

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO – UNDB
CURSO DE DIREITO

JÚLIO CÉSAR LAGO SARAIVA

A INVERSÃO DAS INFLUÊNCIAS: os jogos eletrônicos em face dos valores familiares na externalização social de delitos cometidos por jovens à luz das teorias de Émile Durkheim.

São Luís

2022

JÚLIO CÉSAR LAGO SARAIVA

A INVERSÃO DAS INFLUÊNCIAS: os jogos eletrônicos em face dos valores familiares na externalização social de delitos cometidos por jovens à luz das teorias de Émile Durkheim.

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Direito do Centro universitário Unidade de Ensino superior Dom Bosco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Me. Rafael Moreira Lima Sauaia.

São Luís

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Centro Universitário – UNDB / Biblioteca

Saraiva, Júlio César Lago

A inversão das influências: os jogos eletrônicos em face dos valores familiares na externalização social de delitos cometidos por jovens à luz das teorias de Émile Durkheim. / Júlio César Lago Saraiva. — São Luís, 2022.

53 f.

Orientador: Prof. Me. Rafael Moreira Lima Sauaia.
Monografia (Graduação em Direito) - Curso de Direito –
Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco –
UNDB, 2022.

1. Influência social. 2. Jogos eletrônicos. 3. Crimes violentos.
4. Fato social. I. Título.

CDU 343.9:796

JÚLIO CÉSAR LAGO SARAIVA

A INVERSÃO DAS INFLUÊNCIAS: os jogos eletrônicos em face dos valores familiares na externalização social de delitos cometidos por jovens à luz das teorias de Émile Durkheim.

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Direito do Centro universitário Unidade de Ensino superior Dom Bosco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Aprovado em 12/12/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Rafael Moreira Lima Sauaia (Orientador)

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

Ma. Daniela Ferreira dos Reis

Membro Externo

Prof. Me. Werdeson Mário Cavalcante Olímpio

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco - UNDB

À Deus, minha mãe, meus irmãos e amigos.

AGRADECIMENTOS

Agradecer primeiramente a Deus, por me proporcionar o término desse suado curso de direito em uma faculdade de excelência que é a UNDB. Agradecer pela Sua eterna bondade, me proporcionando vitórias ao longo de toda a minha trajetória acadêmica. No mais, lembrar de minha família, como propulsora dos meus sonhos, sendo minha base diária para ser uma pessoa melhor, em especial à minha mãe, que tanto lutou e luta por mim todos os dias, no qual a amo.

Agradecer aos meus amigos da UNDB, à Elayne, Diego, Noé e Carol, especialmente, no qual tive mais contato durante esses anos de curso. Espero continuar a amizade após a conclusão do curso. Aos professores: Maria do Socorro, por ter me dado a oportunidade de me apaixonar de vez pelo direito penal, lecionando em direito penal especial I; Amanda Thomé, por ser excelente professora na disciplina de direitos fundamentais; e Arnaldo Vieira, por ser um excelente coordenador, que de fato sentirei saudades.

Aos novos amigos que fiz nesses últimos tempos, como Mariana Freitas, que é uma menina esforçada, muito especial para mim, sendo super gente boa o tempo todo e à minha amiga Júllice, que conheci na PGE/MA e sinto enorme carinho pela sua vida, sabendo que Deus a levará muito longe em seu caminho acadêmico e cristão. À Defensoria Pública, na pessoa do meu antigo supervisor e amigo Pablo Camarço, que muita visão me proporcionou sobre os concursos públicos e modo de vida cristão.

À Procuradoria Geral do Estado do Maranhão, pois me deu novas visões de como se deve atuar na proteção ao erário e direitos mínimos dos cidadãos, em especial na pessoa do procurador e amigo Gustavo Saboia, por todo seu conhecimento em concursos públicos e pelas várias partidas de xadrez. Bem como, à Núbia e Luciana Cardoso, ambas do Centro de Estudos da PGE/MA, por serem excelentes profissionais, amigas e acreditarem sempre em mim.

Agradecer ao meu orientador Rafael Sauaia, por ser o orientador da Liga Universitária de Direito Penal, no qual se empenha tanto em um projeto que ajudei a fundar, bem como por aturar meus erros acadêmicos e de escrita do dia a dia. Às minhas amigas Úrsula e Nauzica, que são pessoas super especiais para mim e que com toda certeza irei guardar no meu coração por muito tempo, sendo uma família para mim já. Ao meu amigo Árlon, por ser um dos meus melhores amigos de infância e jogar comigo Pokémon Unite, Arena of Valor e Free Fire, sendo uma grande dupla.

Agradecer à vida, por ter me proporcionado momentos maravilhosos, apesar das diversas batalhas.

“Bendito seja o SENHOR, minha rocha, que
ensina as minhas mãos para a peleja e os meus
dedos para a guerra;” – Salmos 144:1

RESUMO

Os jogos eletrônicos são bem populares entre as crianças e adolescentes. Fazem parte do desenvolvimento emocional e psíquico de cada jovem, como fator externo do ambiente familiar. Na formação de cada pessoa, há influências internas e externas que consolidam a personalidade individual, estabelecendo ao longo do tempo características pessoais, como se a pessoa será violenta, calma, vingativa ou possuente de outras emoções. Nesse diapasão, com recorrentes casos que ligam jogos eletrônicos a práticas de crimes, se fez necessário o estudo sobre os potenciais fatores influenciadores que tais jogos possuem. À luz da teoria do fato social de Émile Durkheim, a prática de condutas entre crianças e adolescentes gamers mereceram ser estudadas, com o fim de se verificar se o cometimento de um crime, por exemplo, é decorrente de uma influência externa ou já se possui contorno de um fato social, quando associado a outros psicológicos e familiares. Ademais, soube-se que o direito não somente interfere na vida social de modo genérico, mas em casos específicos, regulando inclusive o uso de videogames pelos jovens. Com efeito, o objetivo geral da pesquisa foi analisar a possível influência dos jogos eletrônicos de gênero violento no cometimento de crimes por jovens gamers, relacionando-se à teoria do fato social de Émile Durkheim. A metodologia utilizada no trabalho foi a do tipo exploratória, sendo utilizado o procedimento bibliográfico e a análise de casos reais no estímulo da compreensão do tema. O método empregado foi do tipo indutivo, no qual teve como propósito explicar o conteúdo a partir de eventos e observações, gerando uma conclusão acerca do problema levantado. Outrossim, concluiu-se que os jogos eletrônicos, por si só, não corroboram na prática de crimes por jovens gamers. Há a necessidade de outros tipos de influências, como os familiares e psicológicos, no qual somado com o jogo eletrônico, poderá sim ocasionar a prática de crimes. Portanto, não se revela como um fato social, mas mera influência sobre a pessoa.

Palavras-chaves: Influência social; jogos eletrônicos; crimes violentos; fato social; Émile Durkheim.

ABSTRACT

Electronic games are very popular among children and teenagers. They are part of the emotional and psychic development of each young person, as an external factor of the family environment. In the formation of each person, there are internal and external influences that consolidate the individual personality, establishing over time personal characteristics, such as whether the person will be violent, calm, vengeful or possessing other emotions. In this vein, with recurrent cases linking electronic games to criminal practices, it was necessary to study the potential influencing factors that such games have. In the light of Émile Durkheim's theory of the social fact, the practice of behavior among gamer children and adolescents deserved to be studied, in order to verify whether the commission of a crime, for example, is due to an external influence or if it already has outline of a social fact, when associated with other psychological and family ones. Furthermore, it was known that the law not only interferes in social life in a general way, but in specific cases, even regulating the use of video games by young people. Indeed, the general objective of the research was to analyze the possible influence of violent electronic games on the commission of crimes by young gamers, relating to Émile Durkheim's theory of the social fact. The methodology used in the work was of the exploratory type, using the bibliographic procedure and the analysis of real cases in order to stimulate the understanding of the theme. The method employed was of the inductive type, in which the purpose was to explain the content from events and observations, generating a conclusion about the problem raised. Furthermore, it was concluded that electronic games, by themselves, do not corroborate the practice of crimes by young gamers. There is a need for other types of influences, such as family and psychological influences, which, together with the electronic game, can indeed lead to the commission of crimes. Therefore, it is not revealed as a social fact, but a mere influence on the person.

Keywords: Social influence; electronic games; violent crimes; social fact; Emile Durkheim.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANCINE	Agência Nacional de Cinema
ANDI	Agência de Notícias dos Direitos da Infância
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
STF	Supremo Tribunal Federal
TRF	Tribunal Regional Federal

SÚMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	O AMBIENTE SOCIAL, EM ESPECIAL O FAMILIAR, COMO IMPACTO NA MENTALIDADE DE PESSOAS AO COMETIMENTO DE CRIMES	15
2.1	Noções basilares sobre a sociedade	15
2.2	A família como núcleo da sociedade brasileira e o papel do criminoso na sociedade	16
2.3	As fases de desenvolvimento de um indivíduo e a formação de uma mentalidade criminosa	19
3	A MOTIVAÇÃO DE CRIMES RELACIONADOS A JOGOS ELETRÔNICOS DE GÊNERO VIOLENTO E A INTERFERÊNCIA DO DIREITO NO CASO	24
3.1	Noções sobre o surgimento do Direito e sua evolução	24
3.2	Análise descritiva de casos de crimes envolvendo jogos eletrônicos e as intervenções situacionais do direito	27
4	A TEORIA DO FATO SOCIAL DE ÉMILE DURKHEIM NA EXPLICAÇÃO DAS CONDUTAS DELITUOSAS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES GAMERS	37
4.1	Análise sociológica sobre Émile Durkheim e os fundamentos da teoria do fato social	37
4.2	O fato social compreendido nas condutas delituosas de crianças e adolescentes gamers	41
5	CONCLUSÃO	47
	REFRÊNCIAS	49

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano dos jovens na atualidade. Alguns se divertem com games de gênero mais leve, sem violência ou conteúdo sexual, como Minecraft e Subway Surf. Já outros preferem jogos mais pesados, como GTA V e Assassin's Creed, que possuem conteúdo mais violento. Ademais, ressalta-se que durante a adolescência, compreendida entre os doze a dezoito anos de idade incompletos, há maior carga de experiências e, conseqüentemente, influências negativas ou positivas, no qual os jogos estão incluídos.

Tais influências não são decorrentes de um único fator. Pelo contrário, por variados motivos, como o ambiente familiar, as relações sociais fora de casa, os hábitos e principalmente pelo que o jovem faz. Recortando-se à temática de influência aos indivíduos que jogam jogos eletrônicos de forma habitual ou viciada, notam-se comportamentos mais agressivos e sentimentos de aversão aos seus familiares, merecendo um maior destaque nesse nicho.

Comumente, tornam-se notícias casos de jogadores de jogos eletrônicos envolvidos em crimes violentos, como foi o ocorrido no Estado de São Paulo, em que um estudante matou uma gamer que conheceu pela internet, de 19 anos de idade. No contexto apurado, a jovem Ingrid era jogadora do jogo Call of Duty, pelo time da FBI E-Sports, enquanto o autor do delito era do time rival, a Games Elite. Se conheceram durante partidas do jogo, que é de gênero violento, e o mesmo decidiu ir atrás da vítima e matá-la, sem motivação aparente.

Outro caso foi o do adolescente de 13 anos, chamado Marcelo Pesseghini, que matou seus pais, ambos policiais, com um tiro na cabeça e depois se matou. Durante a apuração do crime, na fase de inquérito policial, os investigadores de polícia acharam uma foto de perfil do autor na rede social Facebook que retratava o jogo Assassin's Creed. Atinente a isso, questiona-se: qual o papel exercido pelos jogos eletrônicos, de conteúdo violento, diante de crimes contra a vida praticados por jovens?

Em hipótese levantada, chega-se à afirmação de que os jogos que possuem um conteúdo mais sensível, que expõe violência, possam influenciar indivíduos que já estão habituados com cenas envolvendo cometimento de crimes, principalmente os contra a vida. Trata-se de um fomento ao jovem, visto o presenciamento de cenas violentas todos os dias ao jogar e criarem a coragem necessária para a prática delituosa. Da mesma forma, se ressalta que dentre as fases de crescimento e amadurecimento da pessoa, é na adolescência a fase de maior conhecimento e mudanças da mentalidade, podendo ser influenciado com coisas boas ou ruins. Destarte, os jogos podem influenciar os jovens, no qual, quando somado a outros fatores,

ensejam a prática de crimes, merecendo especial destaque em análise à luz da teoria do fato social de Émile Durkheim, quanto a questão de ser mera influência ou um fato social tais condutas.

Assim, o objetivo geral consiste em analisar a existência de possível influência de que os jogos eletrônicos de gênero violento possuem sobre jovens gamers que cometem crimes de natureza violenta. Por objetivos específicos, descrever o ambiente social, em especial o familiar, como impacto na mentalidade de pessoas no consentimento de crimes; estudar a motivação de crimes relacionados a jogos eletrônicos de gênero violento e a interferência do direito no caso; e, por fim, discorrer sobre a teoria do fato social de Émile Durkheim na explicação das condutas delituosas de crianças e adolescentes gamers.

Não obstante, estudar sobre as ações de jovens gamers em um contexto familiar e social, na prática de crimes, à luz da teoria de Émile Durkheim e os demais casos exemplificativos importa à psicologia forense, pois é ramo da ciência jurídica que se atenta a saber quais os motivos que levam um sujeito a matar alguém, aprofundando-se nas circunstâncias do crime, com uma perspectiva mais subjetiva. Nesta senda, a abordagem também repousa sobre a sociologia, a partir da análise geral sobre a sociedade, suas características e principais elementos, como a família, e também ao direito, pois regula a vivência social das pessoas, inclusive sobre os jogos.

Ademais, este trabalho possui uma linha de pesquisa que tem como objeto de estudo os jogadores de jogos eletrônicos de viés violento e o comportamento destes indivíduos, relacionando-se a práticas criminosas. Nessa esteira, possui estudo sobre a família e as influências decorrentes desta, haja vista a importância que possui no desenvolvimento cognitivo e emocional de uma criança e adolescente.

Nesse ínterim, trata-se ainda de uma inspiração pessoal, pois a escolha remonta uma vida de gamer, dos mais variados gêneros. Os acontecimentos de jovens mortos no contexto de jogos que expõem violência levantaram questionamentos sobre a influência que um jogo possui sobre um indivíduo que comete um crime. Espera-se que a partir da leitura, se esclareça às pessoas que jogam, que o jogo eletrônico de viés violento pode ou não influenciar seus usuários no consentimento de crimes.

