



**FUNDAÇÃO EDSON QUEIROZ  
UNIVERSIDADE DE FORTALEZA - UNIFOR  
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS - CCJ  
Curso de Direito**

## **JOGOS PERIGOSOS NA VIDA DOS ADOLESCENTES E JOVENS E A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS PAIS**

Daiane da Silva Batista  
Matr. 1613723-5

Fortaleza-CE  
2021

DAIANE DA SILVA BATISTA

**JOGOS PERIGOSOS NA VIDA DOS ADOLESCENTES E JOVENS E A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS PAIS**

Monografia apresentada como exigência parcial para a obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação de conteúdo do professor Victor Hugo Medeiros Alencar e orientação metodológica da professora Simone Trindade da Cunha.

Fortaleza-CE  
2021

Ficha catalográfica da obra elaborada pelo autor através do programa de geração automática da Biblioteca Central da Universidade de Fortaleza

---

Batista, Daiane da Silva.

Jogos perigosos na vida dos adolescentes e jovens e a Responsabilidade Civil dos pais. / Daiane da Silva Batista. - 2021

43 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade de Fortaleza. Curso de Direito, Fortaleza, 2021.

Orientação: Victor Hugo Medeiros Alencar.

Coorientação: Simone Trindade da Cunha.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Jovens e Adolescentes. 3. Responsabilidade Civil. I. Alencar, Victor Hugo Medeiros. II. da Cunha, Simone Trindade. III. Título.

---

DAIANE DA SILVA BATISTA

## **JOGOS PERIGOSOS NA VIDA DOS ADOLESCENTES E JOVENS E A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS PAIS**

Monografia apresentada à banca examinadora e à Coordenação do Curso de Direito do Centro de Ciências Jurídicas da Universidade de Fortaleza, adequada e aprovada para suprir exigência parcial inerente à obtenção do grau de bacharel em Direito, em conformidade com os normativos do MEC, regulamentada pela Res. n° R028/99, da Universidade de Fortaleza.

Fortaleza (CE), de junho de 2021

Prof. Victor Hugo Medeiros Alencar, Dr..  
Prof. Orientador da Universidade de Fortaleza

Profa. Simone Trindade da Cunha,  
Ms.  
Profa. Orientadora de Metodologia

Profa. Núbia Maria Garcia Bastos, Ms.  
Supervisora de Monografia

Coordenação do Curso de Direito

Dedico ao meu avô Mauro e à minha sogra Aurelice, que não estão mais entre nós, mas que foram essenciais em minha jornada.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente à Deus, que me deu forças para concluir essa jornada.

Ao meu filho João Lucas que foi minha maior motivação para entrar no curso de Direito aos 24 anos.

Ao meu esposo Anderson, que me auxiliou financeira e psicologicamente tantas vezes.

Aos meus pais, Ivania e Vanderlak que me criaram com tanto amor e sempre me fizeram acreditar que sou capaz de realizar todos os meus sonhos.

Ao meu irmão Daniel, meu sobrinho Enzo e minha prima Raiza, que me trouxeram alegria nos momentos difíceis.

À todos os meus professores ao longo da graduação, mas em especial, dois mestres que me ensinaram além do direito: Prof. Victor Hugo Medeiros Alencar, que me mostrou que posso voar cada vez mais alto, ensinou o quanto é importante lecionar com amor, ser uma facilitadora acima de tudo, além de ter me dado a oportunidade e o privilégio de ser sua monitora por tanto tempo; e à minha primeira professora do curso, Sarah Lima, que é minha inspiração de mulher independente, inteligente, esforçada e linda, claro.

Por fim, aos meus incríveis amigos, Yaskara, Catarina, Thais, Paulinho, Jordana e Antonia, que me acompanharam, me deram forças e me ajudaram tantas vezes a concluir esse que sem dúvidas, foi o maior desafio da minha vida.

*“ A amizade é uma predisposição recíproca que torna dois seres igualmente ciosos da felicidade um do outro. ”*

*Platão*

## RESUMO

Com o surgimento da internet e avanços da tecnologia, a forma de brincar, assim como a forma de interação social passaram por grandes transformações, criando jogos eletrônicos com cenários cada vez mais realistas agradando cada vez mais crianças, adolescentes e jovens adultos. Assim, com o objetivo geral pretende-se explicar a responsabilidade civil dos pais quando aos jogos eletrônicos na vida dos adolescentes e jovens no Brasil. Para tem-se os seguintes objetivos específicos: explicar sobre o surgimento da internet e a relação com as modalidades de interação social; explicar a evolução dos jogos e brincadeiras com a evolução da tecnologia; e, identificar o limine entre o bem e o mal nos jogos virtuais na vida dos jovens e adolescentes. Para isso, a metodologia fundamentou-se numa revisão bibliográfica, fundamentada em livros, artigos e revistas científicas que tratam do tema em questão, sendo estes publicados pelos autores Alves (2015), Diniz, Santos e Lopes (2017), Guarinello (2017), Njaine e Minayo (2014), dentre outros que abordam a temática em estudo. Diante dessa proposta o estudo dividiu-se em três capítulos, sendo o primeiro sobre o surgimento da internet e as novas modalidades de interação social. Na sequência tem-se os jogos e brincadeiras e a evolução destes com o surgimento da internet. No capítulo seguinte, apresenta-se uma contextualização sobre os jogos eletrônicos, fazendo uma relação entre a violência e a tecnologia, os jogos perigosos e sua influência nos jovens e adolescentes e por fim, uma explanação sobre a responsabilidade civil dos pais no controle desses jovens ao acesso à internet. Concluindo o estudo percebe-se que que é cada vez maior o número de adeptos aos jogos eletrônicos, principalmente os que apresentam teor de violência, sendo necessário que haja um controle para que esta população que ainda está em desenvolvimento não seja influenciada e passe a considerar que todo conflito possa ser resolvido com violência.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos. Jovens e Adolescentes. Responsabilidade Civil.



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
DESENVOLVIMENTO .....	10
1- INTERNET: DO SURGIMENTO AS NOVAS MODALIDADES DE RELACIONAMENTO.....	10
História da Internet .....	10
Tecnologia e redes sociais .....	14
2 - JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA EVOLUÇÃO COM O SURGIMENTO DA INTERNET.....	19
História e origem dos jogos e brincadeiras.....	19
Jogos Virtuais .....	22
3-JOGOS VIRTUAIS: O LIMITE ENTRE O BEM E O MAL NA VIDA DOS JOVENS E ADOLESCENTES.....	26
Violência e Tecnologia.....	26
Jogos Perigosos e sua influência nos jovens e adolescentes.....	29
Responsabilidade Civil dos pais/responsáveis do controle do acesso à internet .....	33
CONCLUSÃO.....	36
REFERÊNCIAS .....	38

## INTRODUÇÃO

Os jogos populares e brincadeiras tradicionais, são atividades que, por décadas e quiçá, por séculos, vem sendo transmitidos de geração em geração, de crianças para outras crianças, cada um de um jeito, evidenciando sistematicamente a cultura de determinada região. Nesse contexto, é importante destacar que o brincar, muitas vezes, é colocado como sinônimo de tudo que se faz no tempo livre, ou como lazer, recreação, atividade lúdica, jogo e até como o próprio brinquedo. No entanto, esse brincar, com os avanços da tecnologia, vem tomando outras forma e bem mais amplas.

Nesse contexto, destaca-se a indústria do entretenimento, que vem evoluindo a cada ano. E nesse campo vem crescendo também as produtos de jogos eletrônicos que fazem sucesso entre crianças, adolescentes e jovens adultos pela performance e pelos efeitos da realidade virtual, com sofisticados acabamentos e cheios de recursos que possibilitam ao jogador interagir e viver experiências quase que reais. Para atrair cada vez mais adeptos, a indústria vem fazendo grandes investimentos, desenvolvendo opções de gênero e estilos para atender a diferentes públicos desse segmento.

Contudo, diferentemente das brincadeiras passadas, ao ar livre, os jogos eletrônicos notadamente na sua maioria apresentam conteúdos de luta, guerra com um forte teor de violência que atraem jogadores de várias faixas etárias. Ao ser disponibilizado no mercado, esses jogos são classificados como “ação-aventura”, sem informar verdadeiramente o teor do jogo. Com essa classificação, a violência acaba fazendo parte principal de alguns jogos.

Frente a esse contexto, o tema do estudo versa sobre a violência nos jogos. É importante mencionar que a violência está presente na história da humanidade, e nos dias atuais, com os avanços da tecnologia, está disfarçado em jogo, brincadeira, entrando para casa das pessoas, atraindo principalmente crianças e adolescentes, que buscam viver uma realidade dentro dos jogos virtuais. Com isso, o que antes tinha como apreciador passivo da violência, passa a ser ativo, já que a partir do jogos eletrônicos, pode de forma autônoma, interagir nos ambientes virtuais.

Diante desse contexto, tem-se os seguintes questionamentos: O que mudou com o surgimento da internet e com as modalidades de interação social? Como se deu a evolução dos jogos e brincadeiras com a evolução da tecnologia? e, Qual o limite entre o bem e o mal com os jogos virtuais na vida dos jovens e adolescentes?

Como objetivo geral pretende-se explicar a responsabilidade civil dos pais quando aos jogos eletrônicos na vida dos adolescentes e jovens no Brasil. Para tanto foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: a) Explicar sobre o surgimento da internet e a relação com as modalidades de interação social; b) Explicar a evolução dos jogos e brincadeiras com a evolução da tecnologia; e, c) Identificar o limite entre o bem e o mal nos jogos virtuais na vida dos jovens e adolescentes.

Para alcançar a proposta estabelecida para o estudo, a metodologia fundamentou-se em uma revisão bibliográfica em que será fundamentada por dados secundário, ou seja, livros, revistas e artigos científicos que explanam sobre o tema, tendo dentre os autores: Alves (2015), Diniz, Santos e Lopes (2017), Guarinello (2017), Njaine e Minayo (2014).

Assim, além da introdução, em que foi feita uma contextualização sobre o tema, apresentando as questões norteadoras e os objetivos para o estudo, o trabalho está estruturado em mais três capítulos de referencial teórico e mais com a conclusão. Dessa forma, no primeiro capítulo, foi feita uma abordagem sobre o surgimento da internet e as novas modalidades de interação social. No capítulo seguinte, apresenta-se uma abordagem sobre jogos e brincadeiras e sua evolução com o surgimento da internet e avanços tecnológicos. O terceiro capítulo, aborda-se sobre os jogos virtuais, de modo a compreender seu limite entre o bem e o mal na vida dos jovens e adolescentes, sendo para isso feita uma relação entre a violência e a tecnologia, a influência dos jogos nessa população e a responsabilidade civil dos pais/responsáveis no controle do acesso a internet. Ao final do desenvolvimento do estudo, são descritas as principais considerações e sugestões para pesquisas futuras.

