids Online, 2019 (CGI, 2019), referentes ao contato de crianças e adolescentes com informações sobre auto-dano e conteúdo sensível na internet – nos últimos 12 (doze) meses – demonstram a importância do fortalecimento nas relações entre pais e filhos, bem como da efetivação de políticas públicas por parte do Estado, de modo a promover uma educação digital que possibilite a mitigação dos riscos da exposição a essa espécie de conteúdo.

Figura 3 – Contato com conteúdos sensíveis e de auto-dano.

| Auto-dano e conteúdos sensíveis* | | | |
|--|--------------|------------------|-----------------|
| <i>% de crianças e adolescentes de 11 a 17 anos usuários de Internet</i> | | | |
| | Total | Masculino | Feminino |
| Cenas de violência ou com muito sangue | 22 | 17 | 27 |
| Formas para ficar muito magro(a) | 15 | 10 | 21 |
| Formas de cometer suicídio | 15 | 9 | 22 |
| Formas de machucar a si mesmo | 12 | 7 | 18 |
| Experiências ou uso de drogas | 10 | 8 | 13 |

| Conteúdo sexual* | | | |
|---|--------------|------------------|-----------------|
| <i>% de crianças e adolescentes de 9 a 17 anos usuários de Internet</i> | | | |
| | Total | Masculino | Feminino |
| Viram na Internet imagem ou vídeo de conteúdo sexual | 15 | 18 | 12 |
| Se sentiram incomodados após contato com imagem ou vídeo de conteúdo sexual | 6 | 4 | 7 |

| <i>% de crianças e adolescentes de 11 a 17 anos usuários de Internet</i> | | | |
|--|--------------|------------------|-----------------|
| | Total | Masculino | Feminino |
| Me enviaram pela Internet mensagens de conteúdo sexual | 18 | 20 | 16 |
| Já me pediram na Internet uma foto ou vídeo em que aparecia pelado(a) | 11 | 8 | 13 |

(Fonte: CGI.BR/NIC.BR, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br))

Os dados da pesquisa acima demonstrados expõem a vulnerabilidade de crianças e adolescentes no meio digital, implicando em relevante preocupação especialmente quanto à possibilidade de banalização desses conteúdos ante a frequente e precoce exposição aos mesmos, evidenciando que as crianças e adolescentes do sexo feminino são bem mais expostas aos conteúdos violentos, de auto-dano, suicídio, experiência com drogas e formas de ficar muito magro,

chegando a ser afetadas por esses temas mais que o dobro do percentual que o sexo oposto. Em grande parte, a responsabilidade pela exposição e curiosidade acerca dessa espécie de conteúdo advém da indústria cultural, uma vez que por meio de maciça publicidade o mercado influencia a construção social da realidade e da identidade de crianças e adolescentes, estabelecendo o que merece ou não ser valorizado, os padrões de beleza, sucesso e felicidade de acordo com o consumo.

A exploração de estratégias de publicidade infantil foi maximizado com o advento desses novos instrumentos virtuais, conforme é possível constatar ao analisar os dados constantes do relatório da pesquisa TIC Kids Online 2019, realizada pelo Comitê Gestor da Internet – CGI, pelo qual, no ano de 2018, o contato com a publicidade por crianças via internet, superou a publicidade tradicionalmente visualizada por meio da televisão (CGI, 2019, p. 19). A referida pesquisa registrou o crescimento do contato com publicidade por meio de sites de vídeo de 30% em 2013 para 67% em 2018, enquanto esse contato por meio da televisão decresceu de 85% em 2013, para 64%, em 2018 (CGI, 2019, p. 19).

São diversas as estratégias para inserir mensagens publicitárias nas plataformas digitais utilizadas por crianças, tais como *banners* em sites infantis, *pop-ups* durante a navegação digital ou mesmo na forma de “advergames”, ou seja, a inserção de publicidade rápida e de intensa frequência em jogos destinados às crianças. Sobre o tema esclarecem Santos e Silva (2011, p. 318):

A aposta de várias empresas do setor de marketing infantil para este novo tipo de mídia explora o tempo de exposição do usuário com a peça publicitária e o fato de os jogadores infantis não se sentirem incomodados com as intervenções publicitárias nos jogos. Isso ocorre porque muitas vezes sequer o usuário percebe que está sendo “bombardeado” por mensagens publicitárias, pois, como é sabido, o público infanto-juvenil não possui a mesma capacidade de discernimento de um adulto para relacionar a publicidade interativa dos jogos virtuais como tal.

As crianças passam a conceber o consumo como pré-requisito para o pertencimento ao meio em que vivem, o que evidentemente acarreta na busca de ser incluído nos círculos sociais em que convivem, para cada anseio é possível correlacionar um conteúdo potencialmente lesivo: os *players* de jogos violentos (cenas de violência ou de muito sangue); a busca de um “corpo perfeito” (formas de ficar muito magro) e a frustração de se sentir um excluído digital, muitas vezes até mesmo vítima de *ciberbullying* (formas de cometer suicídio; formas de machuca a si

mesmo; experiências ou uso de drogas). Já o contato com conteúdo sexual demonstrado na pesquisa poderia revelar uma tendência natural da fase da adolescência, momento de curiosidade e descobertas acerca da sexualidade, entretanto, esse contato com toda espécie de informação, imagens, vídeos, sem qualquer critério pode constituir-se em risco à formação psicológica do indivíduo, dada sua extrema vulnerabilidade. Isso porque não são raros os sites que disponibilizam cenas de pedofilia, zoofilia, sadomasoquismo dentre outros transtornos da sexualidade, além de cenas de estupros reais (PRIOSTE, 2013, p. 215-217).

Prioste (2013, p. 220) demonstra algumas das consequências da exposição à essa espécie de conteúdo para o desenvolvimento dos adolescentes:

A exposição contínua dos adolescentes a esse tipo de imagem pode contribuir para a naturalização de relações sexuais entre adultos e crianças. As expressões de sorriso e de prazer no rosto infantil exibidas nas imagens ocultam a relação de domínio e de violência. Além disto, os meninos ao serem excitados por este tipo de imagem podem se tornar mais predispostos às experiências do gênero. Neste caso, duas consequências podem ser apreendidas: o risco concreto de o adolescente passar por aliciamento e a possibilidade de distúrbios da sexualidade.

Essa exposição a conteúdo sexual retratada, implica, de igual maneira, na banalização dos transtornos supracitados por meio da constante exposição, o que viabiliza a exploração sexual de crianças e adolescentes, através da naturalização da pedofilia.

Dessa maneira, o adolescente consegue obter distração, diversão, atenção e acima de tudo autoafirmação, sem que isso venha a acarretar o desconforto das relações sociais reais, onde podem existir eventuais enfrentamentos característicos da idade. Por trás das telas, seja do smartphone, computador ou tablet, há uma falsa sensação de segurança, as sensações de invencibilidade e onipotência adquirem ainda mais força diante da possibilidade de anonimato, a simples desconexão para fugir de uma situação complicada, ou mesmo a construção de diversos personagens para a definição da própria identidade na rede (EINSENSTEIN; ESTEFENON, 2008, p.34).

Nesse norte, merece destaque que crianças e adolescentes estão cada vez mais voluntariamente expostos na rede mundial de computadores. Os nativos digitais, diante de sua ânsia em interagir e descobrir novas formas de diversão, passam a expor grande parte de sua vida privada nas plataformas digitais. Aliada a

curiosidade natural da idade, há também o forte estímulo do mercado no sentido de que cada vez mais os conteúdos sejam produzidos pelos próprios usuários e sejam eles mesmos os protagonistas da vida real. A publicidade passa a ser agregada ao conteúdo produzido pelos internautas e o compartilhamento dos lucros um atrativo para inspirar a vontade de se tornar uma nova celebridade digital.

É nesse contexto que a personalidade de grande parte dos nativos digitais passa a ser moldada, alterdirigida, voltada para atender as expectativas de terceiros e conquistar a maior quantidade de “seguidores”, “curtidas”, enfim, toda forma de influenciar efetivamente a determinado público. Quanto maior a influência dessa nova celebridade, maior será o interesse do mercado, eis que através destas será possível estabelecer padrões de comportamento, determinar objetos de desejo e hábitos de consumo.

Em se tratando de crianças e adolescentes a situação é agravada, na medida em que é maior a sua vulnerabilidade a assimilação de mensagens publicitárias, uma vez que além de não possuírem plenas condições de discernimento ainda costumam passar mais horas expostos a esse tipo de conteúdo. Em um ciclo vicioso, o mercado influencia crianças e adolescentes que passam a cativar o público da mesma faixa etária, os quais igualmente criam a expectativa de conquistar a “fama” de seus “ídolos”, pessoas comuns, tão próximas, que conseguiram se destacar unicamente expondo a si próprios. O limite entre vida privada e vida pública se desvanece, passando a ser válida a publicação de qualquer experiência, própria ou de outrem apropriada, desde que seja capaz de chamar atenção para si.

Nos dizeres de Paula Sibilia (2008, p.51):

Essa tendência aponta para a autoconstrução como personagens reais, porém ao mesmo tempo ficcionalizados, de acordo com a linguagem altamente codificada da mídia, administrando as táticas audiovisuais para gerenciar a própria exposição aos olhares alheios.

Essa superexposição é feita de forma muito natural pelos nativos digitais, os quais sequer se importam ou dimensionam a quantidade de informações que disponibilizam diariamente na internet, sejam referentes à rotina ou à sua condição psicológica, menos ainda conseguem cogitar os perigos que tal exposição pode representar. Se no passado as confissões da vida íntima eram realizadas por meio de diários, nos quais o registro era forma de autoconhecimento e reflexão, nos

tempos atuais, as confissões são publicadas como forma de autoafirmação instantânea, não há reflexão, é a simples exposição de si, como se cada um fosse aquilo que mostra (SIBILIA, 2008, p.235). Evidentemente que tal prática pode significar um efetivo perigo a esse grupo, especialmente diante de sua vulnerabilidade, característica da idade. Com a superexposição do indivíduo e de seus pares a tarefa de identificar toda a sua rotina, familiares, amigos e hábitos do dia-a-dia transforma-se em um simples concatenamento de informações para que aquele indivíduo se transforme em um alvo fácil para pessoas mal intencionadas. Elucidando o problema da excessiva exposição na rede e os riscos advindos do contato precoce, dispõe Silva (2019, p.61):

Quando a utilização da tecnologia começa tão cedo, a tendência é que os usuários não só ampliem o tempo de permanência de suas conexões, como também deixem mais pegadas digitais a cada interação. O problema é que esses internautas não dispõem de discernimento completo para perceber os riscos, e nessa condição tanto geram sua própria exposição, como se colocam voluntariamente em contato com conteúdos prejudiciais ao seu pleno desenvolvimento, como mensagens de caráter racista, conteúdos que incentivam auto-dano e até mesmo instigam ao suicídio.

As vulnerabilidades de crianças e adolescentes ficam ainda maiores quando envolvidos em um contexto de ludicidade, como o dos jogos virtuais, uma vez que há ainda os fatores psicológicos e sensoriais de envolvimento. Ademais, a necessidade de pertencimento, característica dessas fases da vida, tornam o indivíduo ainda mais frágil diante de conteúdos sensíveis. Na seção seguinte serão analisados os jogos virtuais e os riscos decorrentes desse envolvimento.

2.2 JOGOS DIGITAIS E 'JOGOS' DE DESAFIOS NA INTERNET: REVELANDO NOVOS RISCOS À INFÂNCIA

Os jogos eletrônicos historicamente têm poder de fascínio sobre crianças, adolescentes e adultos, seja por sua capacidade de envolvimento em uma realidade virtual paralela em que é possível assumir distintas identidades e concretizar fantasias que seriam impossíveis no mundo real, ou mesmo por albergar uma multiplicidade de interações que proporcionam a um só tempo experiências de trocas sociais, culturais, bem como de distanciamento das noções de espaço e tempo, causando o intenso envolvimento em um universo paralelo especialmente

projetado pelo mercado para que o *player* permaneça conectado o maior tempo possível.

Em meio a controvérsias sobre os possíveis efeitos dos games sobre o desenvolvimento e comportamento de crianças e adolescentes, os estudos acerca do tema se dividem entre benefícios e riscos em sua utilização. A presente seção realizará uma análise dessas controvérsias e da evolução dos jogos utilizados e também desenvolvidos pelos internautas.

Alguns autores percebem como contribuições dos jogos eletrônicos para o indivíduo as formas de pensamento não-lineares, por promover a construção e reorganização cognitiva – o que inclui memória, atenção, criatividade, concentração – e desenvolvimento emocional, por meio da pluralização de vivências com a utilização de avatares e simulações, as quais estimulam a imaginação e o pensamento (ALVES, 2004, p. 21-25). Mendes (2006, p. 9), por sua vez, ressalta a importância da utilização de simuladores de jogos para o desenvolvimento de habilidades sem que os participantes sejam colocados em risco, como é o caso do treinamento de militares, pilotos e motoristas. Os indivíduos da geração digital possuem uma forma diferenciada de aprendizagem, considerando que ao serem expostos constantemente a diferentes estímulos desenvolvem habilidades multitarefas e aprendem a lidar com descontinuidades, uma vez que enfrentam a agilidade dos avanços tecnológicos, sempre repletos de mudanças. Dessa forma, se habitam a aprender fazendo e assimilar uma grande quantidade de informação constantemente (ALVES, 2004, p. 26-29).

Alves (2004, p. 80) destaca, ainda, o potencial catártico dos jogos, ou seja, a resignificação das emoções, possibilitando a libertação de sentimentos ruins por meio das representações nos jogos eletrônicos. Segundo a autora:

Portanto, a interação com cenas e imagens promotoras de tais sentimentos não resulta, necessariamente, na repetição mecânica destes afetos no cenário social, mas na resignificação destas emoções em um espaço previamente definido, sem atingir os semelhantes (ALVES, 2004, p. 81).

Dessa maneira, os *games* poderiam ser utilizados como uma ferramenta para o extravasamento de emoções, de modo a realizar suas fantasias de poder, riqueza, sucesso ao mesmo tempo em que transpõe para o universo virtual suas frustrações, angústias e aflições por meio da violência virtual, consubstanciada na utilização de personagens que roubam, matam, brigam e cometem toda espécie de

comportamentos inaceitáveis no meio social. Em igual sentido, concordando com o potencial catártico dos jogos eletrônicos Retondar, Bonnet e Harris (2016, p. 6).

Os jogos podem ser concebidos como dramas simbólicos, nos quais:

[...] nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. Cada lance num jogo é como um evento no enredo de uma dessas histórias simples, mas envolventes. Da mesma forma que as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas (MURRAY, 2003, p. 141).

As narrativas, quando elaboradas de maneira envolvente, são capazes de transportar o indivíduo para uma verdadeira realidade paralela, o cérebro humano passa a desconsiderar todo o meio físico em que se está inserido, de modo a proporcionar uma intensa experiência imersiva⁶ (MURRAY, 2003, p. 101). Sejam as narrativas encontradas em livros, filmes ou mesmo jogos, estas são capazes de “absorver inteiramente o jogador” (HUIZINGA, 2000, p. 14). Esse envolvimento com a narrativa fica ainda mais real quando utilizadas as tecnologias digitais, especialmente nos jogos eletrônicos, os quais possibilitam a participação ativa do *player* em um universo ficcional de extrema realidade, em razão do desenvolvimento da qualidade gráfica, de áudio e vídeo (MURRAY, 2003, p. 101), além dos equipamentos periféricos tais como *joystick*, *mouse*, *manche* ou até mesmo a detecção do movimento do jogador refletido no mundo ficcional. O jogador ao adentrar nesse universo ficcional não apenas é envolvido por todos esses recursos multimídia, como também atua ativamente ao se permitir vivenciar aquela experiência, reforçando a veracidade daquele contexto por meio da atividade criativa de uma crença (MURRAY, 2003, p. 111).

Elemento fundamental para o envolvimento do jogador a tensão existente no jogo tem como significado a incerteza, o que envolve o jogador na medida em que busca o êxito por meio de seu esforço e dedicação (HUIZINGA, 2000, p. 17). Esse estado de tensão estimula a competitividade e as demonstrações de coragem, habilidade e estratégia, são retroalimentadas na medida em que o jogador consegue

⁶ Uma experiência psicologicamente imersiva pode ser comparada com a sensação proporcionada por um mergulho, isto é, o envolvimento *por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial* (MURRAY, 2003, p.102).

superar as dificuldades e avançar no jogo. No ambiente virtual, por outro lado, esse estado de tensão instiga o jogador a buscar constantemente uma satisfação que é sempre postergada, eis que as fases vão sendo avançadas em uma ascendente de dificuldades. A frustração é frequente, mantendo o jogador em um estado de “pré-prazer”, o qual se configura como um estímulo inicial do prazer, que é sistematicamente refreado, de modo a alimentar a tensão do jogo e a consequente compulsividade (ZANDONÁ JÚNIOR, 2015, p. 171). Türcke desenvolve o seguinte raciocínio acerca da compulsividade estimulada pela frustração do prazer no meio virtual:

Uma aparelhagem midiática, que irradia estímulos iniciais na forma de contínuas repetições compulsivas, leva essa produção cultural à loucura. Tal aparelhagem prepara, de forma constante, o caminho para o prazer, cuja construção ela frustra ao mesmo tempo. A inflação de tal preparação resulta diretamente na forma clássica do estado de abstinência. Um organismo, no qual tais estímulos iniciais já atuam há um tempo suficientemente longo, não pode mais tomar algo diferente daquilo que os próprios estímulos iniciais tomam para si, a saber: que eles iniciam e obstam. Os substitutos se transformam na própria coisa: em fetiches, em substâncias que viciam (TÜRCKE, 2010, p. 292).

Tal artifício é devidamente identificado e explorado pelo mercado de games, o qual articula uma série de produtos em torno de um mesmo jogo, por vezes uma saga, com vários volumes – como é o caso do *game* Grand Theft Auto (GTA), o qual conta com 5 volumes até o momento, além dos pacotes de extensão e das versões portáteis (GRAND THEFT AUTO, 2020, n.p) – ou ainda, o lançamento de outros produtos relacionados, como filmes, livros, revistas, blogs, sites de *streaming*⁷, miniaturas, bonecos, brinquedos, roupas e toda espécie de mercadoria que possa manter os jogadores em contato com o conteúdo dos jogos – como exemplo podem ser citados *Assassins Creed*, *Warcraft*, *Harry Potter*, dentre diversos outros.

Dessa forma, os *players* são agregados por suas afinidades, estabelecendo verdadeiros clãs em que partilham experiências, dicas e ajuda mútua na superação das fases ou obstáculos, de maneira que a formação de amizades e vínculos se

⁷ Sites especializados em transmissões ao vivo ou *on-demand* de jogos, nos quais os espectadores podem se cadastrar e escolher quem e quais jogos desejam assistir. Podem ainda interagir com os jogadores e espectadores de todo o mundo, formando uma verdadeira comunidade digital para conversas, trocas de experiências e aprendizado acerca dos *games*. O principal site de streaming atualmente é o Twitch (www.twitch.tv), o qual possui conta também nas redes sociais Facebook, Instagram e Twitter (@TwitchBR), sendo a sua descrição nessa última plataforma como “Nós somos a **Twitch**: comunidade global onde milhões de usuários se encontram diariamente para criar seu próprio entretenimento”.

estabelece, ainda que à distância. Esse universo particular dos games cria uma cumplicidade e um afastamento do mundo real, de modo que os indivíduos permanecem conectados uns aos outros e envolvidos na atmosfera do jogo ainda que não estejam jogando ativamente. Segundo Castells (2018, p. 442) a Rede favorece a formação de múltiplas relações frágeis, que inobstante contribuam para a circulação de informações e oportunidades, não se constituem em laços duradouros e profundos, as comunidades formadas em torno dos games são exemplo dessa espécie de relação, fortemente baseadas na solidariedade, uma vez que os jogadores em grande medida utilizam-nas para ajuda mútua relacionada aos games, contudo, são facilmente desagregadas conforme os usuários perdem o interesse por determinado jogo e se desconectam das mesmas.

O protagonismo cultural dos jogos eletrônicos se impõe como um reflexo da necessidade de consumir experiências como mercadorias, tal qual tratado por Rifkin (2001, p. 9). Os games são transformados em experiências transmidiáticas que mesclam o ambiente real e o virtual ao agregar pessoas com interesses comuns, em encontros virtuais ou mesmo reais. O público atingido com estratégias de marketing envolvendo games é significativo, o relatório de mercado global de jogos, resultado da pesquisa anual realizada pela Newzoo em 2020, indica que as indústrias de música e cinema juntas já foram superadas pela de *games*, sendo o Brasil o 1º colocado como maior consumidor de jogos eletrônicos da América Latina. No mercado mundial o segmento de maior crescimento em 2020, com lucro de \$77,2 bilhões de dólares e crescimento de 13,3% em comparação ao ano anterior, foi o de jogos para dispositivos móveis. Já os jogos para console tiveram um crescimento de 6,8%, o que corresponde a \$45,2 bilhões de dólares. No segmento de jogos para *Personal Computer* (PC) o lucro foi de \$33,9 bilhões no último ano, representando uma retração de 13,4%, o que reflete uma migração da utilização de *desktops* para dispositivos móveis. O lucro mundial obtido pela indústria de games em 2020 foi de 159,3 bilhões de dólares. Estima-se que até 2023 o mercado de jogos eletrônicos ultrapasse a marca de 200 bilhões de dólares (NEWZOO, 2020, p. 14-15).

Atento a esse público em notável expansão, o investimento em marketing por meio dos games é uma das formas que vem sendo amplamente utilizada de modo a cativar e fidelizar os nativos digitais, em especial as crianças, uma vez que diante de sua imaturidade psicológica para distinguir realidade e ficção, identificar o caráter persuasivo, parcial e fantasioso de uma mensagem publicitária e até mesmo

por sequer entender uma campanha publicitária como tal, transformam-se em um alvo fácil a ser atingido, o que implica a um só tempo no alcance de três mercados distintos: o das próprias crianças, o dos pais e dos adultos que essas crianças se tornarão (HENRIQUES; GONÇALVES, 2013, p. 20).

Ao investir na publicidade para que os filhos peçam insistentemente aos pais determinado produto, até que seu apelo seja atendido (*nag factor*), aumenta-se em grande parte as chances de sucesso (SAMPAIO, 2009, p. 15), favorecendo ainda a fidelização, na medida em que dois terços do público adulto continuam a fazer uso dos mesmos produtos adotados quando crianças (FROTA, 2007, p. 102)

A ascensão dos jogos eletrônicos sempre foi cercada de polêmicas em razão de seu conteúdo e potencial viciante, para melhor compreensão do tema será realizada uma breve retomada histórica, de modo a contextualizar de que maneira os games e o marketing estão intimamente relacionados, bem como a produção de conteúdo nos mesmos. Dessa forma, embora na década de 50 o engenheiro Dr. Josef Kates tenha sido responsável pelo desenvolvimento do primeiro game, então chamado *Bertie the Brain*, o jogo necessitava de um aparelho de computador de quatro metros de altura para funcionar. Já em 1958, o físico William Higinbotham se notabilizou com o lançamento do jogo eletrônico *Tennis for two*, contudo, foi na década de 60, com o desenvolvimento da tecnologia dos transistores, os quais facilitavam a distribuição de energia nos componentes do computador, que uma redução significativa no tamanho das máquinas foi viabilizada e as pesquisas realizadas no Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), alcançaram maior progresso no que diz respeito aos jogos eletrônicos. Primeiramente Steve Russell criou o jogo *Spacewar!*, em 1961, entretanto, foi necessária mais uma década até que os microprocessadores permitissem a introdução dos computadores pessoais nos lares americanos, uma redução de custos que possibilitou uma maior disseminação na utilização de jogos eletrônicos (PEREIRA, 2016, p. 10-14).

Em 1972 Ralph Baer Brown lançou o primeiro videogame da história, o chamado Magnavox Odyssey. Paralelamente, Nolan Bushnell, Al Alcorn e Ted Dabney também desenvolveram uma plataforma exclusiva para jogos, a qual funcionaria ao ser ligada a uma televisão doméstica. Contudo, de modo a testar o possível retorno financeiro de seu projeto, lançaram inicialmente uma máquina de jogo em que era necessária a inserção de uma moeda para jogar (um fliperama). Obtendo imenso sucesso, investiram em conseguir fabricar 100 máquinas por dia

para distribuir por todo território dos Estados Unidos, com o jogo *Pong*. Ao perceber que o sucesso do jogo se mantinha ao longo do tempo, formando filas nas máquinas para jogar, em 1976 lançaram o *home pong*, com a proposta de finalmente instalar dentro de cada residência um videogame com o jogo que se tornou tão popular nos fliperamas (PEREIRA, 2016, p. 14-21). Apesar do sucesso na comercialização dos fliperamas, ainda na década de 70 estes já eram objeto de polêmica, em razão de seu potencial viciante, crianças deixavam de ir à escola para ficar jogando e adultos jogavam compulsivamente, chegando a perder o emprego (PEREIRA, 2016. p. 22). As controvérsias acerca dos jogos eletrônicos não se restringiam ao grau de envolvimento proporcionado, o ambiente onde ficavam localizadas as máquinas também era objeto de preocupação, já que a maioria delas eram instaladas em bares, inobstante grande parte dos jogadores fossem crianças e adolescentes, o que promovia um contato precoce com um ambiente adulto e de comercialização de drogas lícitas (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 45), em evidente afronta ao direito à saúde, uma vez que prejudicial ao saudável desenvolvimento do público infanto-adolescente.

Em 1976, em meio a um período de crescimento do mercado de games, surge a primeira polêmica relativa ao conteúdo violento dos jogos eletrônicos. O jogo *Death Race*, inspirado no filme *Death Race 2000*⁸, consistia em uma corrida de carros, na qual o objetivo era causar o maior número de atropelamentos possível, quanto maior a quantidade de atropelamentos, maior a pontuação no jogo, a cada atropelamento surgia uma cruz, representando uma sepultura. Os gráficos à época eram rudimentares, bem como o sistema de áudio, contudo, a polêmica foi acentuada com a publicação de um artigo de autoria de Wendy Walker, repórter da *Associated Press*, na qual condena veementemente a diversão com o atropelamento virtual (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 43).

Pela primeira vez o lazer virtual era associado à prática de ilícitos, correspondendo a um estímulo a comportamentos flagrantemente prejudiciais ao

⁸ Conforme Domingues (2019, p. 1): “No ano 2000, os Estados Unidos foram destruídos por uma crise financeira e um golpe militar. Os partidos políticos se fundiram para formar um único partido bipartidário, que também serve as funções religiosas, unificando estado e igreja. O estado policial fascista resultante, as Províncias Unidas, é dirigido pela figura cultuada do imperador Mr. President (Sandy McCallum). As pessoas são mantidas satisfeitas através de um fluxo de entretenimento sangrento, que inclui o espetáculo da Corrida Transcontinental Anual, descrita como um símbolo dos valores e estilo de vida americanos. A corrida de costa a costa atravessa o país em três dias em estradas públicas, e pontos são marcados não somente por velocidade, mas pela quantidade de pedestres atropelados e mortos”.

indivíduo e a sociedade, em uma evidente banalização da violência por meio do uso de um instrumento tecnológico.

Por outro lado, Khaled Júnior (2018, p. 46) defende que as reações extremadas de indignação referentes ao conteúdo desse jogo são produto de um chamado *pânico moral*, o qual define como:

[...] um complexo processo de interação social, que efetivamente inventa ou produz – um problema que até então era inexistente, com base em uma atribuição externa de sentido. Um estereótipo é construído por meio de diagnósticos apressados e exagerados, emitidos por pessoas que supostamente desfrutam de uma condição moral privilegiada e que desejam que a realidade se conforme a sua visão de mundo particular. A “solução” adotada diante da ameaça é a criminalização pelo discurso, ou seja, a criminalização cultural.

O agravamento da condenação moral de *Death Race* ocorreu principalmente por se tratar de violência injustificada, inexistia qualquer enredo que pudesse sustentar o objetivo do jogo. Dessa forma o atropelamento, a omissão de socorro e fuga eram legitimados como forma de entretenimento. Se por um lado o jogo era moralmente inadequado para os padrões da época, a atenção da mídia provocou uma ampla divulgação do produto, o que resultou em uma projeção das vendas a um patamar muito superior ao esperado, havia uma polarização, parte do público odiava e outro sentia fascínio pela produção (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 61).

Death Race foi apenas o precursor de uma ascendente de violência descoberta pelo mercado como um chamariz para o lucro, a violência injustificada passou a ser cada vez mais explorada nos anos que se seguiram, inobstante existissem outros sucessos, desprovidos de caráter agressivo, tais como *Super Mario Bros*, *Donkey Kong*, *Sonic*, o grande crescimento no mercado de games foi alcançado ao explorar esse segmento de jogos violentos. A mídia passou a investir na espetacularização e na estetização da violência, de modo a despertar no espectador, e também nos jogadores, seus sentimentos íntimos relacionados com seus medos, angústias, inseguranças e sensação de revanche (ALVES, 2004, p. 78-79).

A relação entre tecnologia e dessensibilização já era percebida desde a 2ª Guerra Mundial, com o avanço tecnológico que possibilitou tornar as vítimas invisíveis, por meio do lançamento de bombas aéreas ou mesmo armas de artilharia de longo alcance, desaparecem pessoas e surgem números, ante a desnecessidade de contato pessoal para a eliminação dos inimigos, há uma mitigação do

envolvimento emocional (ZANDONÁ JÚNIOR, 2015, p. 48). Essa dessensibilização foi aproximada do cotidiano, na medida em que se torna frequente o contato com mortes violentas, torturas e estupros, com a utilização dos mais diversos meios, de forma simulada, mitigando seu significado, ante a necessidade de vencer os desafios propostos nos jogos.

Em 1992 foi lançado nos Estados Unidos o jogo *Mortal Kombat*, sendo pela primeira vez representada a violência de uma maneira tão explícita e com uma qualidade gráfica revolucionária para a época, o jogo de luta exibia muito sangue, além de permitir golpes que arrancavam a cabeça e quebravam a coluna do adversário. Em 1995 o faturamento de *Mortal Kombat* já alcançava 1 bilhão de dólares (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 89).

A década de 90 foi marcada pelo desenvolvimento de games que exploravam de forma incisiva a violência, sendo em 1992 lançado o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa (*First Person Shooter - FPS*), *Wolfenstein 3D*. Já em 1999 a violência dos jogos eletrônicos se notabilizou pelo suposto envolvimento em duas tragédias: o massacre escolar em *Columbine High School* e o atentado no Morumbi Shopping.

O primeiro deles ocorreu nos Estados Unidos, em abril de 1999, no qual os autores Eric Harris e Dylan Klebold, responsáveis pelas mortes de 12 alunos e 1 professor, tiveram sua conduta relacionada ao fato de serem entusiastas dos jogos *Doom*, *Wolfenstein 3D* e *Duke Nukem* (LEAHY, 2010, p. 14-18).

