

II ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS I

DANIELLE JACON AYRES PINTO

JOSÉ RENATO GAZIERO CELLA

AIRES JOSE ROVER

FABIANO HARTMANN PEIXOTO

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte deste anal poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria - CONPEDI

Presidente - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

Vice-presidente Sudeste - Prof. Dr. César Augusto de Castro Fiuza - UFMG/PUCMG - Minas Gerais

Vice-presidente Nordeste - Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

Secretário Executivo - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - Unimar/Uninove - São Paulo

Representante Discente - FEPODI

Yuri Nathan da Costa Lannes - Mackenzie - São Paulo

Conselho Fiscal:

Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UCAM - Rio de Janeiro

Prof. Dr. Aires José Rover - UFSC - Santa Catarina

Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo

Prof. Dr. Marcus Firmino Santiago da Silva - UDF - Distrito Federal (suplente)

Prof. Dr. Ilton Garcia da Costa - UENP - São Paulo (suplente)

Secretarias:

Relações Institucionais

Prof. Dr. Horácio Wanderlei Rodrigues - UNIVEM - São Paulo

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UNIMAR - Ceará

Prof. Dr. José Barroso Filho - UPIS/ENAJUM - Distrito Federal

Relações Internacionais para o Continente Americano

Prof. Dr. Fernando Antônio de Carvalho Dantas - UFG - Goiás

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Relações Internacionais para os demais Continentes

Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuritiba - Paraná

Prof. Dr. Rubens Beçak - USP - São Paulo

Profa. Dra. Maria Aurea Baroni Cecato - Unipê/UFPB - Paraíba

Eventos:

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - Unifor - Ceará

Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta - Fumec - Minas Gerais

Comunicação:

Prof. Dr. Matheus Felipe de Castro - UNOESC - Santa Catarina

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - ESDHC - Minas Gerais

Membro Nato - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

D597

Direito, governança e novas tecnologias I [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Aires Jose Rover; Danielle Jacon Ayres Pinto; Fabiano Hartmann Peixoto; José Renato Gaziero Cella – Florianópolis: CONPEDI, 2020.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-259-0

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Direito, pandemia e transformação digital: novos tempos, novos desafios?

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Governança. 3. Novas tecnologias. II Encontro Virtual do CONPEDI (2: 2020 : Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



II ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS I

Apresentação

No II Encontro Virtual do CONPEDI, realizado de 02 a 04 dezembro de 2020, o grupo de trabalho “Direito, Governança e Novas Tecnologias I”, que teve lugar na tarde de 02 de dezembro de 2020, foi o promotor dos inícios dos debates sobre esse tema tão instigante e contemporâneo. Ao longo de GT foram apresentados trabalhos de alta qualidade produzidos por doutores, pós-graduandos e graduandos. Tais estudos são fruto de pesquisa contínua e do esforço efetivo para promover a consolidação de práticas justa e democráticas frente as novas tecnologias e sua influência no mundo do direito.

Ao total foram apresentados 18 artigos com uma diversidade de temas e que promoveram um intenso debate realizados pelos coordenadores do grupo de trabalho e pelo público presente na sala virtual.

Esse rico debate demonstra a inquietude que os temas estudados despertam na seara jurídica. Cientes desse fato, os programas de pós-graduação em Direito empreendem um diálogo que suscita a interdisciplinaridade na pesquisa e se propõe a enfrentar os desafios que as novas tecnologias impõem ao Direito e a toda sociedade. Para apresentar e discutir os trabalhos produzidos sob essa perspectiva, os coordenadores do grupo de trabalho dividiram os artigos em três blocos, quais sejam a) inteligência artificial; b) pandemia de COVID-19 e novas tecnologias; e c) governo eletrônico e sociedade da informação.

O bloco inicial dedicou-se a pensar a inteligência artificial e a sociedade da informação e nele foram debatidos os seguintes temas: “a aplicação da tecnologia na resolução de disputas e o serviço amica: uma análise da recente experiência australiana de uso de i.a em mediações familiares”; “algoritmos, inteligência artificial e novas formas de interação política: uma análise da influência da ia nos processos eleitorais democráticos na contemporaneidade”; “o uso da accountability e compliance como formas de mitigar a responsabilidade civil pelos danos causados pela inteligência artificial”; “a disseminação da informação – eficácia e confiabilidade na sociedade moderna”; “instrumentos preventivos na criminalidade digital - questões constitucionais e normas técnicas internacionais”; “desestatização do dinheiro na sociedade da informação”.