O presente trabalho utilizará a classificação de pesquisa do tipo exploratória, cujo principal objetivo reside no aprimoramento de ideias ou descobrimento de outras instituições. Ademais, dentro da pesquisa exploratória, este trabalho será desenvolvido especificamente com procedimento bibliográficos e de análises de exemplos que estimulem a compreensão. Trata-se justamente de estudos por livros, artigos científicos, legislações, revistas, bem como análise de

exemplos práticos sobre o tema que venham a clarificar o entendimento do leitor. Por término, o método será o indutivo, tendo o propósito de explicar o conteúdo das premissas, analisando casos particulares e gerando conclusões a estes.

Outrossim, os capítulos desenvolvidos se estruturaram nos objetivos retromencionados, sendo especificados na medida da construção do raciocínio sobre o objetivo geral. Diante disso, no primeiro capítulo há uma discussão sobre as bases sociais, em especial a família, como construção da personalidade de uma pessoa, corroborando diretamente no desenvolvimento psicossocial. Após, no segundo capítulo, há uma abordagem de casos reais sobre envolvimento de crianças e adolescentes, jogadores de jogos eletrônicos, com mortes violentas, desenvolvendo o pensamento do papel do direito como interventor desses tipos de ocorrências.

Por fim, no terceiro capítulo, nota-se o estudo acerca do fato social de Émile Durkheim e as peculiaridades que possui em relação a determinadas explicações de condutas. Dentre elas, se tenta interligar a prática de possíveis crimes que jovens cometeram, quando relacionados a jogos eletrônicos de cunho ríspido, e a teoria durkheimiana, bem como os demais comportamentos dessas pessoas perante a sociedade.

2 O AMBIENTE SOCIAL, EM ESPECIAL O FAMILIAR, COMO IMPACTO NA MENTALIDADE DE PESSOAS AO COMETIMENTO DE CRIMES

Neste capítulo serão apresentadas as nuances sobre o surgimento da sociedade e seus fenômenos decorrentes, explicitando as diversificações, de forma exemplificativa, de diferentes épocas. Não obstante, haverá a discussão sobre um dos importantes elementos da sociedade: a família. Esta, por sua vez, terá enfoque no cenário brasileiro, e será relacionada aos aspectos psicológicos criminais. Por fim, se analisará as nuances sobre a mentalidade de pessoas que cometem crimes e as influências de um ambiente familiar que possam interferir na formação de uma personalidade, tornando-se do tipo criminoso em um indivíduo.

2.1 Noções basilares sobre a sociedade

O termo sociedade, advindo etimologicamente do latim, significa “associação amistosa com outros” (OXFORD, 2012). Em outras palavras, deduz um conjunto de pessoas ali reunidas, com diversidades de costumes compartilhados. Contudo, existem problemáticas que giram em torno da sua conceituação. Segundo Ulrich Beck, a noção de sociedade teria uma conceituação ilusória, sendo esta dita por agentes, que em sua individualidade, conduzem-se por seus próprios egos e particularidades, desraizados de instituições da própria sociedade, como a família (BECK, 2011).

Com efeito, a noção desse conjunto de pessoas arraigadas em um ambiente é mudada a partir de sua colocação em um determinado nicho. Os pós-modernistas, a exemplo, consideram a sociedade um aspecto negativo, posto “que em suas análises ela tende a inculcar nos indivíduos falsas crenças, mitologias e ideologias”, conforme afirma Carlos Martins (2013). Logo, a diversidade de configurações acerca da noção de sociedade traz um tom de particularidade em cada época, pois aquilo que era considerado um ambiente social no passado não é necessariamente o mesmo na contemporaneidade.

Ademais, cumpre destacar que a história retrata marcas da formação de uma sociedade, no qual pode ser conceituada desde a primitividade até a atualidade. Segundo Antônio Carlos Wolkmer, eram traços das sociedades antigas a família como unidade social:

A família romana e grega, por semelhança, traduzia o tipo de uma organização política cujo princípio básico era a autoridade, e esta abrangia todos quantos a ela estavam submetidos. O *pater familias* era, ao mesmo tempo, chefe político, sacerdote e juiz, constituindo-se, assim, a família como a unidade da sociedade antiga, em

contraposição à posição do indivíduo na sociedade moderna.) (WOLKMER, 2006, p. 78).

Em contraste, a posição pós-moderna de família na sociedade já vem se diluindo, como já mencionado por Carlos Martins. Para esse, com o advento da globalização, as sociedades não estariam nucleadas ao termo família, mas o aspecto do individualismo, muito propulsado pelo desenvolvimento de comunidades multiculturais, avanços tecnológicos e divisão social do trabalho, no qual não se vê a sociedade como um organismo familiar, mas como uma união de indivíduos, numa verdadeira teia social (MARTINS, 2013).

Nesse ínterim, observa-se que as noções que giram em torno da conceituação e fenômenos da sociedade variam de épocas em épocas. Aquilo que eram objeto central em uma sociedade tradicional já não é mais na pós-modernidade. Nesse ponto, Wolkmer clarifica em suas considerações que há diversas características sociais que evoluíram com o passar dos tempos. Aquilo que era comum nas sociedades primitivas já não é mais pensamento levantado na história antiga, tampouco na idade média, moderna e contemporânea (WOLKMER, 2006).

Diante disso, é imperioso concluir que as noções e mentalidades em cada âmbito social são modificadas pelo passar do tempo, sendo este um dos fenômenos intrínsecos a esta. O pensamento dos indivíduos na hodiernidade reflete o modo de vida ditado pela sociedade e vice-versa, sendo esta uma relação dialética, posto que a essa aduz o comportamento das pessoas e, por sua vez, as pessoas influenciam na mudança dos fenômenos sociais.

2.2 A família como núcleo da sociedade brasileira e o papel do criminoso na sociedade

A família, conforme Sérgio Buarque (HOLANDA, 1995), possuiu um papel fundamental na configuração da sociedade brasileira, a partir do momento que ditariam a forma de como as pessoas iriam tratar as outras, não havendo mais uma burocracia entre seus atores, mas um sentimento de cordialidade entre todos, no qual as pessoas não seriam simplesmente vistas como sujeitos, em sua estrita individualidade, mas como uma família, que partiriam laços entre todos. Segundo aduz,

(...) é possível acompanhar, ao longo de nossa história, o predomínio constante das vontades particulares que encontram seu ambiente próprio em círculos fechados e pouco acessíveis a uma ordenação impessoal. Dentre esses círculos, foi sem dúvida o da família aquele que exprimiu com mais força e desenvoltura em nossa sociedade. E um dos efeitos decisivos da supremacia incontestável, absorvente, do núcleo familiar – a esfera, por excelência dos chamados “contatos primários”, dos laços de sangue e de coração – está em que as relações que criam na vida doméstica sempre forneceram o modelo obrigatório de qualquer composição social entre nós (HOLANDA, 1995, p. 146).

Diante desse cenário, Buarque de Holanda explicita com maestria que a família é a principal composição – no viés de destaque e desenvoltura – de uma sociedade. Ela possui estruturas que fornecem uma interligação entre seus indivíduos, fortalecendo as bases sociais e consolidando os contatos e correlações presentes.

Não obstante ao contexto levantado, a própria Constituição Federal de 1988 ressalta a importância da família, elencando-a como base da sociedade, conforme se vê no art. 226 da mesma: “A família, base da sociedade, tem especial proteção do Estado” (BRASIL, 1988). Com efeito, pelo viés legal, a família possui sua composição prevista no parágrafo quarto desse mesmo artigo, pelo qual revela que “Entende-se, também, como entidade familiar a comunidade formada por qualquer dos pais e seus descendentes.” (BRASIL, 1988).

Nesse ínterim, o desenvolvimento sobre a conceituação e composição não se limitou apenas ao previsto pela Carta Política – que a seu turno, no art. 226, §3º, por exemplo, limita a união estável somente entre homens e mulheres, havendo a facilitação para a conversão em casamento –, mas foi estendido a outros ramos, como entendido pelo Supremo Tribunal Federal (STF) nos julgamentos das Ação Direta de Inconstitucionalidade 4277 (BRASIL, 2011a) e Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental 132 (BRASIL, 2011b), no qual “excluiu do dispositivo do Código Civil qualquer interpretação que impeça o reconhecimento da união contínua, pública e duradoura entre pessoas do mesmo sexo como família segundo as mesmas regras e com as mesmas consequências da união estável heteroafetiva.” (LEI, 2019).

Por conseguinte, a partir da dinâmica sobre a família, é mister ressaltar que esta exerce um papel além da própria composição social. A lei põe a salvo a sua importância, conforme retromencionado, mas também assegura a devida proteção do Estado sobre esta. Através de simples interpretação, esse núcleo composto por indivíduos interligados possui papel fundamental na formação da personalidade e dos valores de cada cidadão.

Outrossim, fenômeno decorrente das relações familiares e dos estudos amparados na psicologia, Elisângela Pratta vem a destacar que existem aspectos fundamentais no crescimento e desenvolvimento de uma pessoa. O primeiro diz respeito ao ambiente social em que está inserido, em especial o familiar, haja vista ser o de maior contato com a pessoa que está desenvolvendo um caráter, uma personalidade. Nesse sentido, afirma que a família é o suporte para o desenvolvimento do ser humano, através da criação de um ambiente adequado que proporcione a devida aprendizagem e melhoria cognitiva (PRATTA, 2007).

Sobre isso, depreende-se duas vertentes: o indivíduo que possui uma família estruturada e que o apoia durante seu crescimento e aquele que não possui base familiar adequada para a fase de experiência e aprimoramento da personalidade, causando diversas consequências. Uma destas diz respeito justamente a possibilidade de más influências, que segundo Newton Fernandes, é causa de conversão de pessoas a delinquentes. Eis um dos possíveis pontos para o cometimento de crime por indivíduos: a pessoa não possuir estrutura familiar ou esta influenciar negativamente seus valores (FERNANDES, 2010).

Ademais, ainda sobre as atitudes criminosas, assevera que “todos esses mais diversos comportamentos são justificados pelas vivências e pela forma de cada um desses indivíduos, resumidas na personalidade de cada um” (FERNANDES, 2010, p. 62). Logo, se uma pessoa convive em um ambiente insalubre e não desenvolve uma vida aprazível, este, segundo o autor, tenderia a praticar crimes.

Ocorre que há diversos outros fatores socioambientais que induzem a prática de uma atividade delituosa. No tratado de criminologia de Newton Fernandes, lista-se séries de fatores sociais de criminalidades, a saber: “sistema econômico, pobreza, miséria, malvivência, fome e desnutrição, civilização, cultura, educação, escola, analfabetismo, casa, rua, desemprego e subemprego, profissão, guerra, industrialização, urbanização (...)” (FERNANDES, 2010, p. 336), dentre outros.

De todos os sistemas de cooperação para a prática de crimes, destaca-se o modelo econômico, no qual possui duas maneiras de ser interpretado. A primeira diz respeito a uma análise feita por Karl Marx, em seu método dialético, no qual associa o papel de um criminoso a um ser que propulsiona e desenvolve a atividade de “contrapeso” natural à balança metafórica do Estado (v.g. polícia, juízes, júris, dentre outros), no qual fomenta a divisão social do trabalho. (FERNANDES, 2010).

Já a segunda maneira de se interpretar esse método é a exposta por Émile Durkheim, no qual o crime uniria as consciências e as concentrariam. Nesse diapasão, o papel do crime e do criminoso seria justamente, em um modelo funcional, delimitar os limites morais para preservação de uma consciência coletiva. Segundo o autor, na visão durkheimiana, “tal juízo expressa unicamente o aspecto moral, de reprovação social, em relação à prática criminosa, sem estabelecer a relação de causa e efeito, de antecedente e consequente, quanto ao fato em si” (FERNANDES, 2010, p. 338).

Nesse sentido, o papel que o criminoso desenvolve na sociedade cumpre uma função dialética. Se por um lado a família é um dos fatores intrínsecos na influência negativa de uma pessoa à margem da lei, de outro, a sociedade também necessita desses indivíduos, com

o fim de balizar limites morais nas condutas e se tornarem exemplos a não serem seguidos. Trata-se, portanto, de uma relação: família – criminoso – sociedade. Ocorre que, destacando-se o fato da família ser a base de uma sociedade, portanto não seria simplesmente o trinômio família – criminoso – sociedade, mas família – criminoso – família (núcleo da sociedade). E nessa linha, ela exerceria um papel não somente no desenvolvimento da pessoa, mas influenciaria a própria sociedade, que, por sua vez, influenciaria o indivíduo.

2.3 As fases de desenvolvimento de um indivíduo e a formação de uma mentalidade criminosa

Sob o viés psicológico, é imprescindível diferenciar as fases da vida de uma pessoa, com o fim de notar eventual exteriorização de uma personalidade criminosa, no fundamento que se parte da força exercida pela parentela do indivíduo. Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), há uma diferenciação entre criança e adolescente, fixando esse o intervalo entre uma fase e outra da vida, conforme aduz seu art. 2º:

Art. 2º Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade.

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

Não obstante, conforme a Agência de Notícias dos Direitos da Infância (ANDI), uma organização da sociedade civil sem fins lucrativos, no Brasil há uma extensão do que é entendido na legislação internacional quanto a idade máxima do jovem. Nos termos do art. 1º, §§1º e 2º da Lei nº 12.852, de 2013, que institui o Estatuto da Juventude, tem-se que os adolescentes seriam aqueles de idade de 15 (quinze) a 18 (dezoito) anos, enquanto os jovens – classificação mais abrangente – seriam pessoas com idades entre 15 (quinze) a 29 (vinte e nove) anos de idade, estendendo essa idade em comparação ao parâmetro fixado pelas Nações Unidas sobre a juventude, que consiste no intervalo de 15 (quinze) a 24 (vinte e quatro) anos (JUVENTUDE, 2014).

Nessa esteira, veja-se, portanto, o que preconiza o Estatuto da Juventude (Lei nº 12.852/2013):

Art. 1º Esta Lei institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE.

§ 1º Para os efeitos desta Lei, são consideradas jovens as pessoas com idade entre 15 (quinze) e 29 (vinte e nove) anos de idade.

§ 2º Aos adolescentes com idade entre 15 (quinze) e 18 (dezoito) anos aplica-se a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente, e, excepcionalmente, este Estatuto, quando não conflitar com as normas de proteção integral do adolescente. (BRASIL, 2013).

