

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE DIREITO

Amnon Gonçalves Melo

**A TENTATIVA DE CRIMINALIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL
(PL 1577/2019): UMA ANÁLISE A PARTIR DA CRIMINOLOGIA CULTURAL.**

Maceió

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE DIREITO

Amnon Gonçalves Melo

**A TENTATIVA DE CRIMINALIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL
(PL 1577/2019): UMA ANÁLISE A PARTIR DA CRIMINOLOGIA CULTURAL.**

Monografia de conclusão de curso, apresentada à Faculdade de Direito de Alagoas (FDA/UFAL) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Hugo Leonardo Rodrigues Santos

Assinatura do Orientador

Maceió

2024

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

M528t Melo, Amnon Gonçalves.
 A tentativa de criminalização dos jogos eletrônicos no Brasil (PL 1577/2019) :
 uma análise a partir da criminologia cultural / Amnon Gonçalves Melo. – 2024.
 62 f. : il.

Orientador: Hugo Leonardo Rodrigues Santos.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Direito) – Universidade
Federal de Alagoas. Faculdade de Direito de Alagoas. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 57-62.

1. Jogo. 2. Violência. 3. Criminalização. 4. Perspectiva penal. 5. Jogo eletrônico
- Brasil. I. Título.

CDU: 343.2:371.695(81)

Folha de Aprovação

Autor: Amnon Gonçalves Melo

A TENTATIVA DE CRIMINALIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL
(PL 1577/2019): UMA ANÁLISE A PARTIR DA CRIMINOLOGIA CULTURAL.

Trabalho de Conclusão de Curso
submetido à banca examinadora do curso
de Direito da Universidade Federal de
Alagoas e aprovada em 27 de fevereiro de
2024.

Orientador – Prof. Dr. Hugo Leonardo Rodrigues Santos

Banca examinadora:

Examinador Externo - Mestrando Mackysuel Mendes Lins

Examinador Interno – Prof. Dr. Rosmar Antonni Rodrigues Cavalcanti De Alencar

Dedico este trabalho ao meu pai, meu melhor amigo. Espero um dia poder rever o Senhor. Te amo paiinho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família por todo incentivo e paciência;

A minha namorada, por todo companheirismo e estímulo;

Ao meu orientador, por toda a paciência e confiança;

E aos meus amigos, por estarem sempre me incentivando.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso visa investigar a existência de um possível vínculo entre videogames e comportamentos violentos, enquanto também estabelecerá uma análise crítica sobre a viabilidade e razoabilidade de tentativas de criminalização dessa forma de entretenimento. Trata-se de temática de grande interesse social e jurídico, na medida que os jogos eletrônicos são uma realidade na sociedade contemporânea que, por sua vez, visa compreender o fenômeno da violência e sua relação com a criminalidade. Assim, também busca analisar estudos que visam demonstrar supostas ligações entre os videogames e atos criminosos. Para tanto, examinam-se diferentes perspectivas, de modo a proporcionar uma abordagem equilibrada, considerando não apenas as preocupações relacionadas à violência, mas também os aspectos culturais, sociais e educacionais associados aos videogames. Por fim, também será analisado o papel da mídia na disseminação da informação, bem como o efeito do populismo penal. A pesquisa classifica-se como dedutiva, descritiva e bibliográfica. Conclui-se que senso comum e os meios de comunicação corroboram para a disseminação da suposta relação entre jogos eletrônicos e violência, ainda que desprovidos de comprovação científica quanto à causa e efeito, o que reflete inclusive na apresentação de proposições legislativas tendentes a criminalizar os jogos eletrônicos. Portanto, é preciso discutir melhor a questão, pois a violência é um fenômeno multifacetado e como tal deve ser enfrentado pelo Estado, sem medidas populistas e simplistas que, na prática, não contribuirão para o enfrentamento dos altos índices de criminalidade no país.

Palavras-chave: Jogos. Violência. Criminalização. Perspectiva Penal.

ABSTRACT

This undergraduate thesis aims to investigate the existence of a possible link between video games and violent behaviors, while also seeking to establish a critical analysis on the feasibility and reasonableness of attempts to criminalize this form of entertainment. It is a topic of great social and legal interest, as electronic games are a reality in contemporary society that seeks to understand the phenomenon of violence and its relationship with crime. Thus, it also seeks to analyze studies that aim to demonstrate alleged connections between video games and criminal acts. To do so, different perspectives are examined, in order to provide a balanced approach, considering not only concerns related to violence, but also the cultural, social, and educational aspects associated with video games. Finally, the role of the media in disseminating information, as well as the effect of penal populism, will also be analyzed. The research is classified as deductive, descriptive, and bibliographic. It is concluded that common sense and the media contribute to the dissemination of the alleged relationship between video games and violence, even though there is no scientific evidence regarding cause and effect, which is reflected in the presentation of legislative proposals tending to criminalize video games. Therefore, it is necessary to better discuss the issue, as violence is a multifaceted phenomenon and as such should be addressed by the State, without populist and simplistic measures that, in practice, will not contribute to tackling the high crime rates in the country.

Keywords: Games. Violence. Criminalization. Penal Perspective.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 OS JOGOS ELETRÔNICOS	11
2.1 A introdução dos games no Brasil.....	11
2.2. O jogo como um elemento subcultural	14
2.3 O início dos jogos eletrônicos e as preocupações sociais	19
3 VIOLÊNCIA E OS JOGOS ELETRÔNICOS	23
3.1 Jogos eletrônicos e o pânico moral	26
3.2 A importância da mídia na propagação do pânico moral	32
4 A CRIMINALIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E O PROJETO DE LEI Nº 1.577, DE 2019	40
4.1 Por que os jogos eletrônicos são alvo de perseguição?	43
4.2 Falta de evidência científica que comprove a relação de causa e efeito.....	47
4.3 A necessidade de dar um “reset” no populismo	50
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

A história do surgimento dos jogos eletrônicos é um pouco conturbada, pois seu nascimento se deu despretensiosamente, em um momento onde as pessoas não tinham acesso à internet, tampouco ao tanto de informações que se tem atualmente. Dito isso, estima-se que o primeiro jogo eletrônico (*Tennis for Two*) tenha sido criado por volta do ano de 1958, pelo físico William Higinbotham, com o intuito de chamar a atenção do público que frequentava um evento comunitário no Laboratório *Nacional de Brookhaven* em Nova York, pois se imaginava que “poderia animar o lugar ter um jogo que as pessoas pudessem jogar e que transmitisse a mensagem de que nossos esforços científicos têm relevância para a sociedade”.¹

Antes de *Tennis for Two* era sabido da existência de outros “jogos eletrônicos”. Entretanto, tais jogos não possibilitavam que os jogadores controlassem suas ações e nem apresentavam dinamicidade, como era o caso dos jogos *NIM* e *Xadrez*. Desse modo, *Tennis for Two* foi recepcionado como o primeiro jogo eletrônico de computador do mundo, uma vez que possibilitou que os jogadores controlassem e guiassem os movimentos *in game*.

O ano de 1962 foi marcado como o ano de criação do jogo *spacewar*, um dos primeiros jogos eletrônicos do mundo e o pioneiro na modalidade *multiplayer*. O *spacewar* foi desenvolvido pelo *Massachusetts Institute of Technology*, e possuía como principal objetivo a destruição do foguete espacial inimigo.

Desde logo, observa-se o enorme avanço que os jogos eletrônicos tiveram em um curto espaço de tempo, desde um jogo simples, jogado mediante um osciloscópio, como era o caso do *Tennis for Two*, até um jogo *multiplayer*, lançado três anos depois, onde era possível controlar os movimentos das aeronaves e até a sua velocidade, tal como ocorreu com o *Spacewar*, que em 2006 foi incluído no monumento cultural da biblioteca do congresso dos Estados Unidos da América.²

Mas, afinal, o que seriam os jogos? Por que cientistas criaram jogos eletrônicos em uma época em que os recursos eram tão escassos? De início, para conceituar o

¹ NYITRAY, Kristen. When games went click: the story of tennis for two. **Stony Brook University Libraries**, 21 out. 2013. Disponível em: <https://library.stonybrook.edu/2013/10/21/when-games-went-click-the-story-of-tennis-for-two/>. Acesso em: 15 dez. 2023.

² CHAPLIN, Hearer. Is tath jus some game? No, it's a cultural artifact. **The New York Times**, mar. 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?ex=1331352000&en=380fc9bb18694da5&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink>. Acesso em: 22 fev. 2023.

que são os jogos, lança-se mão dos ensinamentos de Retondar,³ o qual pontua que o jogo é antes de tudo uma atividade, isto é, uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si mesma, sob o pano de fundo do universo imaginário, balizado por regras.

Para Retondar,⁴ os jogos são uma forma de falar para o outro e para toda a sociedade, aquilo que gera desconforto em falar com a linguagem tradicional. Dito isso, pode-se dizer que os jogos possuem uma linguagem não verbal, a qual tem em vista conectar culturas e povos diferentes, pois cada jogo possui suas peculiaridades e particularidades. Desse modo, públicos que jogam o mesmo jogo termina se conectando com uma maior facilidade, ao possuírem algo em comum, que não precisa ser expresso em palavras. Logo, meros sons ou imagens são suficientes para conectar pessoas até então desconhecidas.

Ademais, cada jogo possui regras e características próprias, as quais servem como um guia para o jogador, de modo a orientá-lo em como se comportar e em como jogar o jogo. Tais peculiaridades não são exclusivas dos jogos eletrônicos, sendo possível visualizá-las nos jogos tradicionais, tais como o Futebol, Basquete, Vôlei e outros. Portanto, fica claro a semelhança entre o mundo dos jogos “reais” e dos jogos “virtuais”, uma vez que o objetivo de todos eles são o mesmo, qual seja, proporcionar diversão e entretenimentos aquele que joga ou assiste.

Contudo, para além da realidade, os jogos eletrônicos proporcionam vivenciar até mesmo histórias impossíveis de serem vividas na realidade, de modo que os indivíduos são inseridos em personagens imaginários, realidades alternativas em um mundo totalmente diferente do real, tudo isso com o intuito de assegurar experiências impossíveis de serem vividas senão na realidade virtual, pois as limitações do corpo impedem o ser humano, por exemplo, de voar.

Diante disto, pode-se dizer que jogos desempenham um relevante papel no desenvolvimento social, ao oferecerem oportunidades para interações significativas e colaborativas. Desta feita, ao participar de jogos, as pessoas desenvolvem habilidades sociais fundamentais, como comunicação, trabalho em equipe, respeito às regras e resolução de conflitos.

³ RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. São Paulo: Vozes, 2013.

⁴ Ibid.

De igual forma, os jogos proporcionam um ambiente lúdico que promove a socialização de uma maneira divertida e envolvente, facilitando a formação de laços interpessoais. Em meio a esse cenário, o compartilhamento de experiências e desafios nos jogos cria uma plataforma para a construção de relações, promovendo a empatia e o entendimento mútuo. Dessa forma, os jogos contribuem não apenas para o entretenimento, mas também para o desenvolvimento saudável das habilidades sociais ao longo da vida.

Em que pesem tais considerações, é comum relacionar a violência e o aumento da criminalidade aos jogos eletrônicos, inclusive fomentando debates sobre a criminalização de jogos eletrônicos. Desta feita, dar-se-á seguimento ao estudo pautando-se no seguinte problema de pesquisa: de que forma a tentativa de criminalização dos jogos eletrônicos no Brasil é uma manifestação da criminologia cultural?

Assim, este trabalho tem como objetivo geral discorrer sobre os jogos eletrônicos e a tentativa de criminalização no Brasil, sob a ótica da denominada Criminologia Cultural. Para tanto, elencam-se os seguintes objetivos específicos: a) contextualizar os jogos eletrônicos, seu surgimento e introdução no Brasil e relacionar à questão da subcultura; b); apontar a relação entre os jogos eletrônicos, a violência e o pânico moral, bem como o papel da mídia nesse contexto; e, ainda, c) discorrer sobre o Projeto de Lei nº 1.577, de 2019, que criminaliza os jogos eletrônicos no Brasil, ainda que inexistam comprovações científicas quanto à relação de causa e efeito dos jogos e violência.

Desta feita, e para alcançar os objetivos acima, adota-se como método de abordagem o dedutivo e, como método de procedimento, o descritivo. No que diz respeito à técnica de pesquisa, classifica-se como bibliográfica.

Destarte, divide-se o estudo em três capítulos. No primeiro contextualizam-se os jogos eletrônicos, apresentando a introdução dos games no Brasil e destacando o elemento subcultural dos jogos eletrônicos. Em seguida, no segundo capítulo, relacionam-se os jogos eletrônicos à violência, com ênfase no pânico moral e no papel da mídia nesse contexto de disseminação. Ao final, no terceiro capítulo, aborda-se o Projeto de Lei nº 1.577, de 2019, momento em que se discorre sobre como a sociedade se posiciona diante dos jogos eletrônicos e da violência, a falta de evidência científica e a necessidade de se tratar o tema com maior objetividade.

2 OS JOGOS ELETRÔNICOS

Nesse primeiro capítulo, com vistas à melhor compreensão do tema, discorre-se sobre o surgimento e introdução dos jogos eletrônicos no Estado brasileiro, bem como a manifestação subcultural dos jogos na atualidade.

2.1 A introdução dos games no Brasil

Como pontuado anteriormente, os jogos eletrônicos surgiram com a ideia de entreter o usuário e o telespectador, de modo que o jogador pudesse vivenciar experiências novas e imergir em um mundo fantasioso. Tal manifestação não foi diferente no Brasil, já que a introdução dos jogos eletrônicos se deu através do Telejogo, um jogo da década de 1970, que possuía em seu arsenal três tipos de jogos, dentre eles o Paredão, o Tênis e o Futebol, que precederam a introdução do Atari no mercado brasileiro.⁵

Como predecessor do Atari, o Telejogo foi fundamental para abrir as portas do mercado brasileiro de jogos eletrônicos, pois além de ter sido lançada pela Philco Ford,⁶ empresa que já tinha nome e credibilidade no mercado Brasileiro, foi um sucesso na época, gerando até mesmo o lançamento de uma sequência, que foi comercializada no ano de 1978.⁷

Anos depois do lançamento do Telejogo foi então lançado, no ano de 1972, o Atari, uma das marcas mais conhecidas e renomadas no mundo dos jogos eletrônicos. A marca foi uma das pioneiras no mercado de computadores, arcades e consoles, pois, embora existissem outros jogos à época do seu lançamento, poucos deles tinham um foco totalmente voltado para os games.⁸

⁵ MOTA, Thiago Henrique Santos. **A pirataria e o seu impacto no mercado de jogos digitais no Brasil**. 2023, 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão-SE, 2023.

⁶ A *Philco-Ford Corporation* foi uma joint venture entre a Philco Corporation e a Ford Motor Company, formada em 1961. A ideia por trás dessa parceria era combinar a experiência da Philco em eletrônicos de consumo com a presença e a capacidade de produção da Ford. A empresa foi criada para se envolver na produção de produtos eletrônicos de consumo e sistemas de comunicação.

⁷ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, n. 3, 2018. Disponível em: - <http://re.granbery.edu.br>. Acesso em: 30 jan. 2024.

⁸ BORSATO, Matheus et al. Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos. **Pensar A Prática**, v. 23, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Marcos-Brasil-2/publication/343307360_Aspectos_sobre_a_esportivizacao_mercantilizacao_e_espetacularizacao_d

Desta feita, a marca não levou muito tempo para fazer sucesso na então jovem comunidade de games brasileira. E, já no ano de 1977, lançava um dos seus maiores sucessos e clássicos da marca, qual seja, o Atari 2600.⁹

Figura 01: Atare 2600, lançamento de 1977.



Anote-se que mesmo sem um aparato tecnológico avançado, os jogos eletrônicos, através dos esforços de seus desenvolvedores, conseguiram ganhar espaço significativo no cotidiano dos brasileiros, fazendo sucesso principalmente entre o público mais jovem e mais adeptos às novidades e inovações tecnológicas. Por conseguinte, tal aceitação resultou na afirmação de nomes como *Mortal Kombat*, *Wolfenstein 3D* e *Doom*, jogos que fizeram sucesso na década de 1990¹⁰ e que continuam proporcionando ao público muitos momentos de diversão e entretenimento atualmente.