# 1 INTERNET: DO SURGIMENTO AS NOVAS MODALIDADES DE INTERAÇÃO SOCIAL

Desde o advento do computador e da internet as modalidades de interação vem tomando novos rumos, em que as cartas foram sendo substituídas por e-mail, por sites de relacionamento como Facebook e Instagram, possibilitando infinitas possibilidades de comunicação. Assim, de acordo com esse contexto, pretende-se nessa seção fazer uma abordagem sobre o surgimento da internet bem como sobre as redes sociais.

## **História da internet**

Atualmente o homem se vê cercado pela “sociedade da informação”, que traz para seu cotidiano, intensas perspectivas do emprego da tecnologia da informação, sendo-lhe apresentado ainda, como uma das maiores tendências nessa área, a Internet, representando os avanços tecnológicos do mundo atual. Vale ressaltar ainda que a tecnologia não tem autonomia, sendo necessária uma interferência humana, dentro de inclusões sociais definidas, no entanto, percebe-se nessas relações, tanto o bom, como o mau uso dessas novas tecnologias. No que se refere ao sistema de informação, a Internet, proporciona um acesso instantâneo a um número gigantesco de informações no contexto científico, cultural, artístico e de lazer, em tempo real, de maneira direta para o usuário.

Assim, diante da necessidade de ordem estritamente militar, entre as décadas de 1960 e 1970, em pleno período da Guerra Fria, surgiu nos Estados Unidos a internet. Tal tecnologia tinha como objetivo possibilitar a comunicação entre os computadores instalados nas diversas bases militares, conservando, mesmo sob os ataques nucleares, os dados de comunicação.

Marcondes e Gomes (2000) explicam que inicialmente, concebida para funcionar como uma rede de conexão para as instituições acadêmicas e como facilitadora para as pesquisas dos projetos militares do governo americano, a Internet, tinha como objetivo promover o intercâmbio e a comunicação entre os pesquisadores, e permitindo-lhes compartilhar recursos computacionais remotos. Desse modo, tornava-se mais fácil estabelecer o plano estratégico,

bem como o desenvolvimento de novas tecnologias para projetos militares, de modo que as ações fossem desenvolvidas mais dinamicamente.

A Internet consiste em uma imensa infraestrutura de disponibilização da informação, em escala mundial, através da interconexão de milhões de computadores orientados pelo *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP-IP) e seus derivados. Foi constatado através de um estudo realizado em março de 2007, que cerca de 1,1 bilhão de pessoas do mundo dispõem dos recursos da internet.

A *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPAnet), pioneira da Internet, assim cognominada por ter sido concebida pela *Advanced Research Projects Agency* (ARPA), uma subdivisão do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, foi então criada utilizando-se do sistema de comutação por pacotes, que representa uma técnica de transmissão de dados onde pequenos trechos da informação, os intitulados “pacotes”, são enviados em conjunto com os dados do destinatário e instruções a respeito da remontagem da informação original.

Desta forma, caso fosse provocado algum dano da informação original por parte do adversário, era possível, a partir de uma permuta automática, conservar a integridade da informação. Durante a Guerra do Golfo, em 1991, o exército americano enfrentou muitos obstáculos para destruir a rede de comando iraquiana, que se utilizava de sistemas de comutação por pacotes, evidenciando a eficácia deste sistema. O desenrolar se deu no meio acadêmico, para o desenvolvimento de pesquisas científicas nas universidades, permitindo o uso em comum de informações entre estabelecimentos de diversas localidades no mundo.

A partir dessa funcionalidade, especialmente depois do ano de 1992, quando foi liberada comercialmente a sua utilização, nota-se um extraordinário crescimento na rede de informação, não somente em número de computadores conectados, mais também em número de usuários individuais. Dados sobre essas informações demonstram a existência, de cerca de 100.000 redes interconectadas e 25.000 "hosts", que são máquinas onde eram armazenados os arquivos da internet. Estima-se para o ano de 2010, cerca de 1 bilhão de usuários (MARCONDES; GOMES, 2000). Em complemento ao tema, os autores ainda comentam que:

Vem identificado nas profundas mudanças tecnológicas, sociais, econômicas e culturais por que vem passando o mundo no após guerra como a transição de uma sociedade de base industrial para a assim chamada "sociedade pós-industrial" ou "sociedade da informação". Nesta, a informação, o conhecimento e a inteligência social que os países ou organizações sejam capazes de mobilizar passam a ser recursos econômicos muito mais significativos que matérias-primas, recursos naturais,

extensão territorial, capacidade industrial etc., tradicionalmente associadas à riqueza das nações (MARCONDES; GOMES, 2000, p. 4).

É válido procurar identificar as peculiares da nova "sociedade da informação", assim como as suas diferenças no ponto de vista do estágio anterior, ou seja, o da sociedade industrial. O novo estatuto da ciência como instituição, apresenta-se como uma das características, do presente estágio de desenvolvimento capitalista e, como consequência deste processo, percebe-se que a informação vem sendo adquirida de maneira mais rápida, devido ao enorme desenvolvimento tecnológico, vinculado a um crescente aparato produtivo.

Diante dos diversos avanços tecnológicos no mundo, a internet é resultado da chamada "revolução informacional", que vem sendo aprimorada no sentido de exercer um papel de vital importância no processo econômico da capitalização global, se apresentando como potencializadora de um novo espaço econômico padronizado, envolvendo com uma "teia" todo aquele que de alguma forma comercializa, viabilizando acordos comerciais em escala mundial.

É interessante destacar que, estas transações abrangem tanto informações como mercadorias, sendo que, no que se refere a informações que viabilizam e aumentam o fluxo comercial das mercadorias materiais, Dantas (1996, p.38) comenta que:

O espaço da Internet, agora tão fundamental para o capital, começa a ser moldado cada vez mais por este, para adequá-lo às suas necessidades, como aconteceu com as telecomunicações nas décadas de 1920 e 1930 nos EUA, quando passaram de atividades livres a serviços regulados e submetidos ao regime de concessão do estado.

Deste modo, na sociedade da informação, percebe-se que, a informação transforma-se em um objeto de trabalho de vital importância para a maioria das empresas, sendo dessa forma, reformulado o significado do trabalho, onde é diminuído o valor do "trabalho vivo", nesse caso, o ser humano, na frente de trabalho, para o desenvolvimento de uma atividade, sendo este substituído por uma máquina. No entanto, Schwartz (1998, p.95) comenta que, cresce a importância sob dois pontos de vista:

- Primeiro: sob a forma de pesquisa e inovação tecnológica aplicada à produção e à concepção de produtos, ao planejamento e à logística da produção; segundo, como viabilizador da circulação e do consumo, sob a forma de "marketing", personalização e segmentação de mercado até o nível individual de consumo, de criação e fomento de valores simbólicos (moda) e
- Segundo: de agregação destes valores aos produtos, numa verdadeira "engenharia social".

Diante do exposto, nota-se que a informação ganha importância no trabalho internacional

nos dois aspectos apresentados, no qual é apresentado para os profissionais dessa área novas perspectivas de trabalho. Assim, considerando o contexto do "ciberespaço", o homem em geral se exprime sob a forma de informação, seja identificado por um URL ou até mesmo por um e-mail. Manuel Castells, sociólogo espanhol, no livro "A Galáxia da Internet" publicado em 2003 observa que "A Internet é, acima de tudo, uma criação cultural", com engajamento de vários níveis sociais e ideologias.

A partir de um subsídio do cientista Tim Berners-Lee e da Organização Europeia para Pesquisa nuclear (CERN)<sup>1</sup>, a internet começou a ser noticiada e usada em grande escala mundial, sendo de início, utilizada para interligar sistemas de pesquisa científica e mais tarde acadêmica, conectando universidades. É válido destacar que, no ano de 1991, dois anos após ser iniciada a criação do HTML<sup>2</sup>, o HTTP<sup>3</sup> e as páginas iniciais da web na própria CERN, na Suíça, Berners-Lee apresentou seu plano inicial para o *World Wide Web*.

O desenvolvimento da Internet brasileira se deu através de incentivos governamentais, quando no ano de 1988, num empreendimento do Ministério da Ciência e Tecnologia, são disponibilizados três cabos de fibra óptica para interconectar o Brasil com os EUA a partir da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), assim como também do Laboratório Nacional de Computação Científica e ainda com o apoio da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) (TAKARASHI, 2000).

Com um objetivo de interligar diversas universidades brasileiras, o Ministério da Ciência e Tecnologia instituiu no ano de 1989 a Rede Nacional de Pesquisa (RNP), sendo sua implantação concretizada com sucesso, já no ano seguinte. Neste mesmo ano, em 1990, o Alternex, conhecido como sendo primeiro provedor de internet brasileiro, contava com cerca de 190 usuários cadastrados. Assim, a RNP deveria preencher cinco pontos de extrema importância para cumprimento da sua nova missão, a seguir:

1 – Concepção e implantação de um modelo de serviços Internet no Brasil que assegure, em regime: cobertura nacional e ampla capilaridade, vasta gama de aplicações, e baixo custo para o usuário final, com papel prioritário reservado à

---

<sup>1</sup> A Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear (em francês: *Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire*), conhecida como CERN (antigo acrônimo para *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*), é o maior laboratório de física de partículas do mundo, localizado na região noroeste de Genebra, na fronteira Franco-Suíça.

<sup>2</sup> HTML: *Hyper Text Markup Language* é a linguagem padrão utilizada para construir os documentos Web (*websites*).

<sup>3</sup> HTTP: *Hyper Text Transfer Protocol* é o protocolo padrão que permite a transferência de dados na Web entre os servidores e os navegadores.

iniciativa privada;

2 – A operação de um *backbone*<sup>4</sup> nacional de uso misto (comercial e acadêmico), resultante da expansão e reconfiguração do *backbone* atual de uso puramente acadêmico;

3 – A operação (continuada) de serviços de alocação de endereços IP e de registro de domínios;

4 – A aderência de todas as iniciativas de redes no país a padrões gerais de engenharia, interconexão, segurança, etc.; e

5 – A coleta e disseminação de informações sobre Internet no Brasil (CONCEITOS, 2021, *on line*).

O processo de estabilização da Internet brasileira se deu por meio de uma iniciativa do Instituto Brasileiro de Análise Social e Econômica, durante a ECO-92. Nessa ocasião, de forma precursora, foi firmada parceria da Organização das Nações Unidas (ONU) com uma Organizações não Governamentais (ONG) e uma rede acadêmica, para disponibilizar serviços de comunicações internacionais durante uma conferência oficial das Nações Unidas.

