

Os impactos dos jogos eletrônicos como “promotores” da criminalidade

DOI: 10.31994/rvs.v12i2.764

Almir Santos Reis Junior^{1*}

André Vinício Grasel^{2**}

RESUMO

Há uma discussão reiterada na sociedade de que os jogos virtuais podem influenciar em possíveis comportamentos violentos, levando assim ao cometimento de crimes. O objetivo desse artigo busca demonstrar que essa premissa muitas vezes está embutida com convicções morais e a serviço da mídia sensacionalista, gerando um pânico moral desnecessário em torno dos videogames. Isso gera consequências sobre a perspectiva do direito, onde pela análise de projetos de lei e decisões judiciais proibicionistas será demonstrado como a guerra contra os jogos gera ofensa ao direito fundamental das liberdades de expressão e artística. Ainda por meio de pesquisas científicas serão abordados argumentos que desmistificam a suposta relação de causa e efeito entre videogames e violência. E por fim serão apresentados os principais benefícios que o uso dos jogos eletrônicos pode trazer, além de um guia para os pais com o objetivo de facilitar a escolha de quais deles

^{1*} Doutor em Direito Penal pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Atualmente é professor adjunto do curso de Direito da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Professor convidado do curso de Doutorado em Direito Público, da Universidade Católica de Moçambique. Professor convidado do curso de Mestrado da Universidade de Santiago, em Cabo Verde. Atuou como coordenador dos cursos de especialização em Ciências Criminais e Perícias Criminais, ofertados pela PUC/PR, câmpus Maringá. Membro do Instituto Brasileiro de Ciências Criminais. Membro do Conselho Editorial da Editora Juruá (Brasil e Portugal). Parecerista do Conselho Internacional de Estudos Contemporâneos em Pós-Graduação (CONSINTER). Foi presidente da Comissão de Advogados Criminalistas da Ordem dos Advogados do Brasil, subseção de Maringá. Advogado militante na área de Direito Penal, no Estado do Paraná. (almir.crime@gmail.com); ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6228-274X>

^{2**} Bacharel em Direito pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). E-mail: andregasel50@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2740-2435>

seriam mais adequados a seus filhos e como utilizá-los. Para tanto, utilizou-se da seguinte metodologia: abordagem dedutiva e dialética; método de procedimento histórico e estatístico; e a técnica de pesquisa bibliográfica. Em síntese, os games são uma ferramenta útil para a sociedade e não merecem ser criminalizados, porquanto, inclusive os violentos, se utilizados de forma correta, possuem um papel mais relevante na prevenção da violência do que em sua causa, já que o verdadeiro perigo está no discurso irresponsável e estereotipado que o criminaliza.

PALAVRAS-CHAVE: LIBERDADE DE EXPRESSÃO. VIDEOGAMES. VIOLÊNCIA.

The impacts of video games as "inciters" of crime

ABSTRACT

There is a repeated debate in society that virtual games can influence violent behavior, this leading into the commission of crimes. The objective of this article seeks to demonstrate that this premise is often embedded with moral convictions and at the service of sensationalist media, generating an unnecessary moral panic around video games. This has consequences on the perspective of the law, where through the analysis of bills and prohibitionist judicial decisions it will be demonstrated how the war against games generates offense to the fundamental right of freedom of expression. Still through scientific research, arguments that demystify the supposed cause and effect relationship between video games and violence will be addressed. Finally, the main benefits that the use of electronic games can bring will be presented, as well as a guide for parents in order to facilitate the choice of which ones would be more suitable for their children and how to use them. Therefore, the following methodology was used: deductive and dialectical approach; historical and statistical procedure method; and the technique of bibliographic research. In

summary, games are a useful tool for society and do not deserve to be criminalized, because even violent ones, if used correctly, have a more relevant role in preventing violence than in its cause, since the real danger is in the irresponsible and stereotyped speech that criminalizes it.

KEYWORDS: FREEDOM OF EXPRESSION. VIDEOGAMES. VIOLENCE.

INTRODUÇÃO

Desde o início da criação dos videogames existe uma discussão reiterada na sociedade de que os jogos virtuais podem influenciar em possíveis comportamentos violentos, levando assim ao cometimento de crimes. O presente artigo tem como objetivo principal demonstrar que não existem evidências concretas de que exista essa conexão de causa e efeito, além de fazer uma análise das consequências que acreditar nessa premissa traz para o Direito.

Inicialmente se faz uma análise conceitual para determinar o que são os videogames e a que tipo de violência são agregados, além de se fazer uma retrospectiva histórica para demonstrar a constante evolução tecnológica que acompanhou os jogos, a qual os tornou uma indústria bilionária nos dias atuais. Visto isso também se evidencia as polêmicas em relação a seus supostos malefícios que sempre caminharam junto com seus lançamentos, principalmente agravadas quando se ocorre um incidente violento.

A partir disso destaca-se o papel da grande mídia na propagação de um pânico moral em relação aos games, onde que de forma sensacionalista e em função de juízos morais degrada a imagem dos jogos e contribuem para a sua criminalização cultural, essa que como será demonstrada em seguida, traz consequências e impactos nos poderes legislativo e judiciário, com a criação de projetos e decisões que visam proibir certos jogos no Brasil.

Na sequência, serão apresentadas pesquisas científicas com o objetivo de desmentir falácias acerca dos videogames e sua falsa ligação com atentados violentos, também demonstrando as falhas metodológicas presentes naquelas que defendem a suposta conexão. Incluindo estudos com foco nos tiroteios escolares, evidenciando que a motivação para esses atentados está geralmente em problemas sociais e psicológicos e não no interesse em jogos violentos.