Tal fato é corroborado pelo levantamento realizado pelo Pesquisa Game Brasil no ano de 2020 que, como lembra Fernandes,¹¹ sinalizou que cerca de 73,4% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, um crescimento de cerca de 7,1 pontos percentuais em relação ao ano de 2019.

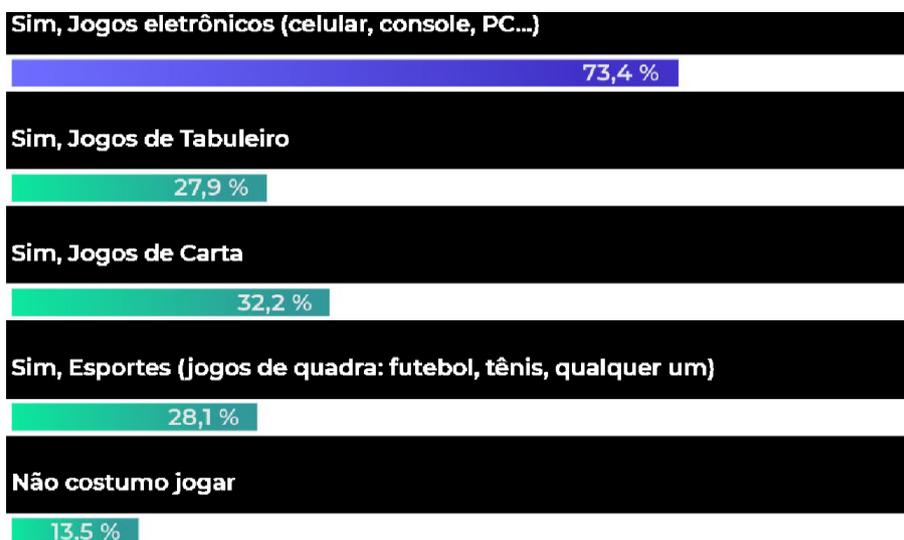
os_jogos_eletronicos/links/5f22b3d6458515b729f3417c/Aspectos-sobre-a-esportivizacao-mercantilizacao-e-espetacularizacao-dos-jogos-eletronicos.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail. Acesso em: 30 jan. 2024.

⁹ Ibid.

¹⁰ KHALED JÚNIOR, Salah H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo.** São Paulo: Editora José Olympio, 2018.

¹¹ FERNANDES, Saulo. Pesquisa Game Brasil 2020 aponta que 73,4% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. **Games & Games**, 04 jun. 2020. Disponível em: <https://www.gamersegames.com.br/2020/06/04/pesquisa-game-brasil-2020-aponta-que-734-dos-brasileiros-jogam-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 30 jan. 2024.

Figura 2: Pesquisa Game Brasil (PCB/2020).



Fonte: Fernandes, 2020.

Em que pesem tais considerações, tem-se que mesmo possuindo números altos, a quantidade de brasileiros que jogam jogos eletrônicos pode ser ainda maior, pois segundo um levantamento realizado pela *Visa Consulting & Analytics*, empresa administradora de cartões de crédito, houve um aumento de cerca de 140% em 2020 na procura de jogos eletrônicos nas principais plataformas e consoles de videogame.¹²

Ainda segundo o retro mencionado levantamento, um dos fatores do aumento na procura de jogos eletrônicos em plataformas online pode ter sido a pandemia de Covid-19, pois a partir de março de 2020, momento em que começou as medidas de distanciamento e isolamento social, após a decretação do estado de pandemia, houve um aumento significativo dos *tickets médios* dos consumidores de jogos eletrônicos.

Para se ter uma noção da força de cerca de 73,4% da população *gamer* no Brasil, um estudo realizado pela PwC Brasil apontava que o país provavelmente movimentaria cerca de 1 bilhão de dólares em jogos eletrônicos apenas no ano de 2021, com perspectiva de crescimento de 4,7% ao ano até 2025.¹³

Dando seguimento, é preciso ressaltar que para sustentar esse público conectado ao mundo virtual, principalmente os consumidores de jogos eletrônicos, foram necessários investimentos em conexão de ponta com a *World Wide Web*, ou

¹² DADOS da Visa mostram crescimento de quase 140% no faturamento do mercado de games no Brasil. **Visa**, 26 jan. 2021. Disponível em: <https://www.visa.com.br/sobre-a-visa/noticias-visa/nova-sala-de-imprensa/mercado-de-games-brasil.html>. Acesso em: 31 jan. 2024.

¹³ Ibid.

seja, com a Rede mundial de computadores. Dito isso, é preciso citar o Acórdão nº 381, de 2021 da Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL), o qual encerrou a fase externa da licitação do 5G no Brasil. Desse modo, a concessão para a exploração do 5G no Brasil foi dado prosseguimento.¹⁴

Destarte, não é demais ressaltar que para uma parcela da população essa nova tecnologia é irrelevante, já que não necessitam usufruir do máximo que as conexões com a *web* podem fornecer. Todavia, para aqueles que gostam de jogar, e consomem os jogos eletrônicos, o 5G é uma tecnologia de suma importância, visto que um dos maiores problemas dos *players* de jogos eletrônicos é a sua conexão com a internet, algo que a referida tecnologia promete melhorar em cerca de cinquenta a cem vezes.¹⁵

2.2. O jogo como um elemento subcultural

Ao visualizar a quantidade de jogadores que existe no Brasil, deslumbra-se com uma verdadeira cultura inserida em sociedade, uma subcultura *gamer*, que tem crescido exponencialmente nos últimos anos. Segundo Castro et al.,¹⁶ a subcultura dos games é um fenômeno cada vez mais presente e influente na sociedade contemporânea, pois com o avanço da tecnologia e a popularização dos videogames, especialmente nos últimos anos, os jogos eletrônicos têm se estabelecido como uma forma de entretenimento amplamente consumida por pessoas de todas as idades.

Ademais, essa subcultura não se limita apenas ao ato de jogar, mas engloba também elementos como comunidades online, eventos, competições, produção de conteúdo e até mesmo a criação de identidades virtuais. Por conseguinte, os jogadores, ou *gamers*, desenvolvem laços sociais, compartilham experiências e constroem conexões por meio dos jogos, criando uma comunidade diversificada e globalizada, além de influenciar outras áreas como música, moda, arte e até mesmo a economia, tornando-se um aspecto significativo da cultura contemporânea.¹⁷

¹⁴ ANATEL homologa resultado de leilão do 5G. **Gov.br**, 23 nov. 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/anatel/pt-br/assuntos/noticias/anatel-homologa-resultado-do-leilao-do-5g>. Acesso em: 31 jan. 2024.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ CASTRO, Célio Alves de et al. Comportamento do consumidor de jogos eletrônicos: um estudo bibliométrico. **Espacio Abierto**, v. 30, n. 3, p. 56-75, 2021.

¹⁷ Ibid.

Huizinga,¹⁸ em sua obra "*Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura*", argumenta que o jogo é uma atividade intrínseca ao ser humano e precede o próprio conceito de cultura. Por conseguinte, o retro mencionado autor propõe que o jogo não é apenas uma manifestação cultural, mas uma condição fundamental e inerente à natureza humana.

Para Huizinga,¹⁹ o jogo não é simplesmente uma forma de entretenimento, mas uma atividade que permeia várias esferas da vida humana, incluindo a religião, a arte, a política e a sociedade na totalidade. Logo, preconiza que ao estudar a história e as sociedades, é possível identificar a presença do jogo como um elemento essencial na formação e desenvolvimento das culturas.

Anote-se, ainda, que a relação entre jogo e cultura, para Huizinga,²⁰ é tão intrínseca que ele cunha o termo *homo ludens*, referindo-se ao ser humano como aquele que joga. Isto posto, o autor sugere que, mesmo antes da criação de estruturas culturais formais, o jogo já desempenhava um papel relevante na definição da experiência humana e na formação de sociedades.

Tal entendimento é corroborado pelos ensinamentos de Castro et al.,²¹ para quem a subcultura dos jogos eletrônicos influencia desde a moda e o design até a música e o cinema, a estética e os temas dos jogos permeiam várias formas de expressão cultural, revelando uma verdadeira interseção entre a cultura gamer e outras áreas em um projeto colaborativo, se manifestando para além do espaço de entretenimento.

Desse modo, percebe-se que o jogo precede tudo aquilo que se conhece como cultura interativa, visto que, antes de se documentar sobre os jogos e as diversas formas de interações humanas, homens e animais já utilizavam de tais práticas como forma de entretenimento e diversão. Portanto, é razoável dizer que os jogos eletrônicos traduzem a evolução da cultura dos jogos, já que atualmente, em que se vive em uma sociedade excludente e introspectiva, os jogos eletrônicos servem, por vezes, como um refúgio dos anseios diários, fornecendo ao jogador um mundo onde ele pode controlar, de modo que tudo saía do jeito que o jogador desejar.

¹⁸ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

²¹ CASTRO et al., op. cit.

Em meio a esse cenário é que Caillois²² conceitua os jogos da seguinte maneira:

Os jogos são incontáveis e variados: os jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos ao ar livre, de paciência, de construção etc. Apesar desta diversidade quase infinita e com uma extraordinária constância, a palavra jogo sugere igualmente as ideias de desenvoltura, de risco ou de habilidade. Sobretudo estimula invariavelmente uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai. Sugere uma atividade sem pressões, mas também sem consequências para a vida real.

Verifica-se, do até aqui exposto, que os conceitos abordados por Huizinga²³ e Caillois²⁴ sobre os jogos não refletem necessariamente a realidade dos jogos virtuais, pois embora ambos os tipos de jogos possam ter características semelhantes, a individualização e a exclusão dos apreciadores de jogos eletrônicos é uma realidade que não costuma ser vivenciada pelos praticantes de jogos “reais”.

Desse modo, em um contexto diverso, mas com uma abordagem relevante para o tema, Young,²⁵ em seu livro “A Sociedade Excludente”, destaca diversos fatores que levam a exclusão de certas camadas sociais, dessa maneira, há de pontuar que:

A transição da modernidade a modernidade recente pode ser vista como um movimento que se dá de uma sociedade inclusiva para uma sociedade excludente. Isto é, de uma sociedade cuja tônica estava na assimilação e na incorporação para uma que separa e exclui. Esta erosão do mundo inclusivo do período modernista, o que Hobsbawm chama de “anos dourados”, envolveu processos de desintegração tanto na esfera da comunidade (aumento do individualismo) como naquela do trabalho (transformação do mercado de trabalho).

Os cidadãos, em meio a essa sociedade excludente, e através do individualismo provocado pelas modernidades líquidas sociais, tendem a buscar refúgio em ambiente que lhe possam proporcionar diversão e segurança, de modo que se desliguem de uma realidade que não é a que eles procuram. Dessa maneira, os jogos eletrônicos se apresentam como meios mais fáceis e factíveis de refúgio, por possuírem, em sua maioria, um baixo custo e proporcionam aos *players* experiências interativas nunca vivenciadas.

²² CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Vozes, 2017, p. 15.

²³ HUIZINGA, op. cit.

²⁴ CAILLOIS, op. cit.

²⁵ YOUNG, Jock. **A sociedade excludente**: a experiência do subdesenvolvimento. São Paulo: Revan, 2003, p. 23.

Toda cultura²⁶ e subcultura²⁷ necessita de um público, que à alimente e a faça permear o tempo, possibilitando ultrapassar as gerações e se consolidar no tempo. Isto posto, os jogos eletrônicos sofreram bastante para poder se firmar na sociedade, pois, por muito tempo foram taxados como causadores do aumento da violência entre os jovens, de modo que diversos empreendedores morais tentaram barrar a propagação/disponibilização de jogos para a comunidade mais jovem.

Ademais, sendo visto com maus olhos, uma parte da sociedade buscou ter respostas rápidas para o fenômeno dos jogos eletrônicos, principalmente porque o sucesso repentino e avassalador levou diversas pessoas a criminalizarem os jogos eletrônicos, apontando-o como o causador de alguns desastres, como é o caso da tentativa de relacionar o aumento de atropelamentos com o jogo *Death Race*.²⁸

Segundo Kocurek,²⁹ o *Death Race* foi lançado em 1976 nos fliperamas americanos e propunha que o atropelamento não seria mais crime, mas sim um esporte. Logo, o objetivo do jogador seria atropelar a maior quantidade de pessoas possíveis para poder vencer. Todavia, essa possibilidade de “esporte” não foi bem aceita pela comunidade norte-americana, que logo começou a associar atropelamentos praticado por jovens ao jogo em comento.

²⁶ A cultura pode ser conceituada como fenômeno multifacetado que é invocado em análises sociológicas e históricas em dois sentidos distintos. No primeiro sentido, cultura é entendida como uma força causal na modelagem de instituições e comportamentos sociais, diferenciando-se de outros fatores como políticos, econômicos ou criminológicos. Nesse contexto, a cultura é composta por uma variedade de elementos, como ideias, símbolos, valores e sentimentos, que possuem uma força determinativa própria. No segundo sentido, cultura refere-se à distinção entre diferentes conjuntos sociais, cada um composto por um conjunto mais ou menos fechado e unificado de costumes, hábitos, valores e crenças. Assim, cultura pode ser entendida tanto como uma força causal que molda as instituições sociais quanto como uma característica distintiva de diferentes grupos sociais (GARLAND, David. Conceitos de cultura na sociologia da punição. **Revista Latino-Americana de Criminologia**, v. 1, n. 1, p. 293-328, 2021).

²⁷ O termo subcultura é frequentemente empregado nas áreas da sociologia e antropologia para descrever um grupo de pessoas, tipicamente minoritário, que compartilha um conjunto distinto de características, comportamentos e crenças dentro de uma cultura dominante em sua comunidade. Essas subculturas representam subdivisões que surgem dentro de uma cultura mais ampla, muitas vezes oferecendo uma identidade alternativa ou contracultural aos seus membros. Elas podem se manifestar de diversas formas, como grupos étnicos, religiosos, juvenis, musicais, entre outros, e tendem a desenvolver seus próprios códigos sociais, normas e valores que diferem da cultura dominante. Assim, as subculturas desempenham um papel importante na diversidade cultural e na expressão da individualidade dentro de uma sociedade (GARLAND, op. cit.).

²⁸ KOCUREK, Carly. The agony and the exidy: a history of video game violence and the legacy of Death Race. **Games Studies**, v. 12, n. 1, set. 2012.

²⁹ Ibid.

Em meio a esse cenário é que Khaled Júnior³⁰ enfatiza que o processo de criminalização, promovido por empreendedores morais³¹ tem como objetivo influenciar a sociedade de acordo com a perspectiva de uma parcela específica, uma vez que, para esses agentes, as normas morais apropriadas eram definidas por eles mesmos, impedindo a inovação e a criação de novas possibilidades. Portanto, a criminalização seria percebida como:

[...] o meio pelo qual os poderosos definem como e o que vemos, e, assim, como percebemos o comportamento social dos demais. Eles definem o que é uma perversão e, portanto, o que é considerado desviante e o que é considerado criminoso. Seu poder influencia os processos de elaboração da lei para definir quais são os prazeres e passatempos aceitáveis e quais são os proibidos e considerados ilegais e criminosos. Como é um processo conduzido em grande medida no espaço público, a criminalização cultural contribui para percepções populares e pânico, bem como para a marginalização da forma de expressão cultural eleita como alvo. Quando é bem-sucedida, constrói um nível de desconforto social que se estende da cultura pop para as práticas de vida cotidiana.³²

Historicamente, os desejos da sociedade diante do que é inovador costumam gerar preocupações entre aqueles mais inclinados ao conservadorismo. Isso se evidenciou ainda nas décadas de 1980 e 1990, em relação à música, quando surgiram várias acusações sobre possíveis influências musicais no comportamento dos jovens.³³ Em situações em que esses jovens, sob os efeitos de álcool e drogas, estiveram envolvidos em incidentes, os eventos foram prontamente associados às músicas que estavam ouvindo.

Diante dessa necessidade de se firmar socialmente, Khaled Júnior³⁴ cita o rito de passagem pelos quais as novas culturas tiveram que passar, a saber:

Pode ser dito que de certo modo os games ainda enfrentam uma espécie de *rito de passagem* que qualquer nova forma de entretenimento teve que superar: cinema, televisão, quadrinhos, *rock and roll*, rap, heavy metal e

³⁰ KHALED JÚNIOR, op. cit.