Em 1994, a então estatal Embratel, disponibilizou, em modo experimental o seu serviço de acesso à internet, sendo a fase comercial iniciada no ano de 1995. No ano seguinte, o número de provedores já superava a marca de 200 e contavam com mais de 200 mil usuários. Segundo o site Teleco, atualmente são cerca de 54 milhões o número de usuários da internet brasileira, o que equivale a 1/3 da população nacional.

## **Tecnologias e redes sociais**

Os avanços da tecnologia possibilitaram no ciberespaço a exposição e troca de opiniões. Segundo Levy (2014) o ciberespaço, nas últimas décadas, é visto como sendo o principal canal de comunicação entre as pessoas. No entanto, a conectividade ilimitada é vista como uma particularidade da vida do homem, que na maioria deles vive nas grandes metrópoles, não sendo uma característica da população mundial.

A cada instante, a quantidade de informações que são disponibilizadas na internet vem aumentando cada vez mais, assim como seu uso, sendo cada vez mais comum a troca de dados em todo o mundo. Complementando esse contexto, Carvalho (2016, p. 28) menciona que:

Na Internet, temos acesso a diversos segmentos, tais como: cultura, entretenimento, compras, educação, saúde, informações, jogos, filmes, música, bibliotecas, livros etc. As notícias chegam até nós praticamente em tempo real; e o mesmo acontece com as conversas on-line, por meio de textos, ou com o auxílio da webcam. Ademais, a Internet aproxima as pessoas que estão distantes geograficamente e possibilita o relacionamento com novas pessoas. Podemos falar com amigos a qualquer hora e de qualquer lugar; podemos conhecer pessoas que compartilham os mesmos interesses,

<sup>4</sup> Backbone, tradução de 'espinha dorsal', é uma rede principal por onde passam os dados dos clientes da internet.



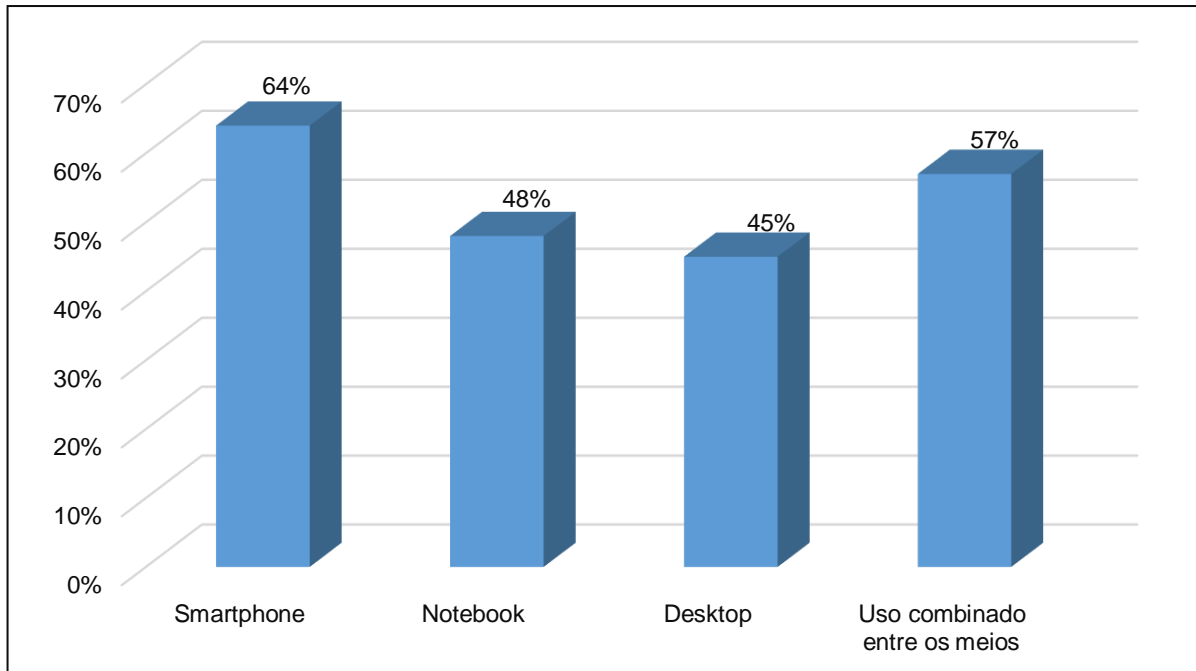
fazer pesquisas sobre qualquer assunto, pois temos toda a informação à nossa disposição na internet; podemos, ainda, compartilhar, discutir e construir conhecimentos com outras pessoas em ambientes virtuais de aprendizagem.

Segundo o autor supracitado, todas essas ações, trocas de informações, acontecem em tempo real e podem ser realizadas de qualquer país. Para Carvalho (2016) a internet é responsável por promover a mobilidade tanto espacial como temporal, assim como também a ampliação e criação de novos ambientes de comunicação. Em um estudo realizado pela União Internacional de Telecomunicações *Measuring the Information Society* (MIS) (ITU, 2017, p. 1) elaborou um mapa mundial do tamanho da população nativa digital, apresentando o seguinte cenário:

[...] em 2016, havia cerca de 363 milhões de nativos digitais em uma população mundial de aproximadamente 7 bilhões. Isso equivale a 5,2% do total da população mundial e a 30% da população mundial de jovens. De um total de 145 milhões de jovens usuários de Internet nos países desenvolvidos, estima-se que 86,3% são nativos digitais, e há indícios de que, nos próximos cinco anos, a população nativa digital nesses países dobrará.

De acordo com os dados apresentados no relatório, os jovens, mundialmente pertencem ao grupo que em comparação aos demais, estão quase duas vezes mais conectados. No relatório elaborado pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2018, entre a população brasileira, mais da metade tem acesso à internet, sendo observado que “[...] de 2016 a 2017, o aumento do número de pessoas conectadas à rede ocorreu em todas as faixas etárias e sem diferença de renda, mas, principalmente, entre os mais jovens, de 15 a 17 anos e os trabalhadores domésticos” (PNAD, 2018, p. 34).

Para diversas áreas, os avanços tecnológicos, a internet, mídias sociais apresentam-se como um divisor de águas, com um grande alcance ao público. Somente no Brasil, atualmente há mais de 120 milhões de pessoas conectadas, o que evidencia a importância de repassar conteúdo seguro e de confiança. Luna (2017, p. 60) sobre essa temática, afirma que: “a Internet tem contribuído para a origem de um mundo interconectado, expandido horizontes intelectuais e caminhos para a reflexão, promovendo o diálogo e proporcionando insights e oportunidades nunca antes acessíveis na história da humanidade”. Em um estudo feito pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas de Santa Catarina, indicou o uso de internet no Brasil, como mostra o Gráfico 1.

**Gráfico 1. Internet no Brasil**

Fonte: SEBRAE-SC (2021)

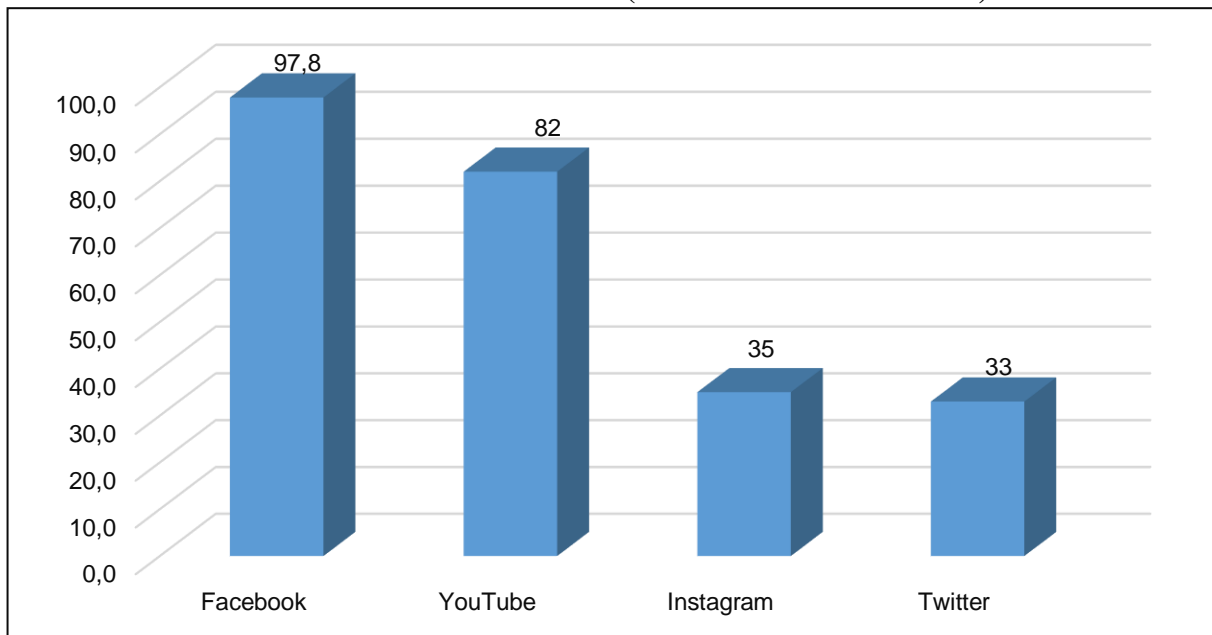
Percebe-se que a maioria das pessoas (64%) preferem o uso de Smartphone 57% fazem combinação de vários meios para usar a internet, como por exemplo celular e desktop. Outros estudos como os dados apresentados pelo PNAD (2018) houve um aumento significativo de pessoas acessando a internet usando o dispositivo móvel. Destaca-se que a internet, para uma parte expressiva dos adolescentes é usada como uma ferramenta de comunicação do seu dia a dia, permitindo comunicar-se com outras pessoas e trocar informações em tempo real.

É importante mencionar também que a internet proporcionou um novo processo de comunicação, com o uso da redes sociais virtuais, surgindo inicialmente os fóruns e blogs, sendo posteriormente incluído o conceito de conexão entre amigos, o que tornou mais fácil a troca e compartilhamento de informações. Para um melhor entendimento de redes sociais, apresenta-se a definição proposta por Teixeira e Azevedo (2017, p. 54): “um conjunto de relações e intercâmbios entre entidades (indivíduos, grupos ou organizações) que partilham interesses, geralmente através de plataformas disponíveis na Internet”. Os autores lembram que o primeiro *Social Networking Site* (SNS) foi criado em 1997, tendo como propósito estabelecer um espaço próprio virtualmente para as pessoas pudessem se relacionar, como uma comunidade virtual.