Já o segundo, ocorreu em São Paulo, ocasião em que Matheus Costa Meira atirou com uma submetralhadora contra a plateia durante uma sessão de cinema, causando a morte de 3 pessoas e ferindo outros 4 espectadores, a relação com o jogo *Duke Nukem 3D* foi prontamente estabelecida em razão da forma como agiu o autor, de modo muito semelhante à primeira missão do mencionado *game*, em que o personagem deve matar inimigos alienígenas em uma sala de cinema. O próprio atirador, à época assumiu ser aficionado pelo game em questão, o que contribuiu para que alguns dos jogos mais populares e violentos fossem banidos do Brasil, por meio de uma Portaria do Ministério da Justiça, em atenção à decisão judicial da 3ª Vara da Seção Judiciária de Minas Gerais, em Ação Civil Pública (MINAS GERAIS, 1999, ACP nº 1999.38.00.037967-8), foram eles: *Duke Nukem 3D*, *Blood*, *Requiem*, *Postal*, *Quake*, *Doom* e *Mortal Kombat*. (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 174). Alguns trechos dos fundamentos da sentença são abaixo transcritos:

É fato notório que os jogos de computadores e videos games aludidos na inicial incitam a violência, disseminando o prazer pela dor, o ódio e a vontade de matar. O público alvo de tais jogos é composto de crianças e adolescentes, que se encontram, por sua vez, em fase de formação psicológica, quando, então, deve-se atentar para que lhes seja transmitido valores morais necessários à formação do caráter, conforme preceitua o art. 227 da Constituição Federal. Se crianças e adolescentes passam horas do seu dia diante de jogos violentos, num mundo virtual, onde vence quem matar mais, é forçoso reconhecer, ou ao menos presumir, que tais vídeos assassinos afetam diretamente a estrutura psicológica dos mesmos, distorcendo valores socialmente exaltados, valorizando, ao contrário, aqueles que devem ser repugnados por toda a sociedade, tidos pelo ordenamento jurídico como ofensivos. Esta magistrada analisou a prova de fls. 34, constante de uma fita de vídeo, com os jogos DOOM, POSTAL, MORTAL KOMBAT, REQUIEM, BLOOD e DUKE NUKEN e, de fato, é assombroso verificar o que se pode criar almejando lucro, não só deixando de lado todos os valores morais que devem permear a educação de nossas crianças e adolescentes, mas incitando o contrário: prazer de matar, de causar sofrimento, de aniquilar completamente o mais fraco. Não há qualquer sinal de piedade, misericórdia, solidariedade, etc., nada! Bom é aquele que mata mais. [...] Por fim, no jogo Duke Nuken: —... o assassino virtual entra em um shopping, mune-se de uma metralhadora, dirige-se ao cinema, adentra ao banheiro, atira no espelho, no reflexo de sua imagem. Após, dirige-se à platéia, à sala de exibição do filme, posta-se à frente dela e dispara rajadas contínuas de tiros para exterminar seus inimigos. Com relação a este último DUKE NUKEN, este mundo virtual veio transmutar em realidade, quando o mesmo comportamento do vídeo foi repetido por Mateus Meira, em 03.11.99, no Shopping Morumbi em São Paulo, conforme relatou toda a imprensa falada e televisiva. É necessário que toda a sociedade reflita sobre o que está ocorrendo com nossas crianças e adolescentes. O episódio ocorrido no Shopping Morumbi, bem como os documentos trazidos as fls. 36/122, em especial o parecer da Dra. Maria Alice Palhares, concluindo pela nocividade dos jogos referidos na inicial na formação psicológica das crianças e adolescentes são suficientes, ao meu sentir, para a procedência do pedido posto na inicial.

[...]

É mais. Sob a ótica das relações do consumo, os jogos virtuais aludidos na inicial são impróprios ao consumo, eis que na medida que são nocivos à saúde de seus consumidores, contrariam, além do Estatuto da Criança e do Adolescente, o Código de Proteção e Defesa do Consumidor, a teor do que dispõem os arts. 6º, inciso I, 8º, 10º e, em especial, o art. 39, inciso IV.

Tal decisão judicial já demonstra a nítida preocupação da justiça brasileira com a formação de crianças e adolescentes e a necessária interferência do Estado para o saudável desenvolvimento destes, colocando-os a salvo de toda forma de violência. Dessa forma, a mencionada decisão judicial foi apenas a primeira a dar início a uma série de decisões de proibição de jogos eletrônicos em razão de seu conteúdo violento. Em 2002, foi seguida pela Ação Civil Pública nº 2002.38.00.046529-6, ajuizada pelo Ministério Público Federal, a qual proibiu em sentença a distribuição e comercialização de quaisquer livros, encartes, revistas, CD Rom's, fitas de *videogame* ou computador dos jogos *Counterstrike* e *Everquest*, bem

como determinou a retirada do mercado de consumo os exemplares já existentes do jogo *Counterstrike* (BRASIL, 2002). Em 2006 ocorreu a determinação do bloqueio de páginas e suportes relacionados ao acesso do jogo *The Crims* no Brasil, por meio da Ação Civil Pública nº 2006.38.00.014197-6, também ajuizada pelo Ministério Público Federal, considerando o game como uma forma de apologia ao crime (BRASIL, 2006); Já em 2008, a Ação Coletiva nº 10800832357, proposta pelo Ministério Público do Rio Grande do Sul (BRASIL, 2008), culminou na proibição do jogo *Bully*. Segundo o *parquet*, a proibição é fundada no fato do jogo “retratar situações ditadas pela violência, provocação, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos, nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público em geral” (LEAHY, 2010, p. 29-32).

Por todo o mundo é extensa a lista de jogos banidos, especialmente em razão do conteúdo violento que poderia causar potencial influência no comportamento de crianças e adolescentes. Embora seja intensa a controvérsia existente acerca da possível relação entre videogame e violência, especialmente em razão dos recorrentes casos em que os autores de crimes afirmam se inspirar nos comportamentos apresentados nos jogos eletrônicos, não são poucos os casos em que o conteúdo existente nos mesmos mostra-se evidentemente inadequado, por ultrapassar os limites do mero exercício da liberdade de expressão⁹, atacando os direitos de grupos minoritários, historicamente perseguidos, promovendo e retroalimentando a agressão moral e psíquica de grupos vulneráveis em razão de suas origens, raça, credo, gênero, etc. Todo esse contexto de exteriorização do menosprezo e violação de direitos de determinado grupo, por entendê-lo como inferior, se constitui como discurso de ódio, sendo externalizado com grande frequência por meio de jogos eletrônicos.

⁹ A Constituição da República Federativa Brasileira (CRFB) procurou resguardar a liberdade de expressão em diversos dispositivos, tamanha a sua importância, como é possível identificar no art. 5º, inciso IV – liberdade de manifestação do pensamento –; art. 5º, inciso X – liberdade de expressão de atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença –; art. 5º, inciso XIV – direito à informação e garantia do sigilo da fonte jornalística –; art. 220, *caput* – garantia da manifestação do pensamento, da criação, da expressão e informação, sob qualquer forma e veículo –; art. 220, § 1º – liberdade de informação jornalística em qualquer veículo de comunicação social –; art. 220, § 2º – proibição de qualquer censura de natureza política, artística ou ideológica, entretanto essa extensa proteção não permite que outros direitos igualmente importantes possam ser violados, devendo ser primado assegurar a dignidade da pessoa humana, o que obviamente não comporta o exercício de manifestações de ódio contra grupos minoritários sob um manto de impunidade baseado no direito à liberdade de expressão.

Acerca dos elementos que consubstanciam o discurso de ódio Silva, Nichel, Martins, Borchardt (2011, p. 447-448), desenvolvem o seguinte raciocínio:

O discurso de ódio compõe-se de dois elementos básicos: discriminação e externalidade. É uma manifestação segregacionista, baseada na dicotomia superior (emissor) e inferior (atingido) e, como manifestação que é, passa a existir quando é dada a conhecer por outrem que não o próprio autor.

[...]

Ademais de puramente manifestar-se, para caracterizar-se como tal, o discurso de ódio deve manifestar discriminação, ou seja, desprezo por pessoas que compartilham de alguma característica que as torna componentes de um grupo.

Se por um lado o pânico gerado pela violência do game *Death Race* possa parecer exagerado, especialmente quando comparado aos padrões de qualidade de áudio e vídeo atuais, que transformam os jogos eletrônicos violentos em uma perfeita realidade virtual, por outro lado, alguns outros jogos lançados posteriormente constituíram evidentes manifestações de discurso de ódio por meio de “divertimento” eletrônico.

Em 1983 foi lançado para o console Atari 2600 o jogo intitulado *Custers Revenge*, o conteúdo do game possibilita a um só tempo o ataque e a inferiorização da cultura indígena, da mulher, da liberdade sexual, além da banalização de um genocídio, uma vez que o roteiro do jogo consistia em uma representação da expansão europeia no chamado “Velho Oeste”, conquista que ensejou verdadeiro massacre à população nativa. No game o personagem principal deve desviar de flechas indígenas até alcançar o objetivo final, qual seja, encontrar uma índia amarrada a um poste que deve ser estuprada para obter a recompensa em forma de pontuação (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 72). É possível perceber que embora ambos os jogos tratem de espécies de violência, não há como legitimar um conteúdo evidentemente discriminatório, que obviamente jamais poderia ser interpretado como mero exercício da liberdade de expressão. *Custers Revenge* não se ateve a fazer parte de uma categoria restrita ao público adulto, implicou em verdadeira apologia ao estupro, a misoginia e ao desprezo por uma etnia.

Igualmente seguindo a linha de discurso de ódio e apologia ao estupro consubstanciado em jogo virtual, em 2006 foi lançado no Japão o game intitulado *RapeLay*, no qual o objetivo principal é estuprar uma mãe e suas duas filhas. Os abusos são iniciados em um trem e em seguida em um parque, sendo que caso o jogador fotografe a vítima nua e chorando alcança a possibilidade de violentar

sexualmente as duas filhas da vítima. Se já não fosse o bastante a apologia ao estupro, no jogo há a possibilidade de engravidar as vítimas e obrigá-las a abortar, sendo uma delas adolescente e a outra uma criança de 10 anos de idade (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 313-314).

A repercussão negativa do jogo fora do território japonês foi muito grande, acarretando em seu banimento em diversos países, como Estados Unidos, Argentina, Austrália, Tailândia e Reino Unido. Os jogos de estupro eram permitidos no Japão à época em que foi desenvolvido, contudo, após essa polêmica e com a mobilização por parte de diversas Organizações Não Governamentais (ONGs) em prol dos direitos humanos, a indústria japonesa foi proibida, desde julho de 2009, de fabricar jogos com esse conteúdo (DEPOIS, 2009, n.p.).

O rol de games polêmicos é extenso, contudo, a título de exemplo, uma pequena amostra será compartilhada de modo a demonstrar a espécie de conteúdo que pode ser encontrado nos jogos facilmente localizados no ambiente online. Merece destaque, dentre os jogos que estimulam a violência contra grupos minoritários, o chamado *Ethnic Cleansing* (limpeza étnica), lançado em 2002, cujo enredo consiste no protagonista (que pode assumir a identidade de um membro da *Ku Klux Klan* ou um *skinhead*) matar negros, latinos e judeus, culminando com o homicídio de Ariel Sharon, ex-ministro de Israel, o que encerra o jogo transformando o personagem assumido pelo jogador em um líder mundial. A violação da dignidade dos grupos representados no game vai além, por meio dos efeitos de áudio imitando o som de macacos a cada morte de um indivíduo negro. Inobstante a evidente afronta aos direitos humanos de negros, latinos e judeus, o que o tornou a Resistance Records, produtora do *game*, alvo de inúmeros processos judiciais, apenas 1 ano depois, em 2003, um novo lançamento de caráter racista e de estímulo ao ódio contra negros foi disponibilizado no mercado, dessa vez intitulado *White Law* (Lei Branca), com gráficos e efeitos muito semelhantes ao seu antecessor, configurou uma espécie de continuação do *Ethnic Cleansing*, especialmente dirigido ao homicídio de indivíduos negros. Novamente alvo de intensa polêmica, ensejou o fechamento da produtora (SOUZA, 2017, n.p.).

O último destaque referente ao incitamento ao ódio contra grupos minoritários refere-se ao jogo *Muslim Massacre: The game of modern religious genocide* (Massacre muçulmano: o jogo moderno de genocídio religioso), o qual possui como personagem principal um “herói” norte-americano responsável por

eliminar todos os muçulmanos por meio de uma variedade de armas disponibilizadas. Os muçulmanos são representados por civis, terroristas, Osama Bin Laden, Maomé e Alá. O jogo foi disponibilizado gratuitamente, não por acaso, em 11 de setembro de 2008 (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 321).

Em comum, os referidos jogos representam evidente afronta à dignidade da pessoa humana, ferindo conseqüentemente o direito fundamental a igualdade prevista no art. 5º, I, da Constituição da República Federativa Brasileira (BRASIL, 1988), por meio do exercício abusivo de um suposto direito à liberdade de expressão acabam por estimular a violência contra grupos vulneráveis.

Se por um lado as produtoras de games tem sua parcela de responsabilidade na propagação dos discursos de ódio, em razão da produção de conteúdo específico nesse sentido, por outro os próprios *gamers* acabam por ser influenciados e influenciadores, seja no contato com o conteúdo odioso desses jogos, seja por meio do aviltamento de grupos minoritários em *chats*, sites de *streaming* e redes sociais em que por muitas vezes, dominados pelas emoções do jogo, alguns acabam aderindo e naturalizando esse tipo de comportamento, em um verdadeiro “comportamento de rebanho”. Em um universo que determinados jogadores se destacam, a conduta adotada por eles adquire relevância, na medida em que passa a ser utilizada como paradigma para os demais, os quais alimentam o desejo de um dia tornar-se tão influente quanto seus ídolos, o que em um mundo virtual infanto-adolescente se mostra intimamente relacionado ao sucesso em determinadas comunidades virtuais, como as de jogos eletrônicos.

Nesse contexto, o discurso de ódio pode produzir um duplo efeito, o “revide violento ou o silêncio humilhado” (SARMENTO, 2006, p. 33), sendo a sua proibição um meio de fortalecer a democracia, na medida em que promove o debate plural em igualdade de condições, sem que a dignidade de qualquer dos grupos envolvidos seja aviltada pelo exercício sem limites da liberdade de expressão (SARMENTO, 2006, p. 36). A vedação dessa espécie de conteúdo nos jogos eletrônicos merece atenção, especialmente quando considerada a facilidade de acesso aos mesmos, os quais podem ser obtidos por qualquer pessoa na Rede, frequentemente de forma gratuita, o que apenas reforça e naturaliza práticas discriminatórias entre crianças e adolescentes, diante de seu livre contato com o material.

Os efeitos do uso excessivo das tecnologias da informação e da comunicação, notadamente da internet, em seus diversos veículos¹⁰, vem sendo investigado há décadas, contudo, nos anos 90 foi constatado o potencial causador de distúrbios psicológicos e comportamentais por dependência de internet. A psicóloga norte-americana Kimberly Young foi pioneira na identificação das semelhanças entre o vício no uso de internet e no uso de substâncias químicas entorpecentes, bem como nos jogos de azar, sendo a responsável pelo primeiro livro especializado no tema, chamado *Caught in the net*¹¹, sendo essa e outras obras publicadas por ela referência no estudo e definição de parâmetros para o tratamento do vício. (TONO, 2015, p. 110-111).

O uso patológico da internet é um problema global e está intimamente ligada com o uso compulsivo de jogos eletrônicos, uma vez que esta é uma das formas de manifestar a dependência da internet, sendo uma incapacidade do indivíduo para exercer o autocontrole no uso da internet.

A Associação Psiquiátrica Americana (APA) revisa periodicamente o chamado Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - DSM*), sendo que na 5ª revisão, realizada em 2013, incluiu o uso compulsivo de tecnologias como uma categoria diagnóstica de desordem psiquiátrica, estabelecendo critérios para o seu diagnóstico, o que evidencia os efeitos psicológicos e psiquiátricos que o uso abusivo da internet pode representar aos indivíduos (TONO, 2015, p. 114). Nessa mesma revisão, o DSM pela primeira vez tratou do transtorno causado pelo vício em jogos na internet, o chamado Transtorno do Jogo pela Internet (*Internet Gaming Disorder*), classificando-o como uma doença mental semelhante ao transtorno de jogos de azar, o qual já figurava no rol do DSM desde 1994 (TONO, 2015, p. 115).

Essa espécie de transtorno pode incluir sintomas cognitivos e comportamentais e de acordo com os impactos causados nas atividades da vida cotidiana o grau de dependência pode ser classificado como leve, moderado ou grave. Frequentemente os jogos se tornam a atividade preponderante na vida desses indivíduos, os quais costumam dispender de 8 a 10 horas diárias com essa atividade, ao mesmo tempo em que desenvolvem a chamada tolerância, qual seja,

¹⁰ A utilização patológica da internet pode se manifestar de diferentes maneiras: por meio dos jogos, de atividades sexuais, uso excessivo de redes sociais, e-mails, chats, mensagens, etc.

¹¹ "Capturado na Rede", em livre tradução desta pesquisadora.

sentem a necessidade de estar envolvidos com os jogos por um número de horas cada vez maior, perdendo a noção de tempo, passando noites sem dormir, negligenciando deveres escolares, familiares ou de trabalho, o que por vezes coloca em risco oportunidades, empregos e relacionamentos (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014, p. 795-797). Comumente há perda de interesse por atividades e passatempos que costumavam fazer com prazer anteriormente, utilizando o jogo como um mecanismo de alívio para sentimentos como ansiedade, tristeza culpa, etc. Há ainda os sintomas de abstinência quando são afastados dos games, tais como irritabilidade, tristeza, ansiedade, além do fracasso nas tentativas de afastamento dos jogos, inobstante por muitas vezes se tenha consciência da prejudicialidade dos mesmos. Os jogadores costumam dissimular aos familiares e terapeutas a quantidade de horas em que passam jogando, de modo a minimizar o seu vício (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014, p. 795-797).

O uso abusivo dos jogos eletrônicos tem como uma de suas consequências o isolamento social, na medida em que o jogador vive em um universo particular em que não apenas há um enfraquecimento dos vínculos e interações familiares e sociais pela falta de contato, como também há uma restrição no campo de interesses do indivíduo, dificultando o diálogo com aqueles que não compreendem o assunto, como costuma ser o caso dos pais.

Tono (2015, p. 133) alerta para outros efeitos decorrentes do uso abusivo dos jogos eletrônicos:

Além de todos os efeitos de uso da internet e de jogos on-line até então apresentados, destacam-se, ainda, o efeito dissimulador; o de despersonalização com desvio de conduta e duplicidade de personalidade entre os mundos real e virtual; o efeito desinibidor, equiparado ao produzido pelo álcool no sistema nervoso central; o efeito dessensibilizador, que acarreta insensibilidade ao sofrimento alheio, principalmente nos jogadores assíduos de jogos violentos, nos quais o avançar de fases depende do número de “vidas” ceifadas.

A identificação com o personagem é instrumento utilizado pela mídia para seduzir o indivíduo e capturá-lo na trama de um enredo e efeitos sonoros e visuais envolventes, considerando os *games* violentos em que o jogador assume a posição de atirador, assassino, ladrão, em primeira pessoa, isto é, empunha a arma, aciona o gatilho, rouba carros, dentre outras formas de interação, mostra-se de extrema relevância a reflexão acerca da influência dessa espécie de jogo na formação

psicológica de crianças e adolescentes e da complexa cadeia de responsabilidades que estão diretamente ligadas em estabelecer a proteção desse público dos potenciais efeitos danosos dessa espécie de conteúdo.

Ao contrário do que afirmam diversos autores, tais como Alves (2004) e Retondar; Bonnet e Harris (2016, p. 6) acerca do potencial catártico da violência contida nos jogos eletrônicos, outra forte corrente de pesquisadores apresentam dados em sentido contrário, destacando-se Naisbitt (2001, p. 82) e Singer; Singer (2007, p. 55), autores que demonstram que, especialmente em se tratando de crianças e adolescentes, assistir a episódios de violência gratuita estimula a agressividade, ao invés de extingui-la.

Como ressalta Naisbitt (2001, p. 82) seria ilógico aceitar o argumento da indústria que os videogames não influenciam no comportamento dos jogadores e ao mesmo tempo acreditar em um potencial catártico dos jogos. Inobstante não possuam potencial catártico sem o devido acompanhamento de especialistas, o conteúdo violento consumido influencia no conjunto de experiências vividas e embora não seja o único fator a determinar a agressividade do indivíduo, é agregado ao conjunto de fatores sociais, genéticos e psicológicos, contribuindo para moldar o comportamento da criança e do adolescente.

Um dos estudos que pode ser destacado foi o realizado por Craig Anderson e Brad Bushman, na Iowa State University, pelo qual, por meio da reunião e análise de quase 50 estudos e uma pesquisa quantitativa integrada com 4 mil participantes, compararam crianças, adultos e jovens que jogavam e outros que não jogavam jogos violentos, concluindo que aqueles que “jogavam videogames violentos tinham maior probabilidade de demonstrar pensamentos raivosos, mais crenças de natureza hostil e mais excitação fisiológica”, bem como apresentaram comportamento menos cooperativo (SINGER; SINGER, 2007, p. 113).

Esses são alguns dos riscos a que crianças e adolescentes são expostas na atualidade, durante o uso precoce e desassistido dos entretenimentos digitais. Identificados os riscos dos jogos em geral, a presente pesquisa tem como maior preocupação o divertimento digital criado pelos próprios usuários infanto-adolescentes, qual sejam, os chamados ‘jogos’ de desafio. Tais ‘jogos’ consistem em práticas de auto exposição à perigo de morte, lesão física e/ou psicológica.

Os objetivos desses desafios são criados e estabelecidos entre os participantes e, tal qual as brincadeiras tradicionais, podem ser transmitidas entre

gerações, as quais as repetem ou mesmo apresentam variantes do mesmo 'jogo'. Embora possam parecer divertidos e apresentados como um exercício de superação pessoal, muitas vezes causam dependência, podendo implicar em graves consequências (GUILHERI, ANDRONIKOF; YAZIGI, 2016, p. 869). Não existe um registro oficial de onde e quando surgiram essas brincadeiras, contudo, desde a Antiguidade práticas de supressão da oxigenação já eram utilizadas por filósofos gregos de modo a vivenciar uma espécie de "transe", comportamento também verificado na década de 40, em crianças esquimós, praticantes da asfixia com perda de consciência, sendo relacionadas a práticas autoeróticas em alguns casos. Na França e na Inglaterra, desde a década de 50 já são estudados casos de jogos de asfixia que culminaram em óbitos. (GUILHERI, ANDRONIKOF; YAZIGI, 2016, p. 868).

No Brasil os dados acerca dessa espécie de 'brincadeira' ainda são escassos, inobstante seja notório que aconteçam entre crianças e adolescentes há décadas, existe uma subnotificação dos casos envolvendo essas práticas, especialmente pelo fato de ser característica desse tipo de jogo a clandestinidade, a ocultação ao conhecimento dos adultos das atividades perigosas.

Tais práticas costumam ocorrer em pequenos grupos ou até mesmo sozinho, após conhecê-las por amigos ou através da internet. Entretanto, a partir do momento em que causam acidentes graves, necessitando de internação hospitalar, quando envolvem um grupo grande de adeptos ou causam morte, se notabilizam, passando a fazer parte das estatísticas, mas ainda assim, há subnotificação em razão da interpretação do caso como morte acidental ou suicídio, sem que seja analisado o envolvimento nos 'jogos' de desafio, em que ocorre a auto exposição a perigo (GUILHERI, ANDRONIKOF; YAZIGI, 2016, p. 872).

Embora as práticas de autolesão e desafios de superação das próprias capacidades físicas sempre tenham existido, essas brincadeiras perigosas circulavam entre pequenos grupos de colegas, eventualmente ao se reunirem em um espaço relativamente privado, o que de algum modo cerceava a velocidade de sua disseminação entre crianças e adolescentes (MIRANDA; MIRANDA, 2020, p. 144). Na atualidade, com o advento da era digital, pessoas comuns, até então anônimas, passaram a produzir e publicar conteúdos de maneira livre, sem quaisquer filtros, tal qual em blogs e principalmente em redes sociais. Essa democratização da informação tem a vantagem de viabilizar o amplo exercício da

liberdade de expressão, por meio de um ambiente interativo e interconectado no qual internautas de todo o planeta podem publicar, criticar e informar em uma complexa rede multidirecional de discussão. Entretanto, nem sempre os conteúdos livremente publicados trazem à sociedade uma efetiva contribuição, seja pela ausência de reflexão acerca das consequências da publicação de determinada informação (conteúdos perigosos, por exemplo), ou mesmo pela absoluta ausência de qualidade da informação transmitida (tal qual acontece com as notícias falsas – *fake news*).

Uma das principais redes sociais para a produção e transmissão de vídeos na atualidade é o site *Youtube*, no qual internautas, após realizarem um cadastro, publicam vídeos com o conteúdo que produzem e que lhes convém, decidindo a frequência com que desejam publicar. Os vídeos têm livre acesso por meio de pesquisas em sites de busca, dentro do próprio *Youtube*, através de *links* compartilhados em e-mails, outros sites ou aplicativos de mensagem, entretanto, para a interação com o produtor dos vídeos é necessária a inscrição no site, o que cria automaticamente um canal, ou seja, um site pessoal para a publicação de vídeos, embora não seja obrigatória a postagem de nenhum conteúdo para mantê-lo ativo.

Conforme indicam os dados da plataforma de gerenciamento de mídias sociais *Hootsuite*, o *Youtube* é o segundo *site* mais visitado do mundo, atrás apenas do *Google*, que é seu controlador. No que se refere às plataformas sociais mais usadas no mundo, o *Youtube* também ocupa a segunda posição, estando atrás do *Facebook*. Em 2020 a plataforma de vídeos possuía mais de 2 bilhões de usuários mensais logados, o que representa apenas parte das pessoas que visualizam o conteúdo hospedado no *site*, uma vez que para assistir os vídeos não é necessário registrar uma conta (NEWBERRY, 2021, n.p.).

Nesse contexto, o *Youtube* é atualmente o maior exemplo de armazenamento e disseminação de jogos de desafio, uma vez que é possível encontrar com facilidade diversos canais dedicados a demonstrar o passo a passo e qual a melhor forma de executar os desafios de autolesão, sendo sua disseminação desprovida de qualquer limitação espaço temporal, ao contrário do que ocorria no passado, com os jogos de desafio transmitidos de maneira quase que individual entre os pares. Dessa forma, com a popularização da internet e ampliação do acesso por parte de crianças e adolescentes, os ‘jogos’ de desafio também se disseminaram com maior

facilidade, sendo, principalmente no *Youtube*, possível encontrar com facilidade cenas de desafios propostos pelos internautas e concretizados por *Youtubers*¹². A utilização da internet para o registro e divulgação dos desafios confere aos ‘jogadores’ destaque no meio virtual, mostrando-se como destemido e tornando-o popular, o que inspira outras crianças e adolescentes a realizar as mesmas práticas perigosas, muitas vezes também em busca de “visualizações”, “seguidores” e “likes”¹³.

A ampla e livre divulgação dessa espécie de conteúdo é preocupante, especialmente quando considerada a peculiar fase de desenvolvimento enfrentada por adolescentes, os quais sofrem os impactos físicos e psicológicos da transição entre infância e a vida adulta, fase que com frequência é permeada por inseguranças, distorções de autoimagem, impulsividade e principalmente a dificuldade decorrente da imaturidade para lidar com o estresse advindo dessas condições (SILVA, 2018, p. 45), o que os torna extremamente vulneráveis a adotar esses comportamentos influenciados pela mídia.

Os *Youtubers* que produzem essa espécie de conteúdo (jogos de desafio), costumam ser jovens dispostos a fazer qualquer coisa para difundir seu canal e conquistar o maior número possível de seguidores, o que implica na monetização de sua página por meio de anúncios, patrocinadores e outras formas de financiamento decorrentes de sua popularidade. O sucesso, fama e dinheiro conquistado por esses jovens atrai seus pares, que almejam alcançar de igual maneira a popularidade e o reconhecimento no meio virtual. Dessa maneira, há uma deturpação na interpretação dessas práticas autolesivas, na medida em que tais comportamentos são transmitidos com naturalidade, como brincadeiras divertidas e sem maiores consequências (SILVA, 2018, p.49).

Nesta senda, o que se verifica mais uma vez é a comercialização de experiências de vida como mercadorias, com a banalização da integridade física e da saúde própria e de terceiros em razão da lógica de mercado. Inobstante esse

¹² Internautas que produzem conteúdos sobre temas diversificados e postam em suas próprias páginas no *Youtube* (canais), sendo o vídeo disponibilizado a qualquer pessoa que realize uma pesquisa acerca dos temas ali expostos. Os canais do *Youtube* agregam pessoas com interesses em comum, com a possibilidade de se inscrever, de modo a acompanhar as postagens realizadas, comentar e avaliar positiva ou negativamente o conteúdo.

¹³ Termos utilizados no *Youtube* para acompanhar o conteúdo produzido em determinado canal, recebendo notificações cada vez que um novo vídeo é postado (“seguir”), avaliando positivamente o mesmo (“like”), o que reflete a visibilidade do *Youtuber*, juntamente com a quantidade de visualizações de determinado vídeo, podendo significar inclusive a monetização do canal.

seja um forte argumento para a atração de crianças e adolescentes para esse universo dos 'jogos' de desafio, não é o único, existindo diversos outros fatores determinantes para a adesão a essas práticas. Conforme explicitado, são poucos os estudos no Brasil acerca desses 'jogos', entretanto, com fundamento nas pesquisas de Guilheri, Andronikof; Yazigi (2016, p. 874) e Giusti (2013, p. 7-14) é possível destacar alguns dos motivos que levam crianças e adolescentes a buscar esses desafios, assim sumarizados:

- a) Superação de medos; testar as próprias capacidades;
- b) Busca de prazer, euforia ou alucinação;
- c) Perda da consciência como uma fuga da realidade, ainda que por poucos instantes;
- d) Alívio de sofrimento psicológico;
- e) Reconhecimento e autovalorização dentro de determinado grupo;
- f) Sentimento de menos valia e autodestruição em consequência de um estado depressivo.

Cumprе salientar que o rol apresentado é apenas exemplificativo, podendo a adesão a tais 'jogos' decorrer de um ou mais fatores aqui apresentados, ou ainda de outras razões não exploradas nesta pesquisa, uma vez que são diversas as nuances psicológicas, psiquiátricas, sociais e familiares que envolvem as práticas de autolesão e a ideação suicida.

Nesta senda, é possível elencar algumas categorias de 'jogos' de desafio que se popularizaram na última década, no Brasil e no exterior, o que foi obtido por meio de pesquisa direta no *site Youtube*, verificando-se os desafios com maior número de resultados e por maior período em que se encontram registros. Para a pesquisa foram utilizadas as expressões "jogo do desmaio", "desafio do fogo", "desafio do desodorante", "desafio da canela" e "desafios da internet". Para a seleção dos desafios a serem aqui registrados foi levado em conta os que se mantém há mais tempo sendo difundidos, como é o caso do "desafio do desmaio" e "desafio da canela", bem como aqueles que apresentaram maior número de acessos. Não houve delimitação temporal na procura, sendo de interesse na pesquisa todos os vídeos de desafios hospedados no *Youtube*. Desta forma, a seguir será apresentado rol exemplificativo dos referidos 'jogos', bem como demonstradas algumas das consequências advindas dos mesmos:

a) 'Jogos' de asfixia: São desafios consistentes em suprimir a oxigenação de modo a experimentar um sismo sensorial, decorrentes da diminuição da oxigenação sanguínea (hipóxia), o que pode proporcionar alucinações visuais/auditivas, sensações de flutuação/queda.

Tais práticas podem ser perpetradas com a compressão do tórax, do pescoço, com as mãos ou com o auxílio de instrumentos como cintos, cordas, cadarço, até que desencadeiem o desmaio (GUILHERI, ANDRONIKOF; YAZIGI, 2016, p. 869). São práticas que podem ocasionar dependência e tolerância, uma vez que o indivíduo tende a buscar com frequência a sensação de prazer proporcionada neste ato.