Além disso, em contraste com os supostos malefícios, serão elencados diversos benefícios e aprimoramentos físicos e mentais que os videogames podem oferecer se utilizados com moderação, entre eles os de melhorar as capacidades visuais e motoras e até auxiliar na sociabilidade de crianças com autismo.

Finalmente, propõe-se no último item um guia para pais e responsáveis, com diretrizes direcionadas para que haja um aproveitamento seguro e recompensador dos jogos eletrônicos. Demonstrando a importância do poder familiar e como se deixa o preconceito de lado e se munindo de informações corretas e de fontes seguras, os videogames só tem a agregar.

1 ASPECTOS GERAIS SOBRE OS VIDEOGAMES VIOLENTOS E BREVE ESCORÇO HISTÓRICO

Preliminarmente para se tratar sobre a relação de *videogames* e *violência* é necessário se atentar na conceituação de tais palavras de forma separadas e em que sentido serão utilizadas. Sob tal orientação, *videogame* é uma palavra derivada do inglês (*video game*), que se encontra consolidada no vocabulário brasileiro e segundo o *Dicionário Michaelis da língua portuguesa* tem o seguinte significado: “Jogo em que imagens e sons aparecem numa tela de televisão ou de computador desafiando o usuário a manipulá-las eletronicamente, a tomar decisões rápidas e/ou a responder a perguntas e desafios exibidos na tela. (MICHAELIS,2020)”. Por outro lado, pode-se definir *violência* nos ensinamentos de Salah H. Khaled Junior (2018, p. 26), como: “[...] dano físico deliberado (doloso, ou seja, intencional) causado a

pessoas, animais ou propriedade pública e privada, ou dito de outra forma, contra a vida, a integridade física e o patrimônio”.

Vistos esses dois conceitos principais, é importante definir também o significado de “*mídia*” e como ela é utilizada para propagar a ideia de relação entre videogames e os aumentos nos níveis de agressividade. Para tanto, merece especial atenção o escólio de Salah, para quem mídia é:

Todo suporte de difusão de informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens. Abrange esses meios de comunicação social de massas, o rádio, o cinema, a televisão, a escrita em livros, jornais e também o computador e o videogame (KHALED, 2018, p. 28).

Nessa percepção conceitual, conclui-se que videogame também é mídia, posto que é um suporte de difusão de informação e um meio intermediário de se transmitir mensagens. Dessa forma, quando se questiona a relação de causa e efeito entre videogame e violência entende-se que a mensagem transmitida ao jogador de algum modo o estimula a práticas de atos violentos.

Conceituados esses termos tão importantes, passa-se ao estudo da conexão entre eles, começando com uma abordagem histórica. Há algumas divergências sobre qual foi o primeiro videogame criado no mundo. Pode-se afirmar que sua criação teve como gênese os *arcades* americanos, os quais seriam os atuais fliperamas. Nesses locais, por volta de 1972, empresas como Atari e Taito vendiam suas máquinas com jogos como *pong*, *speed race* e talvez o primeiro que possa ser considerado violento, *Gun Fight*, atraindo a atenção de milhares de crianças e adolescentes (KENT, 2000).

Nessa perspectiva histórica, em 1976 surgia a primeira polêmica envolvendo a relação de videogame e violência, com o lançamento do jogo baseado no filme *Death Race*, no qual o jogador tinha como objetivo atropelar bonecos de palito (EBERT, 2013). O jogo se tratava apenas de pequenos blocos e pontos em um fundo preto, simulando um carro e pessoas, mas mesmo com a qualidade baixa e pequena semelhança com a realidade, já foi suficiente para que Gerald Driessen em

um artigo no The New York Times, sugeriu que devido à natureza interativa do jogo, ele poderia causar um pequeno aumento da violência quando os jogadores dirigissem seus carros de verdade. Segundo ele “A interação que o jogo oferecia o diferenciava dos outros tipos de mídia como a TV” e temia o que estava por vir (DRIESSEN, 1976).

Após passada a fase inicial dos arcades, o mercado de videogames se tornou mais competitivo e as companhias perceberam que apenas blocos e pontos não seriam suficientes para manter os jogadores entretidos. Então, para fixar a atenção do público, houve investimento em jogos mais envolventes e, com isso, o aprimoramento da tecnologia aplicada na criação. Isso revolucionou a indústria dos jogos no início da década de 1990, transformando os videogames em uma atividade doméstica, ou seja, completamente visível aos pais, reavivando ainda mais o debate e o medo relacionado a esse produto. (MARKEY; FERGUSON, 2017, p. 9)

É surpreendente como videogames, que começaram a menos de 40 anos com uma bola presa em duas linhas, tenham se transformado em algo que as pessoas simultaneamente desejam e temem, inclusive aqueles que temem buscam assalho na mídia e no estado para combater essa “ameaça”. Contudo, é preciso romper as barreiras do afastamento dos jogos para identificar suas benesses.

2 A INFLUÊNCIA MIDIÁTICA NA CRIMINALIZAÇÃO DOS JOGOS E NA PROPAGAÇÃO DO PÂNICO MORAL E SEUS IMPACTOS NOS PODERES JUDICIÁRIO E LEGISLATIVO

Para o papel da mídia no combate moral aos videogames violentos precisa-se compreender o significado de pânico moral e como ele é construído. Segundo Thompson (1998, p. 8), os elementos ou estágios centrais do pânico moral são:

- a) Algo ou alguém é definido como ameaça para determinados valores ou interesses;
- b) A ameaça é retratada de maneira facilmente compreensível pela grande mídia;

- c) Há uma escalada rápida da preocupação pública;
- d) Existe uma resposta por parte das autoridades ou dos formadores de opinião;
- e) O pânico perde força ou provoca mudanças sociais.