A primeira rede a possibilitar um diálogo em tempo real foi o ICQ, surgindo posteriormente o MSN, que além dessas características, possibilitava a criação de um grupo

privado. Com isso, foram surgindo vários outros meios de comunicação virtual, como *Orkut*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Whatsapp*, *Telegram* em que as pessoas podem publicar fotos, vídeos, inclusive, como ferramenta de marketing para empresas em tempo real e ter acesso a todo o conteúdo publicado por outros usuários, possibilitando a interatividade através de comentários públicos e trocas de mensagens particulares. Complementando essa temática, apresenta-se o Gráfico 2, com alcance das redes sociais no Brasil.

**Gráfico 2. Alcance das redes sociais no Brasil (em milhões de habitantes)**



Fonte: SEBRAE-SC (2021)

A base de relacionamentos de alguns aplicativos se mantém em torno de possuir seguidores, ou seja, pessoas que irão acompanhar diariamente as atualizações do perfil, assim como acompanhar as atividades de trabalho, daqueles que usam as redes sociais para divulgar seus produtos. Sendo assim, as pessoas consideradas mais influentes são aquelas que possuem maior número de seguidores e interações em suas fotos (PIZA, 2012)

As redes sociais eliminaram a fronteira entre público e privado. A exposição de opiniões, imagens e marcas em rede social caracteriza publicidade, uma vez que as redes se referem a encadeamento, interações e associações que envolvem relações de comunicação de informações entre pessoas que têm interesses comuns.

No entanto, é importante mencionar que, devido ao fácil acesso a essas redes sociais por crianças e jovens pelo dispositivo móvel, o controle e supervisão aos conteúdos pelos adultos vem se tornando uma tarefa cada vez mais difícil e árdua, justamente por esse mobilidade

proporcionada pelos recursos usados. Infelizmente a internet também possibilitou o acesso a conteúdos que acabam influenciando negativamente no comportamento de crianças e jovens, que interfere na vida real. Esse tema, devido a sua complexidade, será melhor abordado em outro capítulo.

## 2 JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA EVOLUÇÃO COM O SURGIMENTO DA INTERNET

No últimos anos o mundo dos jogos eletrônica, com os avanços da tecnologia tem crescido bastante no mercado, com jogos que atraem principalmente aos jovens e crianças. No entanto, o que é para ser uma diversão vem se apresentando como um ambiente virtual violento, cheio desafios que podem afetar diretamente o psicológico da criança e jovem. Assim, nessa seção, apresenta-se inicialmente a origem dos jogos e brincadeiras, seguindo com os jogos virtuais e sua classificação, explanando sobre os jogos eletrônicos e por fim violência e tecnologia.

### **História e origem dos jogos e brincadeiras**

Para os especialistas o termo lúdico, vem do latim, “*incus*” que significa dizer uma distração, divertimento, passatempo. Os especialistas do assunto explicam que o estudo sobre os jogos teve início durante o século XVI, sendo seus primeiros estudos realizados na Grécia e Roma com a finalidade de ensinar letras. Contudo, o interesse sobre o assunto teve uma diminuição no interesse com o início do cristianismo, pois a educação proposta visava a disciplina, memorização e a obediência e os jogos não se encaixavam nesse contexto, pois eram vistos como ofensivos e imorais, levando à comercialização profissional do sexo e da bebida (NALLI, 2005). Complementando esse entendimento, Brougère (2014, p, 78) explica que:

[...] Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta. O conceito dominante da criança não podia dar o menor valor a um comportamento que encontrava sua origem própria, por meio de um comportamento espontâneo. Foi preciso, depois de Rousseau, que houvesse uma mudança profunda na imagem de criança e de natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva às suas atividades espontâneas.

O jogo, logo após o período do Renascimento, passou a ser visto de outra forma, não mais com censura e sim como uma diversão, passatempo fazendo parte do dia a dia de todas as crianças e jovens, sendo considerada também uma ferramenta facilitadora da educação, contribuindo para o desenvolvimento da inteligência (NALLIN, 2005).

Na antiguidade, os registros deixados pelos povos desse período, como as pinturas e marcas arqueológicas, deixam evidente que os romanos e gregos já usavam jogos, como por exemplo, o pião contemporâneo. Segundo Kishimoto (2009) no século IX a.C. foram encontradas as primeiras bonecas em túmulos de crianças, sendo encontradas também pelos arqueólogos nas ruínas Incas do Peru diversos brinquedos infantis. Brougère (2014, p, 78), sobre essa temática, menciona:

[...] adolescentes gregos distraíam-se lançando uma bola cheia de ar na parede, construída de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O moderno “cabo de guerra” já era conhecido e utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pique pega conhecido como “pegador”, é uma forma de jogo que está presente nas diversas culturas.

Segundo os autores, o mesmo acontecia com as cantigas de roda, quando os povos precedentes dos indícios da era do Círculo Mágico cantavam para comemorar os importantes acontecimentos formando círculos, demonstrando com as danças e cantos suas emoções e desejos. Os jogos eram repassados de geração a geração de pais para filhos, ou seja:

[...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 2009, p. 6).

Segundo o autor supracitado, o jogo infantil, a partir do surgimento da Companhia de Jesus<sup>5</sup> passou a ser utilizado como ferramenta para auxiliar no processo de ensino, sendo desenvolvidos até os dias atuais. No contexto da educação dos Estados Unidos, os jogos passaram a ser desenvolvidos na década de 1950, com o objetivo de treinar executivos no campo financeiro, sendo seu emprego ampliado para outras áreas devido à sequência de resultados positivos, chegando ao Brasil a partir da década de 1980.

No Brasil, a história dos jogos nas brincadeiras das crianças foi bastante influenciada pelas tradições dos povos indígenas, negros e portugueses. De acordo com os estudos realizados por Kishimoto (2009), por meio da oralidade, o folclore português, foi introduzido as vidas das crianças brasileiras, sendo criados os contos, lendas, personagens como a Cuca, Lobisomem, dentre tantos outros considerados responsáveis por originar brincadeiras infantis com essas personagens. Sobre a herança das brincadeiras deixadas pelos africanos, destaca-se:

---

<sup>5</sup> Companhia de Jesus: uma organização religiosa inspirada em moldes militares, decididos a lutar em prol do catolicismo e que utilizaram o processo educacional como sua arma.

[...] em relação aos jogos e brinquedos africanos, Câmara Cascudo, afirma ser difícil detectá-los pelos desconhecimentos dos negros anteriores ao século XIX. Com centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu influência de Paris e Londres. Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, criação de animais e aves, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, segundo o autor, estar presentes desde tempos imemoriais em todos os países (BROUGÈRE, 2014, p. 45).

De acordo com o exposto pelo referido autor, pode-se dizer que as brincadeiras e jogos presentes nas culturas dos primeiros povos a habitar o Brasil, foram ao longo dos anos difundindo-se na cultura lúdica do país, sendo esta formada, entre outras coisas, de costumes lúdicos e jogos geracionais. Buscando entender o que significa jogo e brincadeira, apresentam-se as seguintes definições para esses dois termos, a saber:

[...] o jogo carrega em si um significado muito abrangente. [...] É carregado de simbolismo, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações...”. e a brincadeira “É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica (NALLIN, 2005, p. 13).

Já Kishimoto (2009, p. 16), para a palavra jogo indica três níveis de diferenciação, que são: “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. No contexto social, o jogo sustenta uma imagem e um sentido definido por cada grupo social. Assim, o jogo, dependendo da sociedade em que está inserido e o período de tempo, é possível perceber, significados distintos, podendo citar como exemplo, a período da Idade Média e os tempos do Romantismo, em que respectivamente o jogo não era visto com tanta seriedade, enquanto que no segundo período seu foco principal era educar as crianças, ou seja, era visto com mais seriedade.

Silva *et al.* (2005) citam ainda outras características marcantes do jogo que os diferencia de uma brincadeira que são as regras que aparecem de forma explícita na amarelinha ou no xadrez, ou em outros casos implicitamente, como por exemplo, no faz de conta, em que a menina brinca de boneca como mãe e filha.

Considerando o jogo como um objeto, este pode ser percebido na construção de um tabuleiro ou mesmo em peças produzidas a partir de papelão e madeira, por exemplo, os quais podem ser utilizados no jogo de damas, xadrez. No caso do brinquedo, este pressupõe um elo mais estreito com a criança, estimulando a representação sem regras específicas para seu manuseio, ou seja:

[...] O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos

do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos. Ao representar realidades imaginárias, os brinquedos expressam, preferencialmente, personagens sob forma de bonecos, como manequins articulados ou super-heróis, misto de homens, animais, máquinas e monstros. O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 2009, p. 18-19).

Assim, diante da diversidade existente a respeito das opiniões sobre o jogo, brinquedo e brincar, Soler (2002, p. 199) enfatiza que estes termos acabam se misturando, afirmando também que “comenta que no Brasil as palavras como “jogo”, “brinquedo e brincadeira” são usados de maneira vaga, e isso representa a definição restrita que ainda existe neste campo.”

O brinquedo ou o jogo infantil não é uma mera distração ou passatempo para a criança se entreter, pelo contrário, tem sua extrema relevância na vida da criança além de corresponder principalmente a uma profunda exigência do organismo. Nesse sentido, é importante mencionar que quando a criança brinca ela se mostra, se abre, exprime livremente seus desejos seus medos, seus ódios, seus conflitos, suas angústias, suas preocupações presentes e passadas e mostra traços de sua personalidade infantil. Ou seja, o jogo e o brinquedo infantil tem sobre as emoções da criança o mesmo efeito que o desabafo tem para um adulto, mas somente quando eles são voluntários e naturais. Quando uma criança se dispõe a brincar participativamente, há indício de que ela é saudável mentalmente.

## **Jogos virtuais**

A palavra brincar, jogo de acordo com a evolução da tecnologia vem apresentando vários significados, isso porque vem sendo usados de formas distintas em cada contexto. Santos (2019, p. 3) explica que “[...]uso do termo jogo não é um ato individual e solitário, mas decorrente do uso por um grupo social que dê sentido a essa palavra”. Segundo o autor, além de apresentar um amplo conceito, que ultrapassa a definição racional, para atender a um grupo maior, estes são divididos em categorias, sendo o ato de jogar, um momento de satisfação, que dá prazer as pessoas de várias idades.

Com o crescimento da indústria do entretenimento, juntamente com os recursos criados com o surgimento da internet e avanços da tecnologia, foram surgindo novas formas de diversão, sendo as brincadeiras e jogos convencionais inseridos na nova plataforma virtual. Os



jogos eletrônicos, para Falcão (2015, p. 182), “são dispositivos que atuam como produtores de sentido a partir do momento em que o jogador experimenta novas narrativas”. Segundo o Ministério da Justiça, a expressão jogo eletrônico, também conhecidos como jogos virtuais ou games, tem sua definição descrita na portaria nº 368, art. 2º, inciso VIII: “jogo eletrônico ou aplicativo: software audiovisual que permite ao usuário interagir com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor”.