O 'jogo' do desmaio (*choking game*) é uma prática antiga, já existia muito antes do advento da internet, contudo, figuram registrados no *Youtube* há mais de 10 anos vídeos demonstrando claramente essa prática, a exemplo do exposto no canal xFaLkErX, sob o título "Brincadeira do Desmaio: Yuri" (BRINCADEIRA..., 2019).

Por outro lado, encontram-se com facilidade vídeos recentes, como o divulgado no canal Eliakoz, o qual conta com mais de 2 mil inscritos, publicado em 27 de julho de 2020, sob o título "Tutorial como desmaiar", apresentando desde sua divulgação mais de 34 mil visualizações, pouco mais de 6 meses após sua publicação, sendo o vídeo com maior número de visualizações nesse canal, o que demonstra a perpetuação do 'jogo' e o elevado nível de interesse dos internautas pelo tema (TUTORIAL...,2020).

b) Desafios com desodorante: Outro desafio muito difundido é o de inalar desodorante aerossol pelo maior tempo possível, isso porque, de igual maneira aos desafios de asfixia, as substâncias químicas contidas nesses produtos fornecem sensações de estado alterado de consciência, contudo dentre as possíveis consequências da 'brincadeira' estão: arritmia cardíaca, danos cerebrais por hipóxia, alergia grave, parada cardiorrespiratória e até mesmo o óbito (SILVA, 2018, p. 53). Em fevereiro de 2018, em São Bernardo do Campo, município do interior de São Paulo, uma criança de 7 anos de idade faleceu, após desmaiar e ter uma parada cardíaca, ao realizar o desafio em questão (CRIANÇA, 2018, n.p.). De igual maneira, em dezembro de 2018 foi registrado o óbito de um adolescente, na região metropolitana de Porto Alegre, com características semelhantes, o menino foi encontrado morto em seu quarto com o celular sobre o peito e o frasco de desodorante em uma das mãos (ROSA, 2018, n.p.).

Em uma variante do desafio, também praticada com o uso de desodorante aerossol, os internautas são desafiados a queimar a própria pele ao permanecer com o jato pressionado por um longo período contra o próprio corpo a uma curta distância (DESAFIO..., 2015). Em outra modalidade, ainda mais perigosa, o desodorante aerossol é utilizado contra um isqueiro ou fósforo para produzir chama contra a pele dos participantes (DESAFIO..., 2015), seja na perna, braço ou até mesmo na cabeça. Em outra variação, o jato do desodorante aerossol é “guardado” na boca para depois assoprar um fósforo e provocar uma labareda (CUSPINDO..., 2019). Esse desafio é de extrema popularidade, existindo muitos vídeos no *Youtube* em que crianças e adolescentes se arriscam com essas práticas, encarando tudo como diversão, embora possam ter como consequências a asfixia, queimaduras graves com lesão dos tecidos e nervos. Os vídeos costumam ser produzidos em ambientes fechados, como quartos e banheiros, longe da vigilância de adultos, o que aumenta as chances de queimaduras gravíssimas e até mesmo o incêndio no local.

c) Desafio do fogo (*fire challenge*): Uma prática bastante difundida entre os jogadores é a de derramar uma substância inflamável no próprio corpo e atear fogo, apagando logo em seguida. Esse desafio é realizado frequentemente com o uso de álcool nas mais variadas partes do corpo, como mãos, peito e até mesmo na língua (DESAFIO..., 2017). Tais práticas são evidentemente de extrema periculosidade, resultando, muitas vezes, em consequências trágicas. Exemplo de um desafio dessa espécie com final trágico ocorreu com uma criança de 12 anos de idade que realizou o ‘jogo’ das “mãos de fogo”, segundo o relato da criança ele costumava realizar o desafio pela sensação de “controlar o fogo”, contudo, acidentalmente o frasco de álcool utilizado na ‘brincadeira’ explodiu, causando-lhe severas queimaduras por todo o corpo (CABRINI, 2017).

d) ‘Jogos’ de ingestão: dentre os desafios de grande popularidade encontram-se aqueles em que os participantes são desafiados a ingerir substâncias como canela (*cinammon challenge*), pimenta, sal, cachaça, dentre outros. O primeiro deles é muito difundido, consiste em engolir uma colher cheia de canela em pó sem ingerir qualquer líquido, os demais seguem a proposta de ingerir grandes quantidades das substâncias. Com frequência nos vídeos pesquisados os ‘jogadores’ vomitam em determinado momento, contudo, efeitos ainda mais graves podem ser provocados, com destaque para as consequências advindas da aspiração do pó de canela, uma

vez que estudos feitos em camundongos demonstraram que as partículas podem permanecer nos pulmões causando lesões como inflamações pulmonares, asma, pneumonia, fibrose pulmonar, hiperplasia de células alveolares, dentre diversas outras possíveis consequências, até seis meses após a exposição a esse pó (GRANT-ALFIERI; SCHAECHTER; LIPSHULTZ, 2013, p. 833-834)¹⁴.

Na última década um dos ‘jogos’ de maior penetração entre crianças e adolescentes de todo o mundo foi o “desafio da baleia azul”, surgido por meio de *fake news* em 2016, na Rússia, o que levou a sua efetiva implementação (ALENCAR, 2020, n.p). No ‘jogo’ em questão os internautas são desafiados a cumprir 50 tarefas, as quais são enviadas por meio privado nas redes sociais, comprovando-as através de fotos e vídeos enviados ao chamado “curador”, o qual é responsável pelas propostas. Esses desafios implicam em autolesões, auto exposição a perigo de morte, bem como o cometimento de delitos em alguns casos, sendo o desafio final o suicídio. Inicialmente as investigações levaram à prisão do russo Philipp Budeikin, que teria confessado ser o responsável pela criação do ‘jogo’, com a finalidade de realizar uma “limpeza” dos indivíduos por ele considerados um “peso” para a sociedade (MUKHRA et al., 2019, p. 286). Embora o suposto criador dos desafios tenha sido preso, as notícias acerca do ‘jogo’ rapidamente percorreram todo o mundo, não tardando para que novos casos semelhantes, sob o mesmo título, passassem a ocorrer em vários países. Indivíduos mal intencionadas se aproveitaram do súbito interesse provocado especialmente pela mídia sobre o caso para proceder com novos desafios, subtração de dados pessoais e também ocasionar autolesões e até mesmo a morte de pessoas que em um momento de fragilidade foram influenciadas pelo chamado efeito Werther, isto é, o efeito contágio decorrente da ampla divulgação de casos de suicídio (MUKHRA et al., 2019, p. 287-288; ALENCAR, 2020, n.p).

Os desafios aqui tratados são apenas uma pequena amostra de incontáveis formas de auto exposição a perigo criadas e disseminadas pelos internautas diariamente nas redes sociais, sendo uma constante dificuldade garantir a ampla proteção à criança e ao adolescente da atualidade. No capítulo seguinte será abordado o tratamento jurídico concedido a infância e adolescência, analisando de

¹⁴ A título exemplificativo, citem-se as seguintes contas, cujos links estão devidamente referenciados ao final da dissertação: Magrin (2019); Canal Fica Frau (2017); Thiago Magrelo (2019); Everson Zoio (2016), dentre outros.

que forma a legislação vem evoluindo para estabelecer mecanismos de proteção integral aos riscos decorrentes do divertimento digital.

3 ENTRE CORPOREIDADE E VIRTUALIDADE: ANTECEDENTES HISTÓRICOS E OS LIMITES DA PROTEÇÃO INTEGRAL DIANTE DOS JOGOS DE DESAFIO

No presente capítulo serão tratados os limites e possibilidades jurídicos ao enfrentamento dos riscos decorrentes do lazer digital. Por meio de um breve levantamento histórico acerca da afirmação de crianças e adolescentes como sujeitos de direitos será analisada a evolução normativa acerca do tema até o momento atual. A legislação nacional será examinada à luz da Doutrina da Proteção Integral, verificando-se suas insuficiências para acompanhar o surgimento de novos riscos existentes no ciberespaço, em especial os decorrentes dos ‘jogos’ de desafio, a referida análise será implementada por meio de um comparativo das experiências internacionais a respeito da matéria, notadamente as que se verificam na União Europeia. Serão também apreciadas as articulações da sociedade civil e entidades que atuam na defesa do melhor interesse da criança, como Instituto DIMICUIDA e outras organizações semelhantes. Por último, serão propostas alternativas para que a Doutrina da Proteção Integral seja também efetiva diante dos ‘jogos’ de desafio.

Para melhor compreensão da doutrina jurídica vigente, em relação a crianças e adolescentes, se faz necessária uma breve digressão acerca da construção legislativa dos direitos desses indivíduos, com a abordagem dos diplomas internacionais que influenciaram o tratamento jurídico da atualidade, refletindo sobre suas (in)suficiências no que pertine aos riscos decorrentes do lazer digital. Tal qual analisado no início do capítulo anterior, crianças e adolescentes historicamente tiveram sua importância desconsiderada, tratadas como meros objetos, sem qualquer respeito, sendo a infância concebida como mera fase de transição para a vida adulta.

Na realidade brasileira do final do século XIX, com a abolição da escravatura, a situação de miséria já existente foi agravada pela falta de políticas sociais de inclusão da população negra, o que afetava diretamente as crianças. Sem ter para onde ir, abandonadas a própria sorte, sem condições mínimas de sobrevivência, dependiam da caridade, em sua maioria de particulares, muito escassamente subsidiados de alguma maneira pelo Poder Público (MACHADO, 2003, p. 26). À mesma época, o país passava por um intenso processo de industrialização, sendo as crianças e adolescentes submetidas ao trabalho nas fábricas como uma

alternativa às precárias condições de subsistência a que estavam submetidas, eram mão-de-obra barata e desprovida de direitos (VERONESE, 2012, p. 14-16).

Enquanto isso, na realidade europeia, o processo de reconhecimento da peculiaridade da infância era crescente já no final do século XIX, contudo, somente no início do século XX foi possível tratá-la como destinatário de algum direito. Em 1919, após o fim da Primeira Guerra Mundial, trabalhadores do mundo todo já haviam se organizado de modo a estabelecer parâmetros internacionais de proteção de seus direitos, sendo então fundada a Organização Internacional do Trabalho – OIT, como uma decorrência do Tratado de Versalhes, sendo fixado, em uma de suas primeiras Convenções, limites ao trabalho infantil na indústria, bem como a proibição do trabalho noturno aos menores de 18 anos de idade (OIT, 2015, p. 22). Embora o documento em questão não trate em sua integralidade acerca da infância, se notabilizou por consignar pela primeira vez, em âmbito internacional, a preocupação em proteger a saúde de crianças e adolescentes.

Foi, contudo, com a Declaração de Genebra (1924) que os direitos de crianças e adolescentes ganharam reconhecimento internacional, por meio de 5 princípios, os quais estabeleceram a necessidade de conceder uma proteção especial às crianças, colocando-as, entretanto, em uma posição de passividade, de receptáculo de proteção (TEIXEIRA, 2015, p. 15). De todo modo, sua importância se deve ao fato de ser o documento precursor da percepção internacional da infância como merecedora de tratamento diferenciado.

Na contramão da valorização da infância, o Brasil permanecia com milhares de crianças em situação de abandono no início do século XX, sem quaisquer perspectivas de transformação social por parte do Estado, o qual se preocupava unicamente em estabelecer assistencialismos, de forma a dissimular a existência do problema (VERONESE, 2012, p. 17). Dessa forma, foi criada, a partir de 1902, uma política de institucionalização de crianças e adolescentes, de modo a sanear as ruas, os infantes abandonados ou em situação de delinquência, eram colocadas em Institutos Disciplinares, nos quais seriam submetidos à profissionalização e afastados da criminalidade. Em 1923 a assistência e proteção dos menores de 18 anos foi regulamentada (Decreto Federal nº 16.272), sendo criado o primeiro Juízo de Menores no Rio de Janeiro, de forma que crianças e adolescentes que se encontravam em situação de rua passavam a ser tratados como vadios, mendigos e libertinos, em conformidade com o Código Penal de 1890 (VERONESE, 2012, p.

28). O tratamento concedido às crianças então chamadas “desvalidas” as quais viviam em precária situação econômica em seus núcleos familiares e aquelas que vinham a cometer condutas tipificadas como crimes, passou a ser exatamente o mesmo, a colocação em casas de internação, apartados de suas famílias, em uma completa distorção do argumento de “melhor assistir” a infância e adolescência (MACHADO, 2003, p. 28).

Nesse contexto de extrema miséria, crescente criminalidade infanto-adolescente, e ausência de políticas públicas para a transformação social, foi sendo consubstanciada a similitude entre a falta de condições econômicas e delinquência, culminando com a estigmatização dessas crianças e adolescentes, desprovidos de assistência e direitos fundamentais, como “menores” (MACHADO, 2003, p. 33). Em 1927, o chamado “direito do menor” foi sistematizado, passando a vigorar, por meio do Decreto nº 17.934-A, o Código de Menores da República – também chamado “Código de Mello Mattos” – direcionado ao tratamento jurídico dos “menores” delinquentes e abandonados, positivando, em seu art. 26, a condição de pobreza como justificativa para a institucionalização de crianças (VERONESE, 2012, p. 31-32). O referido diploma legal concebia a criança e o adolescente como mero objeto de prestação do Estado, o qual empregava a institucionalização como uma solução para a pobreza e para a criminalidade, supostamente contribuindo para a formação da personalidade e sua capacitação profissional, contudo, tais instituições eram desprovidas de infraestrutura para albergar a quantidade de crianças e adolescentes encaminhadas para tais estabelecimentos. Dessa forma, a proposta pedagógica era completamente desvirtuada, ante a superlotação e a falta de recursos, ademais, tais estabelecimentos eram concentrados nas capitais, inexistindo qualquer política de atendimento social nas cidades do interior (VERONESE, 2012, p. 33-34).

Em 1979, por meio da Lei nº 6.697 foi instituído um novo Código de Menores, fundado na Doutrina Jurídica da Proteção ao Menor em Situação Irregular, elencava hipóteses para uma possível marginalização da criança e adolescente, as chamadas “situações irregulares”, sendo as decisões judiciais acerca da matéria marcadas pelo subjetivismo e arbitrariedades (PEREIRA, 1999, p. 12). Segundo a lição de Custódio (2008, p. 25)

De outro modo, os poderes legislativo, executivo e judiciário mantinham-se regularmente omissos manifestando-se apenas quando as crianças assumiam a condição de objeto de interesse “jurídico”, seja pela prática de

infrações, seja pela própria condição de exclusão social que as colocava em evidência. Aí, era o momento de configurar a irregularidade, que nunca era das instituições, mas sempre recaía sobre a criança, pela própria previsão ordenada no sistema jurídico ou pela condição de fragilidade que a submetia as imposições adultas produzindo o paradoxo da reprodução da exclusão integral pela via da inclusão na condição de objeto de repressão.

Desse modo, crianças e adolescentes permaneciam à margem da sociedade, tão somente constituindo objeto de atenção quando figurassem em uma das situações de irregularidade previstas na legislação, ocasião em que seriam receptoras de práticas assistencialistas (PEREIRA, 1999, p. 14). Enquanto na década de 70 ainda vigorava no Brasil uma política de institucionalização infanto-adolescente, no âmbito internacional, desde 1948, já se delineava a preocupação com a proteção dos direitos humanos, abarcando, ainda que de forma sutil, na Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), em seu art. XXV, a necessidade de cuidados e assistência especial às crianças, o que já demonstra as primeiras expressões do princípio do superior interesse da criança (VERONESE, 2017, p. 17), sendo a relevância desse reconhecimento de direitos notória dada a importância da Declaração de 1948 para as mais diversas nações, significando uma ampliação da consciência ética coletiva no sentido de compreender e respeitar a existência de direitos inerentes a todos os seres humanos, inobstante suas diferenças individuais, sociais, culturais e biológicas, ensejando a compreensão de que sua essência é a mesma.

Já em 1959, inspirada na Declaração de 1948, foram albergados 10 (dez) princípios em um documento internacional diretamente voltado à proteção da infância, a Declaração Universal dos Direitos da Criança. Nesta Declaração foram reconhecidas como merecedoras de atenção e cuidados especiais, razão pela qual, em seu segundo princípio¹⁵ estabeleceu que as leis, ao serem promulgadas, devem considerar fundamentalmente o interesse superior da criança.

Contudo, cabe salientar a utilização deturpada do princípio do interesse superior da criança, de modo a impor medidas a crianças e adolescentes sob esse pretexto, exatamente por não concebê-las como sujeito de direitos, ainda sob uma ótica de incapacidade do “menor” (DUPRET, 2015, p. 43). É o caso do Brasil, que

¹⁵ PRINCÍPIO 2º - A criança gozará proteção especial e ser-lhe-ão proporcionadas oportunidades e facilidades, por lei e por outros meios, a fim de lhe facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, de forma sadia e normal e em condições de liberdade e dignidade. Na instituição de leis visando este objetivo levar-se-ão em conta, sobretudo, os melhores interesses da criança” (DECLARAÇÃO..., 1959).

inobstante fosse signatário da mencionada Declaração, construiu sua antiga legislação em uma dimensão diametralmente oposta, uma vez que se utilizou da Doutrina Jurídica da Situação Irregular, em 1979, mesmo após a adesão ao referido diploma internacional.

Embora represente um grande avanço na consolidação da concepção de crianças e adolescentes como sujeitos de direitos, a natureza da Declaração é de *soft law*, sendo desprovida de mecanismos para que os princípios nela consubstanciados tenham observância obrigatória (VERONESE, 2012, p. 38).

No final da década de 80 o Brasil passava por uma profunda transformação, decorrente da sua redemocratização, amplamente fortalecida pelos movimentos sociais, que em um esforço conjunto entre governo, sociedade civil e organizações sociais se engajaram em uma ampla articulação nacional em defesa dos direitos de crianças e adolescentes (PEREIRA, 2008, p. 17). Diante desse contexto, um novo cenário de reconhecimento e promoção dos direitos de crianças e adolescentes passa a ser construído, inaugurando uma inédita fase de compreensão de crianças e adolescentes como sujeitos de direitos. Adiante passam a ser analisados a legislação referente a esta nova etapa e os desafios impostos a sua efetivação pelas inovações decorrentes da sociedade em rede.

3.1 A PROTEÇÃO INTEGRAL ENTRE AS PROMESSAS NORMATIVAS E A SUA DIFÍCIL EFETIVAÇÃO: QUEM PROTEGE OS PLAYERS?

O processo de redemocratização, com a elaboração de uma nova Constituição, foi percebido como uma oportunidade para a adequação do Brasil aos preceitos internacionais de proteção integral à infância. Desse modo, a Constituição Federal de 1988, inovou, na medida em que estabeleceu um novo paradigma para os direitos das crianças e adolescentes brasileiros, com a adoção da Doutrina da Proteção Integral, em alinhamento com os principais diplomas internacionais aos quais o Brasil já era signatário – a exemplo da Convenção de Genebra, Declaração Universal dos Direitos Humanos e Declaração dos Direitos da Criança, e em especial com os princípios elementares da Convenção Internacional dos Direitos da Criança, que inobstante somente viesse a ser aprovada em 1989, já eram objeto de ampla discussão, na ONU e no âmbito da América Latina, desde 1979 (COSTA, 2012, p. 128; AMIN, 2017, p. 53).

Nas lições de Custódio (2008, p. 27):

A Constituição da República Federativa do Brasil e suas respectivas garantias democráticas constituíram a base fundamental do Direito da Criança e do Adolescente interrelacionando os princípios e diretrizes da teoria da proteção integral, que por consequência provocou um reordenamento jurídico, político e institucional sobre todos os planos, programas, projetos ações e atitudes por parte do Estado, em estreita colaboração com a sociedade civil, nos quais os reflexos se (re)produzem sobre o contexto sócio-histórico brasileiro.

A Carta Magna de 1988 consolidou direitos e garantias fundamentais para todos os cidadãos, acrescentando ainda, em seu art. 227¹⁶, direitos fundamentais especialmente dirigidos às crianças e adolescentes, dispositivo que representou a adoção da Doutrina da Proteção Integral, por meio da qual crianças e adolescentes passam a ser merecedores de tratamento diferenciado em razão de seu peculiar estado de desenvolvimento, sendo reconhecidos como sujeitos de direitos, de maneira ampla e universal (PEREIRA, 2008, p. 19; VERONESE, 2012, p. 54). A implementação da mencionada Doutrina implica na sobreposição dos direitos de crianças e adolescentes com absoluta prioridade, de maneira irrestrita, sendo universalmente reconhecidas como merecedoras de atenção especial e de modo igualitário, extinguindo a antiga distinção entre “menores” em situação irregular e as demais crianças e adolescentes, em harmonia com os objetivos da República Federativa do Brasil, previstos no art. 3º da CRFB/88, especialmente em seu inciso IV¹⁷ (BRASIL, 1988). Ressalte-se que a Doutrina da Proteção Integral pela primeira vez afirma a proteção da infanto-adolescência como o foco principal de todas as ações a serem promovidas pela família, Estado e sociedade, distanciando-se do antigo modelo repressivo e assistencialista encontrado no Código de Menores de 1979, no qual o objeto de proteção era, na realidade, a própria sociedade (SILVA, 2009, p. 38-39). O novo paradigma é firmado no sentido de fortalecer valores fundamentais da República brasileira, a cidadania e a dignidade da pessoa humana, localizados nos incisos II e III do art. 1º, da CRFB/88 (BRASIL, 1988).

¹⁶ Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (BRASIL, 1988)

¹⁷ Art. 3º Constituem objetivos fundamentais da República Federativa do Brasil:

[...]

IV - promover o bem de todos, sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação. (BRASIL, 1988)

Em 1989, de modo a consubstanciar no contexto internacional um novo paradigma para os direitos de crianças e adolescentes, foi aprovada pela ONU a Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança, sendo ratificada pelo Brasil por meio do Decreto nº 99.710 de 21 de novembro de 1990. A Convenção representou um marco no reconhecimento de crianças e adolescentes como sujeito de direitos, sendo ratificada por 193 países nos primeiros 10 anos após sua aprovação, apenas Estados Unidos e Somália não a ratificaram nesse período inicial, sendo, historicamente, o documento internacional de maior adesão (ROSEMBERG; MARIANO, 2010, p. 709-710). Na atualidade, somente os Estados Unidos permanecem sem ratificar a Convenção, uma vez que a Somália passou a ser o 194º país a ratificar o documento (GOVERNO, 2015).

Por meio da Convenção, os países que a ratificaram comprometem-se a não apenas cumpri-la, mas também estabelecer mecanismos de controle acerca de sua observância (PEREIRA, p. 1), a qual deve ser plenamente pautada no interesse superior da criança¹⁸, que reconhece a especificidade dessa fase do desenvolvimento humano. Do preâmbulo da Convenção (1989) é possível constatar a valorização das peculiaridades do tratamento destinado à infância, como responsabilidade de todos (Estado, família e sociedade), na formação saudável de sua personalidade, com respeito as suas tradições e cultura e da necessidade de um esforço conjunto da comunidade internacional para a promoção da “paz, dignidade, tolerância, liberdade, igualdade e solidariedade” de modo a viabilizar a concretização da plena formação do indivíduo para uma vida autônoma.

A Convenção (1989) estabelece como “crianças” todas as pessoas com idade até 18 anos, as quais devem ser tratadas sem qualquer discriminação, sendo um dever dos Estados signatários garantir esse tratamento igualitário, em reforço ao disposto da Declaração Universal de Direitos Humanos, de 1948. Já a família e os responsáveis por sua educação têm o dever de lhes orientar para o exercício de seus direitos, de modo a garantir o desenvolvimento de suas capacidades. Importantes dispositivos tratam das liberdades de expressão, consciência,

¹⁸ Artigo 3º

1. Todas as decisões relativas a crianças, adoptadas por instituições públicas ou privadas de protecção social, por tribunais, autoridades administrativas ou órgãos legislativos, terão primacialmente em conta o interesse superior da criança. (1989).

pensamento e religião¹⁹, de forma a assegurar que todas as crianças tenham direito de exercê-las de maneira ampla, compreendendo receber e disseminar informações. Nesse contexto, encontra-se inserida a responsabilidade dos órgãos de comunicação social com as informações disponibilizadas à sociedade, devendo ser estimulados pelos Estados a difundir conteúdo de utilidade social e cultural, com a cooperação internacional, para a promoção de um substancial intercâmbio cultural. Merece destaque o estímulo à produção literária voltada ao público infantil, com a atenção a inclusão de grupos minoritários, mais uma vez demonstrando a necessidade de promoção da não discriminação.

O mencionado documento internacional é paradigmático na transformação social que foi capaz de desenvolver, com a ampla adesão de quase toda a comunidade internacional aos seus dispositivos, contudo, para os fins da presente pesquisa um último elemento de seu texto deve ser destacado, a alínea “e” do art. 17º, que trata da “elaboração de princípios orientadores adequados à proteção da criança contra a informação e documentos prejudiciais ao seu bem-estar, nos termos do disposto nos artigos 13.º e 18º”, o que denota a possibilidade de uma restrição à liberdade de expressão de modo a coaduná-la ao princípio do melhor interesse da criança, tema que será aprofundado posteriormente.

Os valores consubstanciados na Convenção foram refletidos tanto no processo de redemocratização brasileiro na Constituição Federal, como na legislação infraconstitucional destinada à infância no Brasil, qual seja, a Lei nº 8069/90 – Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a qual, em harmonia com a Constituição Federal, regulamentou os direitos e deveres de crianças e adolescentes em conformidade com a Doutrina da Proteção Integral, mencionando a mesma já em seu art. 1º²⁰. Trata-se de uma legislação inovadora, na medida em que incorpora no âmbito interno a concepção da criança e adolescente como sujeito de direitos, de maneira igualitária, afastando-se da antiga Doutrina da Situação Irregular pela qual a

¹⁹ Artigo 13.º

1. A criança tem direito à liberdade de expressão. Este direito compreende a liberdade de procurar, receber e expandir informações e ideias de toda a espécie, sem consideração de fronteiras, sob forma oral, escrita, impressa ou artística ou por qualquer outro meio à escolha da criança.

[...]

Artigo 14.º

1. Os Estados Partes respeitam o direito da criança à liberdade de pensamento, de consciência e de religião.

²⁰ Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente. (BRASIL, 1990)

infanto-adolescência somente era objeto de interesse quando constituía problema para a sociedade, de modo que a proteção era destinada a segregar esse “problema” para longe dos olhos dos “cidadãos”, isolando a pobreza e a delinquência em Instituições.

Em elucidativa lição acerca da importância das alterações promovidas pela incorporação da nova Doutrina ao ordenamento jurídico brasileiro, Silva (2009, p. 38-39) dispõe:

a) pela primeira vez na história brasileira produz-se um corpo normativo dirigido a toda a população que se encontra nessa faixa-etária e não somente àqueles expoentes oriundos das classes menos favorecidas; b) tem-se uma legislação que centra a proteção na pessoa da criança e do adolescente, o que é feito a partir de uma série de medidas que visam a sua promoção e inserção social e política, diferentemente de outrora cuja proteção dirigia-se à sociedade; c) no plano legislativo, rompe-se com a lógica linear da causa e efeito, pois o Estatuto da Criança e do Adolescente, ao abarcar uma série de dimensões, evidencia que todas elas podem se interligar na produção de situações de risco; d) há ênfase em medidas preventivas, com atenção para aquelas que se ligam ao acesso à diversão, participação em espetáculo, contato com revistas, filmes e demais bens culturais, impondo que as instituições (família, sociedade e Estado) atuem de forma acautelatória; e) todas as dimensões da pessoa são consideradas, com ênfase para os direitos fundamentais, temática em que é visível o esforço dos encarregados da redação do Estatuto em não só reconhecer, como também fomentar o desenvolvimento da personalidade da criança e do adolescente.

O Estatuto procura definir a faixa etária que determina a infância e a adolescência, desta forma, o art. 2º²¹ considera como crianças as pessoas até 12 anos incompletos, enquanto adolescentes são aqueles na faixa etária de 12 a 18 anos incompletos. Contudo, a proteção integral é assegurada desde a concepção, podendo ser excepcionalmente estendida até os 21 anos de idade. Por meio da Lei nº 8.069/90²² são estabelecidos como direitos fundamentais de crianças e

²¹ Art. 2º 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.

Parágrafo único. Nos casos expressos em lei, aplica-se excepcionalmente este Estatuto às pessoas entre dezoito e vinte e um anos de idade. (BRASIL, 1990)

²² Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Parágrafo único. Os direitos enunciados nesta Lei aplicam-se a todas as crianças e adolescentes, sem discriminação de nascimento, situação familiar, idade, sexo, raça, etnia ou cor, religião ou crença, deficiência, condição pessoal de desenvolvimento e aprendizagem, condição econômica, ambiente social, região e local de moradia ou outra condição que diferencie as pessoas, as famílias ou a comunidade em que vivem. (BRASIL, 1990)

adolescentes os mesmos de qualquer pessoa, livre de qualquer discriminação, os quais são elencados na Constituição Federal, especialmente no art. 5º, devendo ser tratados com absoluta prioridade, pela família, Estado e Sociedade. Estabelece ainda, a Constituição Federal, direitos especialmente destinados às crianças e adolescentes, os quais são previstos no art. 227 e seguintes. Destaque-se que de modo a conceder a mais ampla proteção aos direitos fundamentais e a dignidade de crianças e adolescentes o Estatuto teve a preocupação de assentar que quaisquer violações a esses direitos, seja por ação ou omissão, devem ser objeto de punição²³, estabelecendo ainda uma cláusula geral de interpretação, em seu art. 6º, de modo a abranger toda e qualquer hipótese envolvendo direitos de crianças e adolescentes pela Doutrina da Proteção Integral²⁴. Desta feita, a importância de um conceito ampliado de violência, de modo a abarcar qualquer forma de ataque a direitos fundamentais, tem sua importância sedimentada também na possibilidade de aplicação do princípio da prioridade absoluta, o qual deve viabilizar uma imediata reparação ou reversão do dano.

Segundo Santos e Veronese (2015, p. 172):

Um conceito ampliado de violência se refere a todo o ato que anule a condição de sujeito, de pertencimento irrestrito ao sistema social, econômico, jurídico e ético – inclusive as lesões físicas e sexuais – e às prerrogativas que este sistema gera aos seres humanos deve ser considerado para efeito de constatação da violência e da necessidade de sua reversão imediata.

Desse modo, a interpretação conjunta dos dispositivos até então mencionados leva a conclusão de que inobstante seja inviável prever todas as formas de violação a que podem estar sujeitas crianças e adolescentes, por meio da legislação em apreço e de um esforço conjunto dos entes responsáveis pela efetivação da proteção integral, nenhuma violência física ou psicológica deve ser permitida.

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

²³ Art. 5º Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais.

²⁴ Art. 6º Na interpretação desta Lei levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se dirige, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos, e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento.

Cabe ressaltar, no que diz respeito aos direitos fundamentais de crianças e adolescentes, que estes têm como fundamento três eixos principais, quais sejam, liberdade, respeito e dignidade, os quais possuem previsão no art. 15 do Estatuto. A liberdade²⁵ é direito basilar ao reconhecimento de crianças e adolescentes como pessoas dotadas de inteligência, sensibilidade e capacidade para a compreensão, nos limites de seu amadurecimento psicológico e intelectual, das informações e valores que lhes são partilhados, de modo a desenvolverem suas convicções próprias e formar sua personalidade. A possibilidade de realizar escolhas e, desse modo, tomar decisões, as quais implicam, muitas vezes em renúncias, contribuem para o “desenvolvimento de sua autonomia moral, social, afetiva e intelectual” (PEREIRA, 2008, p. 141). Desse modo, a liberdade da criança e do adolescente é diretamente ligada ao dever de orientação e amparo dos pais, os quais devem estimular a independência e o aprimoramento do pensamento crítico, o qual lhes viabilizará avaliar as consequências de suas escolhas e agir com acerto (PEREIRA, 2008, p. 141-143).