De mais a mais, destaca-se ainda a existência de uma classificação dentro do critério legal, fixador das idades dos adolescentes e jovens. O jovem, segundo tal, se subdivide em três espécies: adolescente-jovens, que vai dos 15 aos 17 anos; o jovem-jovem, com idade entre 18 e 24 anos; e, por fim, o jovem-adulto, compreendido no intervalo entre 25 a 29 anos de idade (QUAL, 2014).

Com efeito, a idade desses adolescentes – quanto ao ECA – ou adolescentes-jovens – quanto à Lei nº 12.852, de 2013 – é justamente a mais propensa a experiências, como ressalta PRATTA (2007), haja vista que com base nessa carga que se definirá o adulto que se formará, bem como a geração de sentimentos de afeto, dor e raiva, a título de exemplos. Portanto, uma influência familiar negativa e acúmulo de experiências ruins contribuem na formação de um sujeito indignado, raivoso e predisposto a cometer qualquer tipo de atitude, inclusive criminosa.

Sendo essa é a primeira base social, deverá ser encarada com maior responsabilidade, haja vista que os filhos se espelharão na forma que se comportam os pais ou responsáveis legais, motivo pelo qual uma família desestruturada poderá acarretar um jovem desestruturado e vice-versa (FIGUEIREDO, 2020). Diante disso, não é forçoso concluir que a influência direta na vida de uma pessoa e a sua simples desestrutura interfere nas experiências que se obterá durante a vida, podendo levar, inclusive, ao nascimento de um sujeito criminoso.

Durante a fase de desenvolvimento biopsicológico do ser humano há enormes cargas de experiências que são acumuladas durante anos e determinam a personalidade deste ao final de toda trajetória de vida, sendo passível de constantes mudanças. Fatores externos e internos corroboram para a formação do caráter de uma pessoa. Categorizar tais, em mera suposição, seria impossível, pois cada um responde de forma diferente aos estímulos recebidos. Contudo, é de extrema valia entender que existem fatores mais abrangentes e comuns do que outros, no qual venha a interferir diretamente na feitura da personalidade.

Segundo José Osmir Fiorelli, “a personalidade é definida como as motivações, emoções, estilos interpessoais, atitudes e traços permanentes e difusos de um indivíduo” (FIORELLI, 2020, p. 144). Trata-se justamente de uma ideia de estabilidade, não sendo confundida com a imutabilidade da personalidade, haja vista a existência de mudanças no decorrer da vida do sujeito.

Explica o supracitado professor, que foram diversas as tentativas de classificações da personalidade, inclusive relacionando-as com o comportamento ou tipo físico da pessoa, a

exemplo dessa ser alta ou baixa, gorda ou magra, ou até mesmo, se alegre ou triste, introvertido ou extrovertido. Não havendo um critério fixo para caracterizar a personalidade, tem-se, portanto, apaziguado o entendimento no simples conceito de que ela é “como a condição estável e duradoura dos comportamentos da pessoa, embora não permanente” (FIORELLI, 2020, p. 145).

Nesse sentido, questiona-se então qual seria a explicação para que uma pessoa se torne criminosa ou já nasça assim. Tal discussão, em provável resposta, pode dizer respeito a desvirtuação da personalidade de um indivíduo. Essa desvirtuação, por sua vez, leva o cidadão a se tornar um delinquente, à margem da sociedade e da própria lei. Frisa-se, contudo, não se tratar de um axioma, mas de uma evidenciação da própria psicologia criminal, de que influências negativas corroboram para uma má formação da personalidade, podendo acarretar consequentes formações de pessoas com mentalidades criminosas.

Ocorre que, estudar a o funcionamento da mente de um criminoso é uma tarefa árdua. Apartar o ponto de debate do subjetivismo é uma tarefa difícil. Contudo, alguns teóricos criminológicos se aventuraram na ideia de objetivizar e cientificar os estudos sobre a formação de um criminoso, sendo o pioneiro Cesare Lombroso – fundador da Escola Positiva, no qual figurava ao lado de Raffaele Garofalo e Enrico Ferri (BARATTA, 2002).

Para Lombroso, existe uma explicação na formação de um criminoso a partir da antropologia criminal, no qual seria consequência de um determinismo biológico, com uma de suas abordagens resultantes dos estudos das teorias de Charles Darwin, cujo tais aspectos genotípicos passariam de geração para geração através de aspectos psicológicos e físicos, primordialmente (LOMBROSO, 2007).

E mais, Lombroso ainda afirma que o criminoso nato – aquele que já nasce com esse tipo de “anomalia genotípica” – possui uma cura, a chamada profilaxia, no qual para se chegar a esta, a acentuação da personalidade de cada um dos indivíduos seria imprescindível, com o fim de desenvolver um tratamento específico a cada caso. Tal faz parte da metódica empírica desse autor criminológico, que contribuiu demasiadamente no entendimento do funcionamento de uma pessoa que comete crimes, apesar de hodiernamente serem rechaçadas suas ideias antropológicas (BARATTA, 2002).

Outrossim, sob conexo viés, tem-se que Lombroso associa a ideia de criminoso ao aspecto da predisposição, havendo duas possibilidades ao caso: a predisposição genética e predisposição adquirida, seguindo a ideias de Charles Darwin nesta última – sobre a teoria da evolução, principalmente. A primeira diz justamente a um aspecto genotípico, no qual será explicado a seguir, enquanto a segunda, aspectos evolucionistas, de ter adquirido e repassar tais

genes a seus sucessores. Portanto, seriam características de um delinquente “a apatia, a perda do senso moral, a impulsividade e outros sintomas associam-se a características físicas, como barba rala, dentes malformados, anomalias faciais e da cabeça, precocidade sexual e outras, já percebidas na criança.” (PAULA, 2013).

Nessa esteira, com base nos princípios da variabilidade e paralelismo biopsicológico, Lombroso evoluiu a ideia de criminoso a partir da observação de traços em genes humanos. Contudo, sobre a sua teoria, tem-se aprofundado a ideia da genética do comportamento, em especial, evidências embasadas na escala de Bernreuter, com o fim de avaliar traços psicóticos, predisposições, autoconfiança, dentre outros. A aplicação dessa escala, dentro desse estudo, deu-se conforme o denominado “Coeficiente de Correlação Intra-par para Características de Troças de Personalidade Entre Gêmeos MZ e DZ do Mesmo Sexo e Sexos Diferentes” (SOARES, 1970).

A despeito disso, como resultado se obteve, no estudo entre gêmeos, que o sexo distinto foi um dos diferenciadores para a evidenciação do temperamento e personalidade da pessoa, de como ela irá ser. Com efeito, tais foram as conclusões:

Coeficiente de Correlação Intra-par para Características de Troças de Personalidade Entre Gêmeos MZ e DZ do Mesmo Sexo e Sexos Diferentes

Gêmeos		T. Neurót.	Auto-Suficiência	Introversão	Dominação	Auto-Conf.	Sociabilidade
Tipo	N.º						
MZ	55	0,63	0,44	0,50	0,71	0,58	0,57
DZ	Mesmo Sexo	44	0,32	-0,14	0,40	0,34	0,20
	Sexo Dif.	34	0,18	0,12	0,18	0,18	0,39

Fonte: P. SALDANHA *apud* SOARES, 1970.

O resultado das pesquisas concluiu que gêmeos do mesmo zigoto (MZ) teriam as mesmas características de personalidade e traços sociais. Já com diferentes zigotos (DZ), houve uma nova variação, possuindo duas vertentes: diferentes zigotos do mesmo sexo e diferentes zigotos de sexos distintos. Com efeito, o resultado das três variações demonstra que além do

aspecto cromossômico, a característica sexual também influencia na formação da personalidade de um indivíduo.

Em contrassenso, especialistas em psiquiatria forense entendem que a faceta criminosa de um indivíduo não está relacionada a alterações morfológicas no cérebro ou alterações genóticas, como alguma parte deformada que liga a pessoa às emoções ou sentimentos anormais. Contudo, se relaciona principalmente com a sua vida, seu histórico familiar e social. É justamente esse o entendimento do professor e juiz criminal Jesseir Coelho, afirmando que “a forma que essa pessoa vai lidar com seus relacionamentos pessoais é que vai determinar os traços de características dela.” (ALCÂNTARA, 2015).

No mais, em que pese a importância dos estudos de Lombroso, não há como afirmar de forma axiomática que o gene – alteração cromossômica – irá acarretar modificações na personalidade do agente. A criminalidade, portanto, seria um conjunto de alterações genéticas, relacionados a traços de personalidades, com a mistura de fatores familiares, sociais, filosóficos, econômicos, dentre outros (SOARES, 1970).

Diante disso, os estudos sobre as características genóticas – na antropologia criminal – de Lombroso foram cruciais até certo ponto para se entender a melhor formação e configuração da mente de uma pessoa delinquente. Sabe-se, portanto, que o meio social é fator primordial para a modelação de uma personalidade, no qual o simples gene não é capaz de interferir na conduta de indivíduos futuros, como o *modus operandi* perante a sociedade.

Dentre todos os fatores já destacados, reforça-se o entendimento de que a família, como o fator mais próximo do agente, é a que mais possui influência na formação do caráter do sujeito, no qual, ligada ao aspecto da predisposição de uma personalidade, conforme demonstrado, fomenta a determinadas práticas do indivíduo.

3 A MOTIVAÇÃO DE CRIMES RELACIONADOS A JOGOS ELETRÔNICOS DE GÊNERO VIOLENTO E A INTERFERÊNCIA DO DIREITO NO CASO

Neste capítulo será abordado noções sobre o surgimento do Direito, sua evolução histórica e papel na sociedade. Com efeito, o estudo do crime, seus motivos e nuances serão imprescindíveis para entender como o direito aborda esses fenômenos. Ademais, o foco deste capítulo será relacionado a jogos eletrônicos, em especial de gênero violento, descrevendo casos concretos que o envolvam com crimes dessa natureza. O controle e interferência jurídica, nessa esteira, será abordado como forma de repressão do delito e saneamento da motivação desse.

3.1 Noções sobre o surgimento do Direito e sua evolução histórica

Fala-se que onde há sociedade há Direito. Contudo, pontua-se que tal frase clássica não possui adeptos unânimes, posto que o direito parte de várias vertentes, seja do mercantilismo, sociedades primitivas ou até mesmo da necessidade de se resguardar a vida. Nessa esteira, muitos são os autores que buscam entender a fonte do direito, de onde parte todo o aparato jurídico, que está em constante evolução. (FIDALGO, 2018).

De início, cumpre mencionar as lições de Pachukanis sobre o surgimento do direito, no qual afirma que o direito não surgiu propriamente da noção de sociedade – isto é, onde há sociedade, há direito –, mas da necessidade de proteção às pessoas que realizavam trocas mercantis, dentro do contexto marxista e mercantilista.

Segundo Alysson Mascaro, “para Pachukanis, a forma jurídica não corresponde a um quadro de trocas tomado no seu sentido genérico, ou então a meras trocas simples. As relações jurídicas, identificadas às relações mercantis, só existem como tal a partir de um sistema generalizado de trocas (...)” (MASCARO, 2013, p. 477). Logo, nota-se que a relação jurídica – a noção de direito – nasce justamente para garantir a segurança jurídica entre trocas mercantis, em um sistema generalizado, não apenas práticas pontuais.

Sob outro enfoque, é mister tomar atenção quanto a outras lições sobre o direito e sua evolução. Nesse sentido, na era primitiva, o direito surgiu a partir de normas consuetudinárias, posto que não havia legislação escrita, tão somente regras orais, com forte influência de intervenções divinas. Como as sociedades eram mais arraigadas pelos laços familiares, tais normas eram de fácil circulação, cuja obediência a tais era religiosamente exercida, pois havia o medo constante de represálias pelos deuses. Como bem acentua Wolkmer (2006, p. 18): “(...) daí que, em sua maioria, os legisladores antigos (reis sacerdotes) anunciaram

ter recebido as suas leis do deus da cidade. De qualquer forma, o ilícito se confundia com a quebra da tradição e com a infração ao que a divindade havia proclamado.”.

Nessa esteira, segundo o autor supramencionado, nas lições de H. Summer Maine (1893 *apud* WOLKMER, 2006), o direito arcaico seria compreendido em três fases evolutivas: a primeira sendo o contato direto com o povo às normas dos deuses; a segunda compreendida com as normas ditadas pelas regras consuetudinárias, cuja obrigação se exigia de todos; a terceira, por fim, seria a identificação do direito à lei.

Ultrapassado o primeiro momento, surge o direito nas sociedades do oriente antigo, em especial nas regiões da Mesopotâmia e do Egito. Quanto a primeira, rompe-se com a antiga ideia de normas consuetudinárias transmitidas de formal oral, até mesmo sobre o aspecto unicamente religioso, redigido pelos antigos sacerdotes. Agora, nessa fase, se tem uma estrutura em um código “como um meio-termo entre o direito fortemente concreto das sociedades arcaicas (pensado e manifestado exclusivamente para o caso em discussão) e as formas abstratas e gerais que caracterizam o direito moderno.” (PINTO, 2006, p. 38).

Posteriormente aos antigos escritos, encontrou-se o Código de Hammurabi na região da Pérsia, em 1901, sendo promulgado aproximadamente em 1694 a.C., pelo rei Hammurabi. Segundo explicita Cristiano Pinto, há cerca de 282 artigos e 3600 linhas textuais ao longo do código, perpassando pelas diversas matérias de convívio social, desde o direito privado até mesmo sobre aspectos econômicos do império babilônico. Especificando mais sobre as abordagens relacionadas ao compilado de Hammurabi, encontram-se temas relacionados à organização da sociedade, direito de família, domínio econômico, direito penal e direito privado (PINTO, 2006).

Outrossim, no que cerne ainda à evolução do direito, é mister pontuar que no Egito não houve tantos escritos como na Mesopotâmia, mas possuía contratos, decisões judiciais e administrativas, baseado, sobremaneira, no princípio da justiça divina. O símbolo dessa justiça era concretizado na deusa *maat*, no qual, segundo Cristiano Pinto, “a aplicação do direito estava subordinada, então, à incidência de um critério divino de justiça. A conclusão que daí decorre é evidente: ao faraó, que tinha atributos de divindade, incumbia velar pela vigência do princípio de justiça simbolizado pela deusa *maat* (...)” (PINTO, 2006, p. 42).