No segundo bloco os temas ligados a pandemia de COVID-19 e as novas tecnologias foi o mote central do debate, sendo eles: “a pandemia da desinformação: covid-19 e as mídias

sociais – do fascínio tecnológico à (auto)regulação”; “autodeterminação informativa e covid-19: a ponderação de medidas no uso de dados pessoais”; “a problemática da saúde global frente aos desafios impostos pelas corporações transnacionais”; “o brasil na sociedade da informação: remissão histórica e seu panorama atual com destaque na covid-19”; “o governo eletrônico em tempos de pandemia”; “o direito fundamental ao livre acesso à internet: a efetividade do direito à saúde por meio da telessaúde e da telemedicina”.

No terceiro e derradeiro bloco, os trabalhos tiveram o intuito de debater o governo eletrônico e a sociedade da informação, e para isso os temas abordados foram: análise da evolução e proteção legal da privacidade e dados pessoais no brasil”; “função social da empresa e startups uma relação disruptiva frente ao novo marco regulatório”; “lei geral de proteção de dados pessoais: direito à autodeterminação informativa do titular dos dados”; “a interface dos direitos da personalidade e os jogos violentos”; “a sociedade da informação como instrumento para a erradicação da pobreza”; “identidade cultural cyber e identidade virtual: a construção de novos direitos da personalidade pela cibercultura”

Os artigos que ora são apresentados ao público têm a finalidade de fomentar a pesquisa e fortalecer o diálogo interdisciplinar em torno do tema “Direito, Governança e Novas Tecnologias”. Trazem consigo, ainda, a expectativa de contribuir para os avanços do estudo desse tema no âmbito da pós-graduação em Direito brasileira, apresentando respostas para uma realidade que se mostra em constante transformação.

Os Coordenadores

Prof. Dr. Aires José Rover

Prof. Dra. Danielle Jacon Ayres Pinto

Prof. Dr. Fabiano Hartmann Peixoto

Prof. Dr. José Renato Gaziero Cella

Nota técnica: O artigo intitulado “A PANDEMIA DA DESINFORMAÇÃO: COVID-19 E AS MÍDIAS SOCIAIS – DO FASCÍNIO TECNOLÓGICO À (AUTO)REGULAÇÃO” foi indicado pelo Programa de Pós Graduação em Direito da Faculdade de Direito de Vitória, nos termos do item 5.1 do edital do Evento.

Os artigos do Grupo de Trabalho Direito, Governança e Novas Tecnologias I apresentados no II Encontro Virtual do CONPEDI e que não constam nestes Anais, foram selecionados para publicação na Plataforma Index Law Journals (<https://www.indexlaw.org/>), conforme previsto no item 7.1 do edital do Evento, e podem ser encontrados na Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias. Equipe Editorial Index Law Journal - publicacao@conpedi.org.br.

A INTERFACE DOS DIREITOS DA PERSONALIDADE E OS JOGOS VIOLENTOS THE INTERFACE OF PERSONALITY RIGHTS AND VIOLENT GAMES

**Ricardo da Silveira e Silva
Tatiana Manna Bellasalma e Silva**

Resumo

O presente estudo tem por objetivo a análise da evolução dos jogos/games violentos e seus impactos nos direitos personalíssimos. A evolução tecnológica alterou o modo de viver do indivíduo e imprimiu um novo panorama no tocante aos games que se tornaram muito mais reais, bem como apresenta uma escalada da violência e da quebra de barreiras éticas para a prática da violência. Essas questões levam a discussões relevantes, uma vez que a integridade psíquica, amparada pelos direitos da personalidade pode ser atingida dependendo do grau de violência impresso no jogo. Empregou-se o método teórico bibliográfico.