O direito fundamental à liberdade implica na ponderação entre a formação autônoma do indivíduo e ao mesmo tempo no estabelecimento de limites, os quais devem ser definidos em atenção à necessária proteção a que crianças e adolescentes merecem, de acordo com seu peculiar estágio de desenvolvimento, psíquico, físico, moral e intelectual, incumbindo aos responsáveis pela proteção integral, ter a sensibilidade para dar oportunidades e impor limitações, considerando a individualidade de cada um e suas vulnerabilidades.

Nesse sentido posiciona-se Martha de Toledo Machado (2003, p. 211):

Portanto, o limite ou o contorno do direito de liberdade de crianças e adolescentes não pode ser objeto de uma conceituação unitária e rígida dentro do ordenamento jurídico: esse contorno varia ao longo do período temporal de crescimento do ser humano ainda não adulto, perante o ordenamento. Mas na delimitação desse contorno precisamos

²⁵ Em seu art. 16, a Lei nº 8.069/90 (BRASIL, 1990) elenca os principais aspectos a que se refere essa liberdade:

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

- I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;
- II - opinião e expressão;
- III - crença e culto religioso;
- IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;
- V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;
- VI - participar da vida política, na forma da lei;
- VII - buscar refúgio, auxílio e orientação.

proporcionalmente ampliá-lo, à medida que o sujeito do direito vai amadurecendo, de modo a aproximá-lo, cada vez mais, do contorno da liberdade do cidadão adulto.

Em estreita ligação com o direito fundamental à liberdade, encontra-se o direito ao respeito, o qual reconhece crianças e adolescentes como pessoas e, portanto, merecedoras de tratamento igualitário, digno, considerando-as como seres completos, ao contrário da antiga concepção da infância como uma pessoa ainda não formada, um ser em potencial. O respeito abrange a inviolabilidade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, o que decorre da própria dignidade da pessoa humana de que evidentemente também são detentoras. A garantia da integridade da pessoa humana em todos esses vieses, bem como a proteção da individualidade, das convicções, de seu espaço e objetos pessoais constituem, de igual maneira, formas de respeito²⁶, sendo este uma decorrência do reconhecimento da condição de crianças e adolescentes como sujeitos de direitos, cidadãos.

Por fim, completando a tríade sobre a qual se firma a Doutrina da Proteção Integral, o Estatuto dispõe, em seu art. 18²⁷, acerca da dignidade de crianças e adolescentes, valor supremo e fundamento constitucional, estabelecendo não apenas uma obrigação negativa, de abstenção de violações da dignidade, mas também um dever de sua promoção. A dignidade até o século XVIII era relacionada a uma sociedade hierarquizada, na qual certas pessoas eram detentoras da mesma em maior ou menor grau, de acordo com seu *status* social, sendo que em certos casos, sequer a possuíam (BARROSO, 2013, p. 13-14), como era o caso de crianças e adolescentes.

Paralelamente a essa concepção de dignidade, surge outro entendimento, pelo qual todo ser humano é detentor de um valor intrínseco, decorrente de sua própria existência. Tal convicção decorre de influências religiosas e filosóficas, especialmente do cristianismo, com suas ideias de individualismo, igualdade e solidariedade encontradas em seus Evangelhos, como um efeito da criação do Homem à imagem e semelhança de Deus, o que implica na existência de um valor próprio ao ser humano, o que obsta sua objetificação ou instrumentalização. Por outro lado, no contexto filosófico, remonta à Roma antiga, sendo primeiramente

²⁶ Art. 17. O direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, idéias e crenças, dos espaços e objetos pessoais (BRASIL, 1990).

²⁷ Art. 18. É dever de todos velar pela dignidade da criança e do adolescente, pondo-os a salvo de qualquer tratamento desumano, violento, aterrorizante, vexatório ou constrangedor (BRASIL, 1990).

utilizada pelo orador e estadista Marco Túlio Cícero, relacionado, desde então, com a possibilidade de realizar escolhas morais autônomas, bem como a noção de que todos são dotados de dignidade, o que representa um juízo de igualdade entre os seres humanos, a qual é ligada a liberdade individual (SARLET, 2002, p. 30).

Esse entendimento permaneceu influenciando os pensadores dos séculos seguintes, na Idade Média, Tomás de Aquino defendia a dignidade com fundamento na criação do ser humano à imagem e semelhança de Deus, contudo, destacava também a importância da capacidade de autodeterminação inerente à natureza humana. Já no período da Renascença, o filósofo italiano Giovanni Pico della Mirandola associava a dignidade à racionalidade humana, uma vez que tal característica lhe viabiliza a determinação livre e independente de sua existência. Immanuel Kant foi outro grande expoente no que diz respeito a concepção de dignidade, fundamentando-a na autonomia, isto é, a vontade livre do ser humano, a capacidade de se autodeterminar, sendo este um fim em si mesmo, não podendo ser objetificado nem instrumentalizado (SARLET, 2002, p. 31-32). A ideia de dignidade como qualidade inerente a todo ser humano adquiriu ainda maior relevância após as duas grandes Guerras, sendo a Segunda Guerra Mundial fator determinante para a formação da presente concepção de dignidade, como uma reação a esse contexto histórico de violações (BARROSO, 2013, p. 18).

Ingo Wolfgang Sarlet (2002, p. 41-42) ressalta que a dignidade deve ser compreendida como:

[...] qualidade intrínseca da pessoa humana, é irrenunciável e inalienável, constituindo elemento que qualifica o ser humano como tal e dele não pode ser destacado, de tal sorte que não se pode cogitar na possibilidade de determinada pessoa ser titular de uma pretensão a que lhe seja concedida a dignidade. Esta, portanto, compreendida como qualidade integrante e irrenunciável da própria condição humana, pode (e deve) ser reconhecida, respeitada, promovida e protegida, não podendo, contudo (no sentido ora empregado) ser criada, concedida ou retirada (embora possa ser violada, já que existe em cada ser humano como algo que lhe é inerente).

Luís Roberto Barroso (2012, p. 66) define a dignidade da pessoa humana como um valor fundamental, classificando-a como um princípio jurídico com status constitucional. Por fazer parte do núcleo essencial dos direitos fundamentais, contribui de modo determinante na interpretação dos direitos constitucionais nos casos concretos. Desse modo, o reconhecimento na legislação constitucional e infraconstitucional da dignidade de crianças e adolescentes representa uma

significativa transformação, na medida em que são colocadas em posição de igualdade dentro da sociedade, levando-se em conta, entretanto, sua peculiar fase de desenvolvimento, o que se mostra essencial para a promoção de seus direitos fundamentais.

A concepção dos direitos fundamentais da forma que são entendidos atualmente teve sua origem na Revolução Francesa, no século XVIII, a qual deu origem à Declaração dos Direitos Universais do Homem e do Cidadão (1789), reconhecendo os chamados Direitos Humanos, os quais, para a doutrina majoritária, distinguem-se dos direitos fundamentais quanto ao âmbito de positivação, na medida em que os primeiros correspondem aos Tratados e Convenções internacionais, enquanto os últimos são consagrados na Constituição de cada País (NOVELINO, 2012, p. 401-402).

O conteúdo dos direitos humanos e dos direitos fundamentais, contudo, é semelhante, uma vez que ambos tutelam a dignidade da pessoa humana por meio da promoção da liberdade e igualdade, pilares da Revolução Francesa. Os direitos fundamentais podem ser entendidos como positivações dos direitos humanos no ordenamento jurídico interno de cada País, com o objetivo de estabelecer e assegurar primordialmente uma vida digna e livre (BONAVIDES, 2004, p. 560). Nas lições de Sarlet (2002, p. 79), os direitos fundamentais são “explicitações da dignidade”, os quais podem ter uma vinculação em maior ou menor grau com esta. Na perspectiva de um Estado Democrático, como é o caso do Brasil, se faz necessário, para sua efetivação, a combinação entre o poder popular e mecanismos de limitação do poder estatal, de modo que os direitos fundamentais ocupam também a função de evitar a excessiva intromissão do Estado no âmbito jurídico individual, bem como assegurar a liberdade de exercer direitos básicos, constitucionalmente estabelecidos. Destaque-se, contudo, que tais direitos fundamentais não possuem caráter absoluto, sendo limitados tanto em uma dimensão vertical (em relação ao Estado), quanto em sua dimensão horizontal (em relação aos demais cidadãos) (MORAES, 2008, p. 30).

Os direitos fundamentais não foram todos reconhecidos a um só tempo, foram gradualmente sendo estabelecidos no âmbito interno, o que determinou a fixação das chamadas “dimensões” de direitos fundamentais. São classicamente divididos em três dimensões, ancorados nos princípios basilares de liberdade, igualdade e fraternidade, da Revolução Francesa. A primeira dimensão diz respeito aos direitos

da liberdade, o que abrange direitos civis e políticos, correspondem aos direitos dos indivíduos oponíveis ao Estado, se refere aos direitos individuais, pelos quais é possível se opor ao Estado, protegendo as liberdades individuais. A segunda dimensão é relacionada a igualdade material, trata dos direitos sociais, econômicos e culturais, os quais merecem uma atenção específica do poder público, de modo a promovê-los, reduzindo as desigualdades por meio de prestações, o que abrange os direitos à educação, saúde, assistência social, cultura, lazer, dentre outros, são direitos inerentes aos indivíduos e também à coletividade. Por último, direitos da terceira dimensão, correspondem aos direitos de fraternidade ou solidariedade, comportam titularidade coletiva ou difusa, são direitos transindividuais, ligados a toda a humanidade, tendo por objetivo a redução das desigualdades entre as nações, por meio da cooperação mútua, à exemplo do direito ao desenvolvimento, ao meio ambiente, à comunicação, etc. (BONAVIDES, 2004, p. 562-568; SARLET, 2012, p.31-34).

Inobstante a didática divisão em dimensões, não é possível conceber tais direitos como estanques, apartados uns dos outros, na verdade ocorre uma relação de complementariedade entre as dimensões, sendo que a violação de um desses direitos impacta diretamente nos demais, na medida em que estão interligados em maior ou menor grau ao valor fundamental da dignidade.

Realizada essa breve análise acerca da significação dos direitos fundamentais e suas dimensões, para os objetivos da presente pesquisa, cabível analisar com maior atenção o direito fundamental ao lazer, em especial de crianças e adolescentes. No contexto brasileiro, o direito ao lazer foi reconhecido como um direito fundamental, na Constituição Federal de 1988, elencado no rol dos direitos sociais, nos arts. 6^o²⁸ e 7^o, IV²⁹, além de sua previsão no art. 217, §3^o³⁰, como forma de promoção social.

Cumpra salientar que embora o direito ao lazer constasse no rol de direitos humanos previstos da Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), bem como tenha sido incorporado ao ordenamento jurídico constitucional pátrio como um

²⁸ Art. 6^o: São direitos sociais a educação, a saúde, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição (grifo nosso) (BRASIL, 1988).

²⁹ Art. 7^o, IV: salário mínimo, fixado em lei, nacionalmente unificado, capaz de atender a suas necessidades vitais básicas e às de sua família com moradia, alimentação, educação, saúde, lazer, vestuário, higiene, transporte e previdência social, com reajustes periódicos que lhe preservem o poder aquisitivo, sendo vedada sua vinculação para qualquer fim (BRASIL, 1988).

³⁰ Art. 217 § 3^o: O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social (BRASIL, 1988).

direito fundamental inerente a todas as pessoas, o legislador constituinte teve a preocupação em deixar claro que esse era um direito também de crianças e adolescentes, reafirmando no art. 227³¹ da Constituição Federal a condição de sujeito de direitos das crianças e adolescentes, sendo a afirmação do direito ao lazer prevista nesse dispositivo uma das manifestações da Doutrina da Proteção Integral. Foram-lhes conferidos não apenas os direitos comuns a qualquer pessoa, mas criada também uma nova categoria de direitos especiais, em conformidade com a especificidade de seu estágio de desenvolvimento físico, mental e psicológico.

Desse modo, o direito ao lazer adquiriu características especiais, com atenção voltada diretamente à criança e ao adolescente, de forma a assegurar-lhes a mais ampla proteção, passou a ser previsto na Lei 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA), em diversos dispositivos. O art. 4^{o32} do Estatuto assenta diversos direitos fundamentais, destacando-se o dever da família, Estado e sociedade em garantir o direito ao lazer de crianças e adolescentes, com absoluta prioridade. Por sua vez, o art. 59³³ do Estatuto dispõe acerca da necessária solidariedade entre Municípios, Estados e União na efetivação de políticas públicas voltadas ao lazer e a cultura, por meio do estímulo da destinação de recursos e promoção de espaços para esses fins. No art. 71³⁴, o direito fundamental ao lazer é associado as suas diversas formas de apresentação, tal qual a própria diversão, a informação, a cultura, o esporte, espetáculos e produtos, ressaltando a importância da dimensão do respeito a peculiar fase de desenvolvimento em que se encontram crianças e adolescentes.

³¹ Art. 227: É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988).

³² Art. 4^o: É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 1990).

³³ Art. 59: Os Municípios, com apoio dos Estados e da União, estimularão e facilitarão a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude (BRASIL, 1990).

³⁴ Art. 71: A criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento (BRASIL, 1990).

Atento a importância desse direito fundamental para o desenvolvimento sadio de adolescentes, o legislador destacou no art. 94, inciso XI³⁵, a necessidade de que, mesmo cumprindo medida socioeducativa de internação, os adolescentes tenham acesso a atividades culturais, esportivas e de lazer, o que é reiterado no art. 124³⁶ do Estatuto.

Sobre a importância do lazer para o desenvolvimento de crianças e adolescentes, merecem destaque as lições de Amin (2010, p. 62):

A criança e o adolescente no seu desenvolver necessitam de variados estímulos: emocionais, sociais, culturais, educacionais, motores, enfim, todo o arcabouço necessário para sua formação.

[...]

A cultura estimula o pensamento de maneira diversa da educação formal. Os espetáculos culturais – música, dança, cinema – permitem que crianças e jovens tenham contato com padrões de comportamento, valores, crenças, socialmente difundidos, através de outro canal.

O esporte desenvolve as habilidades motoras, socializa e pode ser o início da vida profissional da criança e do adolescente. É comum ouvirmos histórias, principalmente de jogadores de futebol, que depois de privações na infância hoje têm reconhecimento profissional. Além disso, a prática esportiva é atual aliada da saúde. O exercício estimula o bom colesterol, melhora a capacidade cardiorrespiratória, diminui a obesidade quando aliada a uma alimentação racional.

Entretanto, tão importante como dar oportunidade a criança de ter lazer, é imprescindível que esse divertimento seja plenamente adequado ao seu peculiar estágio de desenvolvimento, atendendo as suas necessidades psicológicas, físicas, sociais e morais, especialmente considerando que as experiências vivenciadas por crianças e adolescentes impactam diretamente em sua formação. Em observância a Doutrina da Proteção Integral, o Estatuto enumerou, em seus artigos 74 à 81, medidas de prevenção especial, voltadas à proteção de crianças e adolescentes no exercício de seu direito fundamental ao lazer, de forma a obstar o acesso à conteúdo inadequado para sua fase de formação.

Desta forma, o art. 74 estabelece como um dever do Estado a regulamentação das diversões públicas, de modo a esclarecer as informações sobre a natureza dos espetáculos, a faixa etária a que se destina, bem como os locais e horários em que se autoriza ou não sua exibição.

³⁵ Art. 94: As entidades que desenvolvem programas de internação têm as seguintes obrigações, entre outras:

XI - propiciar atividades culturais, esportivas e de lazer (BRASIL, 1990).

³⁶ Art. 124: São direitos do adolescente privado de liberdade, entre outros, os seguintes:

XII - realizar atividades culturais, esportivas e de lazer (BRASIL, 1990).

O art. 75 da Lei nº 8.069/90 reitera o direito ao lazer de crianças e adolescentes, assegurando o acesso a diversões e espetáculos públicos sempre que adequados a sua faixa etária, entretanto, em seu parágrafo único, impõe limitação as crianças menores de 10 anos de idade, as quais somente poderão apreciar essa espécie de divertimento na companhia de seus pais ou responsáveis. Dessa forma, não importa no caso que a apresentação seja classificada como livre para todos os públicos, a companhia dos pais ou responsável é indispensável, de modo a exercer os devidos cuidados, promover auxílio e orientação, ou mesmo proteger efetivamente a criança, quanto ao contato com outras pessoas, ou mesmo para o caso de incidentes, tais como incêndios, tumultos, etc. (LEITE, 2016, p. 121).

Em harmonia com o disposto no art. 221 da Constituição Federal, o art. 76 do Estatuto determina que durante o horário recomendado ao público infanto-adolescente, as emissoras de rádio e de televisão transmitirão programação de cunho educativo, artístico, cultural e informativo, devendo se abster de transmitir qualquer programação sem prévio aviso de sua classificação.

A importância da regulamentação acerca do conteúdo disponibilizado nos meios de comunicação à crianças e adolescentes decorre do fato de que crianças pequenas não possuem o necessário discernimento para compreender como fictícias as cenas que assistem na televisão, por outro lado, a medida que crescem, apesar de entenderem que nem tudo é real, acreditam que aquilo que assistem possui grandes chances de se materializar em suas vidas, são aproximadas daquele conteúdo como algo tangível (PEREIRA, 2008, p. 763).

Considerando o ano em que entrou em vigor a legislação em questão, qual seja 1990, o art. 77 dispõe acerca da comercialização, seja por venda ou aluguel, das fitas de vídeo, sendo responsabilidade dos proprietários, diretores, gerentes e funcionários que explorem esse segmento a observância da faixa etária recomendada, de modo a não disponibilizar conteúdo em desacordo com as normas atinentes ao tema. Em seu parágrafo único determina que as informações e faixa etária a que se dirigem deverão estar explícitas em seu invólucro. Em uma interpretação sistemática da legislação, tal dispositivo abrange também as outras formas mais modernas de dispositivos de vídeo, tal qual DVDs, Blu-Ray, etc. A disposição do Estatuto é de igual forma compatível com as novas plataformas de entretenimento televisivo, pelas quais o conteúdo é fornecido por demanda, tal qual

o *Netflix*, *Globoplay*, *Disney+*, dentre tantos outros, os quais, de igual maneira, se obrigam a alertar acerca da faixa etária a que se destinam (LEITE, 2016, p. 126).

Por sua vez, o art. 78 e seu parágrafo único, tratam das publicações e revistas, as quais também deverão ter o cuidado de dispor de alerta acerca de eventual conteúdo inadequado a crianças e adolescentes, sendo, nesse caso, comercializadas em embalagem lacrada. Tratando-se de pornografia ou obscenidades, as embalagens deverão ser opacas. Ressalte-se que a influência de mensagens sexualizadas exercidas sobre crianças e adolescentes vão desde a erotização precoce até a aceitação de transtornos da sexualidade como comportamentos naturais.

Nesse sentido, esclarece Santos (2010, p. 281):

A influência negativa de publicação pornográfica é sutil e cumulativa, nem por isso inexistente. A criança é um ser em desenvolvimento e em formação. Os menores expostos repetidamente a imagens com mensagens socialmente negativas tendem a querer imitar ou repetir os padrões de comportamento transmitidos. Desta forma, a exposição repetida às imagens pornográficas e obscenas tende a estereotipar uma conduta erotizada a ser seguida, onde o indivíduo assume uma posição de degradação e objeto sexual.

O Estatuto veda expressamente a divulgação de bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições, asseverando a necessidade de serem respeitados os valores éticos e sociais da pessoa e da família nas publicações destinadas ao público infanto-adolescente.

A permanência e circulação de crianças e adolescentes em ambientes que explorem comercialmente bilhar, sinuca, casas de jogos que realizem apostas, ainda que eventualmente, é vedada pelo art. 80 do Estatuto, devendo o proprietário afixar avisos no ambiente acerca da restrição. Tal medida visa evitar a exposição de crianças e adolescentes em ambientes inadequados, em que frequentemente substâncias viciantes são consumidas, tais como álcool e cigarro. Ademais, a restrição também se deve ao potencial viciante dos jogos de azar, devendo ser evitado o contato dessas pessoas em desenvolvimento com essa espécie de divertimento.

Por último, o art. 81 trata da restrição da comercialização de determinados materiais, tais como armas, munições e explosivos; bebidas alcólicas; produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por

utilização inadequada; fogos de estampido e de artifício, salvo aqueles de baixo potencial, incapazes de causar dano, quando inadequadamente utilizados; revistas e publicações sem a observância das determinações legais; bilhetes lotéricos ou equivalentes. O objetivo do artigo em questão foi não apenas evitar o contato de crianças e adolescentes com substâncias potencialmente viciantes, tais como a bebida alcóolica e os jogos de azar, mas também cercear a exposição a material perigoso, que possa estimular a violência, como é o caso das armas, munições e explosivos, desta forma, resguarda-se a criança e o adolescente tanto em uma esfera individual, como em uma questão de saúde pública, por meio da redução dos riscos sociais (LEITE, 2016, p. 135-136).

Em caso de descumprimento das medidas acima referidas o Estatuto prevê a tipificação de infrações administrativas – nos artigos 252 a 258 –, com penalidades que variam entre multas, apreensão de materiais e fechamento do estabelecimento.

De modo a conceder um regramento mais específico no que diz respeito a esse segmento das medidas especiais de prevenção, a Portaria 1.189, de 03 de agosto de 2018 do Ministério da Justiça regulamentou alguns aspectos referentes à classificação indicativa de diversões e espetáculos públicos, programação de cinema, televisiva, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação de personagens, conforme consta de seu art. 3º³⁷ (BRASIL, 2018).

Acerca da definição da classificação indicativa e de sua importância na formação do indivíduo, Leite (2016, p. 164;167) dispõe:

O sistema da classificação indicativa funciona, assim, como um organograma no qual estão alocados alguns assuntos ou temas considerados impróprios para um crescimento infantil saudável, de acordo com a faixa etária e obedecidos os horários e locais de divulgação, de modo a manter em evidência os arranjos e as inter-relações dessas unidades constitutivas, a saber, qual desses assuntos ou temas merece estar acessível a qual das faixas etárias indicadas, dentro dos horários e nos locais que determinam.

[...]

Acredita-se, assim, que a classificação indicativa está atrelada ao direito à educação, pois funciona como um filtro na propagação da cultura, no ambiente da comunicação social, auxiliando na formação do caráter infantil. Constitui peça estruturante na seleção e orientação de conteúdos audiovisuais. É guia no encaminhamento ético e na formação intelectual e psicológica da criança e é a base a despertá-la para a ciência, para a

³⁷ Art. 3º Ficam sujeitos à classificação indicativa pelo Ministério da Justiça:

I - obras audiovisuais destinadas à televisão e aos mercados de cinema e vídeo doméstico;

II - jogos eletrônicos e aplicativos; e,

III - jogos de interpretação de personagens.

investigação, para a proliferação da cultura, o que, em essência, auxilia na formação de cidadãos críticos, conscientes e visionários.

A classificação indicativa constitui, portanto, baliza a ser observada pelos pais ou responsáveis da criança e do adolescente, não possuindo caráter vinculativo, mas orientador, informativo e pedagógico, de modo que possam tomar conhecimento previamente acerca do conteúdo da obra a que seu filho estará ou não exposto, de forma que possa fazer um juízo consciente de que forma o material poderá impactar em sua formação.

A regulamentação proporcionada pela Portaria em comento busca efetivar a proteção integral e ao mesmo tempo compatibilizar com o exercício da liberdade de expressão, de modo a equilibrar direitos fundamentais³⁸, harmonizando as previsões constitucionais do art. 21. XVI, que estabelece a competência da União para exercer a classificação com efeito indicativo de “diversões públicas e programas de rádio e televisão” (BRASIL, 1988), com o art. 220 § 2º, o qual veda a censura política, ideológica e artística (BRASIL, 1988).

Atualmente a classificação indicativa é feita, nos termos do art. 8º da Portaria 1.189/2018, da seguinte maneira: Livre; não recomendado para menores de 10 (dez) anos; não recomendado para menores de 12 (doze) anos; não recomendado para menores de 14 (catorze) anos; não recomendado para menores de 16 (dezesesseis) anos; não recomendado para menores de 18 (dezoito) anos (BRASIL, 2018). São aplicáveis às obras audiovisuais a serem apresentadas em televisão, cinema e vídeos domésticos; aos jogos eletrônicos e jogos de interpretação de personagens. Ressalte-se que os avisos com a classificação indicativa devem ser exibidos antes e durante a veiculação do conteúdo. Entretanto, nas apresentações ao vivo, abertas ao público (a exemplo de exposições circenses, teatrais, shows, exposições e mostras de artes visuais), os programas de rádio e as chamadas de programação têm a classificação indicativa realizada na modalidade “autoclassificação”, sem necessidade de confirmação pelo Ministério da Justiça, à exceção das chamadas de programação, as quais obrigatoriamente deverão ser compatíveis com a classificação do programa em exibição (BRASIL, 2018).

³⁸ Art. 6º A classificação indicativa tem natureza pedagógica e informativa, capaz de garantir à pessoa e à família conhecimento prévio para escolher diversões e espetáculos públicos adequados à formação de seus filhos, tutelados ou curatelados (BRASIL, 2018).

A classificação indicativa prevê os seguintes eixos temáticos: “violência”, “sexo e nudez” e “drogas”³⁹. A sistematização do conteúdo que pode ser considerado adequado a cada faixa etária é realizada de acordo com o grau de incidência de cada um desses temas, levando-se em conta a frequência de exposição, a importância do conteúdo no contexto geral de compreensão da trama, a forma que é apresentado, isto é, a maneira que a cena é composta, efeitos especiais, enquadramento, sonorização, comportamento dos personagens, etc. A presença em maior ou menor grau desses elementos será fundamental para a classificação da obra, conformando horários de exibição e faixa etária do público alvo (BRASIL, 2018, p. 8).

As restrições relativamente às temáticas elencadas se justificam na medida em que crianças e adolescentes encontram-se em processo de formação física, moral, intelectual e psicológica e embora possuam grande curiosidade em descobrir a si mesmo e o mundo a sua volta, necessitam de proteção para que o contato com as novas informações respeite seu estágio de amadurecimento, evitando a exposição que possa lhes causar traumas decorrentes do contato com conteúdo inadequado para sua faixa etária. Nesse passo, o Estado realiza sua atribuição de informar o público a que se destinam as obras, permanecendo, contudo, a liberdade de escolha dos pais e responsáveis dentro de determinados limites, como nos casos previstos no art. 7º da Portaria, o qual estabelece em quais casos pais, tutores, curadores e responsáveis poderão autorizar o acesso de crianças e adolescentes a obras classificadas para faixa etária superior a que ocupam: adolescentes com idade superior a 16 (dezesesseis) anos poderão ser autorizados a ter acesso a obras classificadas como “não recomendadas para menores de 18 (dezoito) anos, enquanto maiores de 10 (dez) anos de idade terão acesso a obras classificadas como “não recomendado para menores de 16 (dezesesseis) anos de idade” ou inferior (BRASIL, 2018).

Cabe salientar que embora “sexo e nudez” seja um eixo temático de análise para a classificação indicativa, nem sempre que presente o conteúdo não será indicado para crianças. A exemplo da nudez não erótica, sem apelo sexual, como no caso de documentários, com caráter educativo e informativo, como nos casos em

³⁹ Art. 2º Para os efeitos desta Portaria, considera-se:

I - classificação indicativa: a informação fornecida aos pais e responsáveis acerca do conteúdo de obras e diversões não recomendáveis a determinadas faixas etárias, considerando-se três eixos temáticos: “sexo e nudez”, “drogas” e “violência”; (BRASIL, 2018)

que são retratados procedimentos médicos, ou tribos indígenas, podem estar presentes até mesmo na classificação indicativa “livre”. De modo semelhante, na classificação “não recomendado para menores de 10 anos” admite-se a presença de conteúdo educativo sobre sexo, entretanto, em um contexto não estimulante. A gradação do conteúdo torna-se mais evidente na faixa etária seguinte, à medida que na classificação “não recomendado para menores de 12 anos” são admitidos apelo sexual, carícias sexuais, insinuação sexual, linguagem chula, linguagem de conteúdo sexual, cenas não explícitas de masturbação, nudez velada (sem apresentação de nus frontais) e simulações de sexo (BRASIL, 2018, p. 21-23).

No caso da classificação “não recomendado para menores de 14 anos” o conteúdo abrange ainda a erotização em um contexto sexualmente estimulante, há a valorização das imagens que transmitem esse conteúdo, a nudez é admitida de forma explícita, ao contrário das cenas de relação sexual, as quais devem ocorrer em um contexto não explícito, a vulgaridade e a prostituição podem estar presentes. Diferencia-se da classificação “não recomendado para menores de 16 anos” na medida em que neste caso podem ser exibidas cenas de relação sexual intensa, desde que não explícita. Por último, na classificação “não recomendado para menores de 18 anos” o sexo explícito é admitido, até mesmo em um contexto de situações sexuais complexas, como os transtornos da sexualidade (zoofilia, necrofilia, etc.), o que não necessariamente implica em obras pornográficas (BRASIL, 2018, p. 23-25).

É de se ressaltar que a restrição relativa ao tema “sexo e nudez” encontra amparo na doutrina da proteção integral, de modo a evitar os nefastos efeitos decorrentes da exposição precoce a conteúdo inadequado. No caso de crianças, Leite (2016, p. 197) assevera:

Faz-se, portanto, uma segunda constatação em torno da exposição audiovisual do ato sexual na infância: há grande probabilidade de a criança criar uma falsa imagem acerca da relação sexual, podendo vir a (i) evitá-la na vida adulta ou (ii) reproduzi-la com doses de crueldade, o que poderia explicar as práticas masoquistas e de prazer pela autoflagelação.

No que se refere ao tema “violência” esta pode ser entendida, segundo a Organização Mundial da Saúde – OMS (OMS, 2002) como:

O uso intencional da força física ou do poder, real ou em ameaça, contra si próprio, contra outra pessoa, ou contra um grupo ou uma comunidade, que resulte ou tenha grande possibilidade de resultar em lesão, morte, dano psicológico, deficiência de desenvolvimento ou privação.

Conforme previamente tratado, a violência é explorada pela mídia de modo a provocar estímulo audiovisual capaz de atrair o público por meio das fortes emoções mobilizadas ao entrar em contato com essa espécie de conteúdo (LEITE, 2016, p. 200), o que impacta com ainda mais relevância em se tratando de um público hipervulnerável, como é o caso de crianças e adolescentes.

Inúmeros estudos foram desenvolvidos, notadamente a partir da década de 60, acerca da veiculação da violência na mídia e a possível influência no comportamento dos receptores destas mensagens, sendo as bases dessas pesquisas as seguintes teorias principais (NJAINÉ, 2006, p. 223): a) em 1965, Albert Bandura desenvolveu a teoria da aprendizagem social, segundo a qual as crianças adquirem os mesmos padrões de comportamento visualizados nas cenas da televisão ou agem por imitação destes; b) já para a teoria dos efeitos preparatórios, desenvolvida por Berkowitz, em 1984, os efeitos decorrentes das imagens reproduzidas na mídia causarão impacto de maior ou menor duração e proporção de acordo com a experiência de vida de cada um, a exposição à violência real a que se encontra submetido o indivíduo e suas predisposições particulares; c) por último, destaca-se a teoria do *script*, de Huesmann, desenvolvida em 1986, pela qual o comportamento em sociedade e solução de problemas podem ser determinados pelos *scripts* adquiridos na infância, os quais são utilizados como parâmetros no futuro.