Sobre isso, ressalta-se que a justiça inspirada por *maat*, mas através do poderio de faraó, haja vista ele exercer jurisdição sobre seu reino. Contudo, poderia haver delegações quanto a aplicação da justiça, sendo tais delegados hierarquicamente subordinados ao delegatário. Frisa-se, por fim, que as pessoas que eram incumbidas por tal desconcentração eram os próprios sacerdotes de *maat* (PINTO, 2006).

Ultrapassando-se a era clássica, foi no direito romano que o ordenamento moderno se inspirou, através das grandes codificações, como o *Corpus Juris Civilis* e *Corpus Juris Canonici*, sob o império do de Justiniano. Segundo Francisco Neto, pode ser dividido em quatro momentos a história jurídico-política do império romano: o período da Realeza, da República, do Principado e do Baixo Império, sendo este último marcado pela morte de Justiniano (NETO, 2006).

Quanto ao primeiro, é marcado pela história lendária de Rômulo e Remo e as mais diversas ligas de tribos, com o fim de poderem se defender contra eventuais ataques de inimigos. Nessa fase, há forte vinculação ao Estado Teocrático, uma vez que se concentravam no rei todo o aparato religioso, jurídico, político e militar, sendo tais suas características: vitaliciedade, irresponsabilidade e unicidade (NETO, 2006).

De mais a mais, conforme explica o autor supramencionado, “o direito era essencialmente costumeiro, sendo a jurisprudência monopolizada pelos pontífices. O período da realeza ter-se-ia encerrado com a queda de Tarquínio, o soberbo” (NETO, 2006, p. 101). Após o encerramento da realeza, inaugura-se a fase da República, no qual a parte do direito – em especial na atuação dos magistrados – tem-se dois cônsules, rompendo com a unicidade e vitaliciedade dos reis.

Duas principais leis marcaram essa fase, a *Lex Valeria* – que geria a questão das finanças – e a *Lex Licinia de Magistratibus*, no qual os plebeus poderiam, agora, serem cônsules, de participarem do corpo da magistratura. Destaca-se que “as magistraturas romanas nesse período caracterizavam-se por serem temporárias, colegiadas, gratuitas e irresponsáveis” (NETO, 2006, p. 101), possuindo o próprio direito as fontes do costume, lei e os editos dos magistrados.

Com a derrocada da fase da República e início do Principado, esclarece Francisco Neto, que:

(...) surgem os comícios, centuriatos, que teriam aparecido conforme a tradição na época do Imperador Sérvio Túlio. Tais comícios seriam agrupados em cinco classes divididas de acordo com a riqueza imobiliária; mais tarde, os bens móveis foram também computados no recenseamento da riqueza dos cidadãos romanos, patrícios e plebeus. As classes superiores, dos cavaleiros e dos proprietários fundiários patrícios, terminavam por prevalecer às votações centurias, devido ao peso excessivo atribuído nas votações das duas primeiras centúrias, compostas de membros da classe privilegiada romana (NETO, 2006, p. 101-102).

Nessa esteira, após o Principado, ascende o período do Baixo Império, no qual o governador toma todas as rédeas do direito, decidindo como um verdadeiro monarca absoluto. Também há no direito uma influência da cristianização sobre as decisões do imperador,

passando, posteriormente, a fixar importância da Lei das XII Tábuas, presente no *Corpus Juris Civile* (NETO, 2006).

Com efeito, a importância dessa linha evolutiva no direito é notória no direito brasileiro, haja vista que possui fundamentos basilares sobre o direito romano, como o resguardo do direito à propriedade, posse, aos edifícios, terra, vizinhança, dentre outros, consoante observável na própria Lei das XII Tábuas.

Logo, há diferentes versões sobre o surgimento do direito e seu fenômeno. Todavia, é cristalina a sua evolução e a dinamicidade que possuiu, sob influência da sociedade, ao longo dos tempos. A influência do direito brasileiro, a seu turno, se pauta justamente na evolução de antigas leis, especialmente sobre o direito romano, conforme observado.

A visualização da evolução do direito é relevante para a observância da interferência jurídica na vida social ao longo dos tempos, seja para garantir segurança jurídica nas trocas comerciais dos indivíduos, conforme afirma Pachukanis (MASCARO, 2013), seja para regular as mais variadas práticas de vida nas sociedades antigas, como explicita Carlos Wolkmer (2006), ou até mesmo para regulamentação nas sociedades romanas, nas explicações de Francisco Neto (2006). Com isso, é possível notar que o direito vai também trabalhar com casos mais específicos, como é o de crimes e nuances relacionados aos jogos eletrônicos.

3.2 Análise descritiva de casos de crimes envolvendo jogos eletrônicos e as intervenções situacionais do direito

De acordo com Daniel Gularte, o termo “jogo” possui o significado de atividade recreativa, de entretenimento e diversão. Com base em sua etimologia, afirma que não há um conceito restrito para a palavra, pois varia muito os tipos e formas que as pessoas desenvolvem esse tipo de hábito – o de jogar. Dentre os variados tipos, elenca entre os principais o tabuleiro, cartas, atléticos, infantis e os eletrônicos (GULARTE, 2022).

Remetendo-se a este último, para o autor “um jogo eletrônico é todo e qualquer dispositivo de jogo que possui componentes eletrônicos para executar suas funções” (GULARTE, 2022). Dentro desse há uma divisão entre categorias: eletrônicos analógicos e os digitais. Em exemplificação, afirma que o analógico é assemelhado a um relógio, que possui ponteiros que giram em torno de um mostrador de horas, de forma mecânica. Já quanto ao digital, seria o relógio que já exibe em uma tela o horário exato que se busca.

Na evolução dos jogos, chegou-se ao chamado “videogame”, também denominados de “jogos eletrônicos” ou “jogos de computador”, sob o ponto de vista técnico. O videogame

constitui uma nova classe de entretenimento dos jogos, com maior possibilidade de conexão interpessoal, na medida em que possibilita uma transmissão a maior número de pessoas, do que não era capaz os jogos analógicos. (GULARTE, 2022).

Explica Daniel Gularte, ainda, que “os computadores foram os primeiros reais dispositivos eletrônicos a rodarem jogos. São considerados os genitores de toda a cultura de jogos eletrônicos no mundo.”. Nessa esteira, afirma que com o advento da internet no Brasil, em meados de 1988, os jogos de computadores começam a ter públicos mais específicos, possibilitando jogar em diversos nichos da rede (GULARTE, 2022).

Com efeito, o jogo eletrônico no Brasil é regulado pela Agência Nacional de Cinema (ANCINE), através da Instrução Normativa nº 104, de 2012, no qual afirma que jogo eletrônico é o “conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es);” (BRASIL, 2012). Tal instrução conceitua especificamente o que vem a ser jogo eletrônico e possibilita a melhor visualização deste, diferenciando dos outros tipos de jogos, como os retratados por Daniel Gularte (2022).

Nessa mesma toada, impende mencionar casos que estão relacionados a jogos eletrônicos e ao direito, sendo este um regulador da vida social, com o fim de analisar a interferência do direito na vida dos jogadores e dos jogos eletrônicos. Exemplo a ser relatado foi o ocorrido 2019, na cidade de Suzano, no estado de São Paulo, onde aconteceu uma tragédia dentro de uma escola pública, no qual ficou conhecida como “o massacre de Suzano”, no qual dois jovens, um de 17 anos e outro de 25 anos, entraram armados na escola em que estudavam e mataram oito pessoas, gerando uma comoção nacional, ante ao crime bárbaro e inesperadamente ocorrido na pacata cidade. (REDAÇÃO, 2019).

Até hoje se desconhece a motivação do crime, todavia, segundo Kauê Vieira (2019), jornalista do site Hypesness, o crime cometido em Suzano pode ser relacionado aos jogos, pois, como cediço, em boa parte do tempo esses jovens ficavam sempre jogando *Counter Strike* e *Call of Duty*, levando a crer que esta seria a possível motivação. Abre-se parênteses ao gênero desses jogos, que de acordo com Leandro Eduardo, do site de informações tecnológicas Techtudo, o *Counter Strike* possui o teor de game violento, como a exibição de diversas lesões corporais, um personagem que mata alguém de forma violenta e proposital, bem como a utilização de diversas armas pelos *player* (EDUARDO, 2020).

Na mesma linha, Kauê Vieira (2019) ainda afirma que “os jogos não podem ser responsabilizados diretamente por surtos psicóticos e nem relacionados diretamente com casos de violência. Qualquer coisa pode ser um gatilho para um indivíduo que tem uma propensão a ter surto psicóticos.”. Destarte, a motivação de um crime como este não se limita somente a

jogos, mas a vários fatores, como depois de assistir um filme violento e depois pensar em matar alguém, livro ou quadrinho (VIEIRA, 2019).

Ricardo Schmitt assevera que o crime depende de motivação, no qual, apesar de que na marcha processual, muitas vezes, esta possa não estar esclarecida, há sempre uma razão no delito. Segundo o autor, “não há dúvidas de que, de acordo com a motivação que levou o agente a delinquir, sua conduta poderá ser bem mais ou menos reprovável. O motivo constitui a origem propulsora da vontade criminosa” (SCHIMITT, 2013, p. 133). Nesta senda, é justamente esta a parte em que o direito está presente, nos crimes ocorridos, apesar de que descobrir a motivação do crime nem sempre é uma missão fácil. Ressalta-se assim a crucialidade de se ter conhecimento da motivação, pois a partir de então há quebra de paradigmas e a compreensão da mentalidade humana.

Paralelamente, exemplifica-se a interferência do direito nos jogos a partir do caso de um jogo de internet que ficou famoso, com repercussão em 2017 no Brasil, conhecido como “brincadeira da Baleia Azul”, no qual diz respeito a um jogo que influenciava os jovens a praticarem diversos tipos de lesões no próprio corpo e a cometer crimes, como influência a outros jovens no consentimento de suicídio.

Segundo o jornal El País, no dia 17 de abril de 2017, em Curitiba, um posto médico da cidade atendeu quatro adolescentes que tentaram cometer suicídio. Segundo explicou o secretário de saúde do município na notícia, João Carlos Gonçalves Baracho, que “(...) todos apresentavam um padrão de automutilação, de ingestão de remédios durante a madrugada. Uma das vítimas tinha uma baleia desenhada o braço.” (BEDINELLI, 2017).

No caso se nota a influência de que os jogos de gênero violento possuem sobre seus jogadores e a interferência que o direito possui sobre tal evento. A “baleia azul” foi um jogo que surgiu na Rússia e que atraiu muitos adeptos, aumentando os casos de suicídio na região. Segundo a professora da Universidade Federal de São Paulo, Sheila Cavalcante, tal “é um jogo com desafios fáceis, em que se recebe gratificação instantânea, como acontece com um videogame, por exemplo. Isso prende a pessoa, até que se começam os pedidos mais difíceis” (BEDINELLI, 2017).

Com a popularidade do jogo, este chegou ao Brasil e se difundiu entre os jovens, ocasionando casos como o noticiado pelo jornal. Com efeito, a instigação ao suicídio e ao crime, previsto no art. 122 do Código Penal brasileiro, é explícito e demonstra como é a atuação dos jogos e a sua relação a crimes. (BEDINELLI, 2017). Especificamente, trata o art. 122, §5º, do Código Penal que “aumenta-se a pena em metade se o agente é líder ou coordenador de grupo ou de rede virtual.” (BRASIL, 1940). A redação desse aumento de pena é decorrente da Lei nº

13.968, de 2019, sendo posterior a fatos como esse do “jogo da Baleia Azul”, o que demonstra que o direito interfere em diversas searas da sociedade, como nos jogos virtuais.

De mais a mais, destaca-se que em 2007, o juiz da 17ª Vara Federal do Estado de Minas Gerais, Carlos Alberto Simões, proibiu a utilização de jogos de *Counter Strike* e *Everquest*, decisão aplicável a todo o território nacional, pois seriam noviços à saúde do consumidor (G1, 2008). Veja-se, portanto, o teor da decisão do magistrado:

Quanto ao relatório:

1. Relatório. O MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL ajuizou a presente Ação Civil Pública contra a UNIÃO FEDERAL requerendo antecipação dos efeitos da tutela, a fim de que seja a União Federal compelida a proibir a distribuição e comercialização de quaisquer livros, encartes, revistas, CD Rom's, fitas de vídeo-game ou computador do jogo “COUNTER-STRIKE”, e promover a retirada do mercado de consumo dos exemplares já existentes: proibir a distribuição e comercialização de quaisquer livros, encartes, revistas, CD Rom's, fitas de vídeo-game ou computador do jogo “EVERQUEST”, vedando-se, pois, sua entrada em território nacional, sob pena de ser cominada multa diária a ser fixada pelo Juízo, a qual se reverterá ou Fundo de que trata a Lei nº 7.347/95.

2. Sustenta, em síntese, que os jogos virtuais de videogames e computadores atentam contra os princípios diretivos da educação de crianças e adolescente, vindo mesmo a causar-lhes danos à saúde física e mental, sendo fatores de propulsão à violência e deturpadores da formação psicológica e da personalidade de crianças e adolescentes.

3. Alega que foi devidamente apurado pelo Ministério Público Federal, a partir de representação veiculada pela TV Bem – Instituto de Defesa do Telespectador, sediada nesta Capital que estão sendo comercializados e distribuídos jogos de computadores e vídeo-games que atentam contra a toda a orientação legal de proteção e defesa da criança e do adolescente na formação de sua personalidade. Tais jogos incitam à violência, propugnam pela idéia de que o mais fraco deve sucumbir ao mais forte, disseminam o prazer pela dor, pelo ódio e pela morte. Em que pese a atuação diligente empreendida pelo Poder Público, promovendo, através de seu Departamento de Classificação Indicativa, a classificação etária de um dos jogos, é de se reconhecer a incorreção, e, bem assim, a insuficiência da medida adotada, eis que, em verdade, correto seria a imposição da imediata retirada do produto de circulação e sua comercialização, na esteira, aliás, de decisão já exarada anteriormente, pela Secretaria de Direito Econômico, por ocasião da análise do jogo “Carmageddon” Esses vídeos assassinos não repercutem direta e imediatamente sobre a pessoa. Atingem sua estrutura psicológica, sua formação mental, distorcendo os valores socialmente exaltados, e vangloriando os socialmente repugnável, tido pelo ordenamento jurídicos como ofensivos.