Os jogos virtuais são jogados em diversas plataformas e equipamentos digitais, como: computador, celular, videogames, dentre outros. Com um mercado tão em alta, várias pesquisas são realizadas com o intuito de melhor conhecer o perfil dos jogadores Pesquisa Game Brasil 2019, foi desenvolvida em janeiro de 2019 pela empresa Sioux em parceria com a ESPM que contou com a participação de 909 brasileiros, tendo o seguinte resultado:

47,1% são mulheres e 52,9% são homens. Os jogos eletrônicos dividem a preferência dos jogadores com 31,1% de adesão, perdendo a primeira colocação, apenas por décimos, para os smartphones, com 32%. A modalidade de jogo preferida dos jogadores é a de ação/tiro, com 32,8%, seguida de jogos de aventura, com 26,9%, em que o jogo GTA V está inserido (PESQUISA GAME BRASIL, 2019).

É importante mencionar que os responsáveis em criar os jogos eletrônica estão cada vez mais aprimorando as técnicas, apresentando cenário bem mais realistas, chegando a revolucionar a interação máquina e homem. Contudo, Falcão (2015, p. 7) explica que esses jogos vem apresentando características exclusivas, a saber:

[...] o componente diferenciador dos jogos eletrônicos com relação à mídia tradicionalmente representacional é a necessidade de interação – a necessidade de que o jogador aja, apertando botões e controlando manches para que haja uma progressão narrativa. [...] Podemos estar no controle das ações do protagonista de ‘um conto, decidindo o que será feito em seguida, e por que caminhos o mesmo irá escolher seguir.

Segundo o autor supracitado, os desenvolvedores dos jogos eletrônicos estão proporcionando aos jogadores uma maior interação com o game, possibilitando o estabelecimento de uma interação a partir de um comando na máquina, de modo que seja vivenciada uma experiência do mundo real na realidade virtual. Pereira *et al.* (2018, p. 87) complementando esse entendimento explica que:

A representatividade é uma das características mais interessantes presentes nos jogos eletrônicos e a relação entre jogo e jogador se estabelece na medida em que os jogos eletrônicos permitem a fuga do cotidiano; a busca por um aprendizado ou por experiências impossíveis no cotidiano; a vivência de polaridades opostas, como o bem e o mal.

Segundo Pereira et al. (2018), a liberdade, juntamente com o protagonismo vivido no mundo virtual através dos jogos eletrônicos tornam-se um dos maiores atrativos para o jogador, fazendo com que o mercado desenvolva jogos cada vez mais sofisticados. No entanto, alguns desses jogos na vida real não são socialmente aceitos, devido ao nível de violência.

Destaca-se nesse contexto, e por ser objeto de estudo, que as crianças e adolescentes vem sendo o público alvo desse tipo de entretenimento, passando horas, ou até mesmo todo o dia jogando, o que deixa de ser uma brincadeira benéfica e passa a ser um risco a saúde mental. Tema este que será abordado no próximo capítulo.

### *Jogos eletrônicos e seus gêneros*

O explicado na seção anterior o mercado de jogos eletrônico é cada vez maior atraindo pessoas de todas as idades. De acordo com o estudo realizado por Fleury, Nakano e cordeiro (2019), nesse mercado o Brasil vem ocupando a 11<sup>a</sup> posição no ranking, movimentando aproximadamente 900 milhões de reais a cada ano. Para fidelizar e atrair novos jogadores, Sakuda e Fortim (2018, p. 128) listam as principais as atividades responsáveis pelo desenvolvimento são compostas, que são:

[...] game design, programação, arte, design, gestão de projetos, roteiro, animação, pesquisa, controle de qualidade, sonorização, produção executiva, propaganda e publicidade, monetização, consultoria, serviços educacionais, inteligência de negócios, localização, treinamento corporativo, outras atividades digitais e tecnológicas, outras atividades culturais e criativas, outras atividades.

Complementando esse entendimento, Costa (2018) lembra que devido a diversidade de gostos, os jogos são classificados por gêneros, assim é possível atender a um maior número de jogadores. Para um melhor entendimento dessa classificação por gênero apresenta o Quadro 1 com as classificações proposta pelo autor:

**Quadro 1. Classificação dos gêneros dos jogo eletrônicos**

Jogos de ação	“Este gênero exige que o jogador tenha uma boa coordenação entre mãos e olhos, tendo ênfase na reação instantânea. As respostas rápidas do jogo são importantes neste gênero”.
Jogos de Simulação	“Neste gênero o objetivo é reproduzir com fidelidade um fenômeno ou acontecimento real. Por simularem situações reais, existem várias possibilidades para desenvolvedores desse gênero, principalmente com os avanços computacionais atuais, onde físicas realistas podem ser aplicadas para uma maior aproximação da situação real a ser simulada”.
Jogos de aventura	“Estes jogos começaram baseados em texto, antes chamados de text-based games. Neste estilo o jogador é inserido em um mundo onde necessita gerenciar recursos, resolver problemas e desafios apresentados. Precisa não somente agir, mas pensar nas consequências de suas ações e analisar a situação como um todo, um pouco diferente dos jogos de ação onde agir por instinto é necessário”

Jogos de estratégias	“Jogos de estratégia podem acontecer em ambientes fictícios ou históricos, seu principal foco são pensamento e planejamento. Os jogos de estratégia em tempo real (Real Time Strategy - RTS) são o subgênero dominante dos jogos de estratégia, tendo um ritmo acelerado e são baseados nos “quatro x”, que significam expansão, exploração, extração e extermínio”.
<i>Turn based</i>	“Nestes o jogador conta com um ritmo de jogo mais lento, com tempo para poder montar sua estratégia”.
Jogos de esportes	“São baseados em competições esportivas e esportes. Depende da habilidade do jogador, exigindo que o jogador tenha uma boa noção do que está acontecendo na tela. Existe um subgênero que é o de gerenciamento de esportes, onde o jogador gerencia clubes e equipes, podendo ser de esportes variados também. Nesse subgênero o jogador é mais exigido na parte do raciocínio, tendo uma jogabilidade mais tranquila”.

Fonte: Costa (2018)

Segundo Costa (2018) os jogos eletrônicos podem ser aplicados nas mais diversas áreas, dentre elas, como diversão, aprendizagem, interação social, seleção de emprego, por exemplo. No entanto, o que vem sendo percebido também é um uso frequente e inadequado de jogos violentos que acabam trazendo diversos danos à vida das crianças e adolescentes, tema este que será melhor abordado no capítulo seguinte intitulado de “Jogos virtuais: o limite entre o bem e o mal na vida das crianças e adolescentes”.

### 3 JOGOS VIRTUAIS: O LIMITE ENTRE O BEM E O MAL NA VIDA DOS JOVENS E ADOLESCENTES

O mundo virtual, mais especificamente os jogos, está cada vez mais real e presente no cotidiano dos jovens e adolescentes, interferindo inclusive no seu comportamento. Assim, pretende-se nessa seção, fazer uma abordagem sobre a relação da violência e tecnologia, bem como uma explanação sobre os jogos perigosos e sua influência nos jovens e adolescentes e por fim discutir sobre a responsabilidade civil dos pais/responsáveis do controle do acesso à internet destes jovens.

#### **Violência e tecnologia**

Com o acesso cada vez mais fácil dos jogos eletrônicos e com efeitos cada vez mais realistas e com cenário de luta, vem sendo discutida a relação da violência e da tecnologia, no caso, os jogos eletrônicos. De acordo com os estudos já realizados, percebe-se que os jogos eletrônicos trazidos com os avanços tecnológicos, apresentam-se como uma tendência mundial, desde a década de 1950 (ADORNO, 2012). Observa-se que esse início coincide com o período que foram sendo colocados no mercado os primeiros modelos tecnológicos, que com a evolução, apresentam-se como a performance dos dias atuais. Mas como relacionar a tecnologia com a violência? Njaine e Minayo (2014, p. 202) explicam então:

[...] sendo a violência uma produção histórica-social, são necessários investimentos constantes na interpretação das novas formas de sua apresentação e de suas intrincadas articulações. Tal é o caso da necessidade de compreensão dos tipos específicos de violência próprios desde momento de mudanças profundas no modos, meios e fatores de produção, circulação e consumo, sob a égide da revolução microeletrônica e de todos os meios comunicacionais e informacionais.

Os autores supracitados explicam a necessidade em estar preparado para compreender e aceitar que não existe um entendimento unânime e conclusivo a respeito da violência. Para os autores, a violência, com a carga que tem sobre esse termo, é de certa forma propiciado pela mídia, em que enaltece as violências sangrentas, que facilmente é encontrado nos jogos eletrônicos.

Segundo Michaud (2014), ainda não foi apresentada uma definição que de fato descreva todo fenômeno envolto no conceito de violência, que possa descrever por completo o que veja ser violência, tanto em relação dos estados como do ato em si. Tendo como base o entendimento do autor, Goldfarb (2016, p. 2.673) vê a violência como algo imprevisível, afirmando que:

Ao longo da história do pensamento humano, a violência sempre foi um interrogante. É um tema que incomoda, uma realidade da qual ninguém escapa. O tema da violência, de qualquer ponto de vista que o abordemos, é extremamente complexo, e nenhuma ciência ou área do conhecimento pode por si só, dar conta dessa complexidade, e o pior de tudo é que juntando esforços teóricos podemos apenas explicar uma parte ínfima desse fenômeno; apesar disto, continuaremos longe de evita-lo. A violência forma parte da condição humana.

Complementando o entendimento do autor supracitado, Diniz, Santos e Lopez (2017) faz referência da violência com a mídia, pelo fato de ser um assunto recorrente, que pode ser percebido em diversos ambientes e pode ter como envolvido pessoas de todas as faixas etárias. Os autores lembram que para acompanhar a evolução e ações da sociedade o conceito dado a violência vem tomando novos sentido e com significados distintos.

Para Santos, Alessio e Silva (2019) estabelecer uma definição para o termo violência não é uma tarefa fácil, pois envolve diversos fenômenos, como criminalidade, insultos e humilhação. Os autores, sobre o conceito de violência explicam que: “[...] é um fenômeno do qual a mediação simbólica é constitutiva. Nesse sentido, parece estudar a violência enquanto sistema simbólico complexo no qual um conjunto de atores, representações e práticas entram em interação” (SANTOS; ALESSIO; SILVA, 2019, p. 448).