Atento a influência nociva ocasionada pela exposição de crianças e adolescentes à violência, a Portaria 1.189/2018 tratou do tema como um de seus eixos para a classificação indicativa. Contudo, nem sempre que a violência está presente em determinada obra implica em vedação à sua classificação como programa livre, como é o caso da violência fantasiosa presente nos desenhos animados, nas lutas entre heróis e vilões em um evidente distanciamento da realidade. A utilização de armas, bem como a representação da morte, ambas fora de um contexto de violência, são admitidas, assim como a exibição de ossadas ou esqueletos, que embora tenham relação com a morte podem estar presentes em programas de classificação livre, quando não representem atos de violência (BRASIL, 2018, p. 9-10).

Na classificação indicativa “não recomendada para menores de 10 anos” verifica-se que já é admitida a utilização de arma com violência, bem como a exibição de ossada ou esqueleto com resquício de ato de violência, é ainda possível a exibição de cenas em que os recursos audiovisuais, representem uma atmosfera de medo, tensão e enredos em que são transmitidas situações de angústia. Atividades criminosas podem ser demonstradas, desde que não contenham direta relação com violência. A utilização de linguagem depreciativa também é admitida, o que comporta xingamentos e inferiorizações (BRASIL, 2018, p. 10-11).

Quanto a classificação de obras como não recomendadas a menores de 12 anos, verifica-se que a partir dessa idade começam a ser inseridos como aceitáveis uma variedade muito grande de conteúdos que envolvem a violência, o que se deve a transição da fase da infância para adolescência, passando a ser admitida a agressão verbal, assédio sexual, atos violentos contra humanos ou animais, bullying, descrição de violência, exposição ao perigo, exposição de cadáver – podendo ser o óbito uma decorrência de violência ou não – exposição de pessoa em situação constrangedora ou degradante, lesão corporal, a morte em si, que pode ser derivada de ato heroico, morte natural ou acidental com dor ou violência, obscenidade, presença de sangue, sofrimento da vítima e violência psicológica, podendo abranger a violência psicológica decorrente de supervalorização da beleza física e do consumo, como uma condição essencial a uma vida feliz (BRASIL, 2018, p. 12-15).

Por sua vez, na classificação não recomendada a menores de 14 anos envolve conteúdos como aborto intencional, estigmatização e preconceito contra grupos minoritários ou vulneráveis, eutanásia, exploração sexual, morte intencional e pena de morte, ao passo que as obras classificadas como não recomendadas para menores de 16 anos incluem a pedofilia, crimes de ódio, estupro, mutilação, suicídio, tortura e banalização da violência. Por último, as obras não recomendadas para menores de 18 anos incluem apologia à violência e crueldade (BRASIL, 2018, p. 18-20).

Como último eixo temático, as drogas são utilizadas como critério a ser analisado para a classificação indicativa, uma vez que, de igual maneira a violência, a constante exposição de crianças e adolescentes ao tema pode configurar um estímulo a padrões de comportamento que tem o poder de aproximação dos indivíduos em decorrência do sentimento de pertencimento a um grupo, de modo a

alcançar prazer, desinibição e aceitação social por meio dessas substâncias (LEITE, 2016, p. 209). Contudo, as drogas lícitas, como bebidas alcoólicas e medicamentos podem ser admitidas em programas com classificação livre, desde que apresentadas em um contexto de pouca relevância, sem que sejam retratadas consequências, como a embriaguez. Na faixa etária que restringe o público a maiores de 10 anos é admitida a descrição do consumo de drogas lícitas, a discussão acerca das drogas (lícitas ou ilícitas) e até mesmo o uso de drogas ilícitas, desde que para fins medicinais. Novamente, seguindo a tendência de incluir um vasto rol de conteúdos na transição entre a infância e adolescência, admite-se para a classificação “não recomendado para menores de 12 anos” cenas em que drogas lícitas são consumidas, o uso de alucinógenos em rituais, o consumo irregular de medicamentos, o estímulo ao uso de droga lícita, menção a droga ilícita e discussões acerca de sua legalização (BRASIL, 2018, p. 26-28).

Por sua vez, classificados como “não recomendado para menores de 14 anos” acrescenta-se a insinuação do consumo de drogas ilícitas e a descrição (verbal ou gestual) acerca do consumo ou tráfico dessas drogas, ao passo que a partir da classificação que não se recomenda a menores de 16 anos podem ser exibidas cenas de efetivo consumo de drogas ilícitas, o estímulo ao uso das mesmas, bem como referentes ao tráfico e produção. Restrito ao público maior de 18 anos se encontram as obras que fazem apologia ao uso das drogas ilícitas, propagando a ideia de que são benéficas ou inócuas (BRASIL, 2018, p. 28-29).

Como já referido, a classificação indicativa ora analisada adequa-se perfeitamente aos jogos eletrônicos e aplicativos, de modo que todos os critérios supramencionados precisam ser observados ao disponibilizar essa espécie de obra audiovisual a crianças e adolescentes. Os artigos 33 a 37 da Portaria (BRASIL, 2018) trazem disposições acerca da aplicação do sistema de classificação indicativa aos jogos e aplicativos, sendo importante observar que tal classificação é destinada aos jogos que sejam instalados, vendidos ou distribuídos gratuitamente no Brasil, contudo, a Portaria excepciona o caso de jogos e aplicativos disponibilizados e utilizados diretamente em navegadores, sem que seja necessário o *download* ou armazenamento no aparelho do usuário. Cabe salientar que os jogos e aplicativos que a distribuição seja realizada exclusivamente no meio digital poderão adotar o sistema de autoclassificação, utilizando-se os parâmetros do sistema internacional de classificação etária (IARC).

Conforme esclarece o site do Ministério da Justiça e Segurança Pública (BRASIL, 2015):

O sistema IARC atribui faixa etária de classificação, descritores de conteúdo e alertas de elementos interativos para jogos e aplicativos digitais - elementos que permitem a interação do usuário com o *game* ou *app*, fornecendo localização geográfica, por exemplo). Os desenvolvedores (criadores de jogos e aplicativos) só podem acessar o sistema IARC por meio de lojas digitais que licenciaram e integraram o mecanismo. O sistema é de uso gratuito para os desenvolvedores, que devem responder a um único questionário que, uma vez preenchido, atribui classificações oficiais para várias regiões em todo o mundo simultaneamente. Essas classificações são repassadas às lojas, que exibem o símbolo correto de acordo com o país em que ela está sendo acessada. As agências de classificação que compõe o sistema IARC são responsáveis por fiscalizar e garantir a precisão das classificações atribuídas pelo sistema. O objetivo fundamental é permitir que os consumidores digitais, especialmente os pais, tenham acesso a um sistema de classificação confiável e feito sob medida para suas particularidades culturais, independentemente do país em que estejam ou do aparelho usando.

Embora seja admitida a autoclassificação, o Departamento de Promoção de Políticas de Justiça realiza um monitoramento por amostragem dos jogos e aplicativos autoclassificados, instaurando processo administrativo de reclassificação, em caso de inadequação (BRASIL, 2018).

À título exemplificativo, destaque-se que em fevereiro de 2021 o aplicativo “Episode – Escolha sua história” foi reclassificado, deixando de pertencer aos conteúdos não recomendados para menores de 12 anos, passando a ser classificado como “não recomendado para menores de 14 anos” (BRASIL, 2021). Tal aplicativo encontra-se disponível na *Play Store*, do *Google* e na *App Store*, da *Apple*, consistindo em espécie de entretenimento virtual, o qual, conforme descrição contida na *App Store*, à semelhança de um jogo interativo, no qual o participante pode realizar escolhas ao longo do enredo, seleciona avatares, personaliza a sua aparência, decide quais os sentimentos existentes entre os personagens, faz opções no desenvolvimento da estória que implicam em diversas consequências na narrativa (APP STORE, 2021). Após instauração de processo administrativo, o Coordenador de Política de Classificação Indicativa publicou a decisão que alterou a classificação do aplicativo, da qual destaca-se o seguinte trecho (BRASIL, 2021):

CONSIDERANDO que, após nova análise, constatou-se que a obra apresenta conteúdos relativos aos eixos temáticos, de sexo e drogas, com destaque para as tendências de apelo sexual e insinuação sexual, agravadas por interação, conforme critérios estabelecidos no Guia Prático de Classificação Indicativa, resolve:

Revisar a classificação da obra "Episode - Escolha sua história" para "não recomendado para menores de 14 (catorze) anos", por apresentar conteúdo sexual e drogas lícitas, sendo aplicada a decisão, de forma uniforme, a todas as lojas em que o aplicativo é distribuído.

Embora a referida decisão seja datada de 1º de fevereiro de 2021, até setembro deste mesmo ano a classificação na *App Store* registra o jogo como "não recomendado para menores de 12 anos", o que leva ao questionamento acerca da eficácia desse processo de reclassificação:

Figura 4 – Manutenção da classificação indicativa de jogo após reclassificação.

| Informações | | | |
|--|---|--|---|
| Vendedor Episode Interactive, LLC | Tamanho 299,8 MB | Categoria Jogos | |
| Compatibilidade iPhone Requer o iOS 9.0 ou posterior. | Idiomas Português, Alemão, Espanhol, Francês, Inglês, Italiano, Russo | Classificação indicativa +12 Violência infrequente/moderada em desenhos animados e fantasia Uso infrequente/moderado de obscenidades ou humor grosseiro Temas adultos/sugestivos infrequentes/moderados Temas de terror/medo infrequentes/moderados Conteúdo sexual e nudez infrequente/moderado Referências infrequentes/moderadas a álcool, tabaco ou drogas | |
| iPad Requer o iPadOS 9.0 ou posterior. | | | |
| iPod touch Requer o iOS 9.0 ou posterior. | | | |
| Mac Requer o macOS 11.0 ou posterior e um Mac com o chip M1 da Apple. | | | |
| Copyright © 2013 Episode Interactive, LLC | Preço Grátis | Compras dentro do app 1. Medium Pack of Gems 2. Large Pack of Gems 3. Medium Pack of Passes | R\$ 10,90 R\$ 27,90 R\$ 10,90 mais |
| Site do desenvolvedor ➤ Suporte do app ➤ Contrato de Licença Política de privacidade ➤ | | | |

(Fonte: App Store, 2021).

Pelo que se pode inferir, inobstante a importância das regras de prevenção contidas no Estatuto e na Portaria 1.189, de 03 de agosto de 2018, a legislação encontra-se sensivelmente defasada quando considerado o atual contexto da sociedade em rede, eis que os riscos que se descortinam vão muito além das previsões legislativas. Ainda que haja um regramento específico previsto na Portaria para tratar da matéria e seja realizada uma interpretação sistemática dos dispositivos presentes em todo o ordenamento jurídico nacional, ainda assim são insuficientes as previsões acerca do divertimento online e a prevenção dos riscos decorrentes de sua utilização.

É nesse sentido que adquire importância o estudo das ambivalências da atual sociedade em rede, sendo essencial a reflexão acerca de outros mecanismos capazes de promover a Doutrina da Proteção Integral nas relações que se desdobram das novas tecnologias, de modo que sejam viabilizadas alternativas de controle e minimização dos riscos a que crianças e adolescentes vem sendo expostos no meio digital, notadamente no que diz respeito ao lazer digital proporcionado pelos jogos. Nesse norte, as experiências internacionais, notadamente no contexto europeu, passarão a ser examinadas a seguir, de modo a verificar de que maneira poderiam ser reproduzidas, adaptadas ou utilizadas como influência a novas propostas para a tutela dos direitos fundamentais dos jogadores.

3.2 DAS EXPERIÊNCIAS INTERNACIONAIS AO CONTEXTO BRASILEIRO: ALTERNATIVAS PARA TUTELAR OS DIREITOS FUNDAMENTAIS DOS JOGADORES.

A preocupação europeia com os riscos proporcionados a crianças e adolescentes pelos meios de comunicação audiovisuais remontam ao final da década de 80, quando por meio da Diretiva 89/552/CEE foi implantado o Programa “Televisão sem fronteiras”, o qual tinha como um de seus objetivos a proteção de crianças e adolescentes contra conteúdos inadequados ao desenvolvimento desse público hipervulnerável, notadamente a pornografia e violência extrema, razão pela qual foram estabelecidos parâmetros para que a transmissão dessas programações não atingissem esse segmento da sociedade (UNIÃO EUROPEIA, 1989, p. 7). Entretanto, foi em 1996 que o primeiro instrumento especificamente direcionado à proteção dos então designados “menores” e da dignidade humana, no que diz respeito aos serviços audiovisuais e de informação, foi publicado, o documento intitulado “Livro Verde Sobre a Proteção dos Menores e da Dignidade da Pessoa Humana nos Serviços Audiovisuais e de Informação”, reconheceu a importância da necessidade de resguardar o desenvolvimento de crianças e adolescentes da exposição a conteúdos potencialmente nocivos, sendo apresentado em conjunto e de maneira complementar com a comunicação “Conteúdo prejudicial e ilícito na Internet” de modo a viabilizar um debate a médio e longo prazo acerca do tema. A atenção destinada ao problema reside em dois pontos fundamentais: a proteção do melhor interesse de crianças e adolescentes, consubstanciada em seu saudável

desenvolvimento proporcionado pela promoção da dignidade da pessoa humana, bem como a construção de um serviço audiovisual e de informação confiável, uma vez que reconhecida a sua importância para o desenvolvimento econômico, social e cultural (UNIÃO EUROPEIA, 1996, p. 1-3).

Em 1998, por meio da Recomendação 98/560/CE, o Conselho da União Europeia destacou que embora seja reconhecida a importância do desenvolvimento da competitividade da indústria europeia de serviços audiovisuais e de informação, são medidas indispensáveis a educação, informação e sensibilização dos utilizadores, de modo que possam exercer sua cidadania e utilizar esses serviços de modo responsável. Importante salientar que desde a década de 90 a Europa já apresentava a consciência acerca do necessário estabelecimento de parâmetros mínimos de proteção de crianças e adolescentes nos serviços audiovisuais e de informação, especialmente por compreender o caráter mundial das Redes, embora sejam reconhecidas e respeitadas as múltiplas culturas e valores dentro do mesmo continente, é fundamental a consolidação de mecanismos de cooperação e boas práticas acerca do tema (UNIÃO EUROPEIA, 1998, p. 2). Para tanto a referida Recomendação determina que a circulação de conteúdos ilegais lesivos à dignidade humana seja combatida por meio da comunicação às autoridades nacionais, as quais deverão atuar em cooperação transnacional de modo a gerenciar as queixas, reforçando a eficácia das medidas adotadas em cada Estado (UNIÃO EUROPEIA, 1998, p. 3).

Nesse sentido dispõe a mencionada Recomendação (UNIÃO EUROPEIA, 1998, p. 4):

Estimular a cooperação e a troca de experiências e de boas práticas entre as estruturas de auto-regulamentação e os sistemas de gestão de queixas, tendo em vista a promoção de um clima de confiança através do combate à circulação de conteúdos ilegais e lesivos da dignidade humana nos serviços audiovisuais e de informação em linha

Desta feita, através da Recomendação 98/560/CE foram estabelecidas diretrizes para a realização de um quadro de autorregulamentação que viabilizasse a proteção de crianças e adolescentes e da dignidade da pessoa humana nos serviços audiovisuais e de informação online, sendo baseada em quatro elementos fundamentais: consulta e representatividade das partes interessadas; código ou códigos de conduta; órgãos nacionais que propiciem a cooperação a nível da

Comunidade; avaliação nacional dos quadros de autorregulamentação (UNIÃO EUROPEIA, 1998, p. 5).

Os elementos em destaque têm por objetivo a construção de uma autorregulamentação coerente com a diversidade cultural dos Estados membros, permitindo a efetiva participação das partes interessadas, tais como o poder público, os utilizadores, os consumidores e todos aqueles que interferem direta ou indiretamente nesse setor de serviços audiovisuais e de informação online. No que tange ao conteúdo dos códigos de conduta, referente à proteção da infância-adolescência, os mesmos deverão fornecer informações suficientes para que seja evitado o acesso por estes a conteúdos prejudiciais ao saudável desenvolvimento físico, mental ou moral, alertando, dessa maneira, acerca dos riscos e das formas de proteção disponibilizadas, a exemplo de “página de prevenção, um sinal sonoro ou visual, etiquetagem descritiva e/ou classificação dos conteúdos, e sistemas de verificação da idade dos utilizadores” (UNIÃO EUROPEIA, 1998, p. 6). Dentre os mecanismos de prevenção ao acesso a conteúdos potencialmente lesivos estão previstas a existência de *softwares* de filtragem de conteúdo e a aplicação prévia de filtros por parte dos operadores de serviço (UNIÃO EUROPEIA, 1998, p. 6). Por último, destacam-se as chamadas *hotlines*, as quais são meios de comunicação direta – tais como telefone e e-mail – entre os usuários e os operadores, para que possam registrar queixas referentes aos conteúdos disponibilizados, devendo ser estabelecido nos códigos de conduta os procedimentos a serem adotados em resposta a essas reclamações (UNIÃO EUROPEIA, 1998, p. 7).

Com fundamento nos riscos e problemas identificados por meio dos documentos supramencionados, o Parlamento Europeu e o Conselho da União Europeia concluíram, por meio da Decisão nº 276/99/CE pela necessidade de implantação de um plano de ação plurianual, com duração de 4 anos, para a utilização mais segura da internet, sendo para tanto adotadas as seguintes principais medidas (UNIÃO EUROPEIA, 1999, p. 3-7):

a) Sistemas de autorregulação da indústria e controle de conteúdo, destacando-se além da pornografia infantil, os conteúdos que veiculam mensagens de ódio em razão de raça, sexo, religião, nacionalidade e etnia, com a possibilidade de rastreio de modo a proporcionar maior nível de segurança quanto à identificação dos responsáveis pela disseminação de conteúdo ilícito;

b) Instrumentos de filtragem e sistemas de classificação permanecem sendo utilizados como mecanismos de proteção a crianças e adolescentes, de modo a evitar o contato destes com conteúdos potencialmente prejudiciais ao seu desenvolvimento. Há ainda a previsão da utilização de sistemas de rotulagem dos *sites* confiáveis como medida que permite a imediata percepção dos fornecedores de serviços que atendem aos códigos de conduta;

c) Educação e sensibilização, especialmente dos pais, responsáveis e das próprias crianças acerca das potencialidades do uso da internet. Essa medida compreendeu inicialmente duas etapas: a identificação das formas mais eficazes de atingir essa sensibilização, para em seguida utilizar organizações multiplicadoras para efetivar as ações;

d) Promover a cooperação entre Estados para a efetivação dos objetivos do programa, por meio da troca de experiências e de boas práticas no contexto europeu e internacional.

Já ao término dos 2 anos iniciais de implementação do plano, uma reavaliação foi realizada, considerando que “Novas tecnologias em linha, novos utilizadores e novos padrões de utilização criam novos riscos e aumentam os riscos existentes, ao mesmo tempo que abrem novas oportunidades em grande profusão” (UNIÃO EUROPEIA, 2003, p. 1), a Decisão nº 1151/2003/CE alterou a Decisão nº 276/99/CE, de modo a prorrogar por mais 2 anos o referido plano, período já considerado como uma segunda fase, conforme a consideração inicial de número 10 do mencionado documento. Nessa primeira prorrogação destaca-se o incentivo a adesão de novos membros ao plano, bem como a conscientização acerca de um esforço cooperativo mundial no combate aos conteúdos ilegais e lesivos para a ampla proteção de crianças e adolescentes, conforme se depreende do seguinte trecho do anexo I da Decisão nº 1151/2003/CE (UNIÃO EUROPEIA, 2003, p. 3):

3. No ponto 1.1, é aditado o seguinte sexto parágrafo:

«Durante a segunda fase, os objetivos serão completar a cobertura da rede nos Estados-Membros e aumentar ainda mais a eficácia operacional da rede, trabalhar em estreita relação com ações de sensibilização para uma internet mais segura, especialmente no sentido de sensibilizar mais o público para as linhas verdes, fornecer uma assistência prática aos países candidatos e aderentes que desejam criar linhas verdes, adaptar as orientações de melhores práticas às novas tecnologias e desenvolver relações com linhas verdes fora da Europa.»

Por meio da análise da alteração efetivada na repartição de despesas é possível depreender que nesta segunda fase o fomento das ações de sensibilização recebeu maior apoio que as demais, uma vez que obteve um incremento de 10 a 12%, o que demonstra a importância de uma formação de consciência integrada entre família, crianças e adolescentes, indústria e Estados para a proteção da infância-adolescência. Por sua vez, a criação de um ambiente mais seguro obteve redução de 4 a 6%, enquanto no desenvolvimento de sistemas de filtragem e classificação a redução foi de 12%, já as medidas de apoio permaneceram com o mesmo investimento inicialmente previsto (UNIÃO EUROPEIA, 2003, p. 4).

Para melhor compreensão da distribuição dos recursos e consequentemente das prioridades estabelecidas para a segunda etapa do plano de ação, uma tabela comparativa é apresentada abaixo com as informações extraídas das Decisões nº 276/99/CE e nº 1151/2003/CE:

Tabela 1 – Comparativo da repartição de despesas entre as Decisões nº 276/99/CE e nº 1151/2003/CE.

| DECISÃO Nº 276/1999/CE | DECISÃO Nº 1151/2003/CE |
|---|---|
| ANEXO II - REPARTIÇÃO INDICATIVA DAS DESPESAS | ANEXO II - REPARTIÇÃO INDICATIVA DAS DESPESAS |
| 1. Criar um ambiente mais seguro 26-30 % | 1. Criar um ambiente mais seguro 20-26 % |
| 2. Desenvolver sistemas de filtragem e de classificação 32-38 % | 2. Desenvolver sistemas de filtragem e de classificação 20-26 % |
| 3. Fomentar ações de sensibilização 30-36 % | 3. Fomentar ações de sensibilização 42-46 % |
| 4. Medidas de apoio 3-5 % | 4. Medidas de apoio 3-5 % |
| Total: 100 % | Total: 100 % |

(Fonte: Elaborado pela Autora).

Em seguimento, por meio da Decisão nº 854/2005/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, datada de 11 de maio de 2005, em razão da percepção da contínua expansão da internet, especialmente em se tratando do crescimento das comunicações móveis e cientes da necessária proteção de crianças e adolescentes a conteúdos potencialmente nocivos e ilegais online, a estratégia de ação para uma internet mais segura mostrou-se como objeto de atenção constante, sendo renovada, através da referida decisão, no período de 2005 a 2008, passando a ser intitulado como “*Safer Internet Plus*” (UNIÃO EUROPEIA, 2005, p. 1).

Como forma de enfrentamento aos riscos e promoção da proteção de crianças e adolescentes no ambiente online são utilizadas no programa as seguintes linhas de ação: o combate a conteúdos ilegais; a luta contra conteúdos não desejados e nocivos; a promoção de um ambiente mais seguro e a sensibilização.

O combate aos conteúdos ilegais é estimulado principalmente por meio de denúncias realizadas pelos próprios cidadãos que as podem transmitir ao fornecedor de serviços, à polícia ou linhas diretas especialmente destinadas a orientar os responsáveis pelo fornecimento desse tipo de conteúdo. Por sua vez, no que se refere aos conteúdos não desejados e nocivos, o programa aposta em uma cooperação entre família e indústria, na medida em que ressalta a responsabilidade dos pais em fazer escolhas esclarecidas acerca dos conteúdos a que crianças e adolescentes tem acesso, contando com instrumentos técnicos, como *softwares* de filtragem de conteúdo, sistemas de rotulagem e classificação, atribuindo, por outro lado, responsabilidade aos Estados pela adequação aos seus valores culturais e linguísticos no momento em que esses sistemas são disponibilizados aos cidadãos (UNIÃO EUROPEIA, 2005, p. 6).

Diversos são os mecanismos de filtragem existentes, tais como listas negativas de sites a serem bloqueados, filtragem em tempo real, classificação de sites, domínios exclusivamente destinados ao público infanto-adolescente, entretanto, considerando o local em que foi desenvolvido o produto muitas vezes o sistema de filtragem adota valores culturais diversos dos aceitos na realidade europeia, como ocorre com a maioria dos softwares desenvolvidos nos Estados Unidos, os quais possuem baixa tolerância para conteúdos sexuais e alta tolerância para temas como armas e violência (UNIÃO EUROPEIA, 2003, 3-4).

A utilização de sistemas de filtragem permanece sendo um grande aliado à proteção de crianças e adolescentes, embora nenhum *software* substitua o

acompanhamento próximo da família, fundamental no desenvolvimento de um pensamento crítico também no meio digital. Por tais razões mostra-se essencial para a eficácia de qualquer plano de proteção de crianças e adolescentes no meio virtual o trabalho conjunto entre família, Estado e sociedade, em defesa do melhor interesse desse grupo hipervulnerável.

Já a promoção de um ambiente mais seguro decorre, segundo o mencionado documento, de um sistema consolidado de autorregulação, uma vez que viabiliza o controle do fluxo de conteúdos ilegais, nocivos e indesejados. Para tanto, a Decisão nº 854/2005/CE ressalta a importância da realização do fórum “Para uma internet mais segura”, oportunidade em que, por meio de um debate plural, entre empresas, políticos, organizações de utilizadores, autoridades responsáveis pelo cumprimento da lei, serão discutidas as formas de combate aos conteúdos ilegais, estimulando a que se encontrem pontos comuns acerca de classificação de qualidade de conteúdo, classificação de sites, técnicas de classificação e aplicação de sistemas de filtragem, de modo a abranger novas formas de conteúdo e de acesso, como é o caso dos jogos online e o uso de celulares. A cooperação internacional é desejável, na medida em que o fórum é aberto à participação de outros países que não pertençam a União Europeia (UNIÃO EUROPEIA, 2005, p. 7-9)⁴⁰.

Por último, quanto à sensibilização, verifica-se que o investimento nesse segmento tem sido crescente desde o início do plano, sendo melhor estruturado em 2005, por meio da distribuição em “nós de sensibilização” os quais precisam contar com sólido apoio das autoridades nacionais. Os referidos “nós de sensibilização” são submetidos a um “nó coordenador”, o qual possui, dentre outras atribuições, a

⁴⁰ Nesse ponto destaca-se que embora a União Europeia tradicionalmente valorize os mecanismos de autorregulação – com a concessão de maior liberdade à indústria para a elaboração de códigos de conduta e de ética próprios e um baixo nível de interferência do Estado – é possível perceber que a complexidade das questões envolvendo conteúdo ilícito ou prejudicial e a hipervulnerabilidade de crianças e adolescentes exige uma flexibilização, no sentido de viabilizar a participação plural de outros interessados, como é o caso das organizações de utilizadores, como associações de pais, educadores, grupos de proteção às crianças, etc (UNIÃO EUROPEIA, 2005, p. 7). Cabe esclarecer que em um modelo de autorregulação há um desequilíbrio nas relações, decorrente da assimetria entre as partes envolvidas. Embora o pressuposto nesse modelo seja conceder maior autonomia à indústria e às plataformas de prestação de serviços de internet, o que se verifica é uma relação desigual em que os grupos vulneráveis, tais como crianças e consumidores acabam sendo obrigados a se submeter às disposições regulamentadas de acordo com os interesses econômicos das empresas. Dessa forma, entende-se que a correção, tal qual apresentada nesse ponto, em particular, favorece o estabelecimento do equilíbrio de forças desiguais, diante da participação do Estado, ONGs, Universidades, de modo a contribuir para melhores soluções. Acerca da correção dispõe Silva (2012, p. 308): “[...] Ao mesmo tempo em que valoriza a participação social e política dos usuários, vinculando os particulares à defesa de direitos fundamentais, também salvaguarda os espaços de liberdade em face do Estado, ao se harmonizar com a autorregulação”.

responsabilidade pela formação dos primeiros quanto a utilização mais segura da internet e das novas tecnologias online (UNIÃO EUROPEIA, 2005, p. 9).

No que pertine à repartição de despesas, é possível perceber que na Decisão de 2005 foram implementadas algumas alterações: a promoção de um ambiente mais seguro, a qual contava com um percentual de 20-26% no plano anterior, teve seu orçamento novamente reduzido, desta vez para 8-12%, enquanto as estratégias de sensibilização receberam um incremento em seu investimento, passando de 42-46% para 47-51%. Por outro lado, nos planos anteriores eram destinadas receitas para medidas de apoio e sistemas de filtragem e classificação, já no programa de 2005 tais categorias foram suprimidas, sendo substituídas por: fazer face aos conteúdos não desejados e nocivos, o qual recebeu investimento específico de 10-17%, e combate aos conteúdos ilegais, a qual obteve destinação de 25-30% do orçamento (UNIÃO EUROPEIA, 2005, p. 11).

Pelo que se depreende das alterações efetivadas no programa por meio da Decisão nº 854/2005/CE, o objetivo geral permanece a proteção de crianças e adolescentes no meio virtual, em especial no que tange ao acesso a conteúdos ilegais e potencialmente nocivos, contudo foram estabelecidas metas e mecanismos que viabilizem o seu alcance. Se anteriormente a classificação indicativa, a rotulagem e os *softwares* de filtragem eram pontos de investimento direto, nesse instrumento foram determinados como meios de se atingir um objetivo maior: o combate aos conteúdos ilegais e potencialmente nocivos.

Na sequência, em 2008, por meio da Decisão nº 1351/2008/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 16 de dezembro de 2008, foram traçadas as diretrizes da terceira fase do programa, para o período de 2009-2013, visando evitar a violação de direitos de crianças e adolescentes por contato com conteúdos ilícitos e nocivos no ambiente digital, ressaltando-se a importância de preservá-las desse contato para que não sejam instigadas a imitar tais condutas (UNIÃO EUROPEIA, 2008, p. 2).

Dentre as linhas de ação estabelecidas, se repetem as do programa anterior, destacando-se a criação de uma base de conhecimentos como novidade nesta terceira fase. Embora essa base de conhecimentos seja uma decorrência da própria existência do Programa, pela primeira vez foi assentada como uma linha de ação, ressaltando-se a necessidade de seu reforço como forma de desenvolver ações de

maior eficácia, em consonância com os avanços tecnológicos e sociais a que são expostas as crianças⁴¹ no ambiente online (UNIÃO EUROPEIA, 2008, p. 3).

A elaboração de uma base de conhecimentos é promovida por meio de diversas iniciativas: um trabalho coordenado entre vários cientistas com experiência na segurança de crianças online, de modo que sejam sintetizadas as atividades de investigação em curso e as que passem a ser realizadas. Outro ponto de atenção são as formas de utilização das tecnologias online pelas próprias crianças, tanto em seu aspecto quantitativo quanto qualitativo, com a análise das estratégias criadas pelos infanto-adolescentes para lidar com os riscos do ambiente online (UNIÃO EUROPEIA, 2008, p. 8).

O Programa propõe que sejam analisadas estatisticamente as tendências dos Estados-Membros, de modo a otimizar as estratégias e recursos investidos na proteção das crianças online, bem como seja realizado o estudo das práticas das quais as crianças são vítimas com maior frequência no meio virtual, além da análise dos possíveis efeitos da utilização das tecnologias por parte das crianças. Os mecanismos para a utilização mais segura da internet serão investigados de maneira a consolidar o conhecimento acerca dos melhores sistemas (UNIÃO EUROPEIA, 2008, p. 8).