4. Pedido de antecipação de tutela deferido. O Ministério Público foi intimado para instruir a inicial com os documentos da seqüência “4”.

5. A União foi citada e se manifestou (fls. 198/208). Impugnação pelo Ministério Público Federal. Oportunizado às partes produzirem provas. O MPF diz não ter provas a produzir, requerendo julgamento antecipado da lide (CPC, art. 330); a União diz não ter provas a produzir. (JURÍDICO, 2008).

Em síntese, o Ministério Público Federal alegou “que os jogos virtuais de videogames e computadores atentam contra os princípios diretivos da educação de crianças e

adolescente, vindo mesmo a causar-lhes danos à saúde física e mental, sendo fatores de propulsão à violência e deturpadores da formação psicológica (...)” (JURÍDICO, 2008). Nessa esteira, haveria latente violação ao Estatuto da Criança e do Adolescente e toda interferência negativa na formação de suas personalidades.

Já quanto a fundamentação, decidi o magistrado que:

6. Sobre o presente tema, a Dra CLÁUDIA MARIA RESENDE NEVES GUIMARÃES, juíza Federal da 3ª Vara da Seção Judiciária de Minas Gerais, analisou com percuciência a questão da violência contida em jogos de computadores, notadamente o DOOM, POSTAL, MORTAL KOMBAT, REQUIEM, BLOOD e DUKE NUKEN, que, embora vestindo roupagem distinta, se aplica ao caso concreto em discussão nestes autos. Assim pronunciou a ilustre magistrada:

(...)

Penso, como magistrada e mãe, que não se pode nem ao menos colocar num mesmo plano os direitos que serviram de argumento à União Federal e o previsto no art. 227 ratro transcrito. Estamos falando de formação da personalidade de crianças e adolescentes que, evidentemente, constituem o futuro da ação. Abrir mão da norma programática em questão é o mesmo que comprometer o futuro de todos nós e das gerações futuras. A violência real com o qual somos obrigados a conviver diariamente, originada da má distribuição de riquezas, da fome, da revolta e outras mazelas mais já é mais do que suportável. Não é necessário que esta violência seja transposta para dentro de nossos lares no estilo virtual. O fato é que a convivência com a violência virtual, além da real, toma tudo aos olhos de nossas crianças e adolescentes uma normalidade assustadora. Os assassinatos passam de exceção horrorosa para cotidiano, deixando de tocar a alma de todos nós.

É fato notório que os jogos de computadores e vídeos games aludidos na inicial incitam a violência, disseminando o prazer pela dor, o ódio e a vontade de matar. O público alvo de tais jogos é composto de crianças e adolescente, que se encontram, por sua vez, em tese de formação psicológica, quando, então, deve-se atentar para que lhes seja transmitido valores morais necessários à formação do caráter, conforme preceitua o art. 227 da Constituição Federal.

Se criança e adolescente 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 atentam 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 ofensivo.

Esta magistrada analisou a prova de fls. 34, constante de uma fita de vídeo, com os jogos DOOM, POSTAL MORTAL KOMBAT, REQUIEM, BLOOD e DUKE NUKEN, e de feito, é assombroso verificar o que se pode criar, almejando lucro, não só deixando de lado todos os valores morais que devem permear a educação de nossas crianças e adolescentes, mas incitando o contrário; prazer de matar, de causar sofrimento, de aniquilar completamente o mais fraco. Não há qualquer sinal de piedade, misericórdia, solidariedade etc. nada. Bom é aquele que mata mais.

Merece transcrição a parte da inicial que descreve os jogos, a saber:

“O jogo DOM (julgamento, sentença, condenação, ruína, destruição, morte) passa-se em um cenário de guerra a destruição, onde o jogador deve eliminar seus inimigos usando para tal de armas pesadas, facas e serras elétricas.

O jogo POSTAL o papai Noel assassino, deturpa a figura de um ente cultural para a sociedade pátria que o tem como anônimo de harmonia e benevolência para transformá-lo em máquina de matar. O assassino, com o qual o jogador incorpora, faz-se passar por um carteiro. O jogador recebe mais pontos à medida que mata, em supermercados, ruas e lojas.

O jogo MORTAL KOMBAT baseia-se em luta e combate, onde vende quem o mata adversário, eliminando subjogando-o.

O jogo PEQUIEM se passa em um cenário de invasão de alienígena, onde o jogador extermina seus inimigos esfaqueando seus corpos e fervendo-lhes o sangue, em clima de murmúrio, de for a agonia.

O jogo BOLOOD (sangue) tem um objeto fundamental: manter o maior números de pessoas. Brotam cenas sanguinárias ao transcorrer das imagem’.

Por fim, no Jogo Duka Nuken ‘... o assassino virtual entra em um shopping com uma metralhadora, dirige-se ao cinema, adentro ao banheiro, atira no escuro no reflexo de sua imagem. Após, dirige-se a platéia, à sala de exibição do filme posta-se a frente dele e dispara rajadas contínuas de tiros para exterminar seus inimigos.’

Com relação a este último DUKE NUKE, este mundo virtual veio transmutar em realidade, quando o mesmo comportamento do vídeo foi repetido por Mateus Meira, em 03.11.99, no Shopping Morumbi em São Paulo, conforme relatou toda a imprensa falada e televisa.

É necessário que toda a sociedade reflita sobre o que está ocorrendo com nossas crianças e adolescentes. O episódio ocorrido no Shopping Morumbi, bem como os documentos trazidos às fls. 36/122, em especial o parecer da Dra. Maria Alice Palhares, concluindo pela novidade dos jogos referidos na inicial na formação psicológica das crianças e adolescentes ao sundentes, ao meu sentir, para a procedência do pedido posto na inicial.

Certo é que diante da novidade dos jogos, o Poder Público competente, no caso o Ministério da Justiça, deveria há muito ter tomado as providências necessárias à proteção não só das crianças adolescentes mas como a família num todo. É imperativa sua ação, a teor do que dispõe o art. 227 da CF/00.

(...).

Os jogos virtuais não de respeitar os ditames do Estatuto da criança e do adolescente em especial o que qualifica como pessoa em desenvolvimento, sob a pena de configurarem-se como irregularidade e ilícito’

Evidentemente, a vontade do legislador está em proteger o público infante-juvenil, alvo dos jogos aludidos na inicial, a salvo qualquer tipo de permiciosidade. O respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família se sobrepõe a qualquer outra garantia, como a referida no inciso IX do art. 5º da CF/88. e nem poderia ser diferente diante do art. 227 da lei Maior, norma de propaganda, que é, em que o constituinte não regula diretamente os interesses ou direitos nela consagrada, mas traça princípios a serem cumpridos pelos poderes públicos (Legislativo, Executivo e Judiciário), como programa das respectivas atividades, visando a consecução dos fins sociais do Estado. (JURÍDICO, 2008).

Nessa esteira, a fundamentação está pautada precipuamente sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, valores da família, previsto no art. 227 da Constituição Federal e a sobreposição da proteção à criança e adolescente a qualquer tipo de liberdade – esta com

previsão no art. 5º, inciso IX, da Constituição do Brasil. Frisa-se que, segundo a decisão, “se criança e adolescente 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 atentam diretamente a estrutura psicológica dos mesmos (...)” (JURÍDICO, 2008). Logo, aduziu-se que a personalidade é potencialmente afetada diante de jogos violentos, atentando contra as estruturas psicológicas da criança e adolescente, em fase de estruturação.

Por conclusão da sentença, foi julgado procedente o pedido do Ministério Público Federal para condenar a União, impondo a obrigação de impedir qualquer distribuição de jogos, CD’s, livros, dentre outros meios, do jogo Counter-Strike e de seus similares, como o jogo Everquest.

A partir decisão, o Procon de Goiás emitiu uma nota dizendo que “o participante pode escolher o lado do crime: virar bandido para defender a favela sob seu domínio. Quanto mais PMs matar, mais pontos. A trilha sonora é um funk proibido”. (G1, 2008). Não obstante, foi relatado que o realismo do jogo Counter-Strike denota estratégias da vida real, como luta entre traficantes e policiais no Rio de Janeiro, ensinando as pessoas a se posicionarem no cenário – que é uma favela –, onde a polícia entra no local e é recebida a tiros.

No entanto, a decisão foi reformada em 2012 pelo TRF 1º Região, em que ressaltou: “não há referências sólidas na literatura científica para afirmar sobre a influência nefasta ou maléfica ou incitante de tais jogos sobre a personalidade do jogador. [...]. A introdução aos jogos seria, naturalmente de responsabilidade dos pais ou responsáveis legais.” (BRASIL, 2012). Aduziu a decisão do Tribunal que a introdução de jovens a esses tipos de jogos seria de responsabilidade precípua dos pais ou responsáveis legais, diante da imposição legal e constituição, consoante art. 227 da Carta Política.

Outrossim, sob a decisão supra, entende-se, de fato, a necessidade de um processo educativo feito pelos pais. A educação e inserção a determinados meios são de responsabilidade dos pais, não havendo em que condenar a União ou desenvolvedores de jogos eletrônicos com público-alvo acima de 18 anos. Decerto, apesar de que não há dados qualitativos sobre a nocividade desses tipos de jogos, é mister destacar que, a depender do contexto vivido pela criança ou adolescente, há uma tendência na formação de uma personalidade, posto que essa compreende as diversas experiências do indivíduo, no qual os tornam pessoas raivosas, impacientes, dentre outros.

É nesse sentido que o psicólogo Francisco Dantas preconiza, que apesar de dados concretos, há potencialidade, na perspectiva da psicanálise, de que “os jogos eletrônicos violentos, muito mais do que geradores são catalisadores, de uma violência individual e social

e assumem um papel positivo na regulação da sociedade atual” (DANTAS, 2012, p. 14). Apesar da divergência de opiniões, é certo que os jogos eletrônicos violentos não devem ser tratados como única causa, mas como termômetro e sinal de alerta para qualquer mudança de comportamento da criança ou adolescente.

De outra banda, como retromencionado, há recorrentes crimes com motivações inespecíficas, envolvendo o contexto de jogos eletrônicos de gêneros violentos. Em exemplificação, na data de março de 2022, um menino de apenas 13 anos matou a mãe e seu irmão, que possuía 7 anos de idade, bem como feriu gravemente seu pai, na cidade de Patos, na Paraíba. Sobre a suposta motivação do delito, afirmou o pai da criança que atribui a prática desse crime aos jogos eletrônicos e algumas séries, como o jogo Free Fire e a série japonesa Naruto (REDAÇÃO, 2022).

Veja-se que a decisão da 17^o Vara Federal do Estado de Minas Gerais é compreensível diante de casos como esse. A preocupação do Ministério Público e chancela do Poder Judiciário demonstram que estão em consonância com os dispostos no art. 227 da Constituição Federal e normas protecionistas do Estatuto da Criança e do Adolescente. A finalidade é única: proteger a criança e o adolescente de qualquer influência negativa, seja aquelas que alteram profundamente a personalidade ou que tão somente influenciam comportamentos não desejados.

No mesmo ensejo, leva-se em consideração então o questionamento de qual ser a possível motivação de um crime relacionado a jogos eletrônicos de gênero violento. As causas podem ser as mais variadas, mas na base motivacional se tem, notoriamente, sentimento de vingança, paixão, raiva, fraqueza emocional, sensação de justiça, egoísmo e outras variantes que levam a pessoa ao cometimento do delito.

Cumprе destacar as teorias de Maslow quanto a hierarquia das normas, no âmbito dos critérios motivacionais. Dentro de uma pirâmide, existe diversos tipos de necessidades a serem realizadas, com o fim de chegar em outra de maior elevação. A base da pirâmide está as necessidades fisiológicas e no topo a autorrealização. Segundo Osmar Fiorelli, sob interpretação das teorias de Moore e Tylor, “o prestígio encontra-se entre as necessidades superiores que mais levam os indivíduos a comportamentos irrefletidos (...)”, no qual as pessoas tendem a cometer determinados tipos de atitudes para chegarem em um grau elevado da pirâmide, na busca constante da autorrealização (FIORELLI, 2020, p. 96).

Tomando como base a perspectiva de uma criança, que está em fase de constante aprendizado, querendo ultrapassar os níveis mais básicos da pirâmide – necessidades fisiológicas e segurança –, bem como, aliada a hipótese de que esta possui prazer em jogos

eletrônicos, como do tipo Free Fire e Counter-Strike (que possuem conteúdos explícitos de violências e mortes), a motivação dessa é justamente para satisfazer cada vez mais o desejo por jogos. O prazer a prende em um ciclo vicioso, no qual reprimir a conduta não é tarefa fácil.

Um indivíduo de apenas 13 anos de idade, como no caso em análise, ao matar sua mãe e seu irmão por questão de repreensão quanto aos jogos de Free Fire demonstra um comportamento agressivo, irrepreensível e irrefletido. O prestígio por chegar a um nível maior nesses jogos, como subir de patente, é ganhar cada vez mais prestígio. Como bem asseverou Fiorelli (2020), na busca desse “prestígio” que os indivíduos cometem comportamentos sem pensarem.

Frisa-se que os pais, por desatenção ou ausência de instruções sobre a forma de lidar com essa fase dos filhos, acabam sendo responsabilizados pelas tragédias ocorridas, mesmo quando era possível contornar toda a situação, através de educação, atenção redobrada e a aplicação das devidas correções.

No mais, matar a mãe e o irmão foi de fato um momento irreflexivo, decorrente, possivelmente, de uma explosão de carga emocional advinda de todas as repreensões e prováveis frustrações nos jogos. A violência e morte vivida no cotidiano da criança se torna algo comum a ela. A motivação, até então desconhecida, começa a ganhar contorno diante das emoções externalizadas pela criança, como a raiva ou a vingança.

Da mesma forma, outros crimes envolveram o mesmo contexto, o de jogos eletrônicos de gêneros violentos, com possíveis motivações semelhantes. Outro garoto de 13 anos, de nome Marcelo Pesseghini, matou seus pais, ambos policiais, com um tiro na cabeça e depois se matou. Durante a apuração do crime, na fase de inquérito policial, os investigadores de polícia acharam uma foto de perfil do autor na rede social Facebook que retratava o jogo *Assassin's Creed*. (G1, 2013).

Já fato ocorrido no Estado de São Paulo, uma jovem gamer¹, de nome Ingrid, jogadora do jogo *Call of Duty* pelo time da FBI E-Sports, foi morta por um estudante de um time rival, a Games Elite. Ambos se conheceram durante partidas do jogo, que é de gênero violento, e acirrado o embate, o rapaz decidiu ir atrás da vítima e a matou com facadas, conforme noticiado pelo G1 (2021).