Segundo Alves (2015) é preciso compreender a diferença entre os termos violência e agressividade. Segundo na violência existe a intenção de fazer algo. Já no caso da agressão, há uma necessidade, que pode ser considerada como instintiva. Ribolla e Fiamenghi Junior (2017, p. 113) complementando esse entendimento afirmam que:

Tanto a violência quanto a agressão, estão vinculadas a algum dano, seja ele material, corporal, emocional ou ético. Logo, estão inseridas no contexto das relações sociais. Dentro deste pressuposto, a intenção entre as pessoas está fortemente organizada pela interiorização das normas e o autocontrole, estruturadas no desenvolvimento da personalidade.

Tendo como base os entendimento apresentados sobre os termos agressão e violência, percebe-se que se trata de uma tarefa não tão simples de estabelecer uma definição para estas palavras, tendo em vista principalmente as diferentes formas como a própria sociedade emprega no cotidiano.

Analisando o entendimento dos autores, e dos estudos já realizados sobre o tema violência, pode-se dizer que a agressividade se forma a partir da violência, no entanto, este não seria a única forma de explicar esse termo. Segundo Alves (2015), é preciso compreender como as diversas modalidades de violência é estimulada, legitimada pela sociedade. Para os autores, no contexto social é possível identificar várias representações sociais da violência, isso porque, suas práticas se orientam e se guiam com base nas ações sociais.

É por isso, que alguns autores mencionam que a mídia contribui para diversas representações de violência, haja vista que diariamente são veiculadas manchetes sobre violência nos meios de comunicação. Nesse contexto, destacam-se os jogos eletrônicos, que a partir de um celular, computador, videogame ou outro dispositivo eletrônico apresentam-se como uma forma de disseminação midiática. Corroborando com esse entendimento Guimarães e Campos (2017, p. 188) mencionam que:

A violência, enquanto fenômeno social complexo que suscita representações, deve ser compreendida a partir das condutas e práticas humanas que lhes dão suporte, em conjunto com os sistemas simbólicos que lhes conferem sentido. Cada grupo social elabora a partir de suas ações (práticas sociais), um sistema de representações ou um “sistema representacional” para lidar com situações sociais complexas, que funciona como um conjunto de sistema de referência, dando sentido às condutas e possibilidades a compreensão da realidade social.

A violência, tendo como base esse contexto apresentado pelos autores supracitados, está relacionada ao âmbito social e o seu sentido refere-se a forma como o homem age perante a sociedade, e esse comportamento tem sido influenciado pelos jogos eletrônicos, cujas animações são cada vez mais reais, misturando a fantasia com o real. Anderson e Bushman (2018) lembram que mesmo os jogos terem surgido na década de 1970, foi somente a partir de 1990 que passaram a ser comercializados games práticas de violência. No estudo realizado por Smith, Lachlan e Tamborini (2014, p. 328), foi trazido justamente dados sobre os títulos violentos em 1999, a saber:

[...] dos 20 títulos mais vendidos, 68% dos jogos continham pelos menos um ato violento, violência essa considerada como sendo uma manifestação de atos agressivos objetivando a destruição do adversário. Um total de 57% dos jogos classificados para crianças ou para o público em geral continha violência e 41% dos jogos retratavam a violência em um contexto envolvendo humor.

Sobre esses achados, os autores mencionam que praticar atos violentos dentro de um conteúdo de humor, pode fazer com que as pessoas minimizem o entendimento sobre a gravidade da violência. A prática de jogos violentos é criticada por diversos especialistas de

várias áreas de estudo, que alertam que esmo existindo uma classificação para cada jogo, este pode despertar a curiosidade das crianças e adolescentes, aumentando o interesse pelo “fruto proibido”, fazendo com que o busquem esses tipos de jogos mais precocemente.

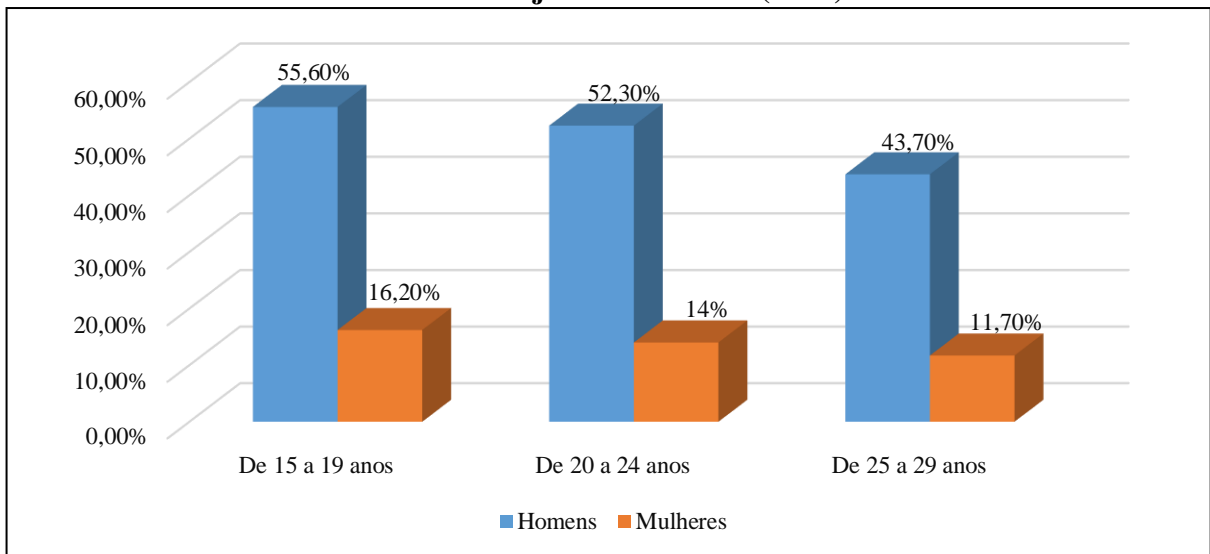
Ferguson (2015), no entanto destaca que, mesmo que os estudos evidenciem os efeitos negativos no comportamento das crianças e jovens, é preciso investigar o perfil de cada usuário, para poder identificar se existe algum outro fator para justificar o ato violento, que utilizou o jogo eletrônico como refúgio para encobrir outra psicopatologia, como por exemplo, a depressão. Como pode ser percebido, o tema violência encontra vários sentidos e conceitos, que vão se redefinindo de acordo com o construir, reconstruir e significar de uma organização social, tendo como base para isso a representação social que existe sobre o tem objeto de estudo.

### **Jogos perigosos e sua influência nos jovens e adolescentes**

Ao tratar dos jogos eletrônicos, este se faz presente em todo mundo, com cenário cada vez mais realistas. Dentre os países com maior concentração de mercado de jogos eletrônicos, o Brasil está entre os primeiros da América Latina e no 13º no mundo. Destaca-se que tal fato tem alavancado a economia do país.

No entanto, diversas áreas de estudo, como educação e saúde, vem se preocupando com as preferências de gêneros dos jogos, cuja maioria ação de ação. Segundo Nascimento (2020, p. 1), “Dos 16 títulos mais jogados no mundo, em 2020, todos possuem algum conteúdo violento, sejam eles de agressão física, violência letal, porte de armas de fogo de grosso calibre, roubos e furtos”.

O Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), juntamente com o Fórum Brasileiro de Segurança Pública fizeram um levantamento dos dados e elaboraram o Atlas de Violência de 2020, em que evidencia que em 2018 houve um número significativo de morte prematuras de jovens entre 15 e 29 anos de idade em todo o país, ou seja: “Foram 30.873 jovens vítimas de homicídios no ano de 2018, o que significa uma taxa de 60,4 homicídios a cada 100 mil jovens, e 53, 3% do total de homicídios do país” (BRASIL, 2020, p. 20). Complementando esse entendimento tem-se o Gráfico 3 com os dados de 2018 entre jovens do sexo masculino e feminino.

**Gráfico 3. Taxa de homicídios entre os jovens do Brasil (2018)**

Fonte: Brasil (2020, p. 20)

De acordo com os dados apresentados, o relatório evidencia que a última década a taxa de homicídio entre os jovens é bem significativa. Fazendo um estudo dos dados de 2008 a 2018, é possível perceber em todo o país, um aumento de 13,3%, ou seja, passou de 53,3 homicídios para 60,4 a cada 100 mil jovens.

O estudo realizado para edição de 2020, pela Pesquisa Game Brasil (PGB) mostrou que no Brasil é cada vez maior o número de brasileiros que jogam jogos eletrônicos, sendo constatado uma preferência em 73,4% pessoas. Outra questão analisada no estudo, refere-se a violência nos jogos que vem influenciando de forma negativa, o comportamento das crianças e adolescentes. No entanto, entre os adeptos aos jogos, estes não identificam uma negativa entre os jogos e o comportamentos dos jovens, como foi destacada na pesquisa: “Uma parte significativa dos que não jogam concordam que os games podem levar ao comportamento agressivo e à delinquência (33,4%), enquanto os pais *gamers*, em maioria, discordam dessa afirmação (56,6%)” (PESQUISA GAME BRASIL, 2020).

No entanto, casos registrados mostram jovens cada vez mais violentos. “Em 2007, um jovem de 17 anos matou a mãe e atirou no pai, ambos com disparos na cabeça, por proibi-lo de jogar Halo 3 -jogo de tiro em primeira pessoa, onde o jogador assume o papel de um soldado de elite da UNSC (Comando Espacial das Nações Unidas)” (FOLHA ONLINE, 2009). No Rio de Janeiro, no bairro de Realengo, um jovem de 23 anos, em 7 de abril de 2011, matou 12 crianças com idades entre 13 e 15 anos. Em março de 2019, também em uma escola, um adolescente de 17 anos junto com um jovem de 23 anos entraram em uma escola, mataram 7



peessoas, dentre elas, cinco alunos e dois funcionários do colégio, e em seguida, um atirou no outro e depois cometeu o suicídio. Setzer (2018) em seu estudo lembra do massacre a escola que aconteceu em na escola secundaria Columbine, em abril de 1999 nos Estados unidos, em que um dos jovens assassino, ante de iniciar o massacre, escreve a seguinte frase: ““DOOM” VAI SE TORNAR REALIDADE”

Casos em todo mundo de jovens cometendo crimes e suicídios vem acontecendo com cada vez mais frequência. A flexibilização do acesso as armas e munição, de acordo com os dados do Atlas da Violência 2020, tem influenciado diretamente no aumento das taxas de crimes letais intencionais, podendo ser explicado por quatro canais, são eles:

- i) uma arma dentro de casa faz aumentar inúmeras vezes as chances de algum morador sofrer homicídio, suicídio ou morte por acidente (principalmente crianças);
- ii) a maior difusão de armas de fogo faz aumentar os homicídios motivados por conflitos de gênero e interpessoais (como brigas de vizinho, no trânsito, nos bares etc.);
- iii) quanto mais armas no mercado legal, mais armas migrarão para o mercado ilegal, permitindo o acesso a criminosos não organizados em facções; e,
- iv) a posse de armas aumenta as chances de vitimização fatal para o próprio portador, em caso de ataque, em vista do fator surpresa (BRASIL, 2020, p. 11).