Na ideia de pânico moral pode-se perceber que a "ameaça" afeta algo considerado sagrado ou fundamental à sociedade, como no caso dos videogames, o desenvolvimento sadio de crianças e adolescentes.

As ameaças e seus responsáveis são considerados perversos e são satanizados, despertando fortes sentimentos moralistas, trazendo uma demanda por maior regulação como evidenciado no primeiro item. Destarte, pode-se relacionar a "invenção da questão como problema social", que conecta os videogames com a violência, tendo a mídia seu papel protagonista nessa atividade.

Tal discurso é utilizado coniventemente por políticos, visto a dificuldade com o efetivo combate a violência, na qual supostamente a guerra contra os jogos violentos seria uma efetiva batalha contra o crime, quando na verdade não é. Enquanto isso, outras questões não são devidamente enfrentadas por meio de políticas públicas, como o controle de armas de fogo e investimentos em educação (KHALED, 2018). Realmente, a grande mídia recorre a uma linguagem de senso comum, assumindo para si a condição de porta-voz de uma opinião pública que é efetivamente condicionada e produzida por ela, com auxílio de especialistas e ONGs (COHEN, 2010).

Geralmente, a opinião que chega ao público vem acompanhada de discursos de especialistas, dando suporte científico a elas. Todavia, muitas vezes a pesquisa científica presente é dissimulada de convicções morais e sem investigação empírica. Salah Khaled explica esse processo da seguinte forma:

Ainda que possa existir uma inquietação prévia, a grande mídia canaliza, reformula, sistematiza e amplifica essa inquietação, dedicando-se à disseminação de uma cultura de medo que convoca, mesmo que indiretamente, uma cruzada contra o mal em nome de uma suposta moralidade coletiva que os próprios meios de comunicação são chamados a representar. O resultado final é a produção de criminalização cultural e difusão de pânico moral (KHALED, 2018, p. 57).

Além disso, a disseminação acaba gerando publicidade gratuita para os desenvolvedores dos jogos, impulsionando as vendas e o sucesso de seu produto culturalmente criminalizado. Porém, a publicidade gratuita é um aspecto pequeno da questão que retrata os reflexos imediatos do pânico moral instalado pela grande mídia; o que ficou marcado envolvendo a controvérsia em torno de *Death Race* foi a sedimentação no imaginário social da conexão entre videogame e violência que são sentidos até os dias atuais (KHALED, 2018).

Quando o processo de pânico moral é bem-sucedido constrói-se um nível de desconforto social que se estende da cultura *pop* para as práticas da vida cotidiana, culminando em um verdadeiro policiamento cultural por parte de inúmeros atores sociais. (FERRELL, 2008, p. 2). Gerando, assim, incontáveis processos judiciais contra a indústria dos games, além da proposição de diversos projetos de lei visando criminalizar e proibir diversos jogos no Brasil, que será visto a seguir.

2.1 A recepção do pânico moral pelo judiciário e legislativo brasileiro

Segundo o artigo 5º, inciso IX, da Constituição Federal, é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença. Seu art. 220, por sua vez, dispõe que a manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo não sofrerão qualquer restrição, e, por fim, seu § 2º veda toda e qualquer censura de natureza política, ideológica e artística.

Desse modo, os jogos eletrônicos, por serem expressão da atividade intelectual ou até mesmo artística, deveriam gozar da mesma garantia constitucional assegurada aos outros tipos de mídias, tais como o cinema e a televisão (CAMPOS, 2010, p. 9). Entretanto, não é essa a realidade brasileira, considerando que diversos jogos já tiveram sua comercialização proibida em território nacional e diversos projetos de lei encontram-se em tramitação para proibir a venda de “jogos violentos”. Para exemplificar a censura aplicada por meio das decisões judiciais, apresentar-se-

á a análise de uma ação civil pública que resultou na proibição dos jogos *Blood, Doom, Duke Nuken, Mortal Kombat, Postal e Requiem* (1999); respectivamente.

Trata-se da ação civil pública de nº 1999.38.00.037967 na qual o Ministério Público Federal requereu que a União retirasse do mercado de consumo os jogos citados acima, proibindo sua distribuição e comercialização. Adicionalmente, o *parquet* requereu que fosse compelida a União a estabelecer critérios de classificação para todos os jogos eletrônicos, segundo a faixa etária a que se destinam e o conteúdo das mensagens que veiculam. (CAMPOS, 2010, p. 27). Para isso o MPF, alegou os seguintes argumentos:

(a) os jogos violentos e sádicos apresentados são atentatórios ao bem-estar físico, mental e social das crianças e dos adolescentes, bem como dos cidadãos em geral, do que se conclui que são nocivos à saúde destes consumidores, pois prejudicam o desenvolvimento da sua personalidade, podem gerar dependência e são antissociais; (b) é dever do Estado colocar crianças e adolescentes a salvo de toda forma de violência; e (c) deve constar nas embalagens de todos os jogos eletrônicos a síntese de seu conteúdo e a faixa etária a que se destinam, a fim de se atender à ordem de classificação das diversões infanto-juvenis.³

Observados os argumentos apresentados, a magistrada julgou procedentes os pedidos postos na inicial, determinando que os jogos em questão fossem proibidos, bem como fosse o Ministério da Justiça compelido a criar critérios para classificação indicativa. Nessa perspectiva, pode-se perceber o convencimento da juíza por meio de transcrição de parte da sentença:

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,

³ 3ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, sentença em ação civil pública de nº 1999.38.00.037967-8, Juíza Cláudia Maria Resende Neves Guimarães, Minas Gerais, publicado em 10 de outubro de 2000.