³¹ De acordo com a perspectiva de Becker, os empreendedores morais são aqueles que assumem a responsabilidade de criar ou fazer cumprir determinadas regras sociais. Ele distingue dois tipos principais: os criadores de regras e os impositores de regras. Os criadores de regras são exemplificados pelos cruzados morais, indivíduos que buscam estabelecer novas normas ou reforçar as existentes. Por outro lado, os impositores de regras, representados principalmente pela polícia, são responsáveis por fazer cumprir as normas estabelecidas. Ambos os tipos de empreendedores morais desempenham um papel fundamental na rotulação de certos grupos sociais como desviantes (BECKER, Howard S. **Outsiders**: Estudos de sociologia do desvio. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2008).

³² KHALED JÚNIOR, op. cit., p. 31.

³³ MISKOLCI, Richard. **Batalhas morais**: política identitária na esfera pública técnico-midiatizadora. São Paulo: Autêntica Editora, 2021.

³⁴ KHALED JÚNIOR, op. cit., p. 33.

tantas outras “inovações subversivas” tiveram que enfrentar o discurso moralizante e de algum modo sobreviveram a ele. Foram sistematicamente acusados de serem ameaças para a sociedade, para os valores e costumes e a moral. Mas saíram fortalecidos da experiência, por mais traumático e irracional que tenha sido o batismo de fogo imposto pelos empreendedores morais de plantão.

Neste sentido, destaca-se que o advento da internet foi um fator marcante para o futuro das subculturas,³⁵ pois, foi a partir dela que seus participantes puderam se conectar com indivíduos que compartilham interesses semelhantes. Desta feita, tem-se que a virtualização do espaço social foi fundamental para possibilitar o surgimento do sentimento de pertencimento, o qual permite que seus membros se conectem de forma mais fácil e sutil

Ademais, esse fenômeno de conectividade online deu origem a uma resistência mais ampla, onde defensores dessas subculturas emergiram e, através de muito esforço, conseguiram adquirir uma voz mais proeminente, que possibilitou despertar o interesse da sociedade sobre o tema.³⁶

Em que pesem tais considerações, não se pode negar que os jogos eletrônicos fomentaram preocupações sociais diversas, o que se deve até mesmo ao momento social, político e cultural vivenciado, como se passa a analisar no próximo tópico.

2.3 O início dos jogos eletrônicos e as preocupações sociais

O surgimento dos jogos eletrônicos ocorreu em um período delicado e altamente tenso na comunidade internacional. No momento de seu advento, duas potências mundiais estavam em uma situação de tensão econômica e política, principalmente em virtude da guerra fria,³⁷ apesar de que ambas expressavam grande apreensão em relação às consequências de um possível confronto. Isso se dava pelo fato de que as devastadoras repercussões deixadas pelas duas guerras ocorridas anos antes haviam deixado uma parte significativa da população mundial temerosa.

³⁵ GARLAND, op. cit.

³⁶ MISKOLCI, op. cit.

³⁷ GONÇALVES, Luís Eduardo; GONÇALVES, Gabriel Henrique. Direito, jogos eletrônicos e microtransações: liberdade econômica versus proteção ao consumidor. **Congresso Nacional de Direito Empresarial da Toledo Prudente**. 2018. Disponível em: <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/CONGRESSO/article/view/6881>. Acesso em: 30 jan. 2024.

Portanto, um conflito naquele momento poderia resultar em consequências catastróficas, incluindo a perda de centenas de milhares de vidas.

Em meio a esse cenário, e diante da turbulência que afetava a comunidade internacional, os jogos eletrônicos tornaram-se para os jovens meios de escapar da realidade. A imersão nos games, que é quase uma necessidade, ajudava o jogador a manter o foco nas atividades realizadas dentro do jogo, proporcionando assim uma forma de desconexão temporária da vida real.³⁸

Ademais, o imperativo de se dedicar intensamente a algo muitas vezes considerado "sem utilidade", levou a uma onda de questionamentos sobre a importância ou utilidade dos jogos eletrônicos para os jovens à época, como bem lembram Batista et al.³⁹ Diante disto, surgiram questionamentos sobre como o envolvimento dos jovens com os jogos poderia afetar seu desempenho em outras atividades.⁴⁰

De fato, para uma parcela da população, a ascensão de uma nova forma de entretenimento seria apenas mais um surgimento cultural. Entretanto, para aqueles que possuíam em seu íntimo uma visão distorcida dos fatos, os jogos eletrônicos não passariam de uma invenção maléfica, produzida com a intenção de alienar os jovens. Seguindo esse pensamento Khaled Júnior⁴¹ pontua:

Muitos interesses gravitam em torno do discurso sobre os supostos efeitos nocivos dos games: advogados ativistas em busca de projeção, pesquisadores desejosos de reconhecimento acadêmico e verbas, organizações religiosas e conservadoras, pacifistas iludidos, lobby de setores contrários ao aumento do controle sobre a venda de armas e, principalmente, a imprensa.

Ainda segundo Khaled Júnior,⁴² profissionais de diferentes campos têm buscado notoriedade ao tentar associar a incidência de atos violentos aos jogos eletrônicos. Essa tendência se justifica pelo fato de os jogos eletrônicos serem considerados uma novidade, muitas vezes mal compreendida e, portanto, convenientes como "bodes expiatórios" para aqueles que se destacam como precursores de descobertas criminológicas. Desta maneira, os estigmatizantes veem nos jogos eletrônicos uma oportunidade de ganhar reconhecimento ao explorar um

³⁸ BATISTA et al., op. cit.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ CAILLOIS, op. cit.

⁴¹ KHALED JÚNIOR, op. cit., p. 17.

⁴² Ibid.

terreno ainda pouco explorado e debatido, mesmo que isso implique em simplificações ou exageros na atribuição de causalidade entre os jogos e a violência.

Ademais, a disseminação de estigmas de maneira infundada pela população pode ser compreendida como uma forma de pânico moral, onde os empreendedores morais, aqueles que disseminam o pânico, são tidos como os detentores da moral e dos bons costumes.⁴³ Entretanto, como podem ditar o que é certo ou errado com base no pensamento de uma parcela da população, principalmente quando se trata de crianças e/ou jovens que estão no processo de desenvolvimento do pensamento crítico?

Dessa forma, sem que haja um amplo debate sobre o assunto, os empreendedores morais buscam a aplicação de imposições morais com base em seus conceitos de certo ou errado,⁴⁴ sem que haja espaço para uma negativa. Por conseguinte, é possível visualizar um certo ar de superioridade nesses empreendimentos, visto que, para os detentores da moral e dos bons costumes, aquilo que não condiga com o seu entendimento, deve de pronto ser censurado.⁴⁵

Isto posto, os jogadores começaram a ser estigmatizados e os rótulos negativos lhes foram atribuídos de maneira precipitada. A falta de compreensão sobre a complexidade do “novo” e o papel positivo que os jogos podem desempenhar na vida das pessoas também contribuíram para a estigmatização da comunidade gamer, onde a percepção pública foi limitada sobre o real valor cultural e social dos jogos eletrônicos.⁴⁶

Para Goffman,⁴⁷ o indivíduo estigmatizado, além de sofrer com a rotulação social, tende a não se sentir valorizado e pertencido ao meio, pois mesmo que os estigmas não reflitam a real importância que cada indivíduo possui na sociedade, a falta de aceitação provocada pela categorização pode afetar no desenvolvimento social do estigmatizado.

É compreensível que aquilo que está fora da vivência cotidiana seja muitas vezes mal compreendido. Portanto, é natural que haja preocupação em preservar a cultura que foi construída ao longo de uma vida, bem como em assegurar que as

⁴³ REIS JÚNIOR, Almir Santos; GRASEL, André Vinício. Os impactos dos jogos eletrônicos como “promotores” da criminalidade. *Revista Vianna Sapiens*, v. 12, n. 2, p. 24-24, 2021.

⁴⁴ KHALED JÚNIOR, op. cit.

⁴⁵ REIS JÚNIOR; GRASEL, op. cit.

⁴⁶ GARLAND, op. cit.

⁴⁷ GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. São Paulo: LTC, 1981.

gerações futuras sejam protegidas. No entanto, é importante ressaltar que não há registros na história recente que evidenciem o progresso sem a aceitação do novo, o que decerto se projeta para os jogos eletrônicos e sua possível relação com a violência e criminalidade.

Desta feita, torna-se evidente que as preocupações dos conservadores não se limitam apenas à emergência de novas subculturas, dentre elas os gamers e aqueles que gostam e consomem jogos eletrônicos, mas sim à busca por estabelecer normas e diretrizes sobre como os outros devem viver suas vidas.

Ademais, tem-se que o alto consumo de jogos eletrônicos, principalmente em virtude da rápida expansão e avanço das novas tecnologias pode ter sido um pouco conturbado, como ocorreu com outros fenômenos, a exemplo do *rock* e de movimentos sociais que levantaram questionamentos ao longo da história, e que suscitaram questionamentos e críticas por parte dos empreendedores morais.

Contudo, é preciso analisar, do ponto de vista científico, se há relação entre a violência e os jogos eletrônicos, de modo a criminalizar tais práticas. Por conseguinte, é preciso discorrer sobre esta possível relação (ou inexistência dela), antes de se abordar a proposição legislativa que pretende a criminalização dos jogos eletrônicos no Brasil, o que se passa a abordar no próximo capítulo.

3 VIOLÊNCIA E OS JOGOS ELETRÔNICOS

Não se pode dimensionar a origem da violência e dos atos violentos na sociedade, pois existem limitações nos registros disponíveis. Desse modo, é impossível determinar o quanto a violência influenciou no desenvolvimento social e o quanto os atos violentos foram influenciados pelas mudanças sociais.⁴⁸ No entanto, é possível recorrer ao entendimento de alguns estudiosos, que consideram a violência como uma característica natural do ser humano, como é o caso de Hobbes e sua icônica frase "o homem é o lobo do homem".⁴⁹

Segundo Franck Júnior,⁵⁰ esse raciocínio pode parecer um tanto absurdo, mas serve para elucidar a natureza intrínseca da violência ao próprio surgimento e evolução da sociedade, ou seja, que considera as práticas violentas inerentes aos seres humanos, sendo a visão de Hobbes uma forma de relacionar tais práticas à própria existência humana.

Não destoaria desse entendimento as lições de Santos,⁵¹ para quem o melhor entendimento dos atos violentos remete às próprias raízes das condutas humanas, tanto que é útil recorrer às sociedades primitivas, que frequentemente empregavam mecanismos violentos para subjugar grupos rivais. Dessa forma, era possível estabelecer uma hierarquia entre os povos, baseada na demonstração de força e habilidade guerreira. Um exemplo disso são os povos assírios, que se tornaram conhecidos por seu poder militar e pelas investidas violentas na antiga Mesopotâmia.

Desta feita, tanto para Santos,⁵² quanto para Franck Júnior,⁵³ a violência está arraigada a própria vida em comunidade, pois os povos primitivos apresentavam manifestações nesse sentido, o que leva a concluir que a natureza humana é violenta, tal como já preconiza Hobbes.

⁴⁸ ARAÚJO, Sergio Estevam Carlos de. **Grand Theft Auto: torne-se um cidadão de Los Santos: um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades**. 2018, 199 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

⁴⁹ FRANCK JÚNIOR, Wilson. Violência e rivalidade na obra de Thomas Hobbes: ou das causas que levam à construção da ordem político-jurídica. **Revista Jurídica Eletrônica da UFPI**, v. 5, n. 01, 2018. Disponível em: <https://comunicata.ufpi.br/index.php/raj/article/view/8457>. Acesso em: 31 jan. 2024.

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ SANTOS, Leandro Barbosa dos. O Poder Legitimador das representações nos relevos assírios. **Revista Aedos**, v. 5, n. 13, 2013. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/41790>. Acesso em: 11 jan. 2023.

⁵² Ibid.

⁵³ FRANCK JÚNIOR, op. cit.

No contexto virtual, a violência nos jogos eletrônicos é vista como a base para um dos gêneros mais célebres no mundo dos games, como jogos de ação, que vão desde jogos de tiros (*Counter-Strike*, *Hitman*, *Call of Duty*), como jogos que envolvem terror/suspense (*Outlast*, *Silent Hill*, *Resident Evil*), e diversos outros.⁵⁴

Dessa forma, é fundamental destacar que o interesse por jogos violentos não está diretamente relacionado a comportamentos agressivos na vida real. Muitos jogadores apreciam a adrenalina e desafios oferecidos por esses jogos como uma forma de entretenimento e escapismo, sem que isso se traduza em agressividade fora do ambiente virtual.

No entanto, alguns jogos violentos têm gerado controvérsias e repercussões devido à representação gráfica de violência. Alguns casos incluem discussões sobre a influência de jogos violentos na sociedade, especialmente em relação a eventos de violência do mundo real.⁵⁵ Essas discussões destacam a importância de avaliar o impacto cultural e social dos jogos violentos, levando em consideração a responsabilidade dos desenvolvedores, a classificação etária e o entendimento de que o consumo de mídia violenta não é o único fator determinante de comportamento agressivo.

Conforme observado por Khaled Júnior,⁵⁶ a natureza violenta de alguns jogos, somada à complexidade em lidar com a disseminação da violência em razão de sua difusão social, ocasionalmente leva ao apontamento de responsáveis por tais comportamentos sociais. Em muitas ocasiões, os jogos eletrônicos são vistos como os supostos causadores desses eventos sociais desastrosos. E o autor ainda observa:

Diante da dificuldade que representa o efetivo combate à violência, que não pode ser compreendida como algo isolado da sociedade, mas, que decorre dela, os jogos eletrônicos podem ser um bode expiatório conveniente, pelo qual políticos podem transmitir a sensação de que estão “lutando contra o crime” enquanto outras questões não são devidamente enfrentadas por meio de políticas públicas, como o controle de armas de fogo, por exemplo.⁵⁷

Porém, e para além de uma eventual relação de causa e efeito, é necessário destacar o papel da sociedade no desenvolvimento social das futuras gerações, pois, não se fala em imposição do pensamento, mas sim dos contextos que são vivenciados

⁵⁴ LEITE, Rafael Felipe Pires; PONCIANO, Edna Lucia Tinoco. Jogos eletrônicos para além do entretenimento e da violência: uma revisão narrativa. **Revista Mosaico**, v. 14, n. 3, p. 17-27, 2023.

⁵⁵ ARAÚJO, op. cit.

⁵⁶ KHALED JÚNIOR, op. cit.

⁵⁷ Ibid., p. 50.

ao jogar, enquanto as ações desempenhadas nos jogos não devem ser consideradas como normais ou cotidianas pelas crianças/jovens.

Portanto, torna-se imperativo que os pais, atuando como agentes protetores, expliquem o motivo pelo qual certas ações nos jogos são fictícias e não devem ser replicadas na vida real. Significa dizer que não é sensato ensinar às crianças que atos como assassinato, recompensados em jogos como *Hitman*,⁵⁸ ou uma vida delinquente, como em *Grand Theft Auto*,⁵⁹ seriam socialmente aceitáveis ou proporcionariam uma vida fácil.

Desta maneira, seguindo os ensinamentos de Huizinga,⁶⁰ sendo os jogos partes intrínsecas do comportamento humano, é necessário que se tenha um maior controle e cuidado em como ele é desempenhado, tanto no meio físico como virtual.

Nesse sentido também são os ensinamentos de Retondar,⁶¹ senão veja-se:

Não existe sociedade sem regras. Se pudéssemos imaginar um conjunto de indivíduos vivendo à mercê de suas necessidades imediatas e instintivas o tempo todo, certamente estaríamos nos referindo à vida bárbara e não à vida em sociedade. Até porque, do ponto de vista filosófico, aqueles que vivem seus instintos e suas necessidades físicas e não consegue se autocontrolar são escravos de si mesmos, são escravos de suas necessidades orgânicas e fisiológicas.

Dito isto, ao analisar um estudo produzido Graybil,⁶² observa-se um grande apontamento sobre importância da sociedade no comportamento social. Entretanto, ao pesquisar na legislação brasileira, identifica-se que o Estado protelou em constitucionalizar leis que versassem sobre a educação das crianças e dos mais jovens, o que somente se concretizou com a promulgação da Constituição Federal de 1988, que em seu art. 227 trouxe previsão legal quanto ao dever da família, do Estado e da sociedade na educação do público infanto-juvenil.