Mesmo sendo apresentadas evidências científicas, que destacam a importância do controle responsável das armas de fogo, bem como o desenvolvimento de ações para aperfeiçoar o Estatuto do Desarmamento, percebe-se uma descaracterização do estatuto, e com isso um incentivo ao uso de armas.

Para os profissionais de psicologia, ao permitir que crianças e jovens convivam diariamente com esses tipos de jogos, cujo o virtual apresenta-se em uma perspectiva humana quase real, acaba gerando uma confusão, principalmente nas crianças mais novas, não diferenciando a fantasia do real. Corroborando com essa temática, Coaston (2019, p. 324) explica que “violência virtual dos jogos, satisfaz a agressividade natural dentro de qualquer ser humano, inclusive em crianças”.

Diante dessas evidências, os riscos que estão relacionados aos jogos eletrônicos por parte dessa população jovem vem sendo objeto de estudo em diversos países. Em maio de 2019, por exemplo, o *Journal of the American Medical Association*<sup>6</sup> (JAMA) realizou um estudo que participaram 200 crianças ativas nesse mundo virtual. Um outro estudo foi realizado pela

---

<sup>6</sup> *Journal of the American Medical Association* – JAMA (sigla em inglês para Jornal da Associação Médica Americana))

Academia Nacional de Ciências dos Estados Unidos, em que participaram 17 mil crianças e adolescentes dos Estados Unidos, Japão, Canadá e Alemanha com idades entre 9 e 19 anos ao longo de sete anos. Os resultados dos estudos evidenciaram que:

Em todos os países onde foi feita a pesquisa, os resultados mostraram que usuários frequentes de jogos violentos recebem mais advertências na escola. A maioria dos casos estão relacionadas à agressividade. Isso sugere a necessidade de implementar estratégias mais assertivas para amenizar os efeitos desse problema, defendem os pesquisadores (HOSPITAL SANTA MÔNICA, 2019, p. 1).

No Brasil, estudos sobre essa temática, ainda estão em desenvolvimento, sem uma conclusão ainda. No entanto, as evidências científicas já vem sinalizando uma clara relação entre o consumo dos jogos eletrônicos violentos sobre o comportamento dessa população, tanto nas escolas como em casa.

Os estudos já concluídos evidenciam que principalmente entre crianças e adolescentes, o consumo de mídia e jogos eletrônicos violentos aumentam o comportamento agressivo dessa população, sendo seus impactos perceptíveis em curto e em longo prazo. Outro fato alertado nas conclusões da pesquisa é que esse comportamento tem um risco em potencial em persistir durante a fase adulta, comprometendo assim, a vida pessoal, profissional e afetiva desses jovens. Os estudos também vêm evidenciando que esses tipos de jogos despertam o interesse em manusear as armas de fogo, devido a exposição nesse tipo de conteúdo, que são os jogos virtuais. Suzuki et al. (2018, p. 165), complementando essa temática, mencionam que:

Adolescentes são mais impulsivos pela própria fase de desenvolvimento em que se encontram, o que favorece respostas mais susceptíveis ao calor da emoção. Além disso, pode-se perguntar se respostas com maior teor de violência estão relacionadas ao ambiente caracterizado por vulnerabilidade social que essa amostra de adolescentes vive.

Para os autores supracitados, as respostas em que é possível perceber uma agressividade mais expressiva, podem não necessariamente ter sido gerada pelo jogo em si, mas esta atividade pode favorecer para o surgimento de algo que já existia, só não estava tão evidente. Nesse contexto, destaca-se o relatório elaborado pela *American Psychological Association* (APA, 2015), que evidenciou a influência dos jogos eletrônicos no comportamentos das crianças e adolescentes, considerando com o resultado que não existe apenas um fator para desencadear o comportamento agressivo e violento. Na verdade, existe um conjunto de fatores que vão se acumulando até levar ao comportamento violento e agressivo.

Com o que foi explanado, é possível perceber a relação dos perigos que os jovens estão

expostos com o consumo de jogo eletrônicos violentos. Tal fato serve de alerta para os pais/responsáveis de acompanhar os filhos de modo que estes não sejam influenciados, evitando quadros mais graves, inclusive procurando ajuda para minimizar os impactos desse problema.

### **Responsabilidade civil dos pais/responsáveis do controle do acesso à internet**

Não somente no Brasil, mas em vários países vem sendo discutida a questão envolvendo o uso da internet por crianças e adolescentes. No Brasil, essa preocupação com o acesso à internet se justifica pelo número crescente de crianças e adolescentes com acesso ao mundo virtual. Destaca-se ainda que, no Brasil, ainda não existem dados que mostrem de fato essa realidade, no entanto, estudos da população geral mostram que aproximadamente 20 milhões de pessoas diariamente acessam a internet.

A internet, principalmente nesse período de pandemia vem sendo utilizada para trabalho *home office* e também para estudo de crianças e adolescente. Observa-se que trata-se de um recurso utilizado para o desenvolvimento pessoal e profissional das pessoas. No entanto, esse mesmo recurso é utilizado para diversão, que vem sendo o ponto chave de acesso para a população juvenil.

Como visto no início dessa seção, os jovens vem sendo um grande atrativo para os jovens, no entanto, a foram como estão criando os *games* virtuais, tão gerando muita preocupação entre diversas áreas de estudo, como educação e saúde, por exemplo. Nesse sentido, observa-se o viés nocivo proposto nos jogos eletrônicos, que pelo seu uso, representa uma necessidade de atenção e cuidado por parte dos pais/responsáveis. Complementando essa temática, Guarinello (2017, p. 285) afirma que:

Novos tipos de entretenimento surgiram e estão disponíveis em diversas mídias, as quais também se amplificaram. A temática da violência está presente em várias delas e nesse contexto se inserem, entre outros exemplos, os filmes e os jogos de videogame. Dentro da indústria dos games, notamos que as obras cujo tema seja a violência crescem a cada ano. Tendo como exemplo o GTA V, afirma-se que a experiência de violência do sujeito é cada vez mais real devido ao avanço dos recursos tecnológicos e as obras até se confundem com a realidade reproduzida nos filmes.

De acordo com o autor supracitado, a violência vem sendo inserida nos programas de entretenimento de várias formas e se ajustando as mudanças e vão se guiando ao surgimento de novos hábitos na sociedade. Segundo Guarinello (2017) os jogos eletrônicos permitem ao sujeito seja ela criança, adolescente ou adulto a vivenciar experiência bem próximas a realidade,

vivenciando o momento violento e agressivo sem precisar cometer contra terceiros. No entanto, vem sendo questionado até que ponto, essa “brincadeira”, fica só na fantasia e até que ponto compromete o comportamento das crianças e adolescentes.

Pelos fatos já explanados, esse tipo de jogos precisam de um julgamento, não se limitando somente ao juízo de valor, mas também, deve-se levar em consideração os critérios objetivos de cada jogo, analisar o perfil de quem está jogando e com quem está interagindo do outro lado da tela do jogo. Sim, pois alguns jogos são jogados em grupos e não necessariamente precisam estar no mesmo ambiente.

Segundo Suzuki et al. (2018, p. 288) as crianças e adolescentes não estão prontas, e não tem o senso crítico necessário para julgar esses tipos de jogos tão violentos, pois “é sabido que nesta idade esses jovens ainda são carentes de educação para a vida, ou seja, dependem de orientação para guiarem-se no enfrentamento das próprias realidades ainda conflituosas em relação ao mundo que as rodeiam”. Nesse sentido, os autores destacam a importância de uma avaliação de um adulto, que nesse caso, cita-se os pais/responsáveis, haja vista que mesmo com um relativo controle, a internet contém conteúdos que podem ser classificados como impróprio e próprios para cada idade. Corroborando com essa temática, Setzer (2018, p. 193) cita alguns exemplos de violência no mundo virtual:

A pornografia, a invasão de privacidade, blogs que incitam a violência e cultuam valores duvidosos, inclusive racismos, convivem com outros cujos propósitos ou são nobres, ou pelo menos se enquadram dentro dos limites da normalidade. Nos sites de relacionamento, os conteúdos são criados pelas próprias pessoas que se comunicam. Se elas são capazes de criar os seus próprios conteúdos e são partícipes de um diálogo comum é porque ali convergem suas necessidades e interesses. Mas, se estiverem ali pessoas adultas induzindo crianças e adolescentes a praticarem ações que as possam violentar, moral ou fisicamente, nada será detectado até que se consume o mal intentado, colocando-as como vítimas de pessoas inescrupulosas.

Para o referido, os pais/responsáveis tem o dever de estarem próximos aos filhos, saber o que, quando e com quem estão interagindo na internet, no jogos eletrônicos, não proibir, mas para estabelecer limites e disciplinar. Para isso, faz-se necessário uma conversa franca, demonstrando todos os perigos que estão que podem são potencializados com o uso indevido da internet. Sobre esse contexto, destaca-se a Lei nº 12.965/2014, art. 29, *in verbis*:

Art. 29. O usuário terá a opção de livre escolha na utilização de programa de computador em seu terminal para exercício do controle parental de conteúdo entendido por ele como impróprio a seus filhos menores, desde que respeitados os princípios desta Lei e da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente.

É importante mencionar que o acesso a rede virtual, aos jogos eletrônicos é uma preocupação real, que não se limita apenas as famílias brasileiras, mas em todo o mundo, em que são vistos casos de adolescentes comandando massacres semelhantes aos praticados nos jogos virtuais, além de outros perigos, como impondo desafios da “Balei azul”, que induziu jovens a se mutilarem ou mesmo cometerem suicídio na frente das câmeras, trazendo pânico a toda a família.

É bem verdade que a internet proporcionou grandes avanços, mas também trouxe impactos negativos, que pela má interpretação ou mau uso pode deturpar valores, viciando o comportamento de crianças e jovens que ainda estão em desenvolvimento e não tem ainda discernimento para distinguir corretamente o certo e o errado no mundo virtual.

## CONCLUSÃO

Para o desenvolvimento do estudo, foram colocados alguns objetivos para serem discutidos e analisados com base na leitura de livros, revistas e artigos científicos. O tema escolhido foi violência nos jogos eletrônicos. Com base na definição do tema, o objetivo geral proposto foi explicar a responsabilidade civil dos pais quando aos jogos eletrônicos na vida dos adolescentes e jovens no Brasil.