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.

Tal sentença adjudica muitas críticas; em primeiro lugar, destaca-se o emprego da noção de fato notório, o que por excelência já o configura como fato que dispensa prova, por ser aquele de conhecimento geral, percebido por qualquer pessoa de mediano entendimento. No entanto, apesar da suposta notoriedade de que os referidos jogos "incitam a violência, disseminando o prazer pela dor, o ódio e a vontade de matar", isso não foi comprovado até hoje por nenhum estudo científico (KHALED, 2018, p. 175). Isso, por si só, já põe em questionamento a decisão, visivelmente amparada em valores morais, que também parte de noções completamente equivocadas sobre o público gamer, pois identifica como composto por crianças e adolescentes, ao contrário do que as pesquisas revelam na qual a idade média dos jogadores de videogame é a de 35 anos (GAUDIOSI, 2010). Em segundo lugar também é importante ressaltar que não podem ser encontradas, nos autos, provas de que os jogos referidos na inicial seriam nocivos à saúde de seus consumidores. Visto que não há comprovação dos efeitos negativos dos jogos, evidenciando, portanto, apenas valores morais da magistrada na decisão. Dessa forma, fica evidente um ativismo judicial relativizando um direito fundamental (KHALED, 2018).

Posteriormente, já em sede de reexame, o Tribunal Regional Federal da 1ª Região confirmou a sentença⁴, ficando determinado, assim, que os jogos deveriam trazer, afixados em suas embalagens, o resumo de seu conteúdo e a faixa etária a que se destinam. Essa decisão foi a confirmação dos juízos morais da grande mídia, sob a qual ampliou ainda mais a difusão do pânico moral e o processo de

⁴ Tribunal Regional Federal da 1ª Região, acórdão de nº 1999.38.00.037967-8/MG, Relator Des. João Batista Moreira, publicado em 29 de outubro de 2009.

criminalização cultural no Brasil. E, em paralelo à essa atuação do Poder Judiciário, há também investidas do Poder Legislativo que visam proibir ou regular determinados conteúdos dos jogos eletrônicos como as que veremos no próximo tópico.

2.1.1 Projetos de lei que criminalizam os jogos no Brasil

O Poder Legislativo, pela sua essência, cria normas dotadas de abstração e generalidade. Assim, uma norma criminalizadora no âmbito dos games, afetaria todos os jogos indistintamente, e, por consequência, ameaçaria a liberdade de expressão nesse setor. (NEVES, 2014).

Ao contrário das decisões judiciais que são pautadas pelo devido processo legal, as leis que serão apresentadas atacam todos os jogos considerados violentos, sem se atentar para as particularidades de cada espécie. Até o momento nenhum projeto de lei, com o objetivo de restringir o comércio de jogos eletrônicos sob o enfoque da violência, foi aprovado, mas no histórico do legislativo há 13 projetos de leis oriundos da Câmara dos Deputados e um projeto de lei de iniciativa do Senado Federal (Projeto de Lei Nº 170, de 2006) que tratam sobre tal temática.

Analisando as justificativas apresentadas pelos deputados é possível perceber que os projetos de lei se baseiam em generalizações e estereótipos criados em torno da figura do videogame, bem como se amparam na recorrente tese de que os jogos violentos são impróprios para o consumo e estimulam a prática de crimes (CAMPOS, 2010). De maneira resumida, os mais importantes projetos oriundos da Câmara dos Deputados são:

PL 1654/1996 – Proíbe a fabricação, importação e comercialização de jogos eletrônicos e programas de computador de conteúdo obsceno ou violento.

PL 3611/2000 – Proíbe a venda e o aluguel de fitas de videogame de conteúdo violento a menores de 21 anos.

PL 2566/2000 – Estabelece penalidade a quem permitir o acesso de adolescente menor de 16 anos a jogos eletrônicos que incentivem a violência.

PL 4932/2005 – Proíbe a frequência e o manuseio nos estabelecimentos comerciais e clubes de lazer, por crianças e adolescentes, de programas informatizados de jogos de quaisquer espécies que induzam ou estimulem a violência.

PL 5712/2005 – Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências.

PL 6868/2006 – Obriga os estabelecimentos que exploram jogos eletrônicos com temas de violência ou atentatórios à moral a destinarem área restrita para esse fim. Adicionalmente, proíbe a venda desses jogos às crianças e adolescentes.

PL 7319/2010 – Disciplina a organização e funcionamento de estabelecimento comercial, quanto à proibição de locação e venda de videogames que contenham cenas de violência.

PL 1577/2019 – 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, que 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.

É evidente que não existem diretrizes objetivas para definir o que é obsceno e o que é violento nesses projetos de lei. A técnica legislativa é péssima e inaceitável para uma legislação de caráter penal (KHALED, 2018, p. 175).

De maneira similar, isso ocorre no Senado Federal por meio do Projeto de Lei nº 170, de 2006, de autoria do Senador Valdir Raupp. Seu intuito é alterar o art. 20 da Lei nº 7.716/89 (popularmente conhecida como Lei do Racismo) para incluir, entre os crimes nela previstos, o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos. Em sua justificativa o senador aponta que: “Tal proibição decorre do fato de os citados jogos de videogame, objeto dessas operações, veicular ideias e mensagens

preconceituosas, portanto incompatíveis com a ordem constitucional e jurídica brasileira” (RAUPP, 2006).