⁵⁸ O jogo *Hitman* é uma série de videogames que gira em torno de um assassino profissional chamado Agente 47, A premissa básica do jogo é colocar os jogadores no papel de Agente 47, um assassino altamente treinado e geneticamente aprimorado, que é contratado para realizar assassinatos em alvos específicos.

⁵⁹ *Grand Theft Auto* (GTA) é uma popular série de videogames que se destaca por sua jogabilidade de mundo aberto, narrativa envolvente e elementos de ação e aventura. Desenvolvida pela Rockstar Games, a série teve início em 1997 e se tornou uma das franquias mais reconhecidas e bem-sucedidas da indústria de jogos.

⁶⁰ HUIZINGA, op. cit.

⁶¹ RETONDAR, op. cit., p. 22.

⁶² GRAYBILL, D., KIRSCH, Júnior; ESSELMAN, ED (1985). Efeitos de jogar videogames violentos versus não violentos na ideação agressiva de crianças agressivas e não agressivas. **Child Study Journal**, 15 (3), 199–205, 1985.

Anote-se, ainda, que a título de comparação a vagareza do Estado brasileiro na efetivação da proteção ao referido público, somente na década de 90 que foi instituído o Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, a qual propôs evidenciar os deveres do poder familiar, atribuindo aos pais a obrigação de promover o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e moral.⁶³

Desta forma, sendo os pais os principais agentes na formação dos valores e comportamentos das crianças, a proteção contra conteúdos inadequados ou prejudiciais torna-se também relevante, pois cabe os pais, respaldado pela Constituição e pela legislação infraconstitucional, como guardiões nesse sentido, assegurar meios para o sadio desenvolvimento do público infanto-juvenil, o que inclui a necessidade de monitorar as atividades online, garantindo que o ambiente digital ao qual as crianças têm acesso seja seguro e apropriado para sua faixa etária.

3.1 Jogos eletrônicos e o pânico moral

O pânico moral é um conceito sociológico que descreve um fenômeno no qual um grupo de pessoas, frequentemente motivado por uma crença moral ou religiosa, cria uma onda de medo ou preocupação pública em torno de uma questão ou comportamento específico, muitas vezes exagerando a escala ou a gravidade do problema. Esse fenômeno é caracterizado por uma reação emocional intensa e generalizada que é desproporcional ao problema real.

De acordo com Pereira,⁶⁴ a noção de “pânico moral” foi cunhada por Stanley Cohen, sociólogo sul-africano, que reflete as complexas lutas culturais sobre o que é considerado legítimo em termos de comportamento e estilo de vida dentro de uma sociedade. Cohen sugere que os pânicos morais são fenômenos que expressam essas lutas de forma culturalmente intrincada. Esses pânicos surgem quando certos comportamentos ou grupos sociais são percebidos como ameaças à ordem social estabelecida, gerando um temor coletivo e uma pressão por mudanças sociais. Em

⁶³ DILI, Michele Amaral; CALDERAN, Thanabi. A importância do papel dos pais no desenvolvimento dos filhos e a responsabilidade civil por abandono. **IBDFAM**, 2021. Disponível em: <https://ibdfam.org.br/artigos/703/A+import%C3%A2ncia+do+papel+dos+pais+no+desenvolvimento+d+os+filhos+e+a+responsabilidade+civil+por+abandono%3E.%20Acesso%20em%20:%2028.Nov.2020#:~:text=Compete%20ao%20pai%20ensinar%20os,e%20preparada%20para%20a%20vida.> Acesso em: 30 jan. 2024.

⁶⁴ PEREIRA, Márcio Filipe Carvalho. Descredibilização do sistema eleitoral eletrônico como método: pânico moral e degradação democrática. In: PEREIRA, Rodolfo Viana (Org.). **Direitos políticos, liberdade de expressão e discurso de ódio**, v. V. Brasília: IBRAPED, 2022.

outras palavras, o conceito de pânico moral nos ajuda a compreender processos sociais marcados pela ansiedade moral e pela demanda por alterações nas normas sociais vigentes.

Portanto, foi na década de 1970 que o sociológico Stanley Cohen⁶⁵ introduziu o conceito de "pânico moral" em seu livro *Folk Devils and Moral Panics*, publicado em 1972, no qual preconizou tratar-se de um fenômeno social no qual certos grupos ou comportamentos são identificados como ameaças à ordem social e, como resultado, são objeto de preocupação, exagero e estigmatização pela sociedade em geral.

Cohen⁶⁶ analisou casos específicos de pânico moral, como o surgimento de subculturas juvenis, especialmente os *mods* e os *rockers* no Reino Unido. Ele também observou como esses grupos foram perseguidos e vistos negativamente pela mídia e pelas autoridades, sendo frequentemente rotulados como "desviantes" e associados a comportamentos considerados ameaçadores para a ordem social.

Anote-se que ao longo da evolução temporal, é notável que o conceito de desvio e subculturas tenha experimentado uma transformação significativa no âmbito sociológico. No cenário contemporâneo, uma apreciação mais refinada das subculturas emergiu, caracterizada por uma perspectiva que as reconhece frequentemente como manifestações legítimas da expressão cultural, afastando-se, assim, da estigmatização exclusiva do rótulo de "desviantes". A sociologia contemporânea destaca-se por uma compreensão mais sofisticada e sensível à diversidade cultural, contemplando as distintas formas de expressão dentro do espectro sociocultural.

As sociedades parecem estar sujeitas, de vez em quando, a períodos de pânico moral. Uma condição, episódio, pessoa ou grupo de pessoas emerge para se definir como uma ameaça aos valores e interesses sociais; sua natureza é apresentada de forma estilizada e estereotipada pelos meios de comunicação de massa; as barricadas morais são guarnecidas por editores, bispos, políticos e outras pessoas de bom senso; especialistas credenciados socialmente pronunciam seus diagnósticos e soluções; formas de enfrentamento são desenvolvidas ou (mais frequentemente) utilizadas; a condição então desaparece, submerge ou se deteriora e se torna mais visível. Às vezes, o objeto do pânico é bastante novo e, outras vezes, é algo que já existe há muito tempo, mas de repente aparece no centro das atenções. Às vezes o pânico passa e é esquecido, exceto no folclore e na memória coletiva; outras vezes, tem repercussões mais graves e duradouras, podendo produzir

⁶⁵ COHEN, Stanley. **Folk devils and moral panics**: the creation of mods and rockers. London: MacGibbon & Kee, 1972.

⁶⁶ Ibid.

mudanças como as de política jurídica e social ou mesmo na forma como a sociedade se concebe.⁶⁷

Dando seguimento, e de acordo com lições de Reis Junior e Grasel,⁶⁸ o pânico moral em torno dos jogos eletrônicos é um fenômeno recorrente, no qual a mídia e alguns grupos sociais tendem a exagerar os riscos associados aos jogos digitais, muitas vezes sem embasamento científico sólido. Essa preocupação costuma se manifestar em debates sobre os potenciais efeitos negativos dos jogos na saúde mental e no comportamento dos jogadores, incluindo questões como agressividade, vício e isolamento social. Embora algumas pesquisas sugiram uma possível correlação entre o tempo excessivo de jogo e certos problemas, é importante contextualizar esses resultados e considerar outros fatores influentes. O pânico moral em relação aos jogos eletrônicos pode levar a políticas públicas restritivas, censura, e a estigmatização dos jogadores, o que pode prejudicar a compreensão equilibrada e a análise adequada dos impactos reais desses jogos na sociedade.

Anote-se, ainda, que o pânico moral geralmente envolve a identificação de um grupo ou comportamento que é considerado uma ameaça à ordem social ou moral. O grupo em questão é frequentemente estigmatizado e demonizado, e a retórica em torno do pânico moral muitas vezes é caracterizada por uma linguagem alarmista, exagerada e sensacionalista. A título exemplificativo, o *rock and roll* foi alvo de pânico moral nas décadas de 1950 e 1960,⁶⁹ como já apontado alhures, quando muitas pessoas acreditavam que a música promovia a imoralidade e a rebeldia entre os jovens.

Cumprir registrar, também, que o pânico moral pode ser usado como uma ferramenta para justificar a ação política ou repressão social, muitas vezes resultando em preconceito e discriminação. Tal como aconteceu com o pânico moral em torno da epidemia de AIDS⁷⁰ na década de 1980, a qual resultou na estigmatização e discriminação contra a comunidade LGBTQ+ e pessoas soropositivas.

Em relação aos jogos eletrônicos, pode-se dizer que o pânico moral é um fenômeno social que se refere à preocupação pública com o conteúdo dos jogos

⁶⁷ Ibid., p. 01.

⁶⁸ REIS JÚNIOR; GRASEL, op. cit.

⁶⁹ MISKOLCI, op. cit.

⁷⁰ NEWCOTT, Bill. AIDS: há 40 anos, o início de uma assustadora epidemia tomava forma. **National Geographic Brasil**, 20 jun. 2021. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2021/06/aids-hiv-inicio-surto-doenca-epidemia-mortes-pneumonia-comunidade-gay-fauci-eua>. Acesso em: 31 jan. 2024.

eletrônicos e seus possíveis efeitos negativos na juventude.⁷¹ Esse pânico moral tem sido alimentado por vários eventos, como a violência entre os jovens, ataques violentos a escolas, e as alegações de que os jogos eletrônicos podem incentivar comportamentos violentos.

Contudo, é preciso registrar que as pesquisas recentes não comprovaram cientificamente que os jovens que jogam videogame regularmente estão propensos à prática de atos violentos se comparados aos que não jogam, todavia, muitas pessoas ainda acreditam que esses jogos são perigosos e que as crianças e jovens devem ser protegidos do seu conteúdo.⁷²

Como resultado, os jogos eletrônicos são frequentemente alvo de regulamentações e restrições governamentais, além de serem frequentemente censurados ou proibidos em determinados países, como já foi o caso do jogo *Counter Strike Source*, jogo eletrônico que foi banido no Brasil no ano de 2008, pois, segundo especialistas, o jogo era muito violento e danoso para a saúde do jogador.⁷³

Neste sentido, alguns jogos eletrônicos antes mesmo de serem inseridos no mercado, têm sido alvo de campanhas de boicote e protestos por grupos que acreditam que os conteúdos desses jogos são nocivos ou prejudiciais. Foi o caso do empreendimento moral em torno do *GTA VI*,⁷⁴ que mesmo sendo sucesso em todo mundo, continua sendo alvo de protesto e de tentativa de censura há mais de vinte e cinco anos.

Ademais, é importante salientar que a maioria dos jogos eletrônicos é classificada por faixa etária, e que os pais/responsáveis têm a dever moral e legal de monitorar e controlar o acesso de crianças e jovens a tais games. Além disto, somasse ao fato de que nem todos os jogos possuem características violentas, pois muitos se revestem de conteúdos educacionais e podem ser benéficos para o desenvolvimento cognitivo e social desses jovens.

⁷¹ REIS JÚNIOR; GRASEL, op. cit.

⁷² VIOLENT video games found not to be associated with adolescent aggression. **Universidade of Oxford**, s.d. Disponível em: <https://www.ox.ac.uk/news/2019-02-13-violent-video-games-found-not-be-associated-adolescent-aggression>. Acesso em: 17 dez. 2023.

⁷³ ABREU, Victor de. Counter-Strike e Mortal Kombat já foram proibidos no Brasil; relembre. **Globo.com**, 06 nov. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/counter-strike-e-mortal-kombat-ja-foram-proibidos-no-brasil-relembre-esports.ghtml>. Acesso em: 30 jan. 2024.

⁷⁴ VERA, Fabrício. Movimento para censurar GTA VI causa efeito reverso e aumenta curiosidade pelo jogo. **Jornal Opção**, 11 dez. 2023. Disponível em: <https://www.jornalopcao.com.br/colunas-e-blogs/faltou-dizer-colunas-e-blogs/movimento-para-censurar-gta-vi-causa-efeito-reverso-e-aumenta-curiosidade-pelo-jogo-555905/>. Acesso em: 8 jan. 2024.

No contexto brasileiro, é pertinente destacar algumas figuras de relevância que ainda se apegam ao conservadorismo, negando a compreensão do comportamento humano como um resultado de experiências vivenciais. Para ilustrar, tem-se o posicionamento do então vice-presidente da República, Antônio Hamilton Martins Mourão, que vinculou os videogames aos atos violentos ocorridos na Escola Estadual Professor Raul Brasil, em Suzano, no Estado de São Paulo, afirmando em entrevista que o suposto vício dos jovens em videogames foi principal fator do trágico acontecimento.⁷⁵

Tais manifestações de pensamento corroboram para a disseminação do pânico moral, nesse sentido, Khaled Júnior⁷⁶ aponta que, atualmente, a concepção de pânico moral difere da proposta por Cohen na década de 1970, pois, naquela época pouco se permitia a manifestação do estigmatizado. E o autor ainda acrescenta:

Também é preciso levar em conta o surgimento de esferas de resistência subcultural, que alcançaram um poder de fala que anteriormente era inimaginável para grupos satanizados como bodes expiatórios. E tudo isso circula dentro de uma sociedade de consumo que transforma tudo em produto, até a própria criminalidade.⁷⁷

Em que pesem tais considerações, os estigmas estão intrinsecamente relacionados ao pânico social, e se concretizam quando se trata dos jogos eletrônicos, nesse sentido, Goffman⁷⁸ preconiza que são três as categorias de estigmas, a saber: defeitos físicos e/ou marcas corporais; o estigma que envolve as culpas individuais, as quais são abordadas pela desonestidade, distúrbio mental, vícios, desocupação, fanatismo políticos, etc.; e, ainda, os estigmas que envolvem raça, concepção religiosa e nacionalidade.

Portanto, a abordagem de Goffman⁷⁹ corrobora o pensamento de que, desde as primeiras sociedades, os detentores morais já se utilizavam de sua influência para ditar o que seria certo e errado, que se retratavam como senhores da razão e detentores da moral e dos bons costumes.

⁷⁵ MOURÃO culpa videogames por massacre em Suzano: 'jovens estão viciados'. **Olhar Digital**, 13 mar. 2019. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2019/03/13/games-e-consoles/mourao-culpa-videogames-por-massacre-em-suzano-jovens-estao-viciados/>. Acesso em: 27 nov. 2023.

⁷⁶ KHALED JÚNIOR, op. cit.

⁷⁷ Ibid., p. 199.

⁷⁸ GOFFMAN, op. cit.

⁷⁹ Ibid.

Tal entendimento é corroborado pelas lições de Bacila,⁸⁰ para quem o estigmatizado é tão alvejado que ocasionalmente termina se perdendo em seus pensamentos, se confundido com a figura estigmatizada, onde o mesmo começa a se aceitar da forma como é retratado. E o autor ainda acrescenta:

Talvez o pior de tudo seja o fato de o estigmatizado não se ver como estigmatizado e passar a contemplar com passividade e aceitação o tratamento diferenciado que recebe da sociedade. O rosto está vermelho, inchado, marcado pelas quedas, mas ele não reconhece está bebendo muito.⁸¹

Desta feita, e segundo ensinamentos de Khaled Júnior,⁸² o pânico moral possui dois lados: o primeiro é caracterizado pelo empreendimento moral, onde os ativistas morais buscam “combater o mal” que pode assolar a sociedade. Desse modo, eles se antecipam ao enfrentamento do que acreditam ser algo perigoso para todos, agindo assim em defesa de uma sociedade que se preserve diante da imoralidade que o novo pode proporcionar.

Anote-se, porém, que a procura pela inibição da imoralidade não ocorre de maneira desordenada, pois os empreendedores morais tendem a buscar mecanismos que possam fundamentar seus posicionamentos. Por conseguinte, há uma procura incessante por profissionais que compactuem com as ideias defendidas pelos empreendedores morais, de modo que possuir um posicionamento favorável de um pesquisador/cientista traz respaldo e estabelece um fundamento para que seja dado prosseguimento a “caça às bruxas”, como aponta o autor retro mencionado:

É comum que os políticos atuem de acordo com a pauta ditada pelos meios de comunicação massiva, o que faz com que o exercício de poder efetivo acabe sendo relativo ao entendimento das demandas midiáticas. Em suma, não importa tanto *o que se faz*, mas sim a impressão do que *se faz* e como isso pode se refletir na “opinião pública” posteriormente por meio de luzes midiáticas, o que do ponto de vista estratégico é muito importante para assegurar resultados positivos em futuras eleições. Como observou Thompson, a grande mídia tem a pretensão de ser porta-voz da opinião pública e os políticos costumam referir as opiniões difundidas pela imprensa como se fossem expressão imparcial da vontade popular, afirmando que atuam em nome dela.⁸³

⁸⁰ BACILA, Carlos Roberto. **Criminologia e estigmas**: um estudo sobre os preconceitos. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2015.