Assim, para alcançar essa proposta inicialmente buscou-se explicar sobre o surgimento da internet e a relação com as modalidades de interação social. Assim, ao pesquisar sobre a história dos primeiros computadores, junto com a internet, percebe-se que a tecnologia nos dias atuais vem modificando o modo de ver o mundo assim como as ações sobre a realidade, haja vista que com um dispositivo ligado à internet é possível se conectar com pessoas de diferentes lugares do mundo. Com isso percebe-se que os hábitos e práticas das pessoas, junto com os avanços tecnológicos vem passando por grandes mudanças. Destaca-se que dentre os grupos sociais que mais interage nas redes sociais são os jovens, que vêm lidando com novas formas de comunicação, podendo citar como exemplo, as redes sociais, como *Facebook* e *Instagram*.

Ainda, de acordo com os objetivos propostos buscou-se explicar a evolução dos jogos e brincadeiras com a evolução da tecnologia constatou-se com os avanços tecnológicos as crianças, adolescente e jovens adultos em experimentando possibilidades que durante anos parecia impossíveis de acontecer. A forma de brincar, de interagir com outras crianças foi se modificando, carrinhos feitos de madeira, por exemplo, foram evoluindo e hoje é possível brincar em um simulador. O brincar, na sua percepção geral é uma forma de aprendizagem e os jogos eletrônicos, devido ao investimento feito pela indústria de entretenimento, está fazendo com que crianças e jovens vivam cenário reais do dia a dia, que pode de certa forma influenciar no comportamento destes de forma positiva ou negativa.

Por fim, para atender aos objetivos estabelecidos para o estudo buscou-se também identificar o limine entre o bem e o mal nos jogos virtuais na vida dos jovens e adolescentes. Sobre esse contexto observou-se que os jogos eletrônicos estão sendo desenvolvidos para

agradar a uma população cada vez maior. Para isso, são investidos recursos para melhorar as técnicas e o grupo jovem é o mais atraído por essa realidade virtual. No entanto, em crianças e adolescentes que estão em desenvolvimento, essas longas horas em frente a um jogo pode criar uma falsa sensação de que qualquer conflito pode ser resolvido com violência. Com isso, destaca-se o papel dos pais, em orientar e impor limites para que essa “brincar” não vire um problema sério, inclusive na fase adulta desses jovens.

Assim, ciente de que a proposta do estudo alcançou o objetivo proposto, entende-se que devido as suas vertentes de análise pode ser complementado com outras pesquisas. Com a conclusão do estudo destaca-se que os jogos eletrônicos criados e colocados ao alcance de jovens e adolescentes é uma realidade não somente no Brasil, mas em outros países sendo necessário o acompanhamento dos pais, para controlar esse acesso, haja vista que essa população está em desenvolvimento e precisa de orientações quanto ao que é certo ou errado, assim como obriga e adverte a nossa Constituição de 1988.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, S. Exclusão socioeconômica e violência urbana. **Sociologia**, n. 8, 2012.
- ALVES, L. R. G. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2015.
- ANDERSON, C. A.; BUSHMAN, B. J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behavior. A meta-analytic review of the scientific literature. **Psychological science**, v. 12, 2018.
- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION (APA)**. Task Force on Violent Media. (2015). *Technical Report on the Review of the Violent Video Game Literature*. Retrieved from <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/technical-violent-games.pdf>. Acesso em: 02 maio 2021.
- BRASIL. Atlas da Violência 2020. Brasília, 2020.  
[https://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com\\_content&view=article&id=36488&Itemid=432](https://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=36488&Itemid=432). Acesso em 02 de maio de 2021
- BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. **DOU Seção 1 - 24/4/2014**.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2014
- CARVALHO, M. S. R. M. **A trajetória da internet no brasil**: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança. 2016. 167f. Dissertação (Mestrado). Pós-graduação de engenharia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, set. 2016.
- COASTON, Jane. **O principal republicano da câmara está culpando os videogames pelos tiroteios em massa do fim de semana**: 2019. Disponível em: <https://www.vox.com/2019/8/4/20753725/el-paso-dayton-shootings-video-games-gopmccarthy>. Acesso em: 11 abr. 2021.
- CONCEITOS E POTENCIALIDADES DA INTERNET. **História da Internet**. Disponível em: <http://www.crystanel.com.br>. Acesso em: 28 maio 2021.
- COSTA, R. Quais são os gêneros de videogames? Studio Design Zero Um. Mar, 2018. Disponível em: <https://designzeroum.com.br/quais-sao-os-generos-de-jogos-de-video-game/>. Acesso em: 29 abr. 2021.
- DANTAS, Marcos. Valor-trabalho e valor informação. **Revista Transinformação**. v. 8, n. 1, jan./abr. 1996.
- Diniz, N. M. F.; Santos, M. de F. de S.; Lopes, R. L. M. Representações sociais da família e



violência. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 15, n. 6, p: 188-196, 2017.

FALCÃO, Thiago Pereira. Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game. In: **19º Encontro Nacional da Compós**, 2015, Rio de Janeiro. Anais do 19º Encontro Nacional da Compós. Rio de Janeiro: Editora Puc Rio, v. 1. p. 1-18, 2010.

FERGUNSON, C. J. Video games and youth violence: a prospective analysis in adolescents. **Journal of youth and Adolescence**, v. 40, n. 4, 2015.

Americano que matou mãe por proibição de game é condenado à prisão. FOLHA ONLINE (Brasil). Folha de São Paulo (ed.). 2009. Disponível em: [www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u582071.shtml#:~:text=Daniel%20Petric](http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u582071.shtml#:~:text=Daniel%20Petric). Acesso em: 11 maio 2021.

GOLDFARB, D. C. Pensamento nas origens da violência. **Ciência & Saúde**, v. 15, n. 6, 2016.

GUARINELLO, L. Violência como espetáculo: o pão, o sangue e o circo. **Revista História**, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 107-114, 2017

GUIMARÃES, S. P.; CAMPOS, P. H. F. Norma social violenta: um estudo da representação social da violência em adolescentes. **Psicologia: Reflexão e crítica**, v. 20, n. 2, 2017.

HOSPITAL SANTA MÔNICA. **Jogos violentos induzem comportamentos violentos nas crianças?** Conheça os riscos. 03/10/2019. Disponível em: <https://hospitalsantamonica.com.br/jogos-violentos-induzem-comportamentos-violentos-nas-criancas-conheca-os-riscos/>. Acesso em: 11 maio 2021.

INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION (ITU). **Measuring the Information Society (MIS)**, 2017. Disponível em: [http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/mis2013/MIS2013\\_without\\_Annex\\_4.pdf/](http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/mis2013/MIS2013_without_Annex_4.pdf/). Acesso em: 09 maio 2021.

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogos Infantis**; O jogo, a criança e a educação. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2009

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2014.

LUNA, C. Uma web perturbada pela violência. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (org). **Vivendo esse mundo digital**: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre, Artes Médicas, 2017, p 60-71.

MARCONDES, C. H.; GOMES, S. L. R. **O impacto da Internet nas bibliotecas brasileiras**. 07/07/2000. Disponível em: <https://rets.org.br/node/3276>. Acesso em: 23 abr. 2021.

MICHAUD, Y. **A violência**. São Paulo: Ática, 2014.

NALLIN, C. G. F. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação**. Memorial de Formação submetida à Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, 2005.

NASCIMENTO, Raphael. **Os 16 jogos mais jogados do mundo em 2020**. 2020. Liga dos Games. Disponível em: <https://www.ligadosgames.com/jogos-mais-jogados-do-mundo/>. Acesso em: 08 maio 2021.

NJAINE, K.; MINAYO, M. C. S. Violência na escola: identificando pistas para a prevenção, **Interface** - Comunic, Saúde, Educ, v.7, n.13, p.119-34, 2014.

PEREIRA, O. C. N.; NECA, L. de O.; FACCHINI, A. H.; LIMA, T. P.; FREITAS, L. V.. Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. **Bol. psicol**, São Paulo, v. 62, n. 136, p. 81-91, jun. 2018.

PESQUISA GAME BRASIL (Brasil). Pgb (org.). **Pesquisa Game Brasil: comportamento, consumo e tendências do gamer na América Latina**. 7. ed. São Paulo, 2020. 53 p. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em: 10 abr. 2021.

PESQUISA NACIONAL POR AMOSTRA DE DOMICÍLIOS – PNAD. **Síntese de indicadores 2018**/ IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. - Rio de Janeiro: IBGE, 2018.

PIZA, M. V. **O fenômeno Instagram: considerações sob a perspectiva tecnológica**. 2012. 48 f. Monografia (Graduação em Sociologia). Universidade de Brasília, Brasília. 2012.

RIBOLLA, M. B.; FIAMENGHI JUNIOR, G. A. Adolescentes na escola: representações sociais sobre violência. *Psicologia Escolar e Educacional*. v. 11, n. 1, p: 254-261, 2017.

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2019.

SANTOS, M. F. S.; ALESSIO, R. L. S.; SILVA, J. M. M. N. Os Adolescentes e a violência na imprensa. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 25, n. 3, p: 188-193, 2019.

SCHWARTZ, Evan I. **Webeconomia, nove princípios essenciais para aumentar sua participação e negócios na world wide web**. São Paulo: Makron Book, 1998.

SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS DE SANTA CATARINA. **O marketing digital na moda: tudo o que você precisa saber!**. Disponível em: <https://atendimento.sebrae-sc.com.br/blog/marketing-digital-na-moda-tudo-o-que-voce-precisa-saber/>. Acesso em: 14 maio. 2021.

SETZER, Valdemar W. **Os riscos dos jogos eletrônicos na idade infantil e Juvenil**. 2001. Depto. de Ciência da Computação, Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/joginhos.html>. Acesso em: 13 abr. 2021.

SILVA, L. S. P. et al. O brincar como portador de significados e práticas sociais. **Rev. Dep. Psicol.**, UFF. v. 17, n. 2, Niterói July/Dec. 2005. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s010480232005000200007](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s010480232005000200007). Acesso em: 24 abr. 2021.

SMITH, S. L.; LACHLAN, K.; TAMBORINI, K. Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, v. 47, p: 251-259, 2014.

SOLER, Reinaldo. **Jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2002.

SUZUKI, F. T. I. et al. Uso dos videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**. v. 58, n. 3, 2018.

TAKARASHI, T. (Org.). **Sociedade da informação no Brasil**: Livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TEIXEIRA, A. D.; AZEVEDO, I. Análise de opiniões expressas nas redes sociais. **Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação**. v. 23, n. 3, p: 41-58, 2017.