Mais uma vez o legislador mostra total desconhecimento ao assunto e se deixa levar por falácias promovidas pelo pânico moral, incorporando inclusive a ideia absurda de que videogames promovem discursos preconceituosos. Felizmente o projeto foi analisado pela Comissão de Constituição e Justiça e por meio do Requerimento nº 99, de 2012, da lavra do próprio Senador Valdir Raupp, foi arquivado no dia 29/03/2012 em caráter definitivo, com fundamento no art. 256, do Regimento Interno do Senado Federal.

Visto isso, apesar do pequeno progresso, pode-se concluir que as discussões sobre a temática dos jogos eletrônicos têm muito a evoluir. O Poder Legislativo assim como os demais poderes ainda demonstra despreparo na análise desse tema. Os principais desafios a serem enfrentados são o de se evitar a utilização de valores morais e estereotipados para propor intervenções tão graves e evitar sucumbir ao pânico moral desenvolvido em torno dos videogames.

Para que isso seja alcançado é necessário desmistificar premissas equivocadas sobre o mundo dos games, e eliminar sua ideia de relação “causa e efeito” com a violência. Esse, inclusive, será o objetivo do próximo tópico, no qual além de demonstrar como as proibições são medidas radicais e desnecessárias, irá, também, apresentar os benefícios que os jogos eletrônicos podem trazer.

3 UTOPIAS E VERDADES SOBRE OS ATAQUES DE VIOLÊNCIA: OS BENEFÍCIOS DOS VIDEOGAMES

Como abordado anteriormente, é perceptível que algumas premissas incorretas sobre os videogames geram consequências que tolhem o direito fundamental da liberdade de expressão artística, contido no inciso IX do artigo 5º, da Constituição Federal.

Inicialmente pode-se demonstrar que o público alvo dos jogos eletrônicos não é composto predominantemente por crianças e adolescentes, os quais se encontram

em fase de formação psicológica e merecem ser resguardados de conteúdos inadequados. Ao contrário do que foi defendido na maioria das decisões judiciais proibicionistas, pesquisas revelam que a idade média do jogador de videogame passou a ser de 35 anos (GAUDIOLI, 2010). Fato esse que já chamou a atenção de diversas produtoras, que preparam lançamentos exclusivos para essa faixa etária, respeitando as classificações indicativas.

Assim, não se pode ignorar o fato de que houve uma sensível mudança no público dos jogos desde a sua idealização, no final da década de 1940, até os dias de hoje (CAMPOS, 2010). Isso demonstra que o controle deve existir apenas para proteger o desenvolvimento infantil e não a proibição dos jogos em sua integridade a todos os públicos.

Um segundo pressuposto e o mais importante a ser esclarecido é o de que jogos considerados controversos, como os que tratam de violência, sexo ou drogas, causariam malefícios ao jogador e incitariam até a prática de crimes. Gerando uma suposta relação de causa e efeito que nunca foi comprovada. Exemplificando e contrariando as afirmações de que videogames estão relacionados ao aumento da violência, pode-se perceber que nos últimos 20 anos, crimes violentos diminuíram dramaticamente, mesmo com os videogames explodindo em popularidade (MARKEY, 2014). Ora, desde 1992, os crimes violentos nos Estados Unidos diminuíram impressionantes 42%; no mesmo período as vendas de videogames aumentaram 267% (MARKEY; MARKEY; FRENCH, 2015)

O mesmo pode ser observado nos meses seguintes ao lançamento de videogames violentos populares, no qual para a surpresa dos críticos, os lançamentos coincidem com a diminuição de homicídios, como por exemplo após a estreia de *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Grand Theft Auto IV*, and *Call of Duty Black Ops*, houve 616 homicídios a menos do que teriam ocorrido no mesmo período de tempo (MARKEY; MARKEY; FRENCH, 2015).

A queda da violência foi uma surpresa para alguns pesquisadores e para a própria mídia, visto que estavam prevendo uma grande onda de crimes no país, supostamente ligada ao devido aumento da popularidade de televisão e videogames

violentos; fato que não ocorreu (FERGUNSON; MARKEY, 2017). Contudo, há alguns estudos científicos que supostamente comprovam a relação de causa e efeito entre o uso de jogos violentos e a prática de atos violentos. Como exemplo, pode-se citar o defensor da periculosidade dos jogos violentos Craig A. Anderson, o qual afirma que as evidências sugerem fortemente que a exposição à videogames violentos é um fator de risco para o aumento do comportamento agressivo, da percepção agressiva e de efeitos agressivos, bem como pelo decréscimo da empatia e do comportamento social (ANDERSON, 2010, p.1). Em que pese tais argumentos, as linhas de estudo que defendem a periculosidade não possuem consenso na comunidade acadêmica e são alvos de diversas críticas e questionamentos em relação a sua metodologia, muitas vezes precisando se retratar em relação aos resultados positivos.

Nesse sentido, Freedman advoga que os estudos existentes são muito pouco significativos ou sofrem de sérios problemas de metodologia e que pouca atenção foi dada para os jogos similares aos violentos, de modo que se falha ao verificar se é o elemento violência seria o que induz a agitação no jogador (FREEDMAN, 2012).