⁸¹ Ibid., p. 41

⁸² KHALED JÚNIOR, op. cit.

⁸³ Ibid., p. 92.

Contudo, e ainda segundo Khaled Júnior,⁸⁴ é preciso compreender a questão considerando a perspectiva do vendedor ou produtor de jogos, que identifica no fenômeno do pânico moral uma oportunidade única de ampliar a visibilidade de seus produtos de uma maneira sem precedentes. Sob essa ótica, o pânico moral em torno de determinados jogos emerge como uma estratégia inadvertida, porém eficaz, para chamar a atenção do público e promover a notoriedade de um título específico.

Segundo Corrêa,⁸⁵ as notícias de cunho negativo tendem a atrair maior atenção do público, resultando em incremento nas vendas e na geração de cliques em comparação com notícias positivas. Esse fenômeno, embora paradoxal, destaca a complexidade das dinâmicas envolvidas na indústria de jogos, onde a controvérsia e o sensacionalismo podem, inadvertidamente, conferir vantagens estratégicas aos produtores na promoção de seus produtos no mercado.

Complementa Khaled Júnior⁸⁶ que o pânico moral, em se tratando de jogos eletrônicos, também pode ser instigado com o propósito de fomentar a aquisição e consumo de games, não sendo raras as situações em que os produtores se valem de práticas questionáveis para atrair críticas e instigar a curiosidade dos jogadores que, no afã de compreender os fundamentos das polêmicas e debates em torno de determinado produto, o adquirem.

Em meio a esse cenário, percebe-se que não apenas o pânico social pode ser utilizado para atrair a atenção e críticas a determinados jogos eletrônicos, inclusive como estratégia de marketing, como também a mídia exerce papel relevante nesse cenário, não raras vezes contribuindo para a propagação de tais informações, sendo mister averiguar essa relação entre meios de comunicação e pânico social, objeto do próximo tópico.

3.2 A importância da mídia na propagação do pânico moral

A influência da mídia na cobertura de eventos violentos, particularmente quando associados a jogadores assíduos de videogames, é um fenômeno que reflete a interseção complexa entre noticiário, estereótipos culturais e a natureza

⁸⁴ Ibid.

⁸⁵ CORRÊA, Alessandra. Brasileiros prestam mais atenção em notícias negativas, mostra estudo. **BBC News Brasil**, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49640933>. Acesso em: 11 jan. 2023.

⁸⁶ KHALED JÚNIOR, op. cit.

sensacionalista do jornalismo contemporâneo. Quando um incidente violento envolve um indivíduo que também é identificado como jogador de videogame, a mídia frequentemente escolhe destacar essa característica como um ponto focal, contribuindo para a construção de uma narrativa específica.⁸⁷

Como lembra Borsato,⁸⁸ a postura adotada pelos meios de comunicação, no que diz respeito à exploração de determinados vieses, busca atrair à atenção do público para as características dos jogos eletrônicos e, não raras vezes, contribui para o pânico social.

Contudo, é preciso reconhecer que a identificação de um indivíduo como jogador de videogame, em um contexto violento, muitas vezes alimenta preconceitos existentes e reforça estereótipos negativos associados aos jogadores, contribuindo para a perpetuação de uma imagem estigmatizada dessa comunidade.⁸⁹

Além disso, a escolha de destacar a relação dos videogames em casos de violência pode refletir uma tendência mais ampla na mídia de preferir narrativas sensacionalistas e simplificadas em detrimento de uma análise mais aprofundada e contextualizada. O sensacionalismo pode atrair a atenção do público,⁹⁰ mas também pode obscurecer as nuances subjacentes e as complexidades dos fatores que contribuem para incidentes violentos.

Apenas para ilustrar, o atentado ocorrido em novembro de 1999 no cinema do Shopping Morumbi representa um marco significativo, na forma como a cobertura jornalística brasileira pode desempenhar uma função de empreendedora moral. Ao situar-se no epicentro desse evento trágico, a mídia brasileira desdobrou-se repetidas vezes na tentativa de estabelecer uma conexão entre o incidente e o jogo *Duke Nukem 3D*.⁹¹ De fato, a forma como foi construída a narrativa em torno do acontecimento, em grande parte através da identificação de uma cena específica no jogo que retratava um confronto dentro de uma sala de cinema, demonstra que o fenômeno desencadeado pela mídia é um exemplo da capacidade dessa instituição em moldar

⁸⁷ ARAÚJO, op. cit.

⁸⁸ BORSATO, op. cit.

⁸⁹ KHALED JÚNIOR, op. cit.

⁹⁰ REIS JÚNIOR; GRASEL, op. cit.

⁹¹ PAES, Alexandre. Entenda o caso do jovem que cometeu um massacre no cinema do Shopping Morumbi. **O Hoje.com**, 14 abr. 2022. Disponível em: <https://ohoje.com/noticia/variedades/n/1398622/t/entenda-o-caso-do-jovem-que-cometeu-um-massacre-no-cinema-do-shopping-morumbi/>. Acesso em: 30 nov. 2023.

e influenciar a percepção pública, aproveitando eventos sensíveis para atender a narrativas preexistentes.

Isso se deve porque a associação entre o atentado e o jogo, embora baseada em uma única cena ficcional, ressoou de maneira ampla na sociedade, alimentando temores e estigmas em relação aos videogames, sendo importante abordar trecho de uma reportagem veiculada à época do incidente no Morumbi Shopping, que assim relatou o fato:

O jogo "Duke Nukem 3D" pode ter inspirado o estudante de medicina Mateus da Costa Meira, que matou três pessoas ao atirar na plateia do cinema do Morumbi Shopping no último dia 3 de novembro.

O desafio do jogo é enfrentar monstros em uma cidade. O jogador enfrenta alienígenas e não há seres humanos em cena. Mas, como no crime cometido por Meira, o jogador utiliza uma metralhadora, dá um tiro no banheiro e metralha a plateia de um cinema.

No cenário da batalha do "Duke Nukem", o jogador fica de frente para a plateia e de costas para a tela, na mesma posição que Meira ficou dentro do cinema do MorumbiShopping. No jogo, os monstros que precisam ser mortos estão em cadeiras. Em depoimento, Meira disse à polícia que ouvia vozes no meio da plateia e que, por isso, disparou contra as pessoas.⁹²

Percebe-se, do exemplo supracitado, a complexidade e as ambiguidades presentes nas notícias⁹³ veiculadas sobre a relação entre videogames violentos e o comportamento agressivo. Isto posto, visualizasse a necessidade de uma veiculação de informações de forma responsável, pois a compreensão fragmentada, e por vezes contraditórias das descobertas, enfatizam a importância de uma postura equilibrada por parte dos meios de comunicação, especialmente ao lidar com assuntos que têm repercussões significativas na sociedade.

Ademais, a correlação entre a exposição a jogos violentos e um aumento temporário na agressão, sem uma ligação direta com a violência real, destaca a sutileza das influências potenciais desses jogos sobre o comportamento humano.⁹⁴ O entendimento dessa distinção é essencial para evitar simplificações excessivas e generalizações que possam alimentar estigmas prejudiciais, pois a mídia, quando

⁹² JOGO proibido pode ter motivado estudante de medicina. **Folha online**, 16 dez. 1999. Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/fo/geral/ult16121999199.htm#:~:text=O%20jogo%20%22Duke%20Nukem%203D,%C3%BAltimo%20dia%203%20de%20novembro. Acesso em: 01 fev. 2024.>

⁹³ AZAD, Arman. Estudos afastam relação entre videogames e violência. **CNN Brasil**, 08 mar. 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>. Acesso em: 30 jan. 2024.

⁹⁴ ARAÚJO, op. cit.

apresenta notícias como as citadas anteriormente, seja na Folha Online,⁹⁵ seja na CNN Brasil⁹⁶ ou outras semelhantes, deve ter consciência da complexidade do assunto e fornecer um contexto apropriado para que o público compreenda as limitações e as nuances das descobertas científicas.

Outrossim, é preciso atentar ao fato de que há evidências de que fatores como contexto familiar, educação e saúde mental desempenham um papel significativo na determinação do comportamento agressivo, o que ressalta a importância de uma abordagem mais ampla sobre a temática, que não pode limitar-se à possível relação entre jogos eletrônicos e violência, considerando tal fato como elemento isolado.

Ao discutir o papel e a relevância da mídia, é pertinente, também, ressaltar que assim como em qualquer outro cenário, existem interesses na divulgação de informações específicas. Portanto, é impraticável exigir que os conteúdos veiculados pelos meios de comunicação sejam imparciais. No entanto, é preciso enfatizar a necessidade de responsabilidade na apresentação das informações, uma vez que as mídias, incluindo as redes sociais, exercem influência sobre centenas de milhares de pessoas diariamente, indo além do papel de meros veículos de comunicação.

É também notório que a mídia possui grande influência na vida das pessoas, sendo que, pode ser tanto positiva quanto negativa. O importante é que tenhamos a consciência de saber diferenciar ambas as coisas, para que assim, não criemos julgamentos, que muitas vezes não coincidem com a realidade.

Nesse aspecto, crianças, jovens, adolescentes e adultos estão interligadas a um ciclo muitas vezes vicioso, onde tudo o que sabem sobre os acontecimentos do Brasil e do mundo são adquiridos pelos repasses das redes de comunicação. O grande problema é acreditar em tudo o que escutamos, sem procurar se em outras fontes a informação é repassada da mesma maneira. Não julgando a maior rede de comunicações do país, pois a mesma possui profissionais eficientes, mas, é evidente que a manipulação existe, maquiando antes de divulgar para a sociedade. A questão que fica é o porquê?⁹⁷

Neste sentido, ao considerar o impacto significativo das mídias sociais nas vidas das pessoas, também é preciso reconhecer que essas plataformas moldam opiniões, e desempenham um papel crucial ao trazer à tona temas previamente negligenciados. Além de sua influência óbvia, a mídia social tem a capacidade única

⁹⁵ JOGO..., op. cit.

⁹⁶ AZAD, op. cit.

⁹⁷ RICARDO, José. A (má) influência da mídia na sociedade. **OAB Mato Grosso**, 2022. Disponível em: [https://www.oabmt.org.br/artigo/1653/a-\(ma\)-influencia-da-midia-na-sociedade](https://www.oabmt.org.br/artigo/1653/a-(ma)-influencia-da-midia-na-sociedade). Acesso em: 01 fev. 2024.

de promover discussões e explorar assuntos que, até então, permaneciam fora do escopo do debate público e da pesquisa.

Nesse contexto, a mídia social transcende sua função tradicional, assumindo assim um papel ativo na disseminação de conteúdo anteriormente confinados a nichos específicos. A capacidade de expor assuntos antes relegados ao domínio de grupos restritos, possibilita a ampliação de novas perspectivas e atinge um público mais amplo e diversificado.

Desse modo, além do poder de influência, a mídia social exerce uma função crucial, ao quebrar barreiras de acesso ao conhecimento, promovendo a diversidade de perspectivas e proporcionando uma plataforma para a discussão de temas que antes permaneciam à margem do discurso público. Esse aspecto evidencia a complexidade e a abrangência do papel das mídias sociais na sociedade contemporânea.

Em meio a esse cenário, constata-se que a influência das mídias sociais pode ter impactos tanto positivos quanto negativos, variando conforme o contexto cultural e social, sendo fundamental que os usuários desenvolvam senso crítico ao consumir informações, reconhecendo os possíveis efeitos e manipulações presentes principalmente nos ambientes virtuais.

Nesse cenário, para que se possa ter um dimensionamento do alcance das mídias na atualidade, um levantamento realizado em 2022 pela Tic Domicílios⁹⁸, apontou que a maior parte da população brasileira possui acesso à internet, destacando que atualmente há cerca de 150 milhões de brasileiros conectados, números esses que possibilitam a entender a abrangência das redes de comunicação.

No mesmo contexto, é relevante aprofundar a análise considerando um estudo conduzido em 2015 pela Secretaria de Comunicação da Presidência da República (SECOM), segundo a qual estimou que cerca de 79% da população brasileira utiliza a televisão como meio primário para se informar. Esse dado revela de maneira

⁹⁸PORTO, Douglas. Mais de 92 milhões de brasileiros acesso à internet apenas do celular, diz pesquisa. **CNN Brasil**, 17 mai. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/mais-de-92-milhoes-de-brasileiros-acessam-a-internet-apenas-pelo-celular-diz-pesquisa/#:~:text=Dos%20149%20milh%C3%B5es%20de%20usu%C3%A1rios,Brasil%20.> Acesso em: 30 jan. 2024.

inequívoca que a população do Brasil mantém uma conexão significativa tanto com os meios tradicionais de comunicação, como a televisão, quanto com a internet.⁹⁹

De fato, a prevalência do consumo de notícias por meio da televisão sugere a importância contínua desse veículo de comunicação na vida cotidiana dos brasileiros, visto que o referido meio de comunicação desempenha um papel central como fonte confiável de informação e que atinge uma fatia expressiva da população. Essa dualidade na conectividade, tanto online quanto offline, destaca a pluralidade de canais pelos quais as pessoas se mantêm informadas.

Além da abrangência da mídia, é possível dizer que sua influência não se restringe apenas à esfera da opinião pública; ela se estende às diversas instituições sociais e culturais.¹⁰⁰ Desse modo, a dependência crescente de outras instituições em relação aos recursos midiáticos, como a capacidade de representar informações, construir relações sociais e atrair atenção por meio de ações comunicativas, evidencia a centralidade da mídia na interconexão entre diferentes setores da sociedade.

Assim, a mídia não apenas consegue moldar a opinião pública, mas também desempenha um papel integral na configuração de interações sociais, na representação de informações, e na procura de atenção em diversas esferas da vida.

No que tange as primeiras tentativas de criminalizar os jogos eletrônicos no Brasil, a mídia além de estar inteiramente ligada ao empreendimento moral, provocou toda uma comoção social no caso do Morumbi Shopping,¹⁰¹ pois, ao veicular uma possível associação entre o jogo Duke Nukem 3D e o atentado, terminou pressionando o judiciário brasileiro a se mobilizar, de modo que investigassem essa possível associação.

Com toda a sua influência, a mídia prontamente ganhou o apoio do Ministério Público Federal (MPF), o qual propôs ação civil pública¹⁰² de nº 1999.38.00.037967, que buscou investigar jogos como *Doom*, *Postal*, *Mortal Kombat*, *Requiem*, *Blood* e também o *Duke Nuken*.

⁹⁹ 79 % dos brasileiros assistem TV para se informar. **ABERT**, 14 out. 2015. Disponível em: <https://abert.org.br/site/imprensa/noticias/79-dos-brasileiros-assistem-tv-para-se-informar>. Acesso em: 30 jan. 2024.

¹⁰⁰ HJARVARD, Stig. Mídiação: conceituando a mudança social e cultural. **MATRIZES**, v. 8, n. 1, p. 21-44, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/82929>. Acesso em: 30 jan. 2024.

¹⁰¹ PAES, op. cit.

¹⁰² BRASIL. **Portaria do Ministério da Justiça, nº 724, de 16 de dezembro de 1999**: Dispõe sobre a proibição de distribuição e comercialização dos jogos que especifica. Disponível em: https://www.normasbrasil.com.br/norma/portaria-724-1999_181386.html. Acesso em: 30 jan. 2024.

Diante desta investigação, a juíza responsável pelo caso julgou procedente os pedidos, bem como alegou a necessidade do Ministério da Justiça em criar uma classificação indicativa, senão veja-se:

É fato notório que os jogos de computadores e videogames 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.¹⁰³

O fato é que, se não houvesse a influência midiática no caso retro mencionado, bem como a tentativa dos meios de comunicação em associar a fatídica situação a esta barbárie, os jogos eletrônicos não teriam ficado em evidência, logo não teriam sido objeto de controle jurídico, visto que nunca houve nenhuma comprovação científica que associasse os jogos eletrônicos ao cometimento de crimes, conforme será demonstrado a seguir.