As ações de sensibilização passam a utilizar conteúdos produzidos pelos próprios usuários e pelo sistema de ensino como forma de promover a aproximação do público alvo. Já a linha de ação que trata do ambiente online mais seguro procura estimular a participação das crianças no fortalecimento desse ambiente, principalmente por meio de seu efetivo e regular envolvimento no Fórum Europeu para os Direitos das Crianças e no Fórum “Para uma internet mais segura” (UNIÃO EUROPEIA, 2008, p. 8).

No que se refere a repartição de despesas, a sensibilização do público permaneceu recebendo a maior destinação de recursos (48%), enquanto a luta contra conteúdos ilícitos e comportamentos nocivos online foram agrupados em uma única categoria, com 34% dos recursos. A promoção de um ambiente online mais seguro permaneceu relativamente estável, com 10% da repartição, por último, a

⁴¹ Pela primeira vez o Programa faz referência a idade a que diz respeito o termo “crianças”, em consonância com a Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança, de 1989, determina pertencer a esse grupo os seguintes indivíduos: “Para os efeitos da presente decisão, entende-se por “crianças” as pessoas de idade inferior a 18 anos, salvo se a lei nacional aplicável lhes conferir, em determinadas condições, capacidade jurídica plena antes de atingirem essa idade” (UNIÃO EUROPEIA, p. 3).

nova linha de ação que trata da criação de uma base de conhecimentos recebeu o menor investimento, 8% (UNIÃO EUROPEIA, 2008, p. 9).

Em 2012 foi criada a “Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças” (*Better Internet for Kids*), a qual permanece sendo utilizada atualmente. É fundamentada em 4 bases (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 2):

- 1) Estimular o surgimento de conteúdos de qualidade em linha para os jovens;
- 2) Intensificar as atividades de sensibilização e aumentar a autonomia;
- 3) Criar um ambiente em linha seguro para as crianças; e
- 4) Combater a exploração e os abusos sexuais de crianças.

É cada vez mais precoce o ingresso de crianças no universo digital e embora seja reconhecido o esforço dos Estados-membros em estabelecer medidas para o controle dos riscos a que ficam expostas as crianças, foi identificado que tais medidas são insuficientes, especialmente considerando a diversidade de políticas que vem sendo aplicadas nos diferentes territórios (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 4):

No Reino Unido, os fornecedores de serviços Internet (FSI) adotaram um código de práticas que promove a “escolha ativa”, sendo a sua aplicação deixada ao critério de cada um deles; em França, os FSI são obrigados a disponibilizar software de controlo parental gratuitamente; na Alemanha, pode ser utilizado software certificado especialmente concebido para proteger os jovens e que os impede de aceder a sítios Web com conteúdos prejudiciais. Nos outros países não existem tais disposições.

O documento ressalta a dificuldade que a multiplicidade de políticas pode representar aos fornecedores, uma vez que precisam se adequar as regulamentações dos diversos Estados dentro da Europa. Por outro lado, a indústria ainda percebe, em 2012, a criança como um público que não merece o investimento em tecnologia para conceder-lhes maior proteção, o desenvolvimento de ferramentas nesse sentido é considerado uma despesa e não um investimento (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 5).

A autorregulação permanece sendo considerada mais adequada para atender a dinamicidade da evolução tecnológica, embora sua combinação com outros instrumentos legislativos já existentes não seja descartada. A nova Estratégia prevê a elaboração de conteúdos online criativos e didáticos de alta qualidade especificamente destinados às crianças, além da promoção de experiências positivas online para esse público. Para tanto, prevê um trabalho conjunto entre Comissão, Empresas e Estados-membros. A primeira ficará responsável pela criação de

plataformas que possibilitem o acesso a conteúdo adequado a crianças, como é o caso das listas brancas e das ferramentas de pesquisa especificamente voltadas para a utilização por crianças, sem que se descuide da qualidade do material a ser apresentado. Por outro lado, cabe ainda à Comissão estimular a produção de conteúdo pelas próprias crianças, como por exemplo através do concurso “melhor conteúdo online para crianças” (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 8).

Por sua vez, às empresas cabe desenvolver conteúdos de qualidade voltados a esse público, os quais agucem sua criatividade e as auxiliem no aprendizado. De igual modo, devem conceder apoio técnico ou financeiro às crianças, escolas ou ONGs que apresentem iniciativas nesse sentido. Por último, o Estado deve apoiar, tal qual a Comissão, essas iniciativas, bem como lhe incumbe instituir normas para a produção de conteúdos online de qualidade voltados às crianças (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 9).

As atividades de sensibilização permanecem ocupando lugar de destaque nessa nova estratégia, se por um lado os pais e responsáveis precisam tomar conhecimento dos riscos a que ficam expostas as crianças no ambiente online, é necessário também poder contar com ferramentas tecnológicas que contribuam para a sua proteção. Ao mesmo tempo, fomentar a autonomia e a independência dessas crianças, para que sejam capazes de construir o pensamento crítico, inclusive no ambiente digital mostra-se como uma necessidade fundamental, para tanto, precisam fazer uso de instrumentos tecnológicos adequados a sua idade, sendo aconselhadas por quem detém conhecimento acerca da utilização dessas ferramentas, de modo a serem capazes de desenvolver a autoproteção e autorresponsabilidade nesse meio (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 9).

Dentre as estratégias de sensibilização, destacam-se o ensino da segurança online no ambiente escolar, bem como a disseminação de maneira homogênea das boas práticas por toda a União Europeia. A educação pelos pares é outro instrumento para estimular a empatia e facilitar a percepção de deveres e direitos no meio virtual. A utilização de linhas diretas permanece como aliada ao combate aos crimes cibernéticos e conteúdos prejudiciais (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 11).

Intimamente ligada ao desenvolvimento do pensamento crítico, da autoproteção e autorresponsabilidade está a existência de um ambiente online seguro, de modo a viabilizar o aprendizado e o crescimento individual no meio digital. Dessa forma, a Estratégia de 2012 prevê medidas a serem impostas à indústria para

aumentar a segurança na utilização do ambiente online: destaca-se que embora devam ser utilizados parâmetros de privacidade flexíveis, ajustáveis em conformidade com a faixa etária, as empresas são responsáveis por entregar os parâmetros de privacidade predefinidos de modo a assegurar um grau máximo de proteção às crianças. São ainda encarregadas de disponibilizar ferramentas de filtragem e controle parental de conteúdo, de utilização simples e transparente (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 12). Embora o documento trace tais medidas de proteção, é de se ressaltar que a criação de um ambiente seguro online depende de um esforço conjunto dos Estados-membros, das empresas e também das famílias, nesse sentido, destaca-se o disposto no seguinte trecho da Estratégia (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 13):

80 % dos pais consideram que a maior disponibilidade e o melhor funcionamento das ferramentas de controlo parental contribuirão para tornar mais segura e eficaz a utilização da Internet pelos seus filhos. No entanto, em média, apenas 28 % dos pais europeus bloqueiam ou filtram os sítios Web visitados pelos seus filhos.

Como último pilar, a Estratégia destaca especificamente a luta contra o abuso e exploração sexual infantil, a qual compreende a responsabilização dos autores, a remoção de conteúdos dessa espécie, obstar a disseminação e a reinserção desses materiais no ambiente virtual, bem como prestar apoio às vítimas dessas práticas (UNIÃO EUROPEIA, 2012, p. 16).

No contexto das principais ações efetivamente implementadas pela União Europeia na promoção da proteção de crianças e adolescentes no ambiente virtual, destacam-se algumas iniciativas:

1) Fórum da internet mais segura (*Safer Internet Forum* - SIF): É realizado anualmente, desde 2004, com objetivo de discutir propostas e examinar práticas acerca da proteção de crianças e adolescentes online. É um ambiente de interação de múltiplos segmentos, desde empresários, peritos em segurança, ONGs, representantes dos Estados, além da participação dos próprios jovens⁴², os quais tem a oportunidade de abordar a forma como percebem o meio digital, seus riscos e benefícios (PRINCIPAIS, 2021, n.p.).

⁴² O termo “jovem”, aqui utilizado, fundamenta-se na terminologia empregada no documento que serviu de fonte à enumeração das principais ações, qual seja, o portal Better Internet for Kids. Desta forma, primou-se pela manutenção do sentido originariamente utilizado, embora no contexto brasileiro seja referente à outra categoria.

2) Dia da internet mais segura (*Safer Internet Day - SID*): Teve seu surgimento em 2004, é realizado anualmente no mês de fevereiro, em aproximadamente 170 países, tem por objetivo a conscientização acerca de temas relevantes e atuais dentro do universo digital (DIA, 2020, n.p.).

3) Centro de internet mais segura: Tem por objetivo oferecer apoio, informação e orientação às crianças e adolescentes, bem como aos pais e responsáveis por sua educação, auxiliando ainda contra o abuso sexual infantil com a utilização de meios digitais. Para tanto, tem como suporte os centros de sensibilização, linhas de apoio, linhas diretas e painéis de jovens. Enquanto os centros de sensibilização procuram promover a conscientização da sociedade no que diz respeito à segurança online, as linhas de apoio têm por objetivo a orientação e informação, recebendo ainda as denúncias acerca de conteúdos prejudiciais presentes no ambiente digital. Por sua vez as linhas diretas objetivam comunicar aos responsáveis pela execução da lei acerca de conteúdos ilegais localizados no meio digital. Por último, o painel de jovens é um mecanismo para aproximar os produtores de conteúdo e os receptores, na medida em que as campanhas passam a ser elaboradas e propagadas pelos próprios jovens, garantindo maior penetração dentre seus pares (CENTROS, 2021, n.p.).

4) Aliança para melhor proteger menores online: Trata-se de uma iniciativa que passou a ser realizada em 2017 por meio da qual, em um esforço conjunto, as principais empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC, mídia, ONGs e UNICEF procuram melhorar o ambiente online por meio da autorregulação. A Aliança tem foco nos conteúdos prejudiciais, condutas prejudiciais e contatos prejudiciais, a exemplo do conteúdo violento ou sexualmente explorador; cyberbullying e extorsão sexual, respectivamente. Para se opor a essa espécie de conteúdo e proporcionar maior segurança de crianças e adolescentes, a Aliança investe em 3 categorias principais: capacitação do usuário; colaboração aprimorada e sensibilização. A Aliança reforça, dessa maneira, os mecanismos estabelecidos na Estratégia europeia para uma internet melhor para as crianças. As reuniões dos membros da Aliança têm acontecido regularmente, duas vezes ao ano. Dentre os membros da Aliança destacam-se os seguintes: *ASKfm, BT Group, Deutsche Telekom, Disney, Facebook, Google, KPN, The LEGO Group, Liberty Global, Microsoft, Orange, Rovio, Samsung Electronics, Sky, Snap, Spotify, Sulake, Super RTL / Mediengruppe RTL Deutschland, TikTok, TIM (Telecom Italia), Telefónica,*

Telenor, Telia Company, Twitter, Vivendi, Vodafone, BBFC, Child Helpline International, COFACE, eNACSO, Parceria EUN, FFTelecoms, FOSI, Foundation TIM (Against Internet Misconduct), FSM, GSMA, Coalizão ICT, NICAM, Toy Industries of Europe, UNICEF (ALIANÇA, 2021, n.p.).

5) Portal *Better Internet for Kids*: O portal concentra densa informação acerca da política de proteção de crianças e adolescentes na União Europeia, tratando desde os primeiros documentos até a atualidade. Nesse mesmo local são disponibilizados materiais educacionais produzidos para contribuir com uma internet mais segura, bem como é disponibilizado um guia de aplicativos, direcionado principalmente aos pais, para que tomem conhecimento acerca do que consistem os aplicativos mais populares na atualidade. Possui conteúdo esclarecedor e uma vasta biblioteca de produções científicas no que diz respeito ao uso seguro da internet por crianças e adolescentes. Apresenta ainda agenda atualizada de eventos relacionados ao tema no âmbito da União Europeia (BETTER, 2021, n.p.).

Efetivada a análise dos principais instrumentos que marcaram a evolução da regulamentação da União Europeia acerca da proteção de crianças e adolescentes no ambiente online, inicia-se o estudo de algumas iniciativas de maior notabilidade no contexto internacional e nacional, no que diz respeito especificamente aos riscos provenientes do contato dos infanto-adolescentes com conteúdos prejudiciais no meio virtual, especialmente os “jogos” de desafio.

1) *Jeu du Foulard* APEAS (Apoiar, Prevenir, Educar, Agir e Salvar): Associação fundada na França, em 2002, em decorrência de uma mobilização de pais que perderam seus filhos em “jogos” de asfixia. Trabalha no combate aos acidentes decorrentes de jogos perigosos, por meio da prevenção, informação, e capacitação profissional para resguardar a integridade física e psicológica de crianças e adolescentes. Desenvolve diversas ferramentas para o enfrentamento a esse tipo de conteúdo e conscientização do público infanto-adolescente sobre o perigo que representam os “jogos” de desafio, utilizam-se de documentários, filmes, livros, jogos, palestras e conferências para tanto. Cabe salientar que desde 2006 promove a realização de Conferências para a discussão do tema, sempre atentos aos novos desafios propostos no meio virtual. O site www.jefoulard.com abriga uma grande quantidade de material sobre o tema, como artigos científicos, artigos jornalísticos, pesquisas, material didático acerca da abordagem do tema, vídeos, documentários e manifestações artísticas.

2) *Erik's Cause* (www.erikscause.org): Organização fundada nos Estados Unidos, em decorrência da morte de Erik Robinson, com 12 anos de idade, em abril de 2010, ao praticar um “jogo” de sufocação. A Organização desempenha importante trabalho na prevenção dos “jogos” de desafio, em especial os “jogos” de asfixia, sendo responsável pelo desenvolvimento de um programa de prevenção a esses “jogos”, implantado formalmente no Condado de Iron, em Utah, nos Estados Unidos, para os alunos do 8º, 9º, 10º anos, em aulas de saúde. O programa apresenta as seguintes estratégias a ser utilizada no ambiente escolar, de modo a informar e conscientizar seu público, sem despertar a curiosidade para a execução dos desafios (PROGRAMA, 2020, n.p.):

- Evita o uso de qualquer material gráfico e / ou explícito;
- Minimiza o risco de desencadear um possível trauma com base no histórico psicológico de um aluno;
- Diminui a exposição do distrito escolar a possíveis litígios;
- Fornecer informações factuais para ajudar os alunos a compreender os perigos dessas atividades sem discutir ou mostrar como elas são jogadas;
- Inclui ferramentas específicas para ajudar os alunos a resistir eficazmente à pressão dos colegas;
- Capacita os alunos a fazerem escolhas melhores;
- Demonstra estratégias para ajudar os alunos a evitar situações desafiadoras;
- Oferece novas abordagens para os alunos abrirem diálogos com seus pais;
- Formato flexível para ser facilmente integrado aos currículos existentes de saúde ou prevenção de riscos;
- Script* padronizado para ser facilmente replicado por qualquer apresentador.

Dessa forma, a Organização apresenta uma proposta de integrar o conhecimento sobre os riscos dos jogos de desafio e suas consequências a uma disciplina do ensino formal nas escolas, de modo a proporcionar às crianças e adolescentes informações suficientes para que estejam aptos a identificar os riscos dessa espécie de conteúdo, fortalecendo sua capacidade de realizar boas escolhas e resistir à pressão dos colegas.

3) G.A.S.P – *Games adolescents shouldn't play* (jogos que os adolescentes não deveriam jogar): Criada por famílias que perderam seus filhos nos “jogos” de sufocação, é uma campanha global de educação, veiculada no site <https://www.gaspinfo.com/en/home.html>, contra esse tipo de “jogo”. De modo semelhante a *Erik's Cause* tem a proposta de incluir no ensino formal a educação preventiva sobre essa espécie de “jogo”.

4) Fundação T.I.M (*Tegen Internet Misstanden* – contra abusos da internet): Trata-se de uma fundação de origem holandesa, criada por Geert, Anita e Anna Reynders, pais e irmã de um adolescente de 16 anos chamado Tim, que em maio de 2017 faleceu em decorrência de um “jogo” de asfixia. A fundação tem por objetivo realizar campanhas, informar e alertar pais, responsáveis, crianças e adolescentes acerca dos riscos decorrentes dos “jogos” de desafio, disponibiliza por meio de seu site (<http://www.internetchallenges.nl>) orientações para esse público, de modo a conscientizar sobre a prejudicialidade dessa espécie de conteúdo, bem como presta auxílio aos adultos na aproximação e abordagem sobre o tema com crianças e adolescentes. A página esclarece o que são “jogos” de desafio, algumas de suas versões e como identificar sinais de participação nos mesmos.

5) Instituto Dimicuida (<http://www.institutodimicuida.org.br/>): Criado no Brasil, em 2014, após a morte de um adolescente de 16 anos em decorrência do jogo do desmaio. Tem como um de seus objetivos principais a prevenção aos jogos de não-oxigenação e desafios online, para tanto, realiza trabalho de informação e esclarecimento aos pais, educadores, profissionais de segurança, saúde, crianças e adolescentes, utilizando-se de pesquisas, troca de informações e experiências com entidades nacionais e internacionais. É também um repositório de artigos científicos, materiais educativos, vídeos, entrevistas e informações acerca da prevenção e formas de lidar com o tema. Possui importante atuação no contexto nacional na conscientização acerca dos riscos decorrentes dessa espécie de prática.

Enquanto no contexto da União Europeia verifica-se uma constante preocupação, há mais de duas décadas, quanto ao contato de crianças e adolescentes com conteúdos prejudiciais no ambiente virtual, contando com um fortalecido sistema de proteção, reiteradamente avaliado e reorganizado em conformidade com a evolução dos meios tecnológicos e dos riscos provenientes do ambiente online, no Brasil, embora exista alguma preocupação com o tema, o investimento em sensibilização, ferramentas de suporte e regulação/autorregulação ainda carece de atenção. Inexiste um programa nacional de combate aos conteúdos prejudiciais, de modo a prevenir e informar crianças e adolescentes acerca dos riscos a que ficam expostos no meio virtual. Algumas campanhas e iniciativas sobre segurança online merecem reconhecimento – adiante analisadas –, contudo, especificamente quanto aos “jogos” de desafio, inexistem sistemas eficazes de combate no âmbito nacional.

Como mencionado anteriormente, os jogos de desafio existem há muito tempo, sendo sua disseminação potencializada com o advento da internet. No âmbito nacional, o tema ganhou visibilidade, em 2017, com a popularização do chamado “jogo” da baleia azul. Diante de muitas mortes investigadas como relacionadas ao desafio, o Brasil foi impelido a dar resposta a tais práticas, em razão da grande repercussão do assunto, especialmente na imprensa. Nesse norte, uma grande quantidade de projetos de lei relacionados a essa espécie de desafio foram criados no Senado e na Câmara de Deputados, principalmente pela via da criminalização das práticas de induzimento ao suicídio ou agravamento de pena quanto utilizados meios informáticos. A seguir uma pequena amostra dos projetos protocolados à época (BARRETO, 2017, p. 2):

- a) PL nº 7047/2017, de autoria do dep. Vitor Valim: proíbe o desenvolvimento, comercialização e disponibilização de softwares, aplicativos ou jogos que promovam ou incentivem desafios de tortura ou suicídio;
- b) PL nº 7430/2017, de autoria do dep. Áureo SD/RJ: propõe alteração dos arts. 122 e 132 do Código Penal Brasileiro, estabelecendo a incidência de crime de perigo para a vida ou saúde de outrem sobre a conduta de induzir ou instigar, por disseminação em meios informáticos, eletrônicos, digitais ou comunicação em massa, a automutilação ou outros perigos de vida e saúde e determinar aumento de pena para o induzimento ao suicídio com utilização desses meios;
- c) PL nº 7441/2017, de autoria do dep. Fábio Sousa PSDB/GO: aventa a inclusão, como causa de aumento de pena, o induzimento ao suicídio através da rede mundial de computadores;
- d) PL nº 7460/2017, de autoria da dep. Leandre Dal Ponte PV/PR: obriga provedores de aplicações de internet a retirarem conteúdos que promovam lesão contra a própria pessoa, automutilação, exposição à situação de risco de vida ou tentativa de suicídio. Recomenda, ainda, a modificação do Estatuto da Criança e do Adolescente para tipificar o crime de indução à lesão contra a própria pessoa, automutilação, exposição à situação de risco de vida ou tentativa de suicídio, quando as vítimas forem crianças ou adolescentes;
- e) PL 7506/2017, de autoria da dep. Flávia Moraes PDT/GO: sugere a alteração do tipo penal Induzimento ou Instigação ao Suicídio para alcançar também a automutilação.
- f) PL 7538/2017, de autoria da dep. Flávia Moraes PDT/GO, apresentado em 26 abr. 2017: visa modificar o art. 122 do Código Penal Brasileiro.

Dentre tantos, o Projeto de Lei nº 8833/2017, de autoria do Senador Ciro Nogueira, do PP/PI (BRASIL, 2017), foi aprovado e transformado na Lei Ordinária nº 13.968/2019, pela qual foi alterado o art. 122 do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal). A seguir um quadro comparativo das alterações para melhor elucidar o exposto (BRASIL, 2019):

Tabela 2 – Comparativo da redação do art. 122 do Código Penal, antes e depois da alteração promovida pela Lei Ordinária nº 13.968/2019:

| Antiga redação do art. 122 do Código Penal | Nova redação do Art. 122 do Código Penal (após a Lei Ordinária nº 13.968/2019) |
|---|--|
| <p>Art. 122. Induzir ou instigar alguém a suicidar-se ou prestar-lhe auxílio para que o faça:</p> <p>Pena – reclusão de 2 (dois) a 6 (seis) anos, se o suicídio se consuma; ou reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, se da tentativa de suicídio resulta lesão corporal de natureza grave.</p> <p>Parágrafo único: a pena é duplicada: Aumento de pena: I – Se o crime é praticado por motivo egoístico; II – Se a vítima é menor ou tem diminuída, por qualquer causa, a capacidade de resistência.</p> | <p>Art. 122. Induzir ou instigar alguém a suicidar-se ou a praticar automutilação ou prestar-lhe auxílio material para que o faça:</p> <p>Pena - reclusão, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos.</p> <p>§ 1º Se da automutilação ou da tentativa de suicídio resulta lesão corporal de natureza grave ou gravíssima, nos termos dos §§ 1º e 2º do art. 129 deste Código:</p> <p>Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos.</p> <p>§ 2º Se o suicídio se consuma ou se da automutilação resulta morte:</p> <p>Pena - reclusão, de 2 (dois) a 6 (seis) anos.</p> <p>§ 3º A pena é duplicada: I - se o crime é praticado por motivo egoístico, torpe ou fútil; II - se a vítima é menor ou tem diminuída, por qualquer causa, a capacidade de resistência.</p> <p>§ 4º A pena é aumentada até o dobro se a conduta é realizada por meio da rede de computadores, de rede social ou transmitida em tempo real.</p> <p>§ 5º Aumenta-se a pena em metade se o agente é líder ou coordenador de grupo ou de rede virtual.</p> <p>§ 6º Se o crime de que trata o § 1º deste artigo resulta em lesão corporal de natureza gravíssima e é cometido contra menor de 14 (quatorze) anos ou contra quem, por enfermidade ou deficiência mental, não tem o necessário discernimento para a prática do ato, ou que, por qualquer outra causa, não pode oferecer resistência, responde o agente pelo crime descrito no § 2º do art. 129 deste Código.</p> <p>§ 7º Se o crime de que trata o § 2º deste artigo é cometido contra menor de 14 (quatorze) anos ou contra quem não tem o necessário discernimento para a prática do ato, ou que, por qualquer outra causa, não pode oferecer resistência, responde o agente pelo crime de homicídio, nos termos do art.</p> |

| | |
|--|---------------------------------------|
| | 121 deste Código. (grifei). |
|--|---------------------------------------|

(Fonte: Tabela elaborada pela Autora).

Da análise da nova redação do dispositivo é possível evidenciar a intenção de promover maior proteção, especialmente às crianças e adolescentes, quando tomem contato com conteúdo no meio virtual que instigue a automutilação. Embora seja louvável a inserção da nova redação e um progresso no tratamento dos “jogos” de desafio pela legislação brasileira, a estratégia praticada tem caráter fundamentalmente repressivo, punindo o agente após ter alcançado seus objetivos, ainda que parciais. Conforme ressaltado anteriormente, carece o Estado brasileiro de um sistema de prevenção e informação aos encarregados da proteção integral para educar acerca dos “jogos” de desafio.

Inobstante a realidade brasileira esteja distante do ideal de proteção virtual de crianças e adolescentes de conteúdos prejudiciais, pelo menos duas entidades merecem destaque ante o importante trabalho desempenhado na educação midiática, monitoramento das ações no meio virtual e auxílio na prevenção e repressão dessa espécie de conteúdo:

1) SaferNet Brasil: Desde 2005, a Safernet Brasil, associação civil de direito privado, sem fins lucrativos, atua na promoção dos Direitos Humanos no ambiente online, com notável trabalho no combate às violações praticados com auxílio de meios virtuais, firmando acordos de cooperação com instituições governamentais. Tem se consolidado também no contexto internacional, firmando parcerias para promover o uso seguro da internet, a exemplo do “*Safer Internet Day*” (Dia da internet segura), o qual coordena no Brasil desde 2009, em parceria com o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), o Centro de Informações da Rede Brasileira (NIC.br), UNICEF, Ministério Público Federal, passando a ter o apoio da Google, Facebook, Instagram e TikTok, a partir de 2021. A associação abriga em seu site extenso material educativo e informativo acerca do uso seguro da internet, emite alertas, faz pronunciamentos acerca de temas relevantes sobre segurança online e mantém linhas de apoio, para fornecer auxílio, orientação e receber denúncias de crimes praticados na *web* (SAFERNET, 2021, n.p.).

2) Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br): Departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), ligado ao Comitê Gestor da Internet do Brasil, foi criado em 2005,

tendo por objetivo “monitorar a adoção das tecnologias de informação e comunicação”, o que é efetivado por meio de pesquisas que demonstram a utilização da internet nos mais variados segmentos, a exemplo da pesquisa TIC Kids Online, utilizada neste trabalho. Os dados coletados e sistematizados são de grande relevância para que seja possível estabelecer políticas públicas para o desenvolvimento da internet no Brasil (CETIC.BR, 2021, n.p.). Aliado a este diagnóstico, o CETIC também promove ações preventivas, como eventos e workshops direcionado às escolas, o que é feito com parcerias com outros institutos e organizações não-governamentais, como Safernet Brasil. Exemplo dessa espécie de ação é o Simpósio Crianças e Adolescentes na Internet, evento realizado anualmente desde 2016, o qual oportuniza o intercâmbio de informações e experiências sobre temas relevantes e atuais no que diz respeito às interações das crianças e adolescentes no meio virtual, com palestras de especialistas de várias áreas e a apresentação de projetos desenvolvidos em diversas escolas (CETIC.BR, 2021, n.p.).

Da análise realizada até o momento, é possível inferir que o Brasil vem tentando se alinhar às boas práticas adotadas na União Europeia, tais como o “dia da internet mais segura”, as *hotlines* disponibilizadas para atender denúncias de crimes cibernéticos e prestar auxílio e orientação sobre problemas online e a realização da pesquisa TIC Kids Online, a exemplo da EU Kids Online realizada na Europa. Contudo, o que se constata é a ausência de uma política de abrangência nacional para tratar dos “jogos” de desafio, sendo estes enfrentados, unicamente, em momentos de crise, quando mortes, autolesões e graves problemas psicológicos desenvolvidos por crianças e adolescentes são levados a público pela imprensa, gerando comoção nacional e a necessidade de respostas imediatas.

Nesta senda, considerando ser crescente o uso da internet por parte de crianças e adolescentes e, conseqüentemente, cada vez maior sua exposição a toda espécie de conteúdo no meio virtual, o que inclui o contato com materiais prejudiciais ao seu saudável desenvolvimento, a elaboração de uma estratégia nacional para o enfrentamento dos riscos decorrentes do contato desse público com conteúdos prejudiciais é medida que se impõe para assegurar o melhor interesse da criança. Para tanto, acredita-se que a via mais adequada e eficaz para promover a Doutrina da Proteção Integral no ambiente online, seria a correção, ante a multiplicidade

de riscos e rápida evolução das tecnologias, o que se afirma em consonância com os estudos de Silva (2009, p. 365):

Com efeito, não há como sustentar que os conflitos da sociedade informacional serão resolvidos apenas pela aplicação do direito estatal cujos limites esbarram tanto na morosidade legislativa, o que faz com que muitas matérias careçam de regulamentação, quanto na porosidade do espaço virtual. No entanto, o fato de reconhecer os limites da atuação do Estado pela via que tradicionalmente atuou não lhe retira do cenário. Antes pelo contrário: novas funções e papéis lhe são exigidos, especialmente no que se refere às atividades de articulação e de prevenção a partir da educação dos adolescentes para a inclusão digital.

Dessa maneira, a utilização de uma correção traria maior flexibilidade para confrontar de forma mais adequada os múltiplos riscos decorrentes de variadas origens no meio virtual, sendo a responsabilidade pela proteção de crianças e adolescentes compartilhadas pela família, Estado e sociedade, em conformidade com a Constituição Federal e o Estatuto da Criança e do Adolescente.

Embora o Brasil prescindia de uma estratégia nacional de combate aos “jogos” de desafio na internet, alguns Estados e Municípios tem demonstrado preocupação com o tema e aprovado legislação acerca da matéria, vejamos alguns exemplos:

1) Lei nº 16.341/17, do Estado do Ceará: institui a “Semana Estadual de Mobilização e Conscientização sobre as Brincadeiras Perigosas”, inserida no calendário oficial de eventos do Estado do Ceará, sendo realizada na primeira semana do mês de julho (CEARÁ, 2017).

2) Lei nº 6.528, de 8 de dezembro de 2020, no município de Campo Grande/MS: A Lei institui a “semana de prevenção a brincadeiras perigosas nas escolas da rede municipal de ensino (REME) e no ensino privado do município de Campo Grande-MS e dá outras providências” (CAMPO GRANDE, 2020).

3) Lei nº 20614 de 11 de Junho de 2021, do Estado do Paraná: Por meio da mencionada Lei o Estado do Paraná adotou o compromisso de realizar anualmente, na primeira semana do mês de junho, a “Semana Estadual de Mobilização e Conscientização sobre Brincadeiras Perigosas”, a qual tem por objetivo (PARANÁ, 2021):

[...] envolver toda a sociedade paranaense em debates e discussões sobre o tema, através de atividades tais como audiências públicas, palestras, exposições de relatos e de testemunhos, além de eventuais outros possíveis eventos similares, com vistas ao seu efetivo engajamento e à sua participação ativa e atenta na proteção e na defesa da sanidade física e mental das crianças e adolescentes paranaenses.

Inobstante as iniciativas dos referidos Estados e Município sejam de extrema importância, poderiam estar inseridas em um projeto nacional para que obtivessem maior apoio e efetividade. O investimento em sensibilização e conscientização acerca dos riscos a que podem ficar expostos os infanto-adolescentes durante o uso das tecnologias digitais é um dever do Estado brasileiro, para a efetivação da Doutrina da Proteção Integral, sendo essencial para informar, pais, educadores, crianças e adolescentes acerca das potencialidades e perigos do uso da internet. A educação digital é indispensável para o desenvolvimento do pensamento crítico dentro da utilização das diversas ferramentas tecnológicas, de modo a viabilizar a identificação de riscos e possíveis soluções, instruindo-os acerca das alternativas para o enfrentamento dos diversos problemas eventualmente encontrados durante a navegação, o que possibilitará a crianças e adolescentes se protegerem de conteúdos prejudiciais, desenvolvendo autonomia para a utilização segura do ambiente online (LABIO-BERNAL; ROMERO-DOMINGUEZ; GARCÍA-ORTA, 2020, p. 133).