Um dos mais recentes estudos sobre este tema, é da Universidade de Oxford, o qual se trata de uma pesquisa, feita com mais de mil adolescentes e seus pais, na qual indica que os jovens que jogam videogame regularmente não são mais propensos à violência do que aqueles que não o fazem. Para os pesquisadores, os jogadores até podem manifestar sentimentos de raiva por conta de alguma frustração no jogo, mas esse comportamento não tem relação direta com ações agressivas na vida real (PRZYBYLSKI; WEINSTEIN, 2019). E complementam afirmando que estudos anteriores podem ter sido conduzidos por pesquisadores que já tinham algum tipo de preconceito sobre o assunto e, por conta disso, os resultados foram distorcidos.

Na mesma linha teórica, o estudo publicado pelo periódico estadunidense *Criminal Justice and Behavior* investigou a temática dos videogames juntamente com o histórico de exposição à violência familiar e de comportamento agressivo. Apurou-se que nos casos em que não havia a exposição a essas mazelas a

predição dos sujeitos por crimes violentos era aproximadamente nula (FERGUSON et al., 2008).

Em 2018, outro estudo, conduzido pelo Instituto Max Planck de Desenvolvimento Humano na Alemanha, também não encontrou evidências de correlação entre jogos violentos e comportamento agressivo (KÜHN et al., 2018).

Assim sendo, fica evidenciado que a relação de causa e efeito entre videogames e violência não é cientificamente comprovada; muito pelo contrário, os jogos contribuem mais para redução de crimes que para fomentá-los.

Apesar disso e da esmagadora quantidade de evidências de que o mundo não está mais perigoso por causa dos games, muitos ainda acreditam que os jogos violentos são a principal causa de uma forma hedionda de violência, que são os tiroteios em escolas. Por esse motivo, abordar-se-á no próximo tópico os fundamentos sobre a não relação entre jogos violentos e criminalidade escolar.

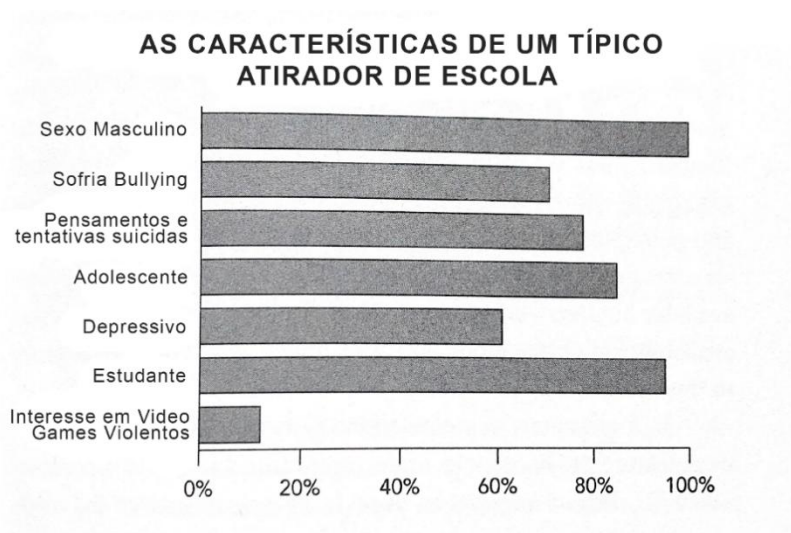
3.1 A não responsabilidade dos jogos violentos nos tiroteios em escolas

Sempre que ocorre um atentado terrorista, como por exemplo, tiroteios em escolas, o assunto dos videogames ganha força na mídia, e aproveitando o momento de vulnerabilidade e luto, oportunistas transformam os games em “bodes expiratórios”.

Tragédias coletivas em escolas deveriam trazer debates sobre outros assuntos como, por exemplo, o controle na aquisição de armas de fogo. A defesa que envolve os jogos eletrônicos como protagonistas da criminalidade escolar permite uma resposta simples e célere para um problema grave e profundo, que se resolvido impediria novas tragédias (STERNHEIMER, 2007). Porém quando se analisa o perfil dos atiradores tanto em casos isolados quanto numa escala geral, percebe-se que na verdade eles são motivados por outros fatores, como *bullying*, depressão e violência no ambiente doméstico e apenas uma pequena quantidade tem relação com videogames violentos (FERGUSON; MARKEY, 2017).

Estudo realizado pelo serviço secreto estadunidense, com o objetivo de prevenir a violência e identificar futuros infratores, analisou diversos atentados em escolas, inclusive o famoso de Columbine, contando com 37 incidentes e 41 indivíduos (WASHINGTON, 2007). Ele consistiu no exame de boletins escolares e policiais, além da análise dos julgamentos e informações sobre a saúde mental dos atiradores, e em alguns casos, entrevista com o criminoso; com isso foi possível traçar o perfil de um típico atirador de escola, que pode ser demonstrado no gráfico a seguir:

Gráfico 2 – As características de um típico atirador de escola



Fonte: Why the war on violent video games is wrong, moral combat (FERGUNSON; MARKEY, 2017, p. 109).

Como pode ser visto no gráfico anterior, os atiradores de escolas são geralmente homens, que sofreram *bullying* de seus colegas e que tiveram experiências suicidas, muitas vezes com histórico de depressão e doenças mentais. Ainda é possível perceber que, ao contrário do que é propagado pela mídia, menos de 20% dos atiradores possuem interesse em videogames violentos.

Com tais argumentos torna-se difícil responsabilizar os jogos por tragédias dessa magnitude, inclusive como será visto a seguir eles contribuem mais para redução de crimes do que para sua causa. Isso se dá, pois o público alvo dos

videogames violentos, ou seja, o típico *gamer* (homem entre quinze e vinte nove anos) é exatamente o público mais propício a sofrer e cometer crimes.