Dessa maneira, ao associar jogos eletrônicos a eventuais crimes, os meios de comunicação acabam por influenciar a legislação brasileira, pois, havendo uma relação entre jogo e violência, haveria a necessidade de regulamentação sobre os jogos, o que foi, por parte feito, através do sistema de classificação indicativa.

Cumprido esclarecer que a classificação indicativa de conteúdo no Brasil começou a ser implementada em 2006, através da Portaria nº 301, de 7 de abril de 2006, do Ministério da Justiça. Essa portaria estabeleceu o sistema de classificação indicativa para programas de televisão e jogos eletrônicos, com o objetivo de orientar pais e responsáveis sobre o conteúdo apropriado para crianças e adolescentes.

Anote-se, também, que o sistema de classificação indicativa brasileiro é baseado em faixas etárias e utiliza símbolos para indicar a adequação de determinado conteúdo para diferentes idades. As faixas etárias incluem "Livre", "10 anos", "12 anos", "14 anos", "16 anos" e "18 anos".

¹⁰³ REIS JÚNIOR; GRASEL, op. cit., p. 202-203.

Conforme apontado por Khaled Júnior,¹⁰⁴ embora a decisão de implementar a classificação indicativa para jogos eletrônicos possa ter sido tomada de maneira impulsiva, há, de fato, uma necessidade de tal medida. No entanto, a concentração dessa responsabilidade em um órgão estatal levanta preocupações sobre o potencial impacto na legislação, pois, pode resultar em consequências que afetam a indústria de jogos eletrônicos no Brasil.

Outrossim, é preciso atentar que a centralização da classificação indicativa em um órgão estatal pode resultar em um endurecimento da legislação,¹⁰⁵ impondo restrições mais rígidas e critérios mais rigorosos. Isso, por sua vez, pode se tornar uma barreira para a entrada de novos produtos no mercado brasileiro de jogos eletrônicos, pois, ao submeter os jogos às regras morais e culturais de um governo, há o risco de limitar a diversidade e a inovação na oferta de jogos, uma vez que os desenvolvedores podem se sentir constrangidos por regulamentações excessivamente restritivas.

Ademais, a dependência da aprovação estatal para a entrada de jogos no mercado pode criar um ambiente em que as decisões de classificação indicativa sejam influenciadas por fatores subjetivos e pessoais dos reguladores, introduzindo uma variação que pode ser percebida como injusta ou arbitrária pelos desenvolvedores e pela comunidade de jogadores.

Portanto, enquanto a classificação indicativa é uma ferramenta importante para orientar os consumidores e proteger públicos mais sensíveis, é vital encontrar um equilíbrio que permita a regulamentação sem sufocar a criatividade e a diversidade na indústria de jogos eletrônicos. A discussão sobre a descentralização ou o aprimoramento desse processo regulatório pode ser um aspecto chave na busca por uma abordagem mais flexível e adequada às demandas da indústria e dos consumidores.

Em meio a esse cenário é que surge, no Brasil, debates quanto à criminalização dos jogos eletrônicos por suposta relação com a violência e aumento da criminalidade, sendo mister aprofundar tal análise, objeto do próximo capítulo.

¹⁰⁴ KHALED JÚNIOR, op. cit.

¹⁰⁵ REIS JÚNIOR; GRASEL, op. cit.

4 A CRIMINALIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E O PROJETO DE LEI Nº 1.577, DE 2019

Como visto no capítulo anterior, a sociedade, muitas vezes influenciada pelas mídias sociais e pelos mais diversos meios de comunicação, tem relacionado os jogos eletrônicos à prática de atos violentos e ao suposto aumento da criminalidade. Essa associação surge principalmente devido à exposição de casos midiáticos que destacam indivíduos envolvidos em comportamentos agressivos e seu suposto envolvimento com jogos digitais.

No entanto, é preciso reconhecer que tais correlações carecem de fundamentos científicos robustos. Embora as mídias sociais possam amplificar essa percepção, é essencial promover um debate embasado em evidências e evitar generalizações que estigmatizem os jogadores e a indústria de jogos.

Em que pesem tais considerações, tramita no Congresso Nacional o Projeto de Lei que busca criminalizar o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos e jogos eletrônicos que incitem a violência. Trata-se do Projeto de Lei nº 1.577, de 2019, que se encontra apensado ao Projeto de Lei nº 6.042, de 2009, apensamento este determinado em abril de 2019.¹⁰⁶

De autoria do Deputado Júnior Bozzella, a proposição em comento é uma clara tentativa de criminalizar os jogos eletrônicos, e não se trata de um movimento solitário, haja visto os inúmeros projetos de lei que se encontram apensados ao de nº 5.712/2005 (*PL 6042/2009, PL 1577/2019, PL 7319/2010, PL 3497/2012, PL 1514/2015, PL 3746/2019, PL 2028/2023, PL 2326/2023, PL 4166/2015, PL 7381/2017, PL 3659/2019, PL 1205/2011, PL 5074/2013, PL 5121/2016, PL 7463/2017, PL 5870/2016, PL 9744/2018*), o que corrobora com a ideia de que o pânico moral está cada vez mais difundido entre nossos representantes.

Quanto ao projeto de lei objeto desta pesquisa, visualiza-se, através do portal da Câmara dos Deputados, que o mesmo versa sobre criminalização, o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização

¹⁰⁶ BRASIL. **Projeto de Lei nº 1.577, de 2019**: Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2194477>. Acesso em: 30 jan. 2024.

ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.¹⁰⁷

Ao analisar o inteiro teor da proposição em comento, verifica-se que há propostas de modificações ao marco civil da internet, senão veja-se:

Art. 1º Esta lei altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, e a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, para criminalizar o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

Art. 2º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, passa a vigorar acrescido da seguinte alteração:

Art. 286 - Incitar, publicamente, a prática de crime: Pena - detenção, de três a seis meses, ou multa.

§1º Se o crime é praticado utilizando a internet ou meios de comunicação de massa, a pena é triplicada.

§2º Nas mesmas penas mencionadas no

§1º incorre quem, por conta própria ou alheia, desenvolve, importa, vende, cede, empresta, disponibiliza ou aluga aplicativos ou jogos eletrônicos que incitem a violência e o crime. (NR)”.
Art. 3º A Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, passa a vigorar acrescida do seguinte artigo:

Art. 21-A. O provedor de aplicações de internet que disponibilize jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência será responsabilizado subsidiariamente pelo crime de “incitação ao crime”, previsto no art. 286 do Código Penal, se deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.¹⁰⁸

Em uma primeira análise acerca da justificativa do PL em questão, permite compreender que o autor do projeto de lei justifica a proposição da lei com base no aumento de casos de violência envolvendo jovens, bem como associa os jogos eletrônicos a atos de violência.

Anote-se, ainda, que o autor do Projeto de lei, Sr. Júnior Bozzella, também pontua que os games incitam os jovens a terem comportamentos inadequados, e que haveria outros meios de entretenimento menos nocivos.

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Ibid.

Para o retro mencionado Deputado, a proibição é fundamental para que casos como o atentado de Suzano¹⁰⁹ não voltem a acontecer. Dessa forma, o Deputado Federal justifica a proposição legislativa pelo seguinte viés:

A presente proposta visa a proibição da comercialização ou disponibilização desse tipo de jogo ou aplicação em nosso país, de modo a diminuir a chance de ocorrência de tragédias como a que observamos recentemente na cidade de Suzano. É preciso ao menos dificultar que a nossa sociedade, em especial nossos jovens, entrem num clima de selvageria que leve a atos tão desastrosos. Para isso, é preciso punir mais severamente quem dissemina a incitação à violência e ao crime por meios de grande alcance, como a internet e os meios de comunicação de massa. Desta forma, propomos triplicar as penas para o tipo penal de “incitação ao crime” para quem se utiliza de meio de grande alcance, bem como incluímos a distribuição e o desenvolvimento de jogos violentos como práticas que concorrem para o mesmo delito.¹¹⁰

Destaca-se, ainda, que a tentativa do Deputado Júnior Bozzella não é de apenas restringir a comercialização de jogos eletrônicos que possuam cenas de violência para jovens/adolescentes, ele visa proibir a comercialização desses jogos para todo o público brasileiro, de forma a nos cercear o direito constitucional¹¹¹ ao lazer, previsto no caput do art. 6º da carta magna. E isso se extrai do próprio texto da proposição, senão veja-se:

Ademais, prevemos uma alteração no Marco Civil da Internet, de modo que as lojas de aplicativos e outros métodos para disponibilização de 3 jogos possam retirar de suas ofertas esse tipo de conteúdo extremamente nocivo. Certos de que a presente proposta nos levará a um ambiente de maior paz e tranquilidade, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação deste projeto.¹¹²

Em que pesem os argumentos apresentados pelo retro mencionado Deputado Federal na sua proposição voltada à criminalização dos jogos eletrônicos, tem-se que as mudanças propostas acabam por contribuir para lacunas na legislação brasileira acaso aprovadas pelo Congresso Nacional, principalmente por não estabelecer parâmetros claros que nortearão a proibição dos jogos eletrônicos. Logo, a mudança

¹⁰⁹ TEIXEIRA, Chandy. Tragédia em Suzano gera ofensiva de parlamentares contra games violentos; Jair Bolsonaro é crítico. **E-SportTV**, 04 abr. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/tragedia-em-suzano-gera-ofensiva-de-parlamentares-contra-games-violentos-jair-bolsonaro-e-critico.ghtml>. Acesso em: 01 fev. 2024.

¹¹⁰ BRASIL, op. cit.

¹¹¹ Ibid.

¹¹² Ibid.

proposta suscita dúvidas, a exemplo dos critérios para a classificação dos jogos como violentos, já que se trata de um conceito subjetivo.

Outrossim, também não há previsão, no Projeto de Lei em comento, de como se efetivaria eventual fiscalização da comercialização desses jogos.

Outrossim, o autor da proposição legislativa ignora que a violência é um problema social e multifacetado. Logo, é preciso pensar em políticas de conscientização, o que também não é objeto de debates no referido Projeto de Lei. Desse modo, será deixado a cargo do Direito Penal a punição daqueles que importem, vendam, cedam, emprestem, disponibilizem ou aluguem jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência.

Resta claro, do até aqui exposto, que a proposta carece de indicadores claros e diretrizes específicas sobre como esse Projeto de Lei será, caso aprovado no Congresso Nacional, implementado e fiscalizado. A falta de critérios, para além de um problema grave, abre brechas para arbitrariedades, visto que, sem parâmetros claros, pode-se estar diante de decisões baseadas na subjetividade, e que poderiam ser alvo de influências externas, as quais iriam macular a imparcialidade da justiça e o devido processo legal.

4.1 Por que os jogos eletrônicos são alvo de perseguição?

Em um levantamento realizado pela empresa de consultoria *Newzoo* no ano de 2023, foi identificado que o mercado brasileiro de games é o 10º maior mercado consumidor do mundo, movimentando cerca de 2,7 bilhões de dólares no ano de 2022.¹¹³ Dito isto, é inegável que o mercado de jogos eletrônicos apresentam um potencial significativo para despertar o interesse dos representantes brasileiros. Há uma clara percepção de que esse setor oferece vastas oportunidades de exploração, e o Brasil tem o potencial de se tornar um dos maiores consumidores globais desse segmento, considerando especialmente o já expressivo número de jogadores no país.

Atualmente o Brasil apresenta uma significativa base de participação no segmento de jogos eletrônicos, contabilizando mais de 100 milhões de jogadores¹¹⁴ e

¹¹³ ZAMBON, Pedro. Setor de games no Brasil movimenta 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. **Carta Capital**, 22 set. 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>. Acesso em: 30 jan. 2024.

¹¹⁴ Ibid.

consolidando-se como o principal mercado consumidor dessa forma de entretenimento na América Latina. A expressiva adesão reflete não somente a ascendência da popularidade dos jogos no país, mas também a ampliação do acesso a dispositivos eletrônicos e à conectividade, estabelecendo um ambiente propício para o desenvolvimento exponencial do mercado de games.

O fato é que, o interesse manifestado por representantes políticos e empresariais nesse setor é justificável não apenas à luz de sua magnitude atual, mas também considerando a promissora perspectiva de crescimento futuro dos jogos eletrônicos no país, pois, conforme a indústria de jogos continua a evoluir, desdobram-se oportunidades para investimentos, geração de empregos e inovação.

Ademais, diante da robustez da comunidade de jogadores no Brasil, a implementação de políticas e regulamentações apropriadas pode contribuir para a criação de um ambiente propício ao desenvolvimento sustentável dessa indústria, alinhando-se com os interesses econômicos e culturais do país.¹¹⁵

Em meio a esse cenário, Khaled Júnior¹¹⁶ ressalta que devido à intensa repercussão provocada pelos games, o interesse em relação a esse mercado surge de diversas esferas, abrangendo desde indivíduos ávidos por projeções, até setores interessados em regulamentar sua comercialização no Brasil. Nesse contexto, a mídia emerge como um elemento central, desempenhando um papel crucial na vida em comunidade e detendo a capacidade de influenciar as massas.

Dessa forma, a complexidade desse cenário tende a refletir a diversidade de atores envolvidos, cada um com seus interesses específicos. A proeminência dos games como fenômeno cultural e econômico atrai uma variedade de *stakeholders*, incluindo consumidores ávidos por experiências interativas, órgãos reguladores buscando normatizar o mercado, e a imprensa que se destaca como mediadora nesse contexto dinâmico.

Para Fonseca,¹¹⁷ os discursos políticos e os programas governamentais genéricos que são taxados como políticas públicas, podem por vezes soar como naturais e de bom grado para o cidadão. Entretanto, essa imagem graciosa que as

¹¹⁵ ARAÚJO, op. cit.

¹¹⁶ KHALED JÚNIOR, op. cit.

¹¹⁷ FONSECA, Francisco. Dimensões críticas das políticas públicas. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 11, n.03, artigo 5, Rio de Janeiro, set./nov. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cebape/a/vKMRXgGWgT3yKcwYJRhpqwS/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 01 fev. 2024.

políticas públicas passam não representa a realidade, pois oculta a verdadeira intenção por trás do governante que as propõe, que é a sede de poder e as disputas políticas.

E o autor ainda acrescenta:

Pois bem, essa imagem “generosa” das “políticas públicas”, em que todos ganham e ninguém perde ou discorda – a referida “naturalização” –, é não apenas falsa como representa verdadeira armadilha à compreensão de seu significado, na medida em que encobre disputas de poder.¹¹⁸

Desse modo, é possível dizer que algumas tentativas de criminalização estão ligadas aos interesses das agendas político partidárias dos deputados e senadores, bem como na tentativa que os mesmos têm de se reeleger ao atender as necessidades dos seus representados ou do público mais influenciável.

Ademais, as estratégias eleitorais são as mais diversas, como o apoio a pautas sensíveis à criminalização ou a promoção de leis mais rígidas, de modo que se possa atrair eleitores preocupados com a segurança pública, ou até para se criar uma imagem de autoridade preocupada com o bem-estar social. E a esse respeito, Limongi e Figueiredo¹¹⁹

Parlamentares respondem ao imperativo eleitoral, isto é, impelidos pela necessidade de se reeleger todos os parlamentares, e todos aqui deve ser enfatizado na medida em que elimina as diferenças partidárias, patrocinam e lutam pela implantação do mesmo tipo de políticas públicas: as distributivistas.

Em contraponto, cumpre ressaltar que a tentativa de criminalizar os jogos eletrônicos no Brasil pode também ser vista como um atentado a um direito constitucionalmente assegurado, pois vai de encontro com ao direito da livre expressão da atividade intelectual e artística, consagrado no art. 5º, inciso IX, da Constituição Federal de 1988.

Nestes termos, e como leciona Ferrell,¹²⁰ o exercício da interação entre cultura e crime não deve ser vista como um mero interesse intelectual abstrato, há a

¹¹⁸ Ibid., p. 403.

¹¹⁹ LIMONGI, Fernando de Magalhães Papaterra; FIGUEIREDO, Argelina. **Poder de agenda e políticas substantivas**: Legislativo brasileiro em perspectiva comparada. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002277018>. Acesso em: 01 fev. 2024.

¹²⁰ FERRELL, Jeff. For a Ruthless cultural criticism of everything existing. **Crime, Media, Culture**, v. 3, n. 1, p. 91-100, 2007.

necessidade de encarar essa associação como um exercício de cidadania, a qual deve ser engajada e devidamente estudada.