Nota-se que não há motivações explícitas. Contudo, assim como no primeiro caso – do jogo do Free Fire –, há determinadas necessidades a serem preenchidas para a pessoa se autorrealizar, consoante a hierarquia das necessidades de Maslow. Em especial, sobre o caso da

¹ Expressão utilizada para definir os jogadores de jogos eletrônicos (GAMER, 2019).

jogadora Ingrid, morta a facadas por seu rival nos games, tem-se a vingança como possível motivação, posto o embate iniciado no jogo *Call of Dut*.

Conclui-se, portanto, que diversas são as motivações relacionadas a crimes envolvendo jogos eletrônicos de gênero violento. Os jovens – crianças e adolescentes – são bastante influenciados por esses tipos de jogos, no qual, sem a fiscalização dos pais ou responsáveis legais, acabam desenvolvendo determinadas sentimentos indesejados, como raiva, tristeza, angústia e vingança.

A partir dessas emoções, tem-se a satisfação de uma necessidade, criando-se as motivações. A pessoa então está motivada a satisfazer, por exemplo, uma necessidade social, ter um prestígio naquele meio, no qual, qualquer interferência nessa busca poderá ter repercussão negativa. O exemplo dado do menino de 13 anos, jogador de Free Fire, deixa nítido que a motivação foi desencadeada por uma repreensão dos pais quanto a sua jogatina.

Outrossim, apesar do papel plausível do judiciário na tentativa de repreensão de jogos dessa estirpe, não há como, por si só, haver o devido controle sem o auxílio dos pais, razão pela qual há a necessidade de uma ação conjunta. Não há poder o direito interferir diretamente na vida dos jogadores, muito embora exista uma responsabilidade dos pais na fiscalização.

4 A TEORIA DO FATO SOCIAL DE ÉMILE DURKHEIM NA EXPLICAÇÃO DAS CONDUTAS DELITUOSAS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES GAMERS

Neste capítulo serão abordadas as teorias de Émile Durkheim, em especial a teoria do fato social, com o fim de explicar as condutas de jovens gamers. De início, será tratada de forma geral as teorias do sociólogo, elencando suas principais características e instrumentos compreendidos na sociedade. Ademais, será afunilado o conhecimento para explicar as condutas dos jovens de crianças e adolescentes gamers, com a perspectiva dessa teoria e as mais variadas influências sobre o comportamento desses.

4.1 Análise sociológica sobre Émile Durkheim e os fundamentos da teoria do fato social

Entre as pessoas existem fatos que possuem ou não repercussão social. Andar, beber, conversar, pensar, se alimentar, a título de exemplos, são fatos que estão ligados à biologia e psicologia geral, o que não os tornam sociais necessariamente, mas sim individuais, pois cada pessoa, em sua particularidade, exercita tais fatos.

Por outro lado, há determinadas condutas que são necessariamente sociais e que não podem ser negadas pela pessoa, pois já estão sedimentadas antes mesmo do seu nascimento, como é a conversação e a troca cambial, através de moedas. Falar brasileiro no Brasil não é mero querer do indivíduo, mas uma imposição que a sociedade incumbe a determinado brasileiro. Assim como, entregar um valor em troca de um produto não diz respeito a uma simples e boa vontade do cidadão, mas um fato que lhe é externo e imposto.

Nesse sentido, tem-se o chamado fato social, que diz respeito a um fato que é generalizado e externo ao indivíduo. Segundo Émile Durkheim, os fatos sociais possuem maneiras de agir e pensar, que partem do exterior ao interior do indivíduo, sendo dotados de um poder de coerção sobre esse. Explica o autor que tais não podem ser orgânicos ou psíquicos, sendo que “esses fatos constituem portanto uma espécie nova, e é a eles que deve ser dada e reservada a qualificação de sociais.” (DURKHEIM, 2007, p. 4).

Ademais, exemplifica o autor quanto à observação dos fatos sociais em uma criança, no qual o dever dos pais sempre foi constante em educar, ensinar, mostrar maneiras de ver e sentir, chegando os menores a um estado em que não se sintam mais coagidas a fazerem o que são ensinados, mas de pouco a pouco se tornando hábitos, como dormir cedo, comer no horário, dentre outros.

Nesse lado, “o que torna esses últimos [crianças] particularmente instrutivos é que a educação tem justamente por objeto produzir o ser social; pode-se portanto ver nela, como que resumidamente, de que maneira esse ser constitui-se na história.” (DURKHEIM, 2007, p. 6). Toda pressão que a criança sofre e a modela é justamente o fato social. A modelação de uma pessoa, de como deve se comportar, de como é educada, é resultado do meio em que está inserida, aderindo às mesmas práticas dos seus demais atores sociais.

Outrossim, sobre os fatos sociais existem determinadas regras de observação, conforme explicita Durkheim. A primeira delas e também a mais fundamental é considerar que tais fatos são coisas. Entende que esses possuem natureza objetiva, cuja observação se dá de forma externa. A intenção é justamente contradizer as ilações de Auguste Comte, sobre o ideal filosófico – tentando explicar a sociedade com base no entendimento dos seres humanos –, e afirmar que a sociedade que impõe influência sobre os seres humanos, sendo esta observável de forma objetiva.

Segundo Durkheim, o pressuposto para definir um fenômeno prévio para análise da sociedade seria uma visão particular e subjetiva do sociólogo, o que seria contraponto à visão objetiva. Deve ser analisado o objeto em si, a coisa social, fugindo de ideias pré-concebidas. Afirma que: “Jamais tomar por objeto de pesquisas senão um grupo de fenômenos previamente definidos por certos caracteres exteriores que lhe são comuns, e compreender na mesma pesquisa todos os que correspondem a essa definição.” (DURKHEIM, 2007, p. 36).

Logo, a análise de determinados objetos na compreensão dos fenômenos sociais deve ser pensada, refletida fora do subjetivismo, com o fim de que se observe quais comportamentos na sociedade são recorrentes, que possuem coercibilidade sobre os seres humanos e seja considerado como um fato, uma coisa social.

Outrossim, assim como toda ciência, a sociologia é tomada de partida por um fenômeno observável de fora para dentro. Durkheim cita Raffaele Garofalo e o objeto de estudo da criminologia, associando a como deve ser estudado a ciência social. Segundo o autor, “o sr. Garofalo, no começo de sua *Criminologie*, demonstra muito bem que o ponto de partida dessa ciência deve ser ‘a noção sociológica do crime’” (DURKHEIM, 2007, p. 40).

Nesse sentido, a primeira análise deve ser dada com base em um objeto – este um fenômeno – que deve ser compreendido e refletido para se chegar a uma determinada noção. O referido sociólogo usa a coisa social como noção de estudo da sociedade. A objetividade utilizada tenta esvair qualquer particularidade, contaminando o viés científico da observação externa.

Ademais, além da objetividade, Durkheim apresenta uma posição empirista e indutiva no estudo da sociedade, com base no critério de sensação. A sensação, diante disso, deve ser o marco inicial para que a ciência seja objetiva, pois é a partir dessa que se consegue ver exteriormente as coisas. A problemática reside no fato de que a sensação é muito facilmente influenciada pela subjetividade, no qual o observador científico pode vir a se contaminar com as suas próprias opiniões, afastando-se da objetividade.

Para evitar que o sociólogo se contamine, explica Durkheim que os caracteres exteriores do qual irá se definir o objeto a ser estudado deve ser o mais objetivo possível. Quanto mais objetiva a sensação, mais objetiva será a análise sobre o objeto, conforme expressa: “quando, portanto, o sociólogo empreende a exploração uma ordem qualquer de fatos sociais, deve esforçar-se em considerá-lo por um lado em que estes se apresentem isolados de suas manifestações individuais.” (DURKHEIM, 2007, p. 46).

Logo, para explorar qualquer ordem de fatos sociais, deve ser levado em consideração a sensação do sociólogo, mas no critério mais objetivo possível. Nas características do método de Durkheim – quanto às regras de observação dos fatos sociais – observam-se o modo empírico e indutivo do indivíduo, pois ele analisará “a coisa” conforme suas experiências, mas aplicando a objetividade.

Bem como, a indução também vai ser pressuposto da análise dos diversos fenômenos e a feitura de uma regra social. Ela irá abarcar a análise de dados particulares e concluir, com uma visão geral, acerca dos comportamentos daquele nicho. Nesse sentido, somente com a aplicação dos três pressupostos (objetivo, empírico e indutivo) se analisará os fatos sociais dentro da coletividade.

Não obstante, cumpre esclarecer que a estrutura dos fatos sociais é baseada em um tripé: externalidade, coercibilidade e generalidade. Essas foram conclusões decorrentes de observações na sociedade, no qual Durkheim parte de um ponto objetivo para interpretar a base desses fatos.

De início, a externalidade para Durkheim consiste em uma imposição existente na sociedade de fatos que são direcionados aos indivíduos. Vale dizer que não nascem de forma particular de cada ser humano, mas são influências exteriores a este. Quando o indivíduo nasce, já existem essas normas pré-estabelecidas que irão atuar diretamente na formação do caráter da pessoa (DURKHEIM, 2007). Em exemplificação, quando uma criança nasce, já existe uma estrutura social formada que exerce uma influência sobre ela, sempre na direção sociedade-indivíduo, caracterizando a externalidade.

O autor elenca essa característica do fato social a uma segunda, a coercibilidade. Esta é relacionada com o poder, com a força que é exercida sobre o indivíduo. Segundo afirma, a existência de uma norma impositiva (coercitiva), deduz a presença de uma sanção em eventual descumprimento. Destaca-se que a coerção pode ser exercida em um grau elevado ou de forma quase imperceptível, a depender do contexto na sociedade. Logo, afirma Durkheim que:

Esses tipos de conduta ou de pensamento não apenas são exteriores ao indivíduo, como também são dotados de uma força imperativa e coercitiva em virtude da qual se impõem a ele, quer ele queira, quer não. Certamente, quando me conformo voluntariamente a ela, essa coerção não se faz ou pouco se faz sentir, sendo inútil. Nem por isso ela deixa de ser um caráter intrínseco desses fatos, e a prova disso é que ela se afirma tão logo tento resistir. Se tento violar as regras do direito, elas reagem contra mim para impedir meu ato, se estiver em tempo, ou para anulá-lo e restabelecê-lo em sua forma normal, se tiver sido efetuado e for reparável, ou para fazer com que eu o expie, se não puder ser reparado de outro modo. (DURKHEIM, 2007, pp. 2-3).

Observa-se que na exemplificação quanto às regras do direito, na simples reação a essas, há uma contrarreação com o fim de impedir quaisquer atos violadores, ou mesmo para anulá-los, caso tenham sido realizados em desconformidade. Ademais, quanto a intensidade dessa repressão, aduz Durkheim que:

Em se tratando de máximas puramente morais, a consciência pública reprime todo ato que as ofenda através da vigilância que exerce sobre a conduta dos cidadãos e das penas especiais de que dispõe. Em outros casos, a coerção é menos violenta, mas não deixa de existir. Se não me submeto às convenções do mundo, se, ao vestir-me, não levo em conta os costumes observados em meu país e em minha classe, o riso que provoco, o afastamento em relação a mim produzem, embora de maneira atenuada, os mesmos efeitos de uma pena propriamente dita. (DURKHEIM, 2007, p. 3).

Dessa forma, há repressões relacionadas à coerção que são intensas ou não, mas ainda assim existindo. Exemplo trazido foram os costumes de um país, no qual a negativa de seguimento destes não impõem penalidades extremadas, mas ainda assim há sanções, como qualquer outro tipo de coerção. Por mais que seja direta ou indireta, dentro dos fatos sociais, a coerção e sanção existem, sendo características intrínsecas desses. (DURKHEIM, 2007).

Por fim, a última estrutura dos fatos sociais diz respeito à generalidade. Por esse aspecto, o sociólogo explicita quanto a coletividade, pois tais fatos não foram feitos para uma única pessoa. Clarifica essa característica quando afirma que:

O que esse fato exprime é um certo estado da alma coletiva. Eis o que são os fenômenos sociais, desembaraçados de todo elemento estranho. Quanto às suas manifestações privadas, elas têm claramente algo de social, já que reproduzem em parte um modelo coletivo; (...). Esse fenômeno é um estado do grupo, que se repete nos indivíduos porque se impõe a eles. Ele está em cada parte porque está no todo, o que é diferente de estar no todo por estar nas partes. (DURKHEIM, 2007, pp. 8-9)

Logo, nota-se que os fatos sociais exprimem um sentimento de coletividade, isto é, aspecto genérico quanto à sua incidência, abrangendo a todos os indivíduos, não particulares de um grupo. É característica própria de um todo, conforme afirma Durkheim, pois em cada pessoa se encontra tais fatos.

Dessa forma, a teoria do fato social se baseia em três características: externalidade, coercibilidade e generalidade. Quanto às regras relativas à observação dos fatos sociais, estas dizem respeito a uma análise que abrangem características do objetivismo, empirismo e indutivismo do observador do fato, com o fim de defini-lo da melhor forma, enquanto objeto da ciência social.

4.2 O fato social compreendido nas condutas delituosas de crianças e adolescentes gamers

A explicação do porquê de crianças e adolescentes cometerem crimes não é algo simplório. Existem diversos tipos de influências que giram em torno da forma de como esses indivíduos agem na sociedade. A importância da busca de uma motivação para as condutas criminosas no nicho social norteia todo um estudo voltado à sociologia jurídica e criminologia, o que demonstra haver certo grau de subjetividade no intento exploratório.

Contudo, há de se ressaltar que apesar do grau de particularidade na visão do observador para a explicação de condutas delituosas, existe um meio – ou um dos meios – que possa elucidar tais fatos: o fato social de Émile Durkheim. Conforme observado alhures, essa teoria é baseada em uma visão com diversas peculiaridades. O primeiro grupo é referente às características do fato social: generalidade, exterioridade e coercitividade. Já o segundo grupo – diga-se dessa forma –, volta-se para a fundamentação desses fatos: objetividade, empirismo e a indução, havendo relação com a sensação.

Nessa esteira, através das características do primeiro grupo, pode-se notar que algumas condutas são corriqueiras no meio das crianças e dos adolescentes gamers, como a de sempre jogar algo, a comunicação entre os jogadores e a visão competitiva de se dar bem em todas as partidas, como explica Valdemar Setzer, do Departamento de Ciência da Computação, Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo (2001).