Os jogos mantêm esse público entretido e fora das ruas, sendo assim são, involuntariamente, um programa de redução da violência, sem impostos (MCCORD; WIDOM; CROWELL, 2001), além de propiciar outros benefícios que serão expostos no próximo tópico.

3.2 Aperfeiçoamentos físicos e mentais a partir do uso de videogames e mecanismos de segurança para seu melhor aproveitamento

Utilizados com moderação, os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta poderosa para ajudar a desenvolver certas habilidades; isso porque trazem regras, informações complexas e a necessidade de raciocínio lógico rápido. Além disso, contribuem para o desenvolvimento do caráter social.

Pesquisadores concluíram que pessoas mais jovens, muitas vezes tímidas, utilizam jogos para criar e manter amizades. Além disso, crianças com autismo encontram no universo virtual, provido pelos videogames, um local menos ameaçador para desenvolver suas habilidades sociais (DURKIN, 2010).

Os jogos também são apontados como detentores de potencial terapêutico. Foi constatado em um estudo com 112 crianças que o uso do videogame diminuiu a ansiedade no período pré-operatório e durante a indução anestésica (PATEL ET AL., 2006). Além disso, existe evidência de que jogar videogames pode prevenir o declínio cognitivo, melhorando a memória e a atenção em adultos e idosos, inclusive evitando o desenvolvimento de Alzheimer (CHANDRAMALLIKA BASAK et al., 2009). Entretanto, a importância do ambiente para a transferência de habilidades de jogos eletrônicos para o mundo real é provavelmente mais evidente nos domínios da cirurgia médica. Possivelmente, cirurgiões que se aquecem com jogos de ação são melhores em realizar certos tipos de operações, cometendo menos erros e as realizando mais rapidamente (GIANNOTTI et al., 2013).

Os jogos podem ser citados como uma estratégia pedagógica, na forma de melhorar o trabalho dos educadores, aumentando o interesse nas aulas e estimulando o aprendizado. Aliás, com o auxílio da tecnologia, os jogos educativos são usados para que o aluno aprenda e absorva as matérias com maior fixação do conteúdo, por conta da aproximação que causa. Da mesma forma, auxilia a educar sobre as vitórias, as derrotas, a honestidade e o jogo limpo. As crianças, por meio do game, aprendem que perder também faz parte da vida real, sendo possível recomeçar, assim como na vida (MALUF, 2010).

Como demonstrado, os videogames podem trazer diversos aprimoramentos físicos e mentais, para todas as faixas etárias. Entrementes, para melhor aproveitá-los, é necessário utilizá-los com moderação, principalmente com as crianças nas quais pais devem escolher os jogos mais adequados para as suas idades, porquanto, o artigo 1634, inciso I, do Código Civil, determina que compete aos pais, quanto à pessoa dos filhos menores, dirigir-lhes a criação e educação.

Para realizar as escolhas os pais podem recorrer às classificações indicativas, que possuem critérios objetivos, feitos por pessoas especializadas, na classificação de materiais violentos, sendo uma ferramenta valiosa no momento de escolher os conteúdos.

Apesar disso, a melhor forma de determinar se um jogo é adequado ou não ao filho menor é experimentá-lo com o próprio filho, considerando que uma resposta genérica do Estado – balizada por critérios gerais – nunca será tão eficaz quanto o olhar atento da família, já que crianças e adolescentes apresentam características e processos de amadurecimento singulares (CAMPOS, 2010).

Outra preocupação que devem estar no radar dos pais é em relação ao tempo gasto jogando videogames, embora o patológico vício por jogos eletrônicos seja raro (DESAI et al, 2010), ainda devem-se tomar algumas medidas protetivas para evitá-lo.

Remover totalmente o acesso aos jogos nunca é melhor estratégia; o que pode ser feito é a criação de um sistema de recompensas, no qual o acesso aos jogos é garantido se cumpridos certos requisitos, por exemplo, uma hora de tarefas

escolares, pode ser recompensada por meia hora de jogos (FERGUNSON; MARKEY, 2017, p.197). As notas acima de 8,0 podem levar a uma hora a mais nos finais de semana.

Mesmo que bem simples, estabelecer limites e atividades menos prazerosas em ordem para jogar videogames se provou ser muito efetivo em ajudar famílias a equilibrar o uso de mídias e o cumprimento de responsabilidades (LEONARD, 2021). Em síntese, sempre as conversas amigáveis são mais efetivas que as restrições, isso mostra que aliando o uso de informações corretas e de fontes seguras, com as orientações apresentadas acima, os videogames só têm a agregar para o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de os inúmeros benefícios demonstrados e da inegável relevância econômica e artística, desde seu surgimento há mais de quarenta anos, os jogos eletrônicos são objeto de debate sobre a sua influência no comportamento dos jogadores. Entretanto, enquanto o estado das pesquisas permanecer no ponto atual, não há razão para assumir que jogos violentos tenham efeitos criminológicos e se impor qualquer espécie de censura, que de algum modo atinja a liberdade de expressão artística de seus criadores. Mesmo assim, a sociedade, impulsionada pelas mídias sensacionalistas, continua imputando aos jogos eletrônicos o protagonismo das tragédias ocorridas, geralmente partindo de convicções morais e próprias, sem nenhum cunho científico.