As interseções entre crime e cultura estão hoje emergindo como uma área extremamente relevante da crise política e moral da sociedade contemporânea. É nele que os temas fundamentais da identidade humana e da justiça social estão sendo contestados. O objetivo da vigilância e do conhecimento dos perfis criminosos, o equilíbrio entre livre expressão e o potencial de danos sociais, a negociação dos limites que separam arte e obscenidade, o papel adequado das várias formas de mídia no controle da sociedade contemporânea, todos esses temas tomam forma na interseção entre crime e cultura. Por essa razão, a análise da relação entre crime e cultura não é um mero exercício intelectual abstrato; ela antes de tudo, um exercício de cidadania engajada e ativismo informado (Tradução livre).¹²¹

Para Presdee,¹²² a criminalização é como um fenômeno cultural no qual aqueles que detêm poder são responsáveis por definir e dar forma às formas predominantes de vida, atribuindo-lhes significados distintos. Esse processo atua como um meio pelo qual os indivíduos poderosos influenciam a percepção coletiva ao determinar como e o que é observado, moldando assim a compreensão do comportamento social dos outros. Eles exercem seu poder ao definir o que constitui perversão, determinando, conseqüentemente, o que é considerado desviante e, por extensão, o que é rotulado como criminoso.

Anote-se, ainda, que o controle exercido pelos detentores de poder se estende aos processos de elaboração de leis, influenciando a definição dos prazeres e passatempos socialmente aceitáveis, bem como daqueles que são proibidos, ilegais e considerados criminosos. Adicionalmente, aqueles com poder também desempenham um papel crucial na definição, por meio da cultura, de quais estilos musicais são sujeitos a criminalização, determinando onde podem ser tocados ou não, bem como influenciando em outros aspectos da vida cotidiana.¹²³

Neste sentido, Roberts et al.¹²⁴ ensinam que se vive, na atualidade, o *populismo penal*, onde as políticas penais são moldadas mais com o intuito de angariar votos e atender às demandas populares imediatas, do que necessariamente ir em busca de objetivos mais amplos, como a redução das taxas de criminalidade ou a promoção da justiça.

¹²¹ Ibid., p. 157.

¹²² PRESDEE, Mike. **Cultural criminology and the carnival of crime**. London: Social Sciences, 2000.

¹²³ Ibid.

¹²⁴ ROBERTS, Jullian V. et al. **Penal populism and public opinion**. New York: Oxford University Press, 2003.

Roberts et al.¹²⁵ ensinam que o populismo penal, conforme delineado, refere-se à prática política na qual a prioridade dada à vantagem eleitoral de uma política criminal prevalece sobre sua eficácia real na redução do crime. Isso significa que as medidas adotadas no campo da justiça penal são frequentemente moldadas não pela sua eficácia comprovada, mas sim pelo potencial de agradar eleitorados ou conquistar apoio político. Esse tipo de visão pode levar a políticas punitivas excessivas, baseadas mais em apelos emocionais e retóricas populistas do que em análises rigorosas e baseadas em evidências sobre as melhores práticas para lidar com o crime e a segurança pública.

Destarte, tem-se que essa postura do populismo penal é frequentemente observada em propostas legislativas que favorecem a imposição de punições severas e medidas mais restritivas, apresentando, por vezes, uma abordagem simplista para questões profundas. Nesse contexto, torna-se evidente que o que se observa em relação aos jogos eletrônicos é uma clara tentativa de criminalizá-los, utilizando-se da lente do populismo penal.

4.2 Falta de evidência científica que comprove a relação de causa e efeito

A primeira questão a ser ressaltada é que para os adeptos de jogos eletrônicos, a prática de jogar é por vezes prazerosa, não sendo raros casos em que os jovens, devido ao bem-estar decorrente de tais práticas, dediquem horas do seu dia aos videogames. Entretanto, o dispêndio excessivo de horas para os jogos eletrônicos além de viciar, pode eventualmente provocar prejuízos à vida social, bem como a sua integridade, visto que os jogos se baseiam na realização de atos repetitivos, que ocasionalmente podem lhe causar alguma lesão.

Com isto em mente, os empreendedores morais buscam comprovar incessantemente a correlação entre videogame e violência, para que de algum modo possam frear o avanço dos jogos eletrônicos, visto que não estão mais conseguindo controlar os gostos da juventude.

Diante disto, a mesma perseguição que ocorreu na década de 1950 e seguintes ao *Rock and Roll*, como já apontado anteriormente, também começara a ocorrer para

¹²⁵ Ibid.

com os jogos eletrônicos, sendo agora os games o mais novo alvo do empreendedorismo moral, realizado pelos defensores da moral e dos bons costumes.

Sendo agora os jogos eletrônicos o centro das atenções, diversas pesquisas foram realizadas a fim de comprovar o efeito nocivo que os jogos provocavam aos jovens, uma que se destacou cita uma eventual dessensibilização do indivíduo ao jogar jogos violentos.¹²⁶

Ao analisar essa pesquisa, Khaled Júnior¹²⁷ pontua que diversos jovens jogaram jogos violentos e posteriormente foram expostos a casos de violência real, nesta situação, foi identificado que as frequências cardíacas dos jogadores se mantiveram baixas, contribuindo assim com a ideia de sua dessensibilização, visto que suas frequências cardíacas não oscilaram muito.

Entretanto, o referido autor suscita que um dos principais pontos deste trabalho não foi pontuado na pesquisa, pois, não foi questionado se os jovens mantiveram a sua frequência cardíaca baixa por terem jogado jogos eletrônicos violentos ou, se por gostarem de violência eles optaram por jogos violentos? Esse dado sobre a preferência individual não foi levantado.¹²⁸

Ocorre que, aparentemente os pesquisadores tendem a iniciar seus trabalhos com uma hipótese inicial, dessa forma, buscam através da pesquisa relacionar positivamente o efeito entre videogames e comportamento violento. Esse ponto de partida sugere uma predisposição, a qual busca ser confirmada por meio de pesquisas deliberadamente construídas, as quais validam a suposta ligação entre o ato de jogar videogames e a propensão à violência. Notavelmente, a questão subjacente à relação de causa e efeito raramente é questionada, indicando uma abordagem de pesquisa tendenciosa na qual os resultados procuram corroborar a premissa inicial, em vez de explorar de maneira imparcial as complexidades do fenômeno em questão.

Suscitando essa questão, um estudo mais recente conduzido em 2020 pela *American Psychological Association*,¹²⁹ destaca que não foi possível estabelecer, de maneira científica, uma ligação entre videogames e comportamento violento. O estudo reconhece que embora os estímulos provenientes de jogos que envolvem violência

¹²⁶ KHALED JÚNIOR, op. cit.

¹²⁷ Ibid.

¹²⁸ Ibid.

¹²⁹ APA reaffirms position on violent video games and violent behavior. **American Psychological Association**, 03 mar. 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>. Acesso em: 30 jan. 2024.

explícita, como tiroteios, lutas ou cenários de guerra, possam desencadear comportamentos agressivos, há outros fatores que contribuem para a manifestação de condutas violentas por parte dos jogadores. Nesse contexto, o histórico prévio de envolvimento em comportamentos violentos emerge como um indicador relevante, sendo identificado pela pesquisa como um preditor para a ocorrência de violência futura.

Relacionar diretamente a violência dos games a violência do mundo real é de uma inconsequência descabida, visto que, mesmo apontando para um eventual aumento de agressividade, não fora constatado a influência dos jogos na prática de atos violentos no mundo real, neste sentido, as pesquisas também apontam que fatores pessoais e sociais são de grande relevância para a determinação do comportamento humano.

Seguindo esse viés, uma pesquisa recente publicada na revista *Frontiers in Psychology*¹³⁰, constatou que os jogos violentos estão atrelados ao aumento da agressividade daqueles que têm um ambiente familiar saudável, todavia, para aquelas que não possuem um ambiente familiar saudável, os jogos eletrônicos violentos podem ser catalisadores de atos violentos.

O presente estudo mostrou que a exposição a videogames violentos está positivamente relacionada à agressão de adolescentes; as crenças normativas sobre a agressão têm um efeito mediador na exposição a videogames violentos e na agressão adolescente, enquanto o ambiente familiar regula a primeira parte do processo de mediação. Para indivíduos com bom ambiente familiar, a exposição a videogames violentos só tem efeito direto na agressividade; no entanto, para aqueles com ambiente familiar pobre, existe um efeito indireto mediado por crenças normativas sobre a agressão, juntamente com um efeito direto.¹³¹

Neste mesmo sentido, Khaled Júnior¹³² pontua que os jogos eletrônicos não são os causadores da violência, mas podem ser catalisadores, visto que os jogadores podem se utilizar das violências praticadas nos jogos como inspirações.

Dessa forma, não haveria como afastar os atos violentos dos jogadores, vez que eles já os praticariam, desse modo, os games apenas serviriam como ponto de

¹³⁰ SHAO, Rong; WANG, Uanqiang. The relation of violent video games to adolescent aggression: an examination of moderated mediation effect. **Front. Psychol.** v. 10, fev. 2019. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00384/full>. Acesso em: 30 jan. 2024.

¹³¹ Ibid.

¹³² KHALED JÚNIOR, op. cit.

ignição para dar ao jogador uma coloração diferente na forma em como essa violência poderia ser praticada.

Desse modo, é como se o indivíduo se visse naquele personagem ou praticando aquela ação, o desejo é latente e intrínseco, o jogo apenas possibilita ao delinquente expandir a sua imaginação.

Enquanto o estado das pesquisas permanecerem no ponto atual, não há razão para assumir que os jogos violentos tenham efeitos criminógenos e impor qualquer espécie de censura que de algum modo atinja a liberdade de expressão artística de seus criadores. Quem sustenta algo diferente parte de suas próprias significações morais e não é possível esconder isso com nenhum tipo de colorido científico.¹³³

Posta assim a questão, tem-se que não há pesquisas científicas e dados comprovados que demonstrem uma relação de causa e efeito entre jogos eletrônicos e violência. Essa ausência de evidências sólidas é agravada pelo papel da mídia, que muitas vezes contribui negativamente para fomentar o medo e disseminar o pânico em torno desse assunto.

Diante desse cenário, torna-se imperativo promover medidas de conscientização e fomentar debates mais amplos e informados sobre o tema. Além disso, é necessário repensar o populismo penal que muitas vezes orienta políticas públicas precipitadas e pautadas mais em interesses eleitorais do que em evidências sólidas. Um "reset" nesse empreendimento moral poderá promover uma abordagem mais equilibrada e baseada em evidências, nesse sentido, o próximo tópico passa a abordar esta necessidade.

4.3 A necessidade de dar um “reset” no populismo

Diante das tentativas desenfreadas de taxar os jogos eletrônicos como sendo os influenciadores e causadores de comportamentos criminógenos, faz-se necessário repensar a direção política que se está tomando, bem como analisar até onde as reportagens midiáticas podem avançar sem ser objeto de medidas cautelares, visto sua influência em sociedade.

Nos últimos anos, percebe-se que houve um aumento desenfreado de discursos punitivistas, o qual por vezes acompanha o discurso político por todo o

¹³³ Ibid., p. 448.

Brasil. Isto posto, é possível observar que a nossa sociedade passou a lidar quase que diariamente com debates acalorados acerca das políticas criminais, abordando temas pouco difundidos.

Diante desta tentativa de punir o novo, os jogos eletrônicos viraram o centro das atenções, sofrendo inclusive com a pressão midiática e o clamor social, os quais desempenham papel fundamental neste populismo disfarçado de empreendimento moral.

A fim de contextualizar a evidente natureza populista e assertiva desta abordagem, apesar de estudos indicarem a inexistência de uma correlação direta entre jogos eletrônicos e comportamento violento, o Presidente da República Federativa do Brasil, Luiz Inácio Lula da Silva¹³⁴, proferiu em discurso no dia 18 de abril de 2023, que os jogos eletrônicos possui ligação direta a atos de violência.

Ao discursar sobre os incidentes ocorridos em instituições educacionais, o presidente afirmou que passar horas e horas jogando videogame poderia culminar em comportamentos violentos, argumentando que tais jogos "ensinam" os jovens a perpetrar atos de violência.

Não tem jogo, não tem game falando de amor. Não tem game falando de educação. É game ensinando a molecada a matar. É cada vez muito mais morto do que na Segunda Guerra Mundial. É só pegar o jogo da molecada, o meu filho, o filho de cada um de vocês. O meu neto, o neto de cada um de vocês [...]. Eu duvido que tenha um moleque de 8, 9, 10,12 anos, que não esteja habituado a passar grande parte do tempo jogando essas porcarias.¹³⁵

É visível que a intenção do discurso do presidente não foi a de debater a possível vinculação entre games e violência, mas atender uma demanda social latente, de indicar um culpado sem se aprofundar no assunto.

O clamor social punitivista muitas vezes pode refletir uma preocupação generalizada com a segurança pública, a qual suscita uma demanda que se manifesta em pedidos por penas mais duras, políticas de encarceramento mais rigorosas, restrições mais severas aos direitos dos infratores e uma postura menos tolerante em relação ao tratamento de crimes.

¹³⁴ BRASIL teve mais de 10 ataques a creches e escolas em 2011; relembre. **G1**, 05 abr. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2023/04/05/brasil-teve-mais-de-10-ataques-a-creches-e-escolas-desde-2011-relembre.ghtml>. Acesso em: 30 jan. 2024.

¹³⁵ CAPOZZI, Bruno. Lula: "Não tem game falando de amor. Tem game ensinando a matar". **Olhar Digital**, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/04/18/games-e-consoles/lula-nao-tem-game-falando-de-amor-tem-game-ensinando-a-matar/>. Acesso em: 29 jan. 2024.

Desse modo, para atender o clamor social, nada mais justo que bater no lado mais vulnerável desta relação. Neste momento torna-se evidente como o populismo penal opera e o quão distorcido é o discurso proferido por nossos representantes.

Além das demandas sociais, os jogadores enfrentam o estigma e o preconceito associados a eles. Ao generalizar que os jogos eletrônicos podem induzir a comportamentos violentos, os governantes e a mídia estabelecem um alvo sobre nós, contribuindo para o isolamento social e, em alguns casos, para o advento de problemas psicológicos. Isso ocorre pois, para muitos jogadores, o ato de jogar transcende o mero entretenimento, visto que funciona como uma válvula de escape diante de uma realidade tumultuada, marcada por conflitos familiares e de baixa aceitação social.

Quanto ao indivíduo estigmatizado Goffman¹³⁶ aponta que:

O estigmatizado e o normal são parte um do outro: se alguém se pode mostrar vulnerável, outros também o podem. Porque ao imputar identidades aos indivíduos, desacreditáveis ou não, o conjunto social mais amplo e seus habitantes, de uma certa forma, se comprometeram, mostrando-se como tolos.

Diante disto, é possível perceber que a tentativa de veicular que os jogos eletrônicos provocam hábitos violentos só tende a rebaixar a imagem dos jogos e de quem os joga. Imputar aos jogos eletrônicos tamanha responsabilidade termina causando não só a estigmatização do indivíduo, mas também provoca enormes prejuízos para a indústria gamer.

O populismo e as tentativas de angariar votos não podem ser maiores do que o bem-estar social, desse modo, não se pode ficar à mercê da obstinação dos propagadores do pânico moral.

A falta de comprovação científica sobre essa associação, bem como o empreendedorismo moral acerca dos jogos, só reforça as características rasas das propostas dos nossos governantes.

A abordagem do tema apresenta uma notável carência de substância, demandando uma análise mais aprofundada. Dessa maneira, caso haja interesse público, é pertinente considerar uma regulamentação mais abrangente, superando as diretrizes estabelecidas pelo Ministério da Justiça por meio da Portaria de

¹³⁶ GOFFMAN, op. cit., p. 146.

Classificação Indicativa nº 1.643/2012 e incorporando medidas que abarquem políticas públicas educacionais.

Todavia, é preciso ter consciência de que se vive em uma sociedade livre e democrática, onde os interesses individuais não podem prevalecer sobre a coletividade e os direitos positivados na Constituição Federal de 1988 devem ser respeitados. Desse modo, é imprescindível que a discussão violência e videogame respeite a liberdade intelectual e artística¹³⁷, bem como o princípio da supremacia do interesse público.