Segundo esse, um dos efeitos dos jogos eletrônicos sobre crianças e jovens “está ligado ao fato de que o jogo sempre caracteriza um cenário de competição, sendo relacionado a (induz) um desejo de vencer.” (SETZER, 2001). Afirma ainda sobre a falta de saúde no fomento da competitividade, ainda mais quando relacionado a forma de educação. Vários

sentimentos são naturalmente expressados: quando se ganha há felicidade e caso se perca, há tristeza, sendo tal competitividade inadequada para o referido autor.

Não obstante, conforme a especialista em dependências tecnológicas do Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo, Dra. Sylvia van Enck, existem algumas características em jovens que vivem jogando, como “não ter controle com que joga videogame, priorizar o jogo a outras atividades e continuar ou aumentar a frequência com que joga, mesmo após ter tido consequências negativas desse hábito, como mal desempenho na escola.” (ROCHA, 2018). O vício se inicia, segundo explica, quando as crianças começam a utilizar demasiadamente as tecnologias e não há controle por seus pais, o que dá continuidade a um ciclo, gerando danos a essas pessoas. (ROCHA, 2018).

Com efeito, impende destacar que segundo a Agência Nacional de Cinema (ANCINE), através da Instrução Normativa n° 104, de 2012, no seu art. 1°, inciso XVII, que: “Art. 1° Para fins desta Instrução Normativa, entende-se como: (...); XVII. Jogo Eletrônico: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es);” (BRASIL, 2012). Logo, o jogo eletrônico diz respeito a uma interação em tempo real do jogador, havendo uma diferenciação entre os tipos de jogos, podendo ser do tipo *online* ou *offline*, conforme expressa Aristófanés Alexandre (SILVA, 2016). O primeiro possibilita uma interação entre outros jogadores através da internet, enquanto o segundo – os jogos *offline* – denotariam apenas uma interação entre o jogador e a máquina, com programações pré-definidas. (SILVA, 2016).

Sob essa perspectiva, remetendo-se à análise dos jogos eletrônicos sobre a visão de Durkheim, observa-se a generalidade de um fato, sendo consequência do excesso em jogos, revelando-se a todas as pessoas. Tal diz respeito ao jovem gamer possuir, de forma geral, determinadas consequências negativas por jogar em excesso. A primeira delas é a possibilidade de gerar um vício (ROCHA, 2018) e o desenvolvimento de sintomas comuns a todos, como o baixo desempenho na escola, os maus hábitos e a baixa qualidade do sono, referente às crianças principalmente, conforme explica a especialista Sylvia Enck (ROCHA, 2018). A generalidade é observada quando se nota a existência de um fato comum a todos (DURKHEIM, 2007) e que esta remete, conseqüentemente, a uma coletividade.

Ademais, quanto ao aspecto da exterioridade do fato social de Durkheim (2007), destaca-se a estrutura externa dos jogos eletrônicos. Uma influência que parte da sociedade para o indivíduo. Tais jogos fazem parte da vida de uma pessoa desde sua infância, como o antigo *The Sims* – jogo eletrônico com mais de vinte anos no mercado, contando com número superior a vinte milhões de jogadores, simulando a vida real nos videogames/computares (PRAVALER,

2020) – até o popular Free Fire, jogo online exclusivo para celulares, do tipo *battle royale*, no qual ganha a partida quem sobrevive, necessitando-se, porém, de matar aos outros jogadores em caso de vista ou ameaça (PRAVALER, 2020).

O estilo de jogo diz muito respeito à exteriorização de uma determinada cultura em que uma pessoa está inserida. Segundo dados do Instituto Data Favela (DAMASCENO, 2021), em publicação ao site UOL, 96% dos jogadores que vivem nas comunidades do Brasil querem ser jogadores profissionais de Free Fire. Foi informado que “entre os participantes de até 15 anos, esse índice chegou a 100%. Simplesmente nenhum outro jogo foi lembrado.” (DAMASCENO, 2021).

Visualiza-se que o indivíduo tem uma propensão a se adaptar àquele meio em que está inserido. O que era febre antes, como The Sims, passa a ser trocado pela facilidade dos jogos *mobiles* (jogos de celulares), como o Free Fire. Sob essa perspectiva, se denota que nas comunidades há uma estrutura que foi escolhida, através do fato de que 96% daqueles jovens jogadores escolheram o jogo Free Fire como o usual, o social entre eles, com o fim de interação coletiva entre os próprios jogadores, com perspectivas de mudança de vida, tornando-se jogadores profissionais, inclusive. (DAMASCENO, 2021).

Segundo Durkheim (2007), a externalidade diz respeito a uma estrutura da sociedade já formada, no qual, quando uma pessoa nasce, a exemplo, deverá aprender as práticas exercidas por aquele meio social. Isto é, há uma influência externa da sociedade em face do indivíduo. No caso do jogo eletrônico Free Fire e a escolha pelos jogadores das favelas (DAMASCENO, 2021), há o aspecto de influência do meio social, pois a maioria das pessoas daquele grupo preferem este do que outros jogos. Logo, sempre havendo uma influência da sociedade sobre as pessoas, tem-se que a prática de jogar Free Fire também se tornará uma influência externa que os jogadores das favelas exercem sobre as outras.

Por fim, quanto a coercibilidade da teoria do fato social de Durkheim (2007), se tem a existência de uma sanção diante do não cumprimento de determinada regra ou conduta da sociedade. O motivo de participantes de até 15 anos de idade chegarem ao índice de 100% de jogadores de Free Fire (DAMASCENO, 2021) pode revelar possível influência sobre esses para que joguem tal *battle royale*. Ocorre que, na mesma medida da externalidade e coerção social, Durkheim a associa com sanções diretas ou indiretas no meio social. Diante desse contexto, afirma o autor que um fato social é reconhecido justamente “pelo poder de coerção externa que exerce ou é capaz de exercer sobre os indivíduos; e a presença desse poder se reconhece, por sua vez, seja pela existência de alguma sanção determinada, seja pela resistência que o fato opõe a toda tentativa individual de fazer-lhe violência.” (DURKHEIM, 2007, p. 10).

Portanto, na existência de uma influência externa e coerção, há a presença de sanções naquele meio social.

Outrossim, no que cerne às particularidades do segundo grupo, que fundamenta os fatos sociais, o primeiro elemento a ser destacado para análise concreta do fato social na explicação de determinadas condutas de crianças e adolescentes – agora sendo relacionadas ao cenário de crimes – é a objetividade de quem analisa o contexto social.

Essa é demonstrada quando se observa o comportamento desses jovens, cuja visão foi baseada em estatísticas, dados relacionados às pesquisas, como o do Instituto Data Favela e Instituto Locomotiva (DAMASCENO, 2021), que revelaram a intenção de jovens quererem jogar Free Fire e se tornarem jogadores profissionais. Frisa-se que a objetividade não significa a ausência de um olhar imparcial, mas de sempre tentar ver a coisa social unicamente como um objeto de estudo, conforme explicita Durkheim (2007).

Por conseguinte, quanto ao método empírico, relativo às regras de observação do fato social de Durkheim (2007), se tem que este está relacionada às sensações e visualizações do sociólogo, após definir, objetivamente, o objeto de estudo. Para viés de elucidação, toma-se como exemplo casos relacionados a crimes e jogos eletrônicos, como os diversos homicídios praticados por Marcelo Pesseghini, de 13 anos, que matou seus pais, ambos policiais, avó e tia, e depois se matou (G1, 2013).

As investigações apontaram que um mês antes do crime, o adolescente trocou a foto de perfil da rede social Facebook, começando a usar a imagem de “Assassin’s Creed”. Tal jogo “mostra a visão de Desmond Miles, um barman que volta no tempo na pele de seus ancestrais. Com isso, encarna o matador Altair e se envolve na guerra entre assassinos e templários ao longo de diversos eventos históricos como as Cruzadas, o Renascimento (...)” (G1, 2013), dentre outros acontecimentos.

Frisa-se que há outras ocorrências semelhantes a essa, como da gamer chamada “Sol”, jogadora profissional de “Call of Duty”, pelo time FBI E-Sports, morta a facadas por outro jogador do mesmo game. (G1, 2021). Segundo as investigações, há suspeita de que ambos de conheceram no jogo um mês antes do crime, sendo a motivação do delito desconhecida. O acusado, Guilherme Alves Costa, confessou o crime e não apresentou motivação específica para o delito. Segundo noticiado pelo Jornal G1 (TOMAZ, 2022), este afirmou que a vítima teria atravessado o seu caminho, razão pela qual a matou.

Diante disso, o método empírico se torna importante ao tomar como base determinadas condutas observáveis e traçar características relacionadas ao fato (DURKHEIM, 2007), com base em critérios objetivos. Da análise dos casos, nota-se que pode haver relação

entre crimes e jogos eletrônicos de natureza violenta. Caberá ao sociólogo definir, através de suas observações, possíveis traços que elenquem um motivo ao outro, analisando se tais condutas se tornam ou não fatos sociais, através da experiência observável. Este se trata, portanto, do segundo pressuposto do grupo dois, o empirismo, outra regra de observação dos fatos sociais.

Por conseguinte, quanto ao terceiro ponto, através do método indutivo, da teoria do fato social de Durkheim (2007), se tem que foram analisados alguns casos de comportamentos de crianças e adolescentes gamers e determinadas práticas convergentes a um fato social. De início, retomada a observação de que 96% de jovens nas comunidades jogam Free Fire, revela-se a abrangência de dados singulares que chegaram a um denominador comum: quase todos jogam esse jogo do tipo *battle royale*.

A importância da indução para configuração do fato social é notória. Somente com o estudo de cada caso e das condutas realizadas por cada pessoa que irá se definir se tais práticas são comuns ou iguais a outras. A partir de então poderá ser traçado um fato, que é o comportamento recorrente levantado. Como este é inserido em um contexto social, na coletividade, torna-se social a partir dos critérios já elencados anteriormente.

De outra banda, entendida as nuances acerca dos comportamentos de crianças e adolescentes, impende compreender o viés delituoso dessas ações em face da teoria do fato social de Émile Durkheim. Acerca disso, não há um axioma quanto à relação de ações de jogadores e os crimes de natureza violenta. Alguns jogos, notadamente, tendem a incentivarem a comportamentos mais agressivos de gamers. Contudo, o que se observa é que existem fatores que corroboram no cometimento de crimes, principalmente de ordem psicológica e familiar, segundo afirma Bruno Venturato (2020).

Explica o autor que um sujeito que vive em um ambiente familiar desequilibrado, com constantes brigas entre os pais ou responsáveis legais, está sendo diretamente influenciado pelas condutas ali vistas. O aspecto agressivo do jovem ganha propulsão na medida em que é convivido diariamente. Com o desenvolvimento desses jovens, o costume em comportamentos violentos, irrepreensíveis e a desvirtuação dos valores morais, pode restar caracterizado um sujeito predisposto ao cometimento de atos violentos. (VENTURATO, 2020).

Nessa esteira, aduz que “(...) ocorrendo um isolamento social, acarretaria num maior aprofundamento do indivíduo nos jogos por exemplo, fazendo deles sua única forma de inclusão em determinado ambiente, mesmo sendo fictício.” (VENTURATO, 2020). Nota, portanto, que haveria influência externa e interna – essa dentro do próprio jogo –. Não necessariamente o jogo violento se caracteriza como um fato social que revela o comportamento

criminoso de crianças e adolescentes, mas é influência circunstancial para que haja o crime, incrementando o risco do acontecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho partiu da problemática envolvendo casos de crimes e as influências que os meios sociais possuem sobre tais eventos. Entre os destacados meios, tem-se a família e os jogos eletrônicos como objetos de estudo para averiguação da influência sobre as crianças e adolescentes que cometem delitos, especialmente de natureza violenta, como o homicídio. O problema, portanto, foi enfrentado na medida em que foram estudadas as evoluções da sociedade, do direito e as nuances sobre a família e jogos eletrônicos, perquiridos à luz do fato social de Émile Durkheim, com o fim de se chegar a uma discussão sobre tal.

A hipótese levantada afirmava que os jogos eletrônicos de conteúdo violento não influenciavam isoladamente no cometimento de crimes, mas eram fomentadores da prática de delitos, a partir de influências externas, como a família – principalmente quando mal estruturada – e situações psicológicas pertinentes, que predisunham a criança e o adolescente ao envolvimento em certos tipos de delitos. Logo, pelo que foi discutido, notou-se a confirmação da hipótese, uma vez que os jogos eletrônicos não possuem o condão de influenciar, por si só, na prática de crimes. Deve ser, portanto, somado a outros fatores da sociedade para que aconteça o delito.

Por conseguinte, o objetivo geral consistiu na análise acerca da existência de influência de que os jogos eletrônicos de gênero violento possuem sobre jovens gamers que cometem crimes de natureza violenta, analisado à luz da teoria do fato social de Émile Durkheim. A partir dos casos apresentados, como da jogadora “Sol”, morta sob um contexto de jogo de jogo eletrônico em 2021, no estado de São Paulo, do massacre de Suzano, em 2019, no estado de São Paulo, envolvendo possível cenário de jogo eletrônico e do adolescente de 13 anos, chamado Marcelo Pesseghini, no qual matou seus familiares em 2013, se notou que os crimes de natureza violenta não são decorrentes diretamente da influência dos jogos eletrônicos, mas de estados emocionais ou outras causas desconhecidas que motivaram os homicidas.

De mais a mais, o primeiro capítulo discutiu sobre o ambiente social, em especial o familiar, como impacto na mentalidade de pessoas ao cometimento de crimes, analisando a formação da personalidade de uma criança e adolescente e formação de uma mentalidade criminosa. Nesse ponto, foi enfatizado sobre influência do meio social, principalmente o familiar, sobre as crianças e adolescentes. Apresentou-se quais as idades em que os jovens possuem maiores cargas de experiências e de como a criminologia explica o possível surgimento de um criminoso.