As medidas tomadas pelos poderes Judiciário e Legislativo brasileiros na suposta intenção de assegurar a proteção integral de crianças e adolescentes são inadequadas, tanto em sua essência, quanto em seu plano de eficácia. Inclusive, medidas proibicionistas têm o efeito contrário do esperado, aumentando a procura do que é proibido. Nesse sentido, censurar um jogo é remetê-lo à periferia do direito e à clandestinidade da internet, na qual o Estado tem pouco controle e a difusão de conteúdo é quase que imediata.

Em contraste, foi destacado que os jogos em geral são conhecidos por encorajar o trabalho em equipe, desencadear decisões intuitivas, explorar a criatividade, testar as habilidades matemáticas e linguísticas, além de aprimorar a coordenação dos olhos, trazendo benefícios pessoais e profissionais. Dessa forma, com informações adequadas como as classificações indicativas, pais podem aproveitar dos videogames como uma ferramenta complementar na educação saudável e responsável de seus filhos.

Em síntese, conclui-se que os videogames, inclusive os violentos, se utilizados de forma correta, possuem um papel mais relevante na prevenção da violência do que em sua causa, pois o verdadeiro perigo está no discurso irresponsável e estereotipado que o criminaliza.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Craig et al. **Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review.**

BRASIL. **Projeto de Lei 1675/1996.** Diário da Câmara dos Deputados, Poder Legislativo. Brasília, 12 abr. 1996.

CAMPOS, Victor. **Liberdade de Expressão e a Proibição dos Jogos Eletrônicos.** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2010. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16799/16799.PDF>. Acesso em: 24 jun. 2021.

CHANDRAMALLIKA Basak, BOOT, W. R., Voss, M., & KRAMER, A. F. (2009). **Can Training in a Real-Time Strategy Video Game Attenuate Cognitive Decline in Older Adults?** Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/23784173_Can_Training_in_a_Real-Time_Strategy_Video_Game_Attenuate_Cognitive_Decline_in_Older_Adults. Acesso em: 24 jun. 2021.

COHEN, S. (2011). **Folk Devils and Moral Panics**. Disponível em: <https://doi.org/10.4324/9780203828250>. Acesso em: 24 jun. 2021.

DURKIN, K. Videogames and Young People with Developmental Disorders. **Review of General Psychology**, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/a0019438>. Acesso em: 24 jun. 2021.

EBERT, R. **Death Race 2000 movie review & film summary (1975)**. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/reviews/death-race-2000>. Acesso em: 24 jun. 2021.

FERGUNSON, Christopher. **Video Games Don't Make Kids Violent**: Despite grave concerns that violent video games lead to aggression, the research suggests otherwise. *Time*. 07 dez 2011. Disponível em: <http://ideas.time.com/2011/12/07/video-games-dont-make-kids-violent/>. Acesso em: 24 jun. 2021.

GAUDIOSI, **Nova leva de games de combate mira no público acima dos 30**. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/nova-leva-de-games-de-combate-mira-no-publico-acima-dos-30-3065489>. Acesso em: 24 jun. 2021.

GIANNOTTI, D., ET AL. **Play to Become a Surgeon: Impact of Nintendo Wii Training on Laparoscopic Skills**. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0057372>. Acesso em: 24 jun. 2021.

KENT, S. L. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. New York: Three Rivers Press, 2001

KHALED JUNIOR., Salah H **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. Grupo Editorial Record/Civilização Brasileira. 1 edição. Rio de Janeiro. 2018.

LEONARD, J. (2021). **Reducing Media Viewing: Implications for Behaviorists**. *Journal of Early and Intensive Behavior Intervention*. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ84677>. Acesso em: 24 jun. 2021.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano.** 2003.

MARKEY, Patrick; MARKEY, Charlotte; FRENCH, Juliana. **Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data.** Psychology of Popular Media.

MARKEY, Patrick M.; FERGUSON, Christopher J. **Moral combat: why the war on violent video games is wrong.** BenBella Books, Inc. Dallas. 2017.

MCCORD, J., WIDOM, C. S., & CROWELL, N. A. (2001). **Juvenile Crime, Juvenile Justice. Panel on Juvenile Crime: Prevention, Treatment, and Control.** National Academy Press, 2101 Constitution Avenue, NW, Washington, DC, 20418.

NEVES, Rafael. **Jogos eletrônicos: o papel do direito nesse novo cenário tecnológico.** Universidade Federal de Juiz de Fora. 2014 Disponível em: <http://repositorio.ufjf.br:8080/jspui/bitstream/ufjf/4118/1/rafaelnevesdesouza.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2021.

PATEL, A. et al. 2006. Distraction with a hand-held video game reduces pediatric preoperative anxiety. **Pediatric Anesthesia.** Disponível em <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2010-2014/10ASISBSRS.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2021.

PRZYBYLSKI, A. K., & WEINSTEIN, N. **Violent Video Game Engagement Is Not Associated with Adolescents' Aggressive behaviour:** Evidence from a Registered Report. Royal Society Open Science. Disponível em: <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 24 jun. 2021.

STERNHEIMER, K. **Do Video Games Kill?** Disponível em: <https://doi.org/10.1525/ctx.2007.6.1.13>. Acesso em: 24 jun. 2021.

THE NEW YORK TIMES. **"Death Race"**. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1976/12/28/archives/death-race-game-gains-favor-but-not-with-the-safety-council.html>. Acesso em: 24 jun. 2021.



WASHINGTON, D. C. .**The final report and findings of the safe school initiative:** implications for the prevention of school attacks in the United States secret service and united states department of education. Disponível em: <https://www2.ed.gov/admins/lead/safety/preventingattacksreport.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2021.

Recebido em 12/03/2021

Publicado em 03/09/2021