Neste sentido, o psicanalista Ruggero Levy¹³⁸ concluir que:

Não acredito que assassinatos possam ser causados pelo hábito de jogar games violentos. É necessário, para chegar a um ato extremo desses, uma doença psiquiátrica subjacente maior, como um transtorno psicótico ou uma personalidade antissocial. O game poderá apenas dar o 'colorido' ou a forma, mas não ser a causa.

Destarte, assim como a mídia exerce um papel na disseminação do pânico moral, quando se vale de alternativas e estratégias sensacionalistas para tratar questões sérias como a violência e a criminalidade, o populismo também corrobora para a desinformação e para a busca de medidas penais como respostas aos graves problemas decorrentes das práticas violentas e do comprometimento da paz social. Portanto, é preciso repensar e melhor discutir as questões relacionadas aos jogos eletrônicos, lembrando que a violência é um problema multifacetado e como tal deve ser tratado, sem respostas oportunistas e simplistas que, na prática, não corroboraram para restaurar a paz social.

¹³⁷ Constituição Federal, art. 5º, IX.

¹³⁸ LEVY *apud* KHALED JÚNIOR, op. cit., p. 443.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação entre jogos eletrônicos e comportamento violento tem sido um tema de debate acalorado e, por vezes, envolto em equívocos. À medida que foram examinadas as evidências e explorada a complexidade dessa interação, torna-se claro que a falta de uma ligação direta entre jogos eletrônicos e violência é mais evidente do que se poderia inicialmente presumir.

Verificou-se, também, que não há comprovação científica da conexão causal entre o consumo de jogos eletrônicos e comportamentos agressivos na vida real, embora a mídia e o senso comum, não raras vezes, preconizam a intrínseca relação. Contudo, enquanto as preocupações se voltarem aos impactos da violência virtual, sem diferenciar a correlação e causalidade com os atos violentos, a perseguição àqueles que se dedicam aos jogos tende a continuar, ainda que se trate de um estigma decorrentes da atribuição indevida de comportamentos agressivos aos *gamers*.

À medida que foram dissipados os mitos sobre a influência nefasta dos jogos eletrônicos, surge uma necessidade urgente de repensar as políticas públicas associadas a essa forma de entretenimento. Criminalizar os jogos eletrônicos não apenas carece de base científica sólida, mas também desvia a atenção de questões mais prementes e fundamentais, como a implementação de estratégias eficazes para lidar com o crime em suas várias manifestações.

O governo desempenha um papel crucial na promoção da segurança pública e na formulação de políticas que abordem as causas subjacentes do crime. Em vez de direcionar a atenção para bodes expiatórios convenientes, como os jogos eletrônicos, é imperativo que as políticas públicas adotem uma abordagem mais abrangente e informada.

Primeiramente, é essencial investir em pesquisas e análises aprofundadas sobre os fatores que contribuem para o crime. O foco deve ser direcionado para a compreensão das raízes sociais, econômicas e psicológicas desse fenômeno complexo. Ao entender as verdadeiras causas do crime, o governo pode desenvolver estratégias mais eficazes de prevenção e intervenção.

Além disso, é preciso investir em educação, saúde mental e oportunidades econômicas. Abordar as disparidades socioeconômicas e fornecer recursos adequados para comunidades em risco são passos fundamentais na construção de uma sociedade mais segura e justa. Políticas públicas que visam o fortalecimento das

comunidades, o acesso à educação de qualidade e o suporte à saúde mental têm o potencial de impactar positivamente as taxas de criminalidade.

Enquanto o governo desempenha um papel vital, é importante que a sociedade na totalidade participe ativamente na construção de soluções colaborativas. O diálogo aberto e inclusivo entre especialistas, comunidades, indústrias e formuladores de políticas é essencial para o desenvolvimento e implementação bem-sucedidos de medidas eficazes.

Assim, conclui-se que é hora de desvincular os jogos eletrônicos do estigma infundado de promotores de violência. Ao invés de desperdiçar recursos na criminalização de uma forma legítima de entretenimento, a sociedade e o governo devem concentrar esforços na construção de políticas públicas abrangentes e fundamentadas, visando as verdadeiras raízes do crime. Somente assim pode-se aspirar a uma sociedade mais segura, equitativa e verdadeiramente informada.

No Brasil, a mídia e o senso comum frequentemente contribuem para disseminar a suposta relação entre violência e jogos eletrônicos. Por meio de notícias sensacionalistas e narrativas simplistas, muitas vezes carentes de embasamento científico sólido, os jogos eletrônicos são frequentemente associados a episódios de violência.

Essa tendência é alimentada pelo desconhecimento sobre os verdadeiros fatores que contribuem para a ocorrência da violência e pela busca por explicações simplistas para fenômenos complexos. Como resultado, o debate público muitas vezes se polariza em torno de posições extremas, sem considerar devidamente as nuances do assunto e os estudos científicos que indicam a ausência de uma relação direta entre os jogos eletrônicos e a violência.

Destarte, e em que pesem tais considerações, tramita no Congresso Nacional proposição legislativa que criminalizar a comercialização de jogos e eletrônicos que incitem a violência, ignorando questões importantes, não apenas a inexistência de comprovação científica quanto à relação de causa e efeito entre tais jogos e práticas violentas.

Ademais, verificou-se que o autor da proposição legislativa não se preocupou com questões importantes como a fiscalização ou a própria definição de “jogos violentos” para fins de proibição, buscando no Direito Penal uma resposta para algo que é cíclico e multifacetado.

Portanto conclui-se que a proposição legislativa que pretende criminalizar os jogos eletrônicos violentos se destaca como um reflexo preocupante da falta de comprovação científica da relação direta entre esses jogos e atos violentos. Essa falta de embasamento evidencia a importância de uma discussão mais aprofundada e informada sobre o tema, especialmente considerando que a violência é um fenômeno multifacetado, influenciado por uma variedade de fatores sociais, econômicos e psicológicos.

Nesse contexto, é preciso que as políticas públicas sejam orientadas por evidências sólidas e não por pressões populistas ou preconceitos infundados. Promover debates ampliados e embasados em dados é fundamental para garantir que as medidas adotadas sejam eficazes na promoção da segurança pública, sem comprometer indevidamente a liberdade de expressão e o acesso à cultura e ao entretenimento.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. Counter-Strike e Mortal Kombat já foram proibidos no Brasil; relembre. **Globo.com**, 06 nov. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/counter-strike-e-mortal-kombat-ja-foram-proibidos-no-brasil-relembre-esports.ghhtml>. Acesso em: 30 jan. 2024.

ANATEL homologa resultado de leilão do 5G. **Gov.br**, 23 nov. 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/anatel/pt-br/assuntos/noticias/anatel-homologa-resultado-do-leilao-do-5g>. Acesso em: 31 jan. 2024.

79 % dos brasileiros assistem TV para se informar. **ABERT**, 14 out. 2015. Disponível em: <https://abert.org.br/site/imprensa/noticias/79-dos-brasileiros-assistem-tv-para-se-informar>. Acesso em: 30 jan. 2024.

APA reaffirms position on violent video games and violent behavior. **American Psychological Association**, 03 mar. 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>. Acesso em: 30 jan. 2024.

ARAÚJO, Sergio Estevam Carlos de. **Grand Theft Auto: torne-se um cidadão de Los Santos: um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades**. 2018, 199 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

AZAD, Arman. Estudos afastam relação entre videogames e violência. **CNN Brasil**, 08 mar. 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>. Acesso em: 30 jan. 2024.

BACILA, Carlos Roberto. **Criminologia e estigmas: um estudo sobre os preconceitos**. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2015.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, n. 3, 2018. Disponível em: - <http://re.granbery.edu.br>. Acesso em: 30 jan. 2024.

BECKER, Howard S. **Outsiders: Estudos de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2008.

BORSATO, Matheus et al. Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos. **Pensar A Prática**, v. 23, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Marcos-Brasil-2/publication/343307360_Aspectos_sobre_a_esportivizacao_mercantilizacao_e_espetacularizacao_dos_jogos_eletronicos/links/5f22b3d6458515b729f3417c/Aspectos-sobre-a-esportivizacao-mercantilizacao-e-espetacularizacao-dos-jogos-eletronicos.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail. Acesso em: 30 jan. 2024.

BRASIL teve mais de 10 ataques a creches e escolas em 2011; relembre. **G1**, 05 abr. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/sc/santa->

catarina/noticia/2023/04/05/brasil-teve-mais-de-10-ataques-a-creches-e-escolas-desde-2011-relembre.ghtml. Acesso em: 30 jan. 2024.

BRASIL. **Portaria do Ministério da Justiça, nº 724, de 16 de dezembro de 1999:** Dispõe sobre a proibição de distribuição e comercialização dos jogos que especifica. Disponível em: https://www.normasbrasil.com.br/norma/portaria-724-1999_181386.html. Acesso em: 30 jan. 2024.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 1.577, de 2019:** Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2194477>. Acesso em: 30 jan. 2024.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Vozes, 2017.

CAPOZZI, Bruno. Lula: “Não tem game falando de amor. Tem game ensinando a matar”. **Olhar Digital**, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/04/18/games-e-consoles/lula-nao-tem-game-falando-de-amor-tem-game-ensinando-a-matar/>. Acesso em: 29 jan. 2024.

CASTRO, Célio Alves de et al. Comportamento do consumidor de jogos eletrônicos: um estudo bibliométrico. **Espacio Abierto**, v. 30, n. 3, p. 56-75, 2021.

CHAPLIN, Hearer. Is tath jus some game? No, it’s a cultural artifact. **The New York Times**, mar. 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html?ex=1331352000&en=380fc9bb18694da5&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink>. Acesso em: 22 fev. 2023.

COHEN, Stanley. **Folk devils and moral panics:** the creation of mods and rockers. London: MacGibbon & Kee, 1972.

CORREIA, Alessandra. Brasileiros prestam mais atenção em notícias negativas, mostra estudo. **BBC News Brasil**, 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49640933>. Acesso em: 11 jan. 2023.

DADOS da Visa mostram crescimento de quase 140% no faturamento do mercado de games no Brasil. **Visa**, 26 jan. 2021. Disponível em: <https://www.visa.com.br/sobre-a-visa/noticias-visa/nova-sala-de-imprensa/mercado-de-games-brasil.html>. Acesso em: 31 jan. 2024.

DILL, Michele Amaral; CALDERAN, Thanabi. A importância do papel dos pais no desenvolvimento dos filhos e a responsabilidade civil por abandono. **IBDFAM**, 2021. Disponível em: <https://ibdfam.org.br/artigos/703/A+import%C3%A2ncia+do+papel+dos+pais+no+desenvolvimento+dos+filhos+e+a+responsabilidade+civil+por+abandono%3E.%20Acesso%20em%20:%2028.Nov.2020#:~:text=Compete%20ao%20pai%20ensinar%20os,e%20preparada%20para%20a%20vida>. Acesso em: 30 jan. 2024.

FERNANDES, Saulo. Pesquisa Game Brasil 2020 aponta que 73,4% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. **Games & Games**, 04 jun. 2020. Disponível em: <https://www.gamersegames.com.br/2020/06/04/pesquisa-game-brasil-2020-aponta-que-734-do-brasileiros-jogam-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 30 jan. 2024.

FERRELL, Jeff. For a Ruthless cultural criticism of everything existing. **Crime, Media, Culture**, v. 3, n. 1, p. 91-100, 2007.

FONSECA, Francisco. Dimensões críticas das políticas públicas. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 11, n. 03, artigo 5, Rio de Janeiro, set./nov. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cebape/a/vKMRXgGWgT3yKcwYJRhpqWS/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 30 jan. 2024.

FRANCK JÚNIOR, Wilson. Violência e rivalidade na obra de Thomas Hobbes: ou das causas que levam à construção da ordem político-jurídica. **Revista Jurídica Eletrônica da UFPI**, v. 5, n. 01, 2018. Disponível em: <https://comunicata.ufpi.br/index.php/raj/article/view/8457>. Acesso em: 31 jan. 2024.

GARLAND, David. Conceitos de cultura na sociologia da punição. **Revista Latino-Americana de Criminologia**, v. 1, n. 1, p. 293-328, 2021.

GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. São Paulo: LTC, 1981.

GONÇALVES, Luís Eduardo; GONÇALVES, Gabriel Henrique. Direito, jogos eletrônicos e microtransações: liberdade econômica versus proteção ao consumidor. **Congresso Nacional de Direito Empresarial da Toledo Prudente**. 2018. Disponível em: <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/CONGRESSO/article/view/6881>. Acesso em: 30 jan. 2024.

GRAYBILL, D., KIRSCH, Júnior; ESSELMAN, Ed. Efeitos de jogar videogames violentos versus não violentos na ideação agressiva de crianças agressivas e não agressivas. **Child Study Journal**, n. 15, v. 03, p. 199-205, 1985.

HJARVARD, Stig. Mídiação: conceituando a mudança social e cultural. **MATRIZES**, v. 8, n. 1, p. 21-44, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/82929>. Acesso em: 30 jan. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O Jogo Como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JOGO proibido pode ter motivado estudante de medicina. **Folha online**, 16 dez. 1999. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fol/geral/ult16121999199.htm#:~:text=O%20jogo%20%22Duke%20Nukem%203D,%C3%BAltimo%20dia%203%20de%20novembro>. Acesso em: 30 jan. 2024.

KHALED JÚNIOR, Salah H. **Videogame e violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. São Paulo: Editora José Olympio, 2018.

KOCUREK, Carly. The agony and the exidy: a history of video game violence and the legacy of Death Race. **Games Studies**, v. 12, n. 1, set. 2012.

LEITE, Rafael Felipe Pires; PONCIANO, Edna Lucia Tinoco. Jogos eletrônicos para além do entretenimento e da violência: uma revisão narrativa. **Revista Mosaico**, v. 14, n. 3, p. 17-27, 2023.

LIMONGI, Fernando de Magalhães Papaterra; FIGUEIREDO, Argelina. **Poder de agenda e políticas substantivas**: Legislativo brasileiro em perspectiva comparada. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002277018>. Acesso em: 30 jan. 2024.

MISKOLCI, Richard. **Batalhas morais**: política identitária na esfera pública técnico-mediatizadora. São Paulo: Autêntica Editora, 2021.

MOTA, Thiago Henrique Santos. **A pirataria e o seu impacto no mercado de jogos digitais no Brasil**. 2023, 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão-SE, 2023.

MOURÃO culpa videogames por massacre em Suzano: 'jovens estão viciados'. **Olhar Digital**, 13 mar. 2019. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2019/03/13/games-e-consoles/mourao-culpa-videogames-por-massacre-em-suzano-jovens-estao-viciados/>. Acesso em: 30 jan. 2024.

NEWCOTT, Bill. AIDS: há 40 anos, o início de uma assustadora epidemia tomava forma. **National Geographic Brasil**, 20 jun. 2021. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2021/06/aids-hiv-inicio-surto-doenca-epidemia-mortes-pneumonia-comunidade-gay-fauci-eua>. Acesso em: 30 jan. 2024.

NYITRAY, Kristen. When games went click: the story of tennis for two. **Stony Brook University Libraries**, 21 out. 2013. Disponível em: <https://library.stonybrook.edu/2013/10/21/when-games-went-click-the-story-of-tennis-for-two/>. Acesso em: 30 jan. 2024.

PAES, Alexandre. Entenda o caso do jovem que cometeu um massacre no cinema do Shopping Morumbi. **O Hoje.com**, 14 abr. 2022. Disponível em: <https://ohoje.com/noticia/variedades/n/1398622/t/entenda-o-caso-do-jovem-que-cometeu-um-massacre-no-cinema-do-shopping-morumbi/>. Acesso em: 30 jan. 2023.

PEREIRA, Márcio Filipe Carvalho. Descredibilização do sistema eleitoral eletrônico como método: pânico moral e degradação democrática. In: PEREIRA, Rodolfo Viana (Org.). **Direitos políticos, liberdade de expressão e discurso de ódio**, v. V. Brasília: IBRAPED, 2022.

PORTO, Douglas. Mais de 92 milhões de brasileiros acesso à internet apenas do celular, diz pesquisa. **CNN Brasil**, 17 mai. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/mais-de-92-milhoes-de-brasileiros-acessam-a-internet- apenas-pelo-celular-diz->

ZAMBON, Pedro. Setor de games no Brasil movimentou 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada. **Carta Capital**, 22 set. 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimentou-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>. Acesso em: 30 jan. 2024.