Acredita-se que o meio de maior penetração para atingir o objetivo de conscientização e sensibilização de crianças, adolescentes e seus responsáveis seria a parceria do Estado com as escolas, de modo a estabelecer um calendário anual de campanhas para promover o esclarecimento de temas relevantes na realidade desses públicos acerca dos conteúdos prejudiciais – tais como “jogos” de desafio, cyberbullying, pornografia da vingança, discurso de ódio, dentre outros, parceria esta que poderia utilizar do conteúdo já elaborado pela SaferNet Brasil acerca desses e outros temas, de modo a consolidar um sistema de proteção integral no ambiente virtual, prevenindo os danos e instruindo acerca de como agir diante de tais conteúdos.

Além da SaferNet Brasil, outras instituições poderiam participar ativamente de um calendário anual de prevenção aos riscos do ambiente online, a exemplo do Instituto Dimicuida, o qual, conforme anteriormente referido, já possui uma participação ativa em campanhas de conscientização acerca dos riscos dos “jogos” de não-oxigenação, dentre tantos outros que tem como objetivo a proteção da criança e adolescente no meio virtual (como é o caso do Instituto Alana⁴³).

⁴³ Organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, que por meio de programas próprios e parcerias, objetiva a promoção dos direitos das crianças (ALANA, 2019).

Tão importante quanto as campanhas, seria também a capacitação de professores para lidar com esses problemas decorrentes da utilização do meio virtual. Especialmente após a pandemia de COVID-19, a inclusão digital e a educação midiática se mostraram essenciais na formação profissional, de modo a acompanhar as novas formas de lidar com a educação de crianças e adolescentes. Se anteriormente existia a mentalidade de que o uso restritivo das telas seria uma forma eficaz de proteger crianças e adolescentes, após a experiência com a pandemia do novo Coronavírus, restou evidenciado que a formação devidamente acompanhada desses internautas se mostra muito mais adequada a minorar os riscos decorrentes das interações online, as quais são inevitáveis, como ocorre no ensino remoto, o qual, de igual maneira, não está livre de riscos, como invasões e *haters*.

O engajamento das crianças e adolescentes é também importante estratégia a ser utilizada, tal qual o modelo da União Europeia, como replicadores do conteúdo das campanhas, uma vez que quando o tema é tratado de modo aproximado, entre os pares, a tendência de que haja maior penetração da informação é maior. Esse instrumento vem sendo utilizado desde 2020 no programa “Cidadão Digital”, da SaferNet Brasil, em parceria com o Facebook, de modo a capacitar jovens e multiplicar a informação (SAFERNET, 2021, n.p.). Essa seria uma forma de reconhecer o protagonismo dos usuários, pessoas em desenvolvimento e que também devem ser ouvidos sobre o tema. De acordo com esse entendimento, as próprias crianças e adolescentes *youtubers* poderiam estar melhor informados sobre as vantagens e eventuais riscos que podem decorrer das interações no ambiente, com condições de manifestarem-se mais ativamente sobre sua atuação online. Essa ação poderia ser monetizada, com pagamento pelas empresas responsáveis pelos sites ou pelo Estado, em troca de benefícios fiscais, para os *youtubers* ou para as empresas.

No que diz respeito a responsabilidade das empresas, especialmente o *Google*, considerando a importância que desempenha no ambiente online, seria um excelente instrumento de proteção a criação de um mecanismo de busca especificamente desenvolvido para o público infantil, a exemplo do que já acontece com o *youtube kids*, um buscador em que fossem filtrados de forma mais eficiente o

conteúdo a ser disponibilizado seria de grande valia para evitar o contato com material inadequado às crianças.

Outro mecanismo que poderia ser eficaz, seria a declaração quanto a existência de crianças e adolescentes no local em que o computador será utilizado, caso existam o registro da idade dos possíveis usuários poderia ser obrigatório no momento de sua utilização inicial pelo usuário, a qual deveria ser reconfigurada em caso de formatação. Essa medida poderia permitir uma pré-configuração automática, de acordo com a faixa etária dos utilizadores, o que auxiliaria na proteção de crianças e adolescentes, considerando que muitas vezes os pais deixam de utilizar filtros, seja por desconhecimento ou mesmo por não se preocuparem com a questão.

De acordo com o conteúdo disponibilizado em cada site poderia ser desenvolvido um sinalizador de confiança, um site que registrasse aqueles que são confiáveis para crianças e concedessem um símbolo identificador a ser exibido na página inicial de cada um. Essa seria uma medida que simplificaria o controle dos pais acerca do conteúdo hospedado na página a que as crianças têm acesso.

Uma última ferramenta a ser destacada como proposta de conscientização sobre segurança digital de crianças e adolescentes é a utilização de jogos para a educação midiática, o que poderia ser efetivado dentro do calendário anual das escolas sobre o tema. Atualmente o *Google* disponibiliza um jogo chamado *Interland*, que tem por objetivo alertar, de forma lúdica, para os riscos do uso da internet, abordando assuntos como *fake news*, golpes, *haters*, compartilhamento consciente, *hackers* e conteúdo sigiloso (GOOGLE, 2021, n.p.).

Diante de tudo o que foi demonstrado, é possível evidenciar que a exposição de crianças e adolescentes aos “jogos” de desafio é um problema mundial, o qual embora sempre tenha existido dentre os grupos e se propagado ao longo dos anos, vem se disseminando com facilidade entre crianças e adolescentes nas mais variadas faixas-etárias, rompendo quaisquer fronteiras, ante sua disseminação no meio virtual. Não por acaso, a União Europeia firma parcerias e incentiva a participação ativa de outros países, de modo a proporcionar maior efetividade ao trabalho de enfrentamento ao conteúdo prejudicial a que ficam expostas crianças e adolescentes. O reconhecimento do tema como um problema mundial a ser combatido por todos se alinha ao princípio do melhor interesse da criança e a própria Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança, de 1989, na medida em que

envolve as 3 categorias de direitos do referido documento: participação, provisão e proteção.

Conforme destacam Veronese e Falcão (2017, p. 20-21):

As naturezas dos direitos mencionados alhures são agrupados em três categorias (conhecidas como “3P”): (i) participação – reconhecidos os direitos civis e políticos: como registro, nome, nacionalidade, acesso à informação, liberdade de pensamento, consciência, credo; (ii) provisão – seriam os direitos econômicos, sociais e culturais: saúde, previdência social, educação, lazer, recreação e atividades culturais; e (iii) proteção – que versam sobre proteção contra abuso e violência, à criança refugiada, à criança portadora de deficiência, à situação abusiva de trabalho e, à situação em conflito armado.

Nesse norte, relevante destacar que o acesso à internet de forma segura, assistida e instruída, constitui exercício dos direitos à educação, cultura, lazer, cidadania, liberdade de pensamento e expressão, dentre tantos outros direitos fundamentais, os quais merecem especial proteção ante a vulnerabilidade de crianças e adolescentes no meio virtual, sendo a sua salvaguarda, nesse contexto, uma forma de efetivar seu direito de proteção física, emocional, intelectual, e, conseqüentemente de sua saúde. Ademais, a obrigação de proteger crianças e adolescentes nesse ambiente encontra-se em harmonia com a Agenda 2030 da ONU para o Desenvolvimento Sustentável, na medida em que esta constitui um plano de ação para as pessoas, o planeta e a prosperidade, pela qual “[...] todos os seres humanos possam realizar o seu potencial em matéria de dignidade e igualdade, em um ambiente saudável”, o que inclui a promoção de sociedades sem medo e violência, o que será alcançado por meio de uma parceria global, fundada no espírito de solidariedade entre as nações, de modo a atender prioritariamente as necessidades dos mais vulneráveis (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2015, p.1-2).

Embora o mencionado documento reconheça a pluralidade cultural, as diferentes realidades e níveis de desenvolvimento dos diversos Estados-membros, a Agenda 2030 prevê 17 objetivos de caráter universal, de modo a alcançar um mundo sem violência e medo, com acesso igualitário à educação de boa qualidade, assegurando a todos a saúde, proteção social, bem-estar físico, mental e social. Os objetivos são pautados no respeito aos direitos humanos e à dignidade da pessoa humana, com igualdade de oportunidades que viabilizem a prosperidade de todos. Reconhece a importância das tecnologias da informação e comunicação como um

instrumento para acelerar o progresso humano, com o desenvolvimento de “sociedades do conhecimento” (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2015, p. 3-5).

Dentre os objetivos de desenvolvimento sustentável firmados na Agenda 2030, é possível destacar o compromisso mundial firmado no Objetivo 3, pelo qual deve ser assegurada uma vida saudável a todos, com a promoção do bem estar, o que se aplica a todas as faixas etárias (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2015, p. 15). Nesta senda, uma vida saudável deve contemplar o bem estar físico e psicológico também, e prioritariamente, de crianças e adolescentes, o que deve abranger sua proteção ao acesso a conteúdos que possam prejudicar o seu desenvolvimento, a exemplo dos “jogos” de desafio. Por outro lado, o Objetivo 4 é conectado ao anterior, na medida que busca assegurar a educação de qualidade equitativamente, por meio da promoção de oportunidades de aprendizado para todos (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2015, p. 15), o que em uma sociedade da informação, de modo algum poderia excluir a educação digital, a qual se mostra essencial para viabilizar que crianças e adolescentes usufruam plenamente dos benefícios da informação livremente disponibilizada no meio virtual, o que necessariamente precisa ocorrer com segurança e prévia instrução.

Por último, destaca-se o Objetivo 16 da Agenda 2030, pelo qual devem ser promovidas sociedades pacíficas e inclusivas (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2015, p. 29). A importância do referido objetivo ao presente tema encontra-se na necessária redução da violência propagada também pelo meio virtual, com a conscientização da sociedade como um todo acerca das violações de direitos humanos que são perpetradas com o auxílio das tecnologias, como é o caso da indução a automutilações e suicídio por meio dos “jogos” de desafio.

Ratificando a necessidade de um envolvimento global para assegurar os direitos das crianças e adolescentes também no meio virtual, em 2021 o Comitê dos Direitos da Criança da ONU concluiu o Comentário Geral nº 25, sobre direitos da criança em relação ao ambiente digital, de modo a consolidar o entendimento que a Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança, de 1989, deve ser compatibilizada também com seus interesses nesse meio. A interpretação da Convenção, nesse sentido, deve ser regida por quatro princípios basilares aquando da aplicação dos direitos nela previstos: Não discriminação; o melhor interesse da

criança; direito à vida, à sobrevivência e ao desenvolvimento; respeito pela opinião da criança (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 2-4).

Nesse norte, as ações que envolvam o meio digital devem ser pensadas em primeiro lugar considerando o melhor interesse da criança, suas peculiaridades e seu direito de ter acesso a informação, bem como difundi-la. A proteção da criança, portanto, deve ser prioridade ao considerar o conteúdo a que venham a ter acesso na internet, especialmente relevante é que este seja adequado ao seu saudável desenvolvimento, de modo a garantir-lhes uma vida digna. Não apenas ressalta-se a importância do acesso ao meio online, como forma de não-discriminação, mas também que esse acesso seja de boa qualidade, evitando-se a discriminação por meio de discursos de ódio e o uso de algoritmos discriminatórios (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 2-3).

O Comentário Geral destaca a influência que pode ser exercida dentro do ambiente digital, de modo a induzir crianças e adolescentes a praticarem atos violentos contra terceiros ou contra si mesmas, risco que pode ser potencializado ante um contexto de pandemia, no qual o tempo de acesso à internet tende a ser aumentado. Desse modo, é também objeto de preocupação o uso excessivo de jogos digitais ou redes sociais, sendo importante o acompanhamento das relações com essas atividades de forma a evitar o envolvimento prejudicial e o contato com conteúdos inadequados (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 16-19).

Reconhecendo a importância do lazer digital, o referido documento ressalta a necessidade de que os pais e responsáveis, em uma parceria com os provedores de serviços digitais, oportunizem que os produtos tecnológicos acessados contribuam para o envolvimento cultural e recreativo, de modo que “Isso pode incluir o incentivo à inovação em jogos digitais e atividades relacionadas que apoiem a autonomia, o desenvolvimento pessoal e o divertimento das crianças” (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 16-19).

É também razão de atenção que o uso dos meios digitais não seja um substituto às interações familiares, de modo que cada uma tenha o seu lugar, tendo em vista que o contato com pais e responsáveis é fundamental ao sadio desenvolvimento emocional, social e cognitivo das crianças. O respeito pela opinião destas é também elemento primordial, para que venham a se identificar como sujeito de direitos o que lhes permite defendê-los ativamente, também no ambiente online (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 4).

Em coesão com tudo que vem sendo explanado até o momento, o Comentário Geral nº 25 destaca a importância da educação digital de adultos e crianças de modo a proporcionar um acesso mais seguro, considerando a educação implementada no currículo escolar uma forma efetiva de garantir a sensibilização acerca dos riscos existentes no meio online e as maneiras mais adequadas de lidar com os mesmos (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 20):

Estados Partes devem assegurar que a literacia digital seja ensinada nas escolas, como parte dos currículos da educação básica, desde o nível pré-escolar e durante todos os anos escolares, e que essas pedagogias sejam avaliadas com base em seus resultados. Currículos escolares devem incluir os conhecimentos e habilidades para lidar com segurança com uma ampla gama de ferramentas e recursos digitais, incluindo aqueles relacionados a conteúdo, criação, colaboração, participação, socialização e engajamento cívico. Currículos escolares também devem incluir compreensão crítica, orientação sobre como encontrar fontes de informação confiáveis e identificar informações errôneas e outras formas de conteúdo tendencioso ou falso, inclusive sobre questões de saúde sexual e reprodutiva, direitos humanos, incluindo os direitos da criança no ambiente digital, e formas disponíveis de apoio e recurso. Devem promover a conscientização entre as crianças das possíveis consequências adversas da exposição a riscos relacionados ao conteúdo, contato, conduta e contrato, incluindo ciberagressões, tráfico, exploração e abuso sexual e outras formas de violência, bem como estratégias para reduzir os danos e estratégias para proteger seus dados pessoais e de terceiros e para construir as habilidades sociais e emocionais e a resiliência das crianças.

Nesse passo, diante dos argumentos expostos ao longo deste estudo, acredita-se que o planejamento de uma estratégia nacional de combate ao conteúdo ilícito e prejudicial na internet é medida fundamental à efetivação do melhor interesse da criança, da dignidade da pessoa humana e da Doutrina da Proteção Integral, sendo a informação, o conhecimento e a sensibilização a melhor maneira de proteger crianças e adolescentes de serem induzidos a adotar comportamentos de risco decorrentes de influenciadores digitais.

Ao Estado incumbe a grande responsabilidade de elaborar, em conjunto com especialistas em segurança digital, infância e sociedade, um plano capaz de educar e reduzir os riscos a que ficam expostos crianças e adolescentes, enquanto à família cabe o dever de educar, na medida de suas possibilidades e oportunidades, seus filhos em uma ação integrada com o Estado. Por sua vez, a indústria desempenha importante papel em agir com responsabilidade social, desenvolvendo conteúdo de qualidade e softwares educativos e preventivos ao saudável desenvolvimento do público infanto-adolescente. Esse é o primeiro passo a ser organizado dentro do

Estado brasileiro, para que, em seguida, possa firmar alianças para promoção efetiva da segurança online em âmbito sul-americano, latino e intercontinental.

Cabe salientar que não se desmerecem as ações perpetradas até o momento por organizações como SaferNet, Instituto Dimicuida, dentre tantos outros, entretanto, acredita-se que a coordenação e apoio governamental, bem como a cooperação internacional, mostram-se essenciais à evolução da proteção integral no meio virtual. Cabe lembrar que compete aos Estados signatários da Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança observar as orientações específicas contidas no Comentário Geral nº 25, exaradas pelo Comitê de especialistas da ONU. Nesse sentido, não se justificam lacunas e os Estados estão obrigados a editar leis específicas e adequadas à proteção de direitos das crianças e adolescentes no ambiente digital ou, em caso de sua existência, devem manter o compromisso de revisá-las periodicamente, atualizando-as. De igual maneira, comprometem-se com o desenvolvimento de políticas e estratégias que viabilizem a utilização segura do ambiente virtual, de modo que o público infanto-adolescente possa usufruir plenamente de seus benefícios. Tal esforço deve levar em conta todos os setores implicados, firmando-se um grande pacto (que envolve escolas, sociedade, empresas provedoras e plataformas de jogos) para proteger a infância e adolescência no ambiente digital.

4. CONCLUSÃO

A presente pesquisa procurou delinear as violações perpetradas nos direitos fundamentais de crianças e adolescentes por meio da prática dos “jogos” de desafio com a utilização do ambiente virtual, demonstrando a prejudicialidade ao saudável desenvolvimento desse público ante ao contato com conteúdos inadequados livremente disponibilizados no ambiente online. Para tanto, foi abordada, inicialmente, a evolução da concepção de infância, de modo a evidenciar a trajetória da sensibilização acerca da criança como um sujeito de direitos, partindo-se do ponto em que esta era tratada como mero objeto, passando a ser vista como pequeno adulto, contudo, sem quaisquer direitos, até ter suas peculiaridades, direitos especiais e prioridades reconhecidas e estabelecidas em nível mundial.

Concomitantemente, foi evidenciada a importância da educação, da sistematização do ensino diferenciado em turmas em razão da idade e da própria alfabetização para que fossem estabelecidas distinções entre adultos e crianças, inclusive no que diz respeito ao conteúdo a que tinham acesso. A tipografia é um marco na transição da concepção da infância, na medida em que a acessibilidade ao conhecimento especializado passa a ser facilitado, o que impactou também no âmbito familiar. Contudo, fatores como a cultura, sexo, raça, classe social, etc., são nuances a serem sempre consideradas na acepção da palavra “infância”, que embora alcance grandes conquistas, também possui essa variabilidade em sua construção.

O direito ao lazer e ao brincar são conquistas recentes referentes aos direitos especiais reconhecidos às crianças e adolescentes, embora o brincar e a própria ludicidade estejam presentes intrinsecamente às crianças, desde a utilização do próprio corpo como brinquedo até a transformação da brincadeira dentro de uma cultura lúdica, transmitida entre gerações. A importância da ludicidade foi destacada, na medida em que se mostra essencial ao desenvolvimento de habilidades, tais como coordenação motora, sociabilidade, equilíbrio, fala, dentre tantas outras, decorrentes das conexões cerebrais estabelecidas nas interações. Entretanto, as brincadeiras tradicionais vem dividindo espaço com uma nova forma de divertimento, o lazer digital, as brincadeiras mediadas por tecnologias. Se por um lado esse novo lazer traz benefícios, como a multiplicação de contatos entre diversas culturas, a facilitação da agregação de pessoas em razão de afinidades, por outro, o ambiente

virtual cria múltiplos vínculos frágeis, relações superficiais, facilmente desconectáveis.

Enquanto no passado a educação e transmissão do conhecimento era tarefa de pais e professores, na atualidade estes de veem desafiados pelo conhecimento autônomo adquirido por crianças e adolescentes diretamente no ambiente online, o auxílio e orientação essenciais da geração anterior é deixado de lado, para que sem intermediários o conteúdo seja livremente descoberto e acessado na rede. Embora essa autonomia e precocidade no acesso à informação possa ser benéfica, em muito preocupa perceber que a perspicácia para aprender a utilizar as ferramentas digitais não acompanha a maturidade para discernir e compreender os riscos a que podem ficar expostas na internet.

Considerando o peculiar estágio de desenvolvimento em que se encontram crianças e adolescentes, adquire importância a proximidade com a família e o apoio do Estado e da sociedade na educação digital, com a relevante integração da escola, de modo a que esse público consiga paulatinamente compreender os riscos a que ficam expostos ao fazer uso da rede, sem deixar de usufruir dos benefícios do manancial de conhecimentos livremente disponibilizados naquele ambiente. Os jogos são um veículo de fácil acesso à crianças e adolescentes, diante do fascínio que exercem por meio da imersão em uma realidade paralela em que tudo é possível. Embora essa seja uma importante ferramenta para o desenvolvimento de múltiplas habilidades, como a atenção, memória, criatividade, dentre tantas outras, o conteúdo disponibilizado por meio desse instrumento deve, necessariamente, ter a preocupação com o respeito à dignidade humana, sendo inadmissíveis jogos virtuais que estimulem o preconceito e adotem discurso de ódio contra grupos minoritários.

O conteúdo disseminado por meio dos jogos deve ser uma preocupação da família, do Estado e da sociedade, na medida em que crianças e adolescentes encontram-se em posição de extrema vulnerabilidade ante essa espécie de mídia que insere, muitas vezes, conteúdo violento e prejudicial ao desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes, dissimulando-o em diversão, ao mesmo tempo em que dessensibiliza e mitiga o envolvimento emocional entre pessoas.

Paralelamente, e objeto principal do presente estudo, existem os “jogos” criados pelos próprios usuários, os quais desafiam as crianças e adolescentes a se colocarem em situação de perigo, seja de lesão física, psicológica ou mesmo de morte. Os “jogos” de desafio, embora existam desde muito antes do advento da

internet, passaram a ter sua disseminação e popularização potencializada ante a disponibilização de vídeos, principalmente no *Youtube*, onde os praticantes se divertem realizando as atividades, gerando interação, visibilidade e monetização por meio dessas condutas de risco. Essa auto exposição ao perigo é ainda mais preocupante ao considerar que em grande parte são praticadas por crianças e adolescentes, os quais se inspiram no comportamento de outros indivíduos da mesma faixa etária em busca de alcançar o mesmo “sucesso” experimentado por aqueles que se submetem a atividades progressivamente perigosas.

Inobstante o progresso nos sistemas de proteção das crianças e adolescentes seja inegável, o que culmina, na realidade brasileira, com a adoção da Doutrina da Proteção Integral pela Constituição Federal, o que foi pormenorizado no Estatuto da Criança e do Adolescente, é imprescindível que as disposições relativas aos direitos deste segmento da sociedade sejam compatibilizadas com os avanços das tecnologias, especialmente quanto ao divertimento online. Prevê o Estatuto um conjunto de medidas de prevenção especial destinadas a salvaguardar crianças e adolescentes no exercício de seu direito ao lazer (arts. 74 à 81), bem como existe a regulamentação da Classificação Indicativa de diversões e espetáculos públicos (Portaria 1.189, de 03 de agosto de 2018 do Ministério da Justiça), com atenção voltada ao conteúdo que apresente sexo e nudez, violência e drogas para que seja indicado o público a que se destina. Contudo, mesmo sendo reconhecida a importância do estabelecimento destes parâmetros para guiar as famílias no conteúdo que tem acesso crianças e adolescentes, o que se percebe é a existência de um descompasso entre a legislação e os riscos que se apresentam no contexto da atual sociedade em rede.

Dessa maneira, a presente pesquisa realizou uma análise da experiência europeia no controle e minimização dos riscos decorrentes do lazer digital, notadamente quanto aos jogos, de modo a efetivar um estudo comparativo das estratégias utilizadas pela União Europeia e as ações pontuais adotadas no Brasil, verificando-se de que maneira o modelo europeu poderia ser adaptado, ou utilizado como influência a propostas a serem aqui estabelecidas. Foi constatado que a proteção da infância em relação ao conteúdo a que tem acesso é uma preocupação que retoma à década de 80, no âmbito europeu, sendo sistematicamente reavaliada e aperfeiçoadas as técnicas de conceder maior efetividade às políticas adotadas ao longo das décadas. Os conteúdos prejudiciais e ilícitos são uma constante

preocupação da União Europeia, de modo a assegurar o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes, estabelecendo uma rede de apoio, por meio das chamadas *hotlines*, que viabilizam o recebimento de denúncias e ao mesmo tempo o direcionamento a serviços de apoio aos problemas enfrentados em decorrência do contato com esse tipo de conteúdo.

A União Europeia identificou como prioridade, ao longo dos anos, a sensibilização dos usuários e da própria indústria acerca da importância da qualidade do conteúdo a que tem acesso o público infanto-adolescente, sendo a educação digital uma das bases do sistema de enfrentamento aos conteúdos prejudiciais e ilícitos, na medida em que permite a progressiva autonomia digital de crianças e adolescentes, de modo a identificar e saber como agir ao se deparar com esse tipo de material. Para a conscientização utilizam-se diversas ferramentas e estratégias para multiplicar a eficácia das ações, como a participação das próprias crianças e adolescentes, ONGs, apoio das escolas e das próprias famílias.

A filtragem de conteúdo com a utilização de *softwares* é também importante mecanismo de apoio no enfrentamento dos conteúdos indesejados, embora seja reconhecido que tais dispositivos devem ser utilizados em conjunto com uma política educativa da família e do público infanto-adolescente, especialmente ao considerar os valores culturais de cada região. Por outro lado, o papel da indústria é de notável importância ao estabelecer códigos de conduta, em um modelo de autorregulação, que deve ser pautado na responsabilidade social ao produzir conteúdo, devendo ter o compromisso com a boa qualidade do mesmo. Embora a União Europeia trate em suas decisões sobre conteúdo ilícito e prejudicial concedendo grande parcela de autonomia à indústria, percebe-se que ao mesmo tempo admite a aproximação de um modelo de regulação em que a participação dos atores encarregados da proteção integral é incentivada, entendendo que todos devem cumprir com os deveres de prevenção e promoção de direitos da infanto-adolescência também no meio digital.

Verificou-se, portanto, que a União Europeia tem uma estratégia consolidada de enfrentamento aos conteúdos prejudiciais e ilícitos que, embora não seja livre de falhas, integra um programa estruturado de promoção da dignidade e proteção das crianças e adolescentes. Por outro lado, no Brasil nota-se a existência de ações pontuais, não coordenadas, o esforço de ONGs e instituições que trabalham na

defesa dos direitos de crianças e adolescentes também no ambiente virtual, algumas vezes em parceria com o Governo Federal.

No cenário brasileiro, portanto, inexistente uma política nacional de controle e redução dos riscos decorrentes da utilização do ambiente online por crianças e adolescentes, o que se evidencia como uma grave lacuna à efetivação da Doutrina da Proteção Integral, especialmente ao considerar o crescente e cada vez mais precoce contato desse segmento da sociedade com o meio digital.

Ante toda a experiência internacional ora apresentada e o atual contexto brasileiro investigado, observa-se como suficientemente analisado o atual cenário para responder ao problema de pesquisa que norteia o presente trabalho, qual seja, se considerando a adoção da Doutrina da Proteção Integral de crianças e adolescentes adotada pelo Brasil e o atual cenário dos 'jogos' virtuais de desafio, é possível afirmar que família, sociedade e Estado estão efetivamente cumprindo com seus deveres na promoção e proteção dos direitos fundamentais destes jogadores.

Constata-se, portanto, a insuficiência do atual sistema brasileiro ao enfrentamento dos riscos do ambiente online, principalmente no que diz respeito aos "jogos" de desafio, especialmente por considerar que a ausência de um programa nacional de implementação da Doutrina da Proteção Integral no ambiente virtual de maneira clara e sistemática apresenta-se insuficiente e incapaz de promover o melhor interesse da criança e adolescente.

Em relação à segunda parte do problema de pesquisa, no que se refere às alternativas para que se alcance melhores condições para a promoção da proteção integral são desenvolvidas, na presente pesquisa, algumas propostas para a minimização dos riscos e promoção do melhor interesse da criança também no meio virtual, com destaque para: a) criação de uma política nacional de enfrentamento aos riscos decorrentes dos conteúdos prejudiciais e ilícitos, no qual se enquadram também os "jogos" de desafio, utilizando-se da correção para sua efetivação, ou seja, em um esforço conjunto do Estado, Indústria, provedores, especialmente plataformas que hospedam os vídeos de desafios e escolas; b) as próprias crianças e adolescentes precisam estar efetivamente envolvidos, por meio da promoção de sua escuta e participação. Como sujeitos de direito que são, merecem ter espaço para apresentar suas percepções acerca dos riscos a que ficam expostos no meio digital e ter oportunidade de sugerir propostas para solucionar ou reduzir os problemas que enfrentam naquele ambiente; c) adoção de modelo que permita a

revisão contínua, atualização que deve estar atenta ao desenvolvimento tecnológico e aos novos serviços que são constantemente lançados no segmento.

Tal qual utilizado no modelo europeu, acredita-se que a educação digital de pais, educadores, crianças e adolescentes é a via mais adequada para a efetivação da proteção dos infanto-adolescentes, através do desenvolvimento do pensamento crítico e da progressiva autonomia na utilização da rede. Apresenta-se como proposta de educação digital, de maior penetração, a inserção da segurança digital nos currículos escolares, bem como o desenvolvimento de um calendário anual de campanhas voltadas à conscientização e sensibilização acerca dos riscos decorrentes da utilização da internet, o que abrange também a prática de “jogos” de desafio.

A parceria do Estado brasileiro com ONGs e instituições que já trabalham com a questão da segurança online é de fundamental importância para garantir maior qualidade, eficácia e abrangência dessa nova política, bem como o apoio da indústria ao produzir conteúdo de qualidade para crianças e adolescentes, identificar e remover com eficiência conteúdo inadequado, bem como conceder um selo sinalizador de confiança aos sites que apresentem conteúdo de qualidade. A utilização de jogos educativos e participação do próprio público alvo com seus pares revela-se também importante estratégia de envolvimento e persuasão.

Importante salientar que muitos *youtubers* constroem sua “fama” baseada na produção de conteúdo prejudicial, em que são praticados os ‘jogos’ de desafio, razão pela qual seria de grande relevância não monetizar essa espécie de conteúdo, especialmente os casos de desafios em que há autoexposição a risco ou que possam induzir a reprodução das práticas lesivas, de modo a desencorajar a disseminação desses ‘jogos’ e desassociar o “sucesso” da produção de conteúdo prejudicial.

A relevância dessa discussão encontra-se no estabelecimento de um mecanismo de prevenção, evitando-se a promoção pessoal de quem contribui para a violação de direitos fundamentais, em especial de crianças e adolescentes. Medidas preventivas como essa se mostram essenciais para que a proteção integral seja concretizada no ambiente virtual, afastando-se do simples binômio dano-punição, tal qual o fez a Lei Ordinária nº 13.968/2019 ao alterar o art. 122 do Código Penal, conforme anteriormente demonstrado. Embora seja reconhecida a importância da possibilidade de penalizar aqueles que atentaram contra a vida, a

integridade física e psicológica de crianças e adolescentes, utilizando-se da influência exercida através da Rede, a prevenção de tais danos se mostra muito mais adequada aos princípios que norteiam a Doutrina da Proteção Integral, evitando-se a culminância na morte ou lesão dos infanto-adolescentes.

Por último, destaca-se que a interpretação dos direitos das crianças e adolescentes deve também ser efetivada em consonância com as novas necessidades decorrentes dos avanços tecnológicos, de modo a garantir o melhor interesse da criança em qualquer hipótese, promovendo-se sua dignidade e seu saudável desenvolvimento. Considerando os termos do Comentário Geral nº 25 da ONU, a implementação da Convenção Internacional dos Direitos das Crianças no contexto digital trata-se de um compromisso assumido pelos Estados partes, sendo as orientações relativas às medidas legislativas e políticas a serem efetivadas devidamente aclaradas no referido documento (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 2021, p. 2).