No segundo capítulo foi discutido sobre a motivação de crimes relacionados a jogos eletrônicos de gênero violento e a interferência do direito no caso, perpassando na análise descritiva de casos envolvendo crimes, jogos eletrônicos e a interferência e controle do direito. Nesse ponto, foram analisados casos de crimes que envolveram jovens e o controle do direito nesses. Por exemplificação, descreveu-se a decisão da 17^o Vara Federal do Estado de Minas Gerais, através da decisão do juiz Carlos Alberto Simões, que proibiu jogos de *Counter Strike* e *Everquest*, por serem nocivos às crianças e adolescentes. Na mesma esteira, a análise do art. 122, §5^o, do Código Penal, revelou como a aplicação jurídica ao caso concreto visa um controle de condutas através da repressão de delitos, sancionando o infrator penal com um aumento de pena, para caso de crime de instigação ao suicídio cometido em rede virtual de computadores.

Já no terceiro capítulo, foi discutido sobre a teoria do fato social de Émile Durkheim na explicação das condutas delituosas de crianças e adolescentes gamers. Sobre essas nuances, foram descritos pontos centrais da teoria, como a generalidade, externalidade e coercibilidade que o fato social possui. Ademais, essa foi interligada aos casos de crimes envolvendo crianças e adolescentes gamers, no qual revelou que há diversas práticas que se assemelham à teoria durkheimiana, como das regras de observação, quando o sociólogo define um fato a partir da visualização objetiva de um fato, estudado de modo empírico e indutivo, no qual analisa se esse é externo, genérico e possui coerção sobre as pessoas.

O exemplo utilizado foi o jogo Free Fire, no qual não constituiu, em linhas gerais, um fato dotado dos elementos da teoria de Durkheim, mas que exerce influência sobre as crianças e adolescentes, confirmando a hipótese de que a sociedade, a partir de suas práticas costumeiras, possuem influência sobre os indivíduos.

No mais, concluiu-se que o fato da ocorrência de crime não está ligado propriamente a jogar jogos eletrônicos violentos, como o Free Fire, mas à junção de elementos psicológicos e sociais, como os familiares, fomentado pela ausência de vigilância dos pais das crianças e adolescentes sobre determinados jogos.

REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, Jesseir Coelho de. A mente de um criminoso. **Polícia Civil do Estado de Goiás**. 2015. Disponível em: <https://www.policiacivil.go.gov.br/artigos/a-mente-de-um-criminoso.html#:~:text=Os%20especialistas%20no%20assunto%20ainda,de%20vida%3B%20os%20primeiros%20contatos>. Acesso em: 12 out. 2022.
- BARATTA, Alessandro. **Criminologia Crítica e Crítica do Direito Penal**: introdução à sociologia do direito penal. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Revan: Instituto Carioca de Criminologia, 2002.
- BECK, Ulrich. **Sociedade de risco**: rumo a uma outra modernidade. 2. ed. trad. Sebastião Nascimento. São Paulo: Editora 32, 2011.
- BEDINELLI, Talita; MARTÍN, María. Baleia Azul: o misterioso jogo que escancarou o tabu do suicídio juvenil. **El País**, 02 maio 2017. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/27/politica/1493305523_711865.html. Acesso em: 15 nov. 2022.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: http://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_07.05.2015/art_226_.asp. Acesso em: 01 maio 2021.
- BRASIL. **Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940**. Código Penal. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em: 15 nov. 2022.
- BRASIL. Instrução Normativa n.º 104, de 10 de julho de 2012. Dispõe sobre o Registro de Obra Audiovisual Não Publicitária Brasileira, a emissão de Certificado de Produto Brasileiro e dá outras providências. **Agência Nacional do Cinema – ANCINE**. Disponível em: <https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/instrucoes-normativas-consolidadas/instru-o-normativa-n-104-de-10-de-julho-de-2012#:~:text=%C2%A7%201%C2%BA%20Para%20os%20fins,mobilizar%20os%20meios%20de%20comunica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 26 nov. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm#:~:text=Art.%202%C2%BA%20Consid era%2Dse%20crian%C3%A7a,e%20dezoito%20anos%20de%20idade. Acesso em: 28 mar. 2021.
- BRASIL. **Lei nº 12.853, de 5 de agosto de 2013**. Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/112852.htm. Acesso em: 10 out. 2022.
- BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Ação Direta de Inconstitucionalidade 4.277 Distrito Federal. Rel. Min. Ayres Britto. Plenário. Data de julgamento: 05/05/2011. Publicação 14/10/2011a. Disponível em:

<https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=AC&docID=628635>. Acesso em: 10 out. 2022.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental 132 Rio de Janeiro. Rel. Min. Ayres Britto. Plenário. Data de julgamento: 05/05/2011. Publicação 14/10/2011b. Disponível em: <https://aliancalgbti.org.br/wp-content/uploads/2019/12/ADPF-132.pdf>. Acesso em: 10 out. 2022.

BRASIL. TRF-1 AC: 00396232120014013800, Relator: DESEMBARGADOR FEDERAL JOSÉ AMILCAR MACHADO, Data de Julgamento: 08/10/2012, SEXTA TURMA, Data de Publicação: 22/10/2012. **Jusbrasil**. Disponível em: <https://trf-1.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/911528298/apelacao-civel-ac-ac-396232120014013800>. Acesso em: 24 out. 2022.

DAMASCENO, Edilana. Bye, futebol! 96% dos jovens de comunidades querem ser jogador de Free Fire. **Uol**, 07 out. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/10/07/free-fire-96-dos-jovens-de-comunidades-sonham-virar-jogador-profissional.htm>. Acesso em: 15 nov. 2022.

DANTAS, Francisco Irafran. **Jogos eletrônicos x comportamento agressivo**. Universidade Estadual da Paraíba. Campina Grande – PB, 2012. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/346/1/PDF%20-%20Francisco%20Irafran%20Dantas.pdf>. Acesso em: 28 out. 2022.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. trad. Paulo Neves. revisão da tradução Eduardo Brandão. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EDUARDO, Leandro. Qual é a classificação indicativa do CS:GO? Veja idade mínima para jogar. **Techtudo**. 09 maio 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/05/qual-e-a-classificacao-indicativa-do-csgo-veja-idade-minima-para-jogar-esports.ghtml>. Acesso em: 28 out. 2022.

FERNANDES, Newton; FERNANDES, Valter. **Criminologia integrada**. 3. ed. rev. atual. ampl. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2010.

FIDALGO, Amanda Cabral. A história do direito. **Jus.com**, 01 jul. 2018. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/67330/a-historia-do-direito>. Acesso em: 26 nov. 2022.

FIGUEIREDO, Sabrina Oliveira de. Desestruturação familiar e criminalidade juvenil. **Jus.com.br**. fev. 2020. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/79709/desestruturacao-familiar-e-criminalidade-juvenil>. Acesso em: 01 maio 2021.

FIGUEROA, José Osmeir; MANGINI, Rosana Cathya Ragazzoni. **Psicologia jurídica**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2020.

GAMER – o que significa? **Tebel**, 26 abr. 2019. Disponível em: <https://www.tebel.com.br/blog/gamer-o-que-significa/>. Acesso em: 26 nov. 2022.

GULARTE, Daniel. O que é um jogo eletrônico? **Bojoga**, 17 jun. 2022. Disponível em: <https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/o-que-e-um-jogo-eletronico/>. Acesso em: 27 nov. 2022.

G1 SP. Estudante é suspeito de matar jogadora profissional de game que conheceu pela internet; jovem de 19 anos foi morta a facadas em SP. **G1**. 23 fev. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/02/23/estudante-e-suspeito-de-matar-jovem-jogadora-de-game-que-conheceu-pela-internet-ela-foi-morta-a-facadas-em-sp.ghtml>. Acesso em: 24 out. 2022.

G1 SP. Justiça proíbe games ‘Counter-Strike’ e ‘Everquest’ no Brasil. **G1**. 18 jan. 2008. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL265391-6174,00-JUSTICA+PROIBE+GAMES+COUNTERSTRIKE+E+EVERQUEST+NO+BRASIL.html>. Acesso em: 24 out. 2022.

G1 SP. Suspeito de matar pais PMs usa foto de game de assassino no Facebook. **G1**. 06 ago. 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html>. Acesso em: 24 out. 2022.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil**. 26. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JUVENTUDE NO BRASIL. **Unesco**. [2014]. Disponível em: <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil/expertise/youth-brasil>. Acesso em: 12 out. 2022.

JURÍDICO, Revista Consultor. Leia decisão que proibiu vendas de jogos violentos. **Consultor jurídico**. 28 jan. 2008. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2008-jan-28/leia_decisao_proibiu_venda_jogos_violentos?pagina=7. Acesso em: 23 out. 2022.

LEI DO DF QUE PREVÊ POLÍTICAS PÚBLICAS PARA FAMÍLIAS DEVE INCLUIR UNIÃO HOMOAFETIVA, DECIDE STF. **Supremo Tribunal Federal**. nov. 2019.

Disponível em:

<https://portal.stf.jus.br/noticias/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=423582&ori=1#:~:text=O%20artigo%20%C2%BA%20define%20como,de%20casamento%20ou%20uni%C3%A3o%20est%C3%A1vel>. Acesso em: 08 out. 2022.

LOMBROSO, Cesare. **O homem delinquente**. trad. Sebastião José Roque. São Paulo: Ícone, 2007.

MARTINS, Carlos Benedito. Em defesa do conceito de sociedade. **Revista brasileira de ciências sociais**. vol. 28, n° 82. jun. 2013. Scielo Brasil. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/y9Z4jQZWhVVnhGYywLrVgSz/?lang=pt>. Acesso em: 10 out. 2022.

MASCARO, Alysson Leandro. **Filosofia do direito**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

NETO, Francisco Quintanilha Vêras. **Direito romano clássico**: seus institutos jurídicos e seu legado. *In*: Fundamentos da história do direito. Belo Horizonte: Del Rey, 2006.

OXFORD LANGUAGES AND GOOGLE. **Orxford Languages**. [2012]. Disponível em: <https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/>. Acesso em: 09 out. 2022.

PAULA, Maria de Lourdes Bersogli; ASSUMPCAO JR., Francisco B. Delinquência juvenil e família. **Revista Psicopedag.**, São Paulo, v. 30, n. 91, p. 43-51, 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862013000100006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 out. 2022.

PINTO, Cristiano Paixão Araújo. **Direito e sociedade no oriente antigo: Mesopotâmia e Egito**. In: Fundamentos da história do direito. Belo Horizonte: Del Rey, 2006.

PRATTA, Elisângela Maria Machado; SANTOS, Manoel Antonio. Família e adolescência: a influência do contexto familiar no desenvolvimento psicológico de seus membros. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 2., n. 2., p. 247-256, maio/ago. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pe/v12n2/v12n2a05.pdf>. Acesso em: 25 out. 2022.

PRAVALER. Gamers: habilidades que você desenvolve com jogos on-line. **Pravaler**, 17 jul. 2020. Disponível em: <https://www.pravaler.com.br/games-tipos-e-habilidades-que-voce-desenvolve-com-jogos-on-line/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

QUAL a diferença entre adolescente e jovem? 2014. **ANDI**. Disponível em: <http://www.andi.org.br/help-desk/qual-diferenca-entre-adolescente-e-jovem#:~:text=J%C3%A1%20o%20termo%20jovem%20costuma,dos%2025%20aos%2029%20anos>). Acesso em: 28 set. 2022.

REDAÇÃO. Atiradores matam alunos e funcionários em escola de Suzano. **Veja**. 13 mar. 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/tiroteio-deixa-feridos-em-escola-estadual-de-suzano/>. Acesso em: 29 out. 2022.

REDAÇÃO. Policial baleado por filho chora em áudio e diz que menino é uma criança boa. **Diário do Nordeste**. 23 mar. 2022. Disponível em: <https://diarionordeste.verdesmares.com.br/ultima-hora/pb/policial-baleado-por-filho-chora-em-audio-e-diz-que-menino-e-uma-crianca-boa-1.3207922>. Acesso em: 30 out. 2022.

ROCHA, Gessyca. Vício em videogame? Saiba quando os excessos nos jogos são considerados distúrbios de saúde e como identificar. **G1**. 26 jun. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/noticia/vicio-em-videogame-saiba-quando-o-excesso-nos-jogos-sao-considerados-disturbios-de-saude-e-como-identificar.ghtml>. Acesso em: 14 nov. 2022.

SETZER, Valdemar W. Os riscos dos jogos eletrônicos na idade infantil e juvenil. **IME-USP**, 2001. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/joguinhos.html>. Acesso em: 26 nov. 2022.

SILVA, Aristófares Alexandre da; SILVA, Elenilda Sinésio Alexandre da; FERREIRA, Rafael de Farias. Jogos online e a formação identitária dos alunos do ensino fundamental II. **III CODENU – Congresso Nacional de Educação**. 05 out. 2016. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21308>. Acesso em: 25 nov. 2022.

SOARES, Olavo Pinheiro. O cariótipo xyy e a criminalidade. **Arq. Brasileiro de Psicologia Aplicada**, pp. 47-60. Rio de Janeiro, 1970. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/abpa/article/download/16621/15433/32274#:~:text=Foi%20precisamente%20Jacobs%20o%20primeiro,1.925%20indiv%C3%ADduos%20tomados%20ao%20acaso>. Acesso em: 11 out. 2022.

SCHMITT, Ricardo Augusto. **Sentença Penal Condenatória – Teoria e Prática**. 8. ed. Salvador: JusPODVIM, 2013.

TOMAZ, Kleber. Estudante que usou faca e espada para matar gamer conhecida como Sol vai a júri popular em SP. **G1**, 03 mar. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2022/03/03/estudante-que-usou-faca-e-espada-para-matar-gamer-conhecida-como-sol-em-sp-vai-a-juri-popular.ghtml>. Acesso em: 26 nov. 2022.

VENTURATO, Bruno Carvalho Fioravanti; RIBEIRO, Mayra Thais Andrade. Realidade Jogável: A (Des)vinculação dos Jogos Virtuais À Prática de Crimes Violentos. **Âmbito Jurídico**, 01 set. 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/internet-e-informatica/realidade-jogavel-a-desvinculacao-dos-jogos-virtuais-a-pratica-de-crimes-violentos/>. Acesso em: 16 nov. 2022.

VIEIRA, Kauê. O massacre de Suzano não pode ser colocado na conta dos videogames. **Hypeness**. 15 mar. 2019. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2019/03/o-massacre-de-suzano-nao-pode-ser-colocado-na-conta-dos-videogames/>. Acesso em: 27 out. 2022.

WOLKMER, Carlos Antonio. **Fundamentos de história do direito**. 3. ed. 2. tir. ver. e ampl. Belo Horizonte/MG: Del Rey, 2006.