Dessa forma, as propostas aqui desenvolvidas não são apresentadas com o intuito de uma solução definitiva para o problema enfrentado, mas como uma pequena contribuição à promoção dos direitos fundamentais desse segmento hipervulnerável da sociedade ante o acelerado desenvolvimento tecnológico, identificando-se os 'jogos' de desafio como um problema atual e mundial que merece atenção, na medida em que afetam um público ao qual cabe a todos proteger, em consonância com a Doutrina da Proteção Integral.

REFERÊNCIAS

- ALANA. **Sobre nós**. Disponível em <https://alana.org.br/>. Acesso em 28 jul. 2021.
- ALIANÇA para melhor proteger menores online. **European Comission**. 14 jul. 2021. Disponível em <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/protect-minors-online>. Acesso em 18 jul. 2021.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: futura, 2005.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. Games e educação – a construção de novos significados. **Revista portuguesa de pedagogia**, ano 42-2, 2008, 225-236. Disponível em <https://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/download/1245/693/>. Acesso em 12 nov. 2019.
- ALENCAR, Juliana. 'Jogo' do suicídio: nossas recomendações para a imprensa e alerta aos pais. Disponível em <https://new.safernet.org.br/content/jogo-do-suicidio-nossas-recomendacoes-para-imprensa-e-alerta-aos-pais>. Acesso em 20 fev. 2021
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. Porto Alegre: Artmed, 2014. p. 795-798. (5a ed.; M. I. C. Nascimento, Trad.). Porto Alegre, RS: Artmed.
- AMIN, Andréa Rodrigues et al. **Curso de Direito da Criança e do Adolescente**: aspectos teóricos e práticos. Kátia Regina Ferreira Lobo Andrade Maciel (coord.). 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.
- APP STORE. **Episode – Choose your story**. 2021. Disponível em <https://apps.apple.com/br/app/episode-choose-your-story/id656971078>. Acesso em 08 set. 2021.
- ARIÈS, Phillipe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1986.
- BARRETO, Alessandro Gonçalves. Projetos de lei criminalizando o jogo baleia azul: utilidade para a investigação policial?. **Direito & TI**. 27 jun. 2017. ISSN 2447-1097. Disponível em [Projetos de Lei criminalizando o jogo baleia azul: utilidade para a investigação policial? | Direito & TI \(direitoeti.com.br\)](https://www.direitoeti.com.br/projetos-de-lei-criminalizando-o-jogo-baleia-azul-utilidade-para-a-investigacao-policial/). Acesso em: 17 jun. 2021
- BARROSO, Luís Roberto. **A dignidade da pessoa humana no direito constitucional contemporâneo**: a construção de um conceito jurídico à luz da jurisprudência mundial. Belo Horizonte: Fórum, 2013.
- BATISTA, Adonis. **Você sabe o que são cookies na internet? Conheça os 3 tipos**. Disponível em <https://blog.hariken.co/voce-sabe-o-que-sao-cookies-na-internet-conheca-os-3-tipos/>. Acesso em 20 fev. 2021.

BECHARA, Marcelo. **A inclusão digital à luz dos direitos humanos**. In: CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2005. São Paulo, 2006, p. 33-37.

BECKER, Bianca. **Infância, Tecnologia e Ludicidade**: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea. 2017. Tese (doutorado). Universidade Federal da Bahia. Salvador. 2017.

BETTER internet for kids. Disponível em <https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/home>. Acesso em 15 jul 2021.

BONAVIDES, Paulo. **Curso de Direito Constitucional**. 15 ed. São Paulo: Malheiros, 2004.

BRASIL. Câmara dos deputados. **Projeto de Lei nº 8833 de 10 de outubro de 2017**. Disponível em <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2155635>. Acesso em: 27 jul. 2021

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Promulgada em 05 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em 17 nov. 2019.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal)**. Disponível em <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-2848-7-dezembro-1940-412868-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em 27 jul. 2021.

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 10 nov. 2019.

BRASIL. **Lei n. 13.968, de 26 de dezembro de 2019**. Altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para modificar o crime de incitação ao suicídio e incluir as condutas de induzir ou instigar a automutilação, bem como a de prestar auxílio a quem a pratique. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2019-2022/2019/Lei/L13968.htm. Acesso em 28 jul. 2021.

BRASIL. Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça. **Classificação indicativa**: guia prático. 3. ed. 2018. Disponível em <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf>. Acesso em 20 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Classificação Indicativa se expande para smartphones com sistema internacional**. Disponível em <https://www.justica.gov.br/news/classificacao-indicativa-se-expande-para-smartphones-com-sistema-internacional>. Acesso em 30 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça. Portaria nº 1.189, de 3 de agosto de 2018. Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Disponível em: https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/35518982/do1-2018-08-06-portaria-n-1-189-de-3-de-agosto-de-2018-35518938. Acesso em 20 mar. 2021.

BRASIL. Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações. Disponível em: https://www.mctic.gov.br/mctic/opencms/comunicacao/SETEL/inclusao_digital/ Acesso em 08 mar. 2020.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Secretaria Nacional de Justiça. Departamento de Promoção de Políticas de Justiça. Coordenação de Política de Classificação Indicativa. Despacho nº 11. Brasília, DF: Ministério da Justiça e Segurança Pública, 1 fev. 2021. Disponível em: <https://www.alertadiario.com.br/articles/5e6ac-diario-oficial-da-uniao-2021-02-08-pg-86>. Acesso em 07 set. 2021.

BRINCADEIRA do Desmaio: Yuri, 2010. 1 vídeo (39 seg). Publicado pelo canal xFaLkErX. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sCqzrnQHD44>. Acesso em: 21 fev 2021.

BROUGERE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul. 1998. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 14 ago. 2020.

CABRINI conversa com sobrevivente dos "Jogos Mortais" | Conexão Repórter (23/07/17), 2017. 1 vídeo (7 min 53 seg). Publicado pelo canal Conexão Reporter. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=dC2WD_SAVg&t=100s. Acesso em 20 fev. 2021.

CAMPO GRANDE. **Lei nº 6.528, de 08 de dezembro de 2020**. Institui a semana de prevenção a brincadeiras perigosas nas escolas da rede municipal de ensino (REME) e no ensino privado do município de Campo Grande-MS e dá outras providências. Campo Grande: Câmara Municipal [2020]. Disponível em <https://camara.ms.gov.br/legislacao-municipal>. Acesso em: 28 jul. 2021.

CEARÁ. **Lei n.º 16.341, de 13.09.17**. Institui a semana estadual de mobilização e conscientização sobre as brincadeiras perigosas. Ceará: Assembleia Legislativa do Estado do Ceará, [2017]. Disponível em <https://belt.al.ce.gov.br/index.php/legislacao-do-ceara/organizacao-tematica/cultura-e-esportes/item/5918-lei-n-16-341-de-13-09-17-d-o-18-09-17>. Acesso em: 28 jul. 2021.

CENTROS de internet mais seguros. **European Comission**. 1 jul. 2021. Disponível em <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/safer-internet-centres>. Acesso em 18 jul. 2021.

CETIC.BR. **Saiba mais sobre o Cetic.br**. Disponível em <https://www.cetic.br/pt/pagina/saiba-mais-sobre-o-cetic/92/>. Acesso em: 27 jul. 2021.

CETIC.BR. **6º Simpósio de Crianças e Adolescentes na Internet**. Disponível em <https://workshopexposicaonainternet.nic.br/>. Acesso em 09 set. 2021.

CGI. **TIC Domicílios 2019**. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2019. Disponível em <https://www.cetic.br/pt/tics/domicilios/2019/domicilios/A4/>. Acesso em 20 abr. 2020.

CGI. **TIC Kids online Brasil 2012**: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2012. Disponível em <https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2012/criancas/A3/>. Acesso em 30 out. 2020.

CGI. **TIC Kids online Brasil 2019**: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2019. Disponível em <https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2019/criancas/A3/>. Acesso em 30 out. 2020.

CGI. **TIC Kids online Brasil 2019**: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2019. Disponível em https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2019_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em 30 out. 2020

CGI. **TIC Kids online Brasil 2018**: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2018. Disponível em <https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2018/criancas/A1C/>. Acesso em 13 jan. 2020.

COELHO, Patrícia Margarida Farias. Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, v. 5, n. 2, p. 88-95, dez. 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/2049/7254>. Acesso em 14 jan. 2020.

COELHO, Patrícia Margarida Farias; COSTA, Marcos Rogério Martins. Contribuições interdisciplinares da semiótica francesa e dos estudos bakhtinianos para as novas mídias: estudo da página informativo-persuasiva do game World of Warcraft. **Razon y Palabra**. Número 93, Abril – Junio 2016, p. 512-530. Disponível em <http://revistarazonypalabra.com/index.php/ryp/article/view/33>. Acesso em 14 jan 2020.

COLOCANDO fogo na língua desafio #3, 2017. 1 vídeo (9 min 13 seg). Publicado pelo canal Fica Frau. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=TpleR8CmaJY&has_verified=1

COLOQUEI fogo no meu corpo, desafio #53, 2016. 1 vídeo (14 min 12 seg). Publicado pelo canal Everson Zoio. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DAX4J0IMy9o>. Acesso em 07 set. 2021.

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.

CRIANÇA morre após inalar desodorante em 'desafio' na internet. **Veja**. São Paulo. 07 fev. 2018. Disponível em <https://veja.abril.com.br/brasil/crianca-morre-apos-inalar-desodorante-em-desafio-na-internet/>. Acesso em 15 fev. 2021.

CUNHA, Juliana; NEJM, Rodrigo. **Contato com conteúdos sensíveis de suicídio: lições aprendidas com os casos baleia azul e momo**. In: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC kids online Brasil 2018. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019. Disponível em https://cetic.br/media/docs/publicacoes/216370220191105/tic_kids_online_2018_livro_eletronico.pdf. Acesso em 29 nov. 2019.

CUSTÓDIO, André Viana. Teoria da proteção integral: pressuposto para compreensão do direito da criança e do adolescente. **Revista do Direito**, v. 29, p. 22-43, 2008. Disponível em: <http://online.unisc.br/seer/index.php/direito/article/viewFile/657/454>. Acesso em: 03 out. 2019.

DE NAPOLI, Fabricio Daniel; GOMES, Francielle Gonzalez Correia. Jogos virtuais violentos e influências no psiquismo humano. **Revista Uningá Review**, [S.l.], v. 29, n. 1, jan. 2017. ISSN 2178-2571. Disponível em <http://34.233.57.254/index.php/uningareviews/article/view/1908>. Acesso em: 06 jan. 2021.

DEPOIS de polêmica, órgão regulador japonês proíbe games de estupro. **Folha Online**. São Paulo. 05 jun. 2009. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2009/06/577103-depois-de-polemica-orgao-regulador-japones-proibe-games-de-estupro.shtml>. Acesso em 06 jan. 2021.

DESAFIO comendo sabonete vomitei??, 2019. 1 vídeo (6 min 5 seg). Publicado pelo canal Thiago Magrelo. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NmD3SViiYz8>. Acesso em 07 set. 2021.

DESAFIO do Desodorante #5 ARDEU DEMAIS!!, 2016. 1 vídeo (3 min 10 seg) Publicado pelo canal LaDesafios. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=HG5N1ZmwsX0>. Acesso em 22 fev. 2021.

DESAFIO do fogo - BL4CK Desafios, 2016. (1 vídeo 5 min 47 seg). Publicado pelo canal Fix Informatica. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=fLv04QU-iJo>. Acesso em 21 fev. 2021.

DIA da internet mais segura 2020. **Better Internet for Kids**. Disponível em <https://www.saferinternetday.org/en-GB/archive>. Acesso em 18 jul 2021.

DOMINGUES, Douglas. *Death Race*. **Revista Estética**. São Paulo, n. 18, jan-jun 2019. Disponível em <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:46BXR2p0Vf8J:estetica.webhostusp.sti.usp.br/index.php/estetica/article/download/46/30+&cd=2&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em 20 fev. 2021.

DIAS, Felipe da Veiga. **O direito à informação na infância online**. Curitiba: Prismas, 2016.

DIAS, Vanina Costa et al. Adolescentes na Rede: Riscos ou Ritos de Passagem?. **Psicologia: ciência e profissão**. Brasília, v. 39, e179048, 2019. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932019000100109&lng=en&nrm=iso. Acesso em 10 Dez. 2020.

DUPRET, Cristiane. **Curso de direito da criança e do adolescente**. 3 ed. Belo Horizonte: Letramento, 2015

EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana G Bruno. **Geração Digital: riscos e benefícios das novas tecnologias para as crianças e os adolescentes**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2008.

FORTUNA, Tânia Ramos. Cultura lúdica na era digital: possíveis implicações das mídias eletrônicas para o comportamento infanto-juvenil. In: ALBUQUERQUE, Simone Santos de; FELIPE, Jane; CORSO, Luciana Vellinho (orgs.). **Para pensar a docência na educação infantil**. Porto Alegre: Evangraf, 2019, p. 222-237.

GARVEY, Catherine. **A brincadeira: a criança em desenvolvimento**. Petrópolis: Vozes, 2015.

GIRÃO, Odete; PEREIRA, Sara; PINTO, Manuel. Debate em torno dos Nativos Digitais. In: Zara Pinto-Coelho e Nelson Zagalo. **Comunicação e Cultura. III Jornadas Doutorais, Ciências da Comunicação e Estudos Culturais**. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, p. 78-88. Disponível em http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/1949. Acesso em 25 ago. 2021.

GIUSTI, Jackeline Suzie. **Automutilação: características clínicas e comparação com pacientes com transtorno obsessivo-compulsivo**. 2013. Tese (doutorado). Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo. São Paulo. 2013.

GOVERNO da Somália ratifica Convenção da ONU sobre Direitos da Criança. **ONU News**. 20 jan. 2015. Disponível em <https://news.un.org/pt/story/2015/01/1499061-governo-da-somalia-ratifica-convencao-da-onu-sobre-direitos-da-crianca#:~:text=Pa%C3%ADs%20tornou%2Dse%20194%C2%BA%20a,%2Dde%20suas%20crian%C3%A7as%E2%80%9D.&text=A%20Som%C3%A1lia%20ornou%2Dse%20o,ONU%20sobre%20Direitos%20da%20Crian%C3%A7a>. Acesso em 27 abr. 2021.

GOOGLE. **Interland**. Disponível em <https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br/interland>. Acesso em 29 jul. 2021.

GRAND THEFT AUTO. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Grand Theft Auto&oldid=60093064](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Grand_Theft_Auto&oldid=60093064). Acesso em: 25 dez. 2020.

GRANT-ALFIERI, Amelia; SCHAECHTER, Judy; LIPSHULTZ, Steven E. Ingesting and Aspirating Dry Cinnamon by Children and Adolescents: The "Cinnamon Challenge". **Pediatrics**, v. 131, nº 5, p. 833-835, Maio 2013. Disponível em <https://pediatrics.aappublications.org/content/131/5/833>. Acesso em 20 fev. 2021.

GRAY, Peter. Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence. **American Journal of Play**. v. 1, n. 4, p. 476-522. 2009. Disponível em <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-4-article-hunter-gatherer-social-existence.pdf>. Acesso em 20 abr. 2020.

GUILHERI, Juliana; ANDRONIKOF, Anne; YAZIGI, Latife. "Brincadeira do desmaio": uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos 'jogos de asfixia'. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, p. 867-878, Mar. 2017. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232017002300867&lng=en&nrm=iso. Acesso em 12 Fev. 2021.

HENRIQUES, Isabella Vieira Machado; VIVARTA, Veet (coord.). **Publicidade de alimentos e crianças**: regulação no Brasil e no mundo. São Paulo: Saraiva, 2013.

HEYWOOD. Colin. **A history of childhood**. 2 ed. Cambridge: Polity Press, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4 ed. São Paulo: Perspectivas S.A., 2000.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pirâmide etária**. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18317-educacao.html> Acesso em 15 de abril de 2020.

INSTITUTO dimicuida. Disponível em <http://www.institutodimicuida.org.br/>. Acesso em: 27 jul. 2021.

INTERSCIENCE. **Informação e tecnologia aplicada**. Disponível em <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2014/02/Doc-09-Interscience-1.pdf>. Acesso em 20 jan. 2021

JEU du foulard APEAS. Disponível em <https://jeudufoulard.com/>. Acesso em: 26 jul. 2021

KHALED, Salah Jr. **Videogame e violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedo na educacao: considerações históricas. **Ideias**, São Paulo, jun. 1990, p. 39-45, 1990.

KOHAN, Walter O. Infância e Educação em Platão. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.29, n.1, p. 11-26, jan./jun. 2003.

LABIO-BERNAL, Aurora; ROMERO-DOMÍNGUEZ, Lorena R.; GARCÍA-ORTA, María José. Proteção dos menores no contexto digital europeu: um diálogo necessário entre pais, academia, reguladores e indústria. **Comunicação e sociedade**. n. 37, p. 127-146, 2020. Disponível em <http://journals.openedition.org/cs/2571>. Acesso em 20 de jun. 2021.

LEITE, Rita de Cássia de Curvo. **Direito à prevenção especial da criança na classificação indicativa**. 2016. Tese (doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo. 2016

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

LE BRETON, David. **Desaparecer de si**: uma tentação contemporânea. Petrópolis: Vozes, 2018.

MACHADO, Martha de Toledo. **A proteção constitucional de crianças e adolescentes e os direitos humanos**. Barueri: Manole, 2003.

MARS, Neil. **A influência do uso da internet**: no processo de socialização dos adolescentes. Nova York: 22 Lions, 2017.

MORAES, Alexandre. **Direito Constitucional**. 23 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MUKHRA, Richa; BARYAH, Neha; KRISHAN, Kewal; KANCHAN, Tanuj. 'Blue Whale Challenge': A Game or Crime?. **Sci Eng Ethics** **25**, 285–291 (2019). Disponível em <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11948-017-0004-2>. Acesso em 20 fev. 2021.

MÜLLER, Verônica Regina. **História de crianças e infâncias**: Registros, narrativas e vida privada. Petrópolis: Vozes, 2007.

NEWBERRY, Christina. **25 Estatísticas do YouTube que podem surpreendê-lo**: edição de 2021. Disponível em https://blog.hootsuite.com/youtube-stats-marketers/#YouTube_user_statistics. Acesso em 27 ago. 2021.

NEWZOO. Global Games Market Report Infographics. **Newzoo**: The Experts on All Things Games, 2013. Disponível em https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2020_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202020&utm_medium=email&_hsmi=90212695&_hsenc=p2ANqtz-8MF1kMicRQm-ueytVSdbbcaVdnq_IbOJKIBEFizy-H3CLNS51-PvG-QUIDkf60KwGmtJA5Cvs9GZCiaiR-U1Qu2kPBzw&utm_content=90212695&utm_source=hs_automation. Acesso em: 18 jan. 2021.

NJAINE, Kathie. Violência na mídia e saúde. In: Cláudia Araújo de Lima (coord). **Violência faz mal à saúde**. Brasília: Ministério da Saúde, 2006..

NOVELINO, Marcelo. **Direito Constitucional**. 6 ed. São Paulo: Método, 2012.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO. **Uma década de promoção do trabalho decente no Brasil**: uma estratégia de ação baseada no diálogo social. Organização Internacional do Trabalho. Genebra: OIT, 2015. Disponível em: https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---americas/---ro-lima/---ilo-brasil/documents/publication/wcms_467352.pdf. Acesso em: 28 fev. 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Comentário Geral N° 25 (2021) sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital**. ONU, 2021. Disponível em <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**. 20 nov. 1959. Disponível em <http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Crian%C3%A7a/declaracao-dos-direitos-da-crianca.html>. Acesso em: 02 mar. 2021.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030** para o Desenvolvimento Sustentável. Nova York: ONU, 2015. Disponível em <https://sdgs.un.org/2030agenda>. Acesso em: 01 ago. 2021.

PARANÁ. **Lei nº 20614 de 11 de Junho de 2021**. Institui a Semana Estadual de Mobilização e Conscientização sobre Brincadeiras Perigosas a ser realizada anualmente na primeira semana do mês de junho. Paraná: Casa Civil, [2021]. Disponível em <https://www.legislacao.pr.gov.br/legislacao/pesquisarAto.do?action=exibir&codAto=249326&indice=1&totalRegistros=1&dt=30.6.2021.11.1.24.209>. Acesso em 28 jul. 2021.

PEREIRA, Leonardo Moraes. **A história dos videogames**. 3 ed. Joinville: Clube de Autores, 2018.

PEREIRA, Tânia da Silva. **Direito da criança e do adolescente**: Uma Proposta Interdisciplinar. 2 ed. revista e atualizada. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

PEREIRA, Tânia da Silva. O Melhor interesse da criança. In: PEREIRA, Tânia da Silva. **O melhor interesse da criança**: um debate interdisciplinar. Rio de Janeiro: Renovar, 1999, p. 1-102.

PINTO, Manuel. A infância como construção social. In: Pinto, Manuel; SARMENTO, Manuel Jacinto; **As crianças**: conceitos e identidades. Minho: Universidade do Minho, 1997, 33-73.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. 3 ed. Rio de Janeiro: Graphia Editorial, 2006.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. MCB University Press, Vol. 9, No. 5, October 2001. Disponível em http://www.lablearning.eu/documents/doc_inspiration/prensky/digital_natives_digital_immigrants.pdf. Acesso em 27 jul 2019.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAJATI. **Lei nº 1018 de 11 de março de 2010**. Disponível em <https://www.cajati.sp.gov.br/legislacao/detalhe/5092/pinstituia-semana-de-prevencao-a-brincadeiras-perigosasp/>. Acesso em 28 jul. 2021.

PRINCIPAIS eventos e campanhas. **Better Internet for Kids**. 2021. Disponível em <https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/policy/better-internet/policy-roadmap/key-events>. Acesso em: 20 jul. 2021

PROGRAMA de prevenção. Disponível em <https://www.erikscause.org/program>. Acesso em: 26 jul 2021.

RIFKIN, Jeremy. **A era do acesso**. São Paulo: Makron Books, 2001

ROSA, Vitor. Polícia investiga a morte de adolescente em “desafio do desodorante” em Alvorada. **Gaucha ZH**. Porto Alegre: 21 dez. 2018. Disponível em <https://gauchazh.clicrbs.com.br/porto-alegre/noticia/2018/12/policia-investiga-morte-de-adolescente-em-desafio-do-desodorante-em-alvorada-cjpy1yqfy0msm01pi7bnmvk7z.html>. Acesso em 15 fev. 2021.

ROSEMBERG, Fúlvia; MARIANO, Carmen Lúcia Sussel. A Convenção Internacional sobre os direitos da criança: debates e tensões. **Cadernos de Pesquisa**: v.40, n.141, p. 693-728, set./dez. 2010. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742010000300003. Acesso em 13 mar. 2021.

SABIONE, Natália. **A formação inicial do orador e o ensino de língua segundo Quintiliano**: considerações sobre alfabetização e aquisição da linguagem na Instituição oratória (I, 1-3). 2009. Dissertação (Mestrado em Linguística). Universidade Estadual de Campinas. Campinas. 2009

SAFERNET Brasil. **Institucional**. Disponível em <https://new.safernet.org.br/content/o-que-fazemos>. Acesso em 28 jul. 2021.

SAFERNET Brasil. **Cidadão Digital**. Disponível em <https://www.safernet.org.br/cidadao-digital/>. Acesso em: 29 jul. 2021

SAMPAIO, Inês Sílvia Vitorino. Publicidade e infância: uma relação perigosa. *In*: VIVARTA, Veet (coord.). **Infância e consumo**: estudos no campo da comunicação. Brasília: ANDI; Instituto Alana, 2009.

SANTOS, Ângela Maria Silveira dos. **Curso de Direito da Criança e do Adolescente**: aspectos teóricos e práticos. Kátia Regina Ferreira Lobo Andrade Maciel (coord.). 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018. p. 267-292.

SANTOS, Noemi de Freitas; SILVA, Rosane L. da. A exposição do público infanto-juvenil à publicidade subliminar on line: o caso do jogo Miss Bimbo. **Revista Pensar**: Fortaleza, v. 16, n. 1, p. 311-331, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://periodicos.unifor.br/rpen/article/view/2156/1757>. Acesso em 18 jan. 2021.

SANTOS, Danielle M. Espezim dos; VERONESE, Josiane R. Petry. A eficácia jurídica dos direitos fundamentais e sociais de crianças e adolescentes. In: VERONESE, Josiane R. Petry (coord.). **Estatuto da Criança e do Adolescente**: 25 anos de desafios e conquistas. São Paulo: Saraiva, 2015. p. 167-187.

SARLET. Ingo Wolfgang. **Dignidade da Pessoa Humana e Direitos Fundamentais da Constituição Federal de 1988**. 3 ed. revista e ampliada. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2002.

SARLET. Ingo Wolfgang. **A eficácia dos direitos fundamentais**: uma teoria geral dos direitos fundamentais na perspectiva constitucional. 11 ed. revista e atualizada. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012.

SARMENTO, Daniel. A liberdade de expressão e o problema do hate speech. **Revista de Direito do Estado**, Rio de Janeiro, ano 1, n. 4, out./dez. 2006.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2008.

SILVA, Rosane Leal da. **A Proteção integral dos adolescentes internautas**: Limites e possibilidades em face dos riscos no ciberespaço. 2009. Tese (Doutorado em Direito) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2009.

SILVA, Rosane Leal da. Ana Luz, a menina dos dedinhos mágicos: encontro entre a ficção e o Direito para pensar a proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes na internet. In: VERONESE, Josiane Rose Petry; SILVA, Rosane Leal da. **A criança e seus direitos**: entre violações e desafios. Porto Alegre: Editora Fi, 2019. p. 37-64.

SILVA, Rosane Leal. Cultura ciberlibertária x regulação da internet – A correção como modelo capaz de harmonizar este conflito. **Revista Brasileira de Estudos Constitucionais**, Belo Horizonte, ano 6, n. 21, p.279-312, jan/mar. 2012.

SILVA, Rosane Leal da; MARTINS, Anna Clara Lehmann; BORCHARDT, Carlise Kolbe. Discursos de ódio em redes sociais: jurisprudência brasileira. **Revista Direito GV**, v. 14, p. 445-468, 2011.

SILVEIRA, Luciene; CUNHA, António C. **O jogo e a infância**: entre o mundo pensado e o mundo vivido. Minho: De Facto Editores, 2014.

SINGER, Dorothy G.; SINGER, Jerome L. **Imaginação e jogos na era eletrônica**. Traduzido por Gisele Klein. Porto Alegre: Armed, 2007.

SOLTANDO fogo pela boca (Desafio do desodorante), 2020. 1 vídeo (1 min 2 seg). Publicado pelo canal Magrin Comediante. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1TI9Yk5oe78&t=3s>. Acesso em 21 fev. 2021.

SOUZA, João Gabriel de. 10 jogos controversos que foram banidos das lojas. **TECMUNDO**. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/especiais/178719-10-jogos-controversos-que-foram-banidos-das-lojas.htm> . Acesso em 05 jan. 2021

TEGEN internet misstanden. Disponível em <https://www.internetchallenges.nl/>. Acesso em: 25 jul. 2021

TONO, Cineiva Campoli Paulino. **Análise dos riscos e efeitos nocivos do uso da internet**: Contribuições para uma política pública de proteção da criança e do adolescente na era digital. Tese (Doutorado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba. 2015.

TEIXEIRA, Gabriela C. A. Os direitos fundamentais da criança e do adolescente e os instrumentos internacionais de proteção da infância: em busca de sua complementaridade. **RBDC**, n. 22, p. 13-28, 2015. Disponível em: <http://www.esdc.com.br/seer/index.php/rbdc/article/view/347/340>. Acesso em 03 mar. 2021.

TÜRCKE, Cristoph. **Sociedade excitada**: filosofia da sensação. Campinas: Editora Unicamp, 2010.

TUTORIAL como desmaiar, 2020. 1 vídeo (5 min 18 seg). Publicado pelo canal EliaKoz. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YrszvdVB6-U>. Acesso em: 21 fev. 2021

TWITCH. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Twitch&oldid=60285038>. Acesso em: 21 jan. 2021.

UNIÃO EUROPEIA. **COM(96)483 final**. Livro Verde Sobre a Proteção dos Menores e da Dignidade da Pessoa Humana nos Serviços Audiovisuais e de Informação. Disponível Em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:51996DC0483&qid=1627060640055&from=PT>. Acesso em: 01 maio 2021

UNIÃO EUROPEIA. **COM(2012) 196 final**. Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52012DC0196&from=PT>. Acesso em 20 maio 2021.

UNIÃO EUROPEIA. **Diretiva 89/552/CEE**. relativa à coordenação de certas disposições legislativas, regulamentares e administrativas dos Estados-membros relativas ao exercício de actividades de radiodifusão televisiva. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:31989L0552&from=pt>. Acesso em: 01 maio 2021.

UNIÃO EUROPEIA. **Decisão nº 276/99/CE**. Adota um plano de ação comunitário plurianual para fomentar uma utilização mais segura da Internet através do combate aos conteúdos ilegais e lesivos nas redes mundiais. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:31999D0276&qid=1627061188443&from=PT>. Acesso em: 13 maio 2021.

UNIÃO EUROPEIA. **Decisão nº 1151/2003/CE**. Altera a Decisão nº 276/1999/CE que adota um plano de ação comunitário plurianual para fomentar uma utilização mais segura da internet através do combate aos conteúdos ilegais e lesivos nas redes mundiais. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32003D1151&qid=1627061421395&from=PT>. Acesso em: 13 maio 2021

UNIÃO EUROPEIA. **Decisão nº 854/2005/CE**. Adota um programa comunitário plurianual para a promoção de uma utilização mais segura da internet e das novas tecnologias em linha. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32005D0854&qid=1627061669619&from=PT>. Acesso em: 15 maio 2021.

UNIÃO EUROPEIA. **Decisão nº 1351/2008/CE**. Estabelece um programa comunitário plurianual para a protecção das crianças que utilizam a internet e outras tecnologias da comunicação. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32008D1351&qid=1627132854494&from=PT>. Acesso em 15 maio 2021.

UNIÃO EUROPEIA. **Recomendação 98/560/CE**. Relativa ao desenvolvimento da competitividade da indústria europeia de serviços audiovisuais e de informação através da promoção de quadros nacionais conducentes a um nível comparável e eficaz de protecção dos menores e da dignidade humana. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:31998H0560&from=PT>. Acesso em: 02 maio 2021.

VERONESE, Josiane Rose Petry; LÉPORE, Paulo Eduardo; ROSSATO, Luciano Alves. **Estatuto da Criança e do Adolescente**: 25 anos de conquistas. São Paulo: Saraiva, 2015.

VERONESE, Josiane Rose Petry; SILVA, Rosane Leal da. O acesso à cultura, informação e entretenimento e as medidas de prevenção previstas no estatuto da criança e do adolescente. **Revista Sequência**, n. 59, p. 299-326, dez. 2009. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/sequencia/article/view/14157>. Acesso em: 05 jul. 2019.

VERONESE, Josiane Rose Petry; SILVA, Rosane Leal da. O tratamento jurídico conferido aos jogos eletrônicos no Brasil: a necessidade de conciliar entretenimento com a proteção dos demais direitos fundamentais de crianças e adolescentes. **Revista Jurídica da Presidência**, n. 99, V. 13, p. 89 a 110, Fev/Mai 2011. Disponível em

<https://revistajuridica.presidencia.gov.br/index.php/saj/article/view/146/139>. Acesso em: 15 set. 2019.

ZANDONÁ JÚNIOR, Almir. **A virtualização do lúdico e a formação da criança**. Curitiba: Appris, 2015.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.