Palavras-chave: Direitos da personalidade, Jogos eletrônicos, Violência, Integridade psíquica, Barreiras éticas

Abstract/Resumen/Résumé

This study aims to analyze the evolution of violent games / games and their impact on very personal rights. Technological evolution has altered the individual's way of life and has given a new perspective regarding games that have become much more real, as well as an escalation of violence and the breaking of ethical barriers to the practice of violence. These questions lead to relevant discussions, since psychic integrity, supported by personality rights can be achieved depending on the degree of violence printed in the game. The bibliographic theoretical method was used

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Personality rights, Electronic games, Violence, Psychological integrity, Ethical barriers

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo tem por objeto a análise dos jogos eletrônicos e os impactos no direito a integridade psíquica do usuário. É inegável que o avanço tecnológico fez surgir uma sociedade pautada pelas interações virtuais, transformando sobremaneira a forma do indivíduo viver.

Esses avanços representaram um salto na interação do indivíduo com as demais pessoas, formando uma aldeia global, imprimindo uma enorme facilidade na disseminação de informações e propiciando contatos independentemente do tempo e espaço. Ao passo que trouxe progresso e facilidades é fato que a revolução tecnológica também apresenta possíveis afrontas aos direitos da pessoa.

Os jogos eletrônicos apresentam uma nova roupagem, muito mais atrativos e propiciando uma maior interatividade com o jogador. Esse avanço que decorre intimamente do desenvolvimento tecnológico e traz consigo uma questão extremamente relevante: a humanização do jogo e a escalada da violência.

A princípio tem-se que o mundo virtual encontra-se dissociado da realidade humana, porém, essa premissa está sendo superada em razão de situações concretas que demonstram a interferência de jogos violentos na saúde psíquica de seus jogadores e até mesmo na prática de crimes.

Desta forma, impõe-se a discussão e análise da interferência dos jogos cibernéticos violentos na integridade psíquica do usuário, sendo que tal influência pode causar afronta ao seu direito personalíssimo, eis que tais direitos, inerentes a condição humana, também tutelam a saúde mental do indivíduo e a protegem de quaisquer sorte de ingerências.

O presente estudo pautou-se na pesquisa teórica bibliográfica, consistente na análise de obras e artigos científicos nacionais e estrangeiros que versam sobre o tema.

2 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Tudo começou com duas linhas e um ponto. Pong foi um dos primeiros jogos eletrônicos e simulava, de forma arcaica, um jogo de tênis, em 1972. Foi criado pela empresa Atari sendo instalada em um bar chamado *Andy Caps's Tavern*. O jogo rodava em uma tela de 13 polegadas e em preto e branco. Não foi o primeiro jogo que

a Atari se aventurou em criar, mas fez um imenso sucesso, o que alavancou a indústria dos jogos de arcade. O sucesso foi tanto que mais de 35.000 máquinas do jogo *PONG* foram vendidas e isso serviu de estímulo a uma indústria até então desconhecida (MARKEY, 2017, p. 2).

Num primeiro momento o jogo foi posicionado perto de outras máquinas de entretenimento, como as máquinas de pinball. Pong chamou a atenção dos jogadores e tornou-se bastante popular. Tanto que apresentou um problema e parou de funcionar. Ao se dirigir até o local para verificar o mal funcionamento da máquina, seu proprietário constatou que ela parou de funcionar pelo excesso de moedas que praticamente entupiram o reservatório da máquina (HANSEN, 2016, p. 4).

Mais do que um simples jogo, Pong representava a vontade humana de interagir através dos jogos. Historicamente o homem utilizou dos mais diversos tipos de jogos para interagir. Exemplo recorrente remanesce à Grécia antiga, com os jogos olímpicos. Mesmo os rituais da caça e da guerra possuíam um caráter lúdico, de entretenimento, força e poder (ALVES, 2005, p. 17). Jogar através de uma máquina é apenas uma mudança de plataforma nesse desejo intrínseco ao ser humano.

Desde então, o jogo passou a ser considerado um elemento de cultura (ALVES, 2005, p. 17) e uma indústria extremamente lucrativa, movimentando mais dinheiro que o cinema e a música juntos, apresentando um faturamento, para o ano de 2019, na ordem de R\$ 488 bilhões.¹ É praticamente impossível não conhecer quem jogue ao menos um tipo de jogo eletrônico. Estima-se que existam 2.6 bilhões de jogadores², contando-se apenas os que utilizam plataforma móvel (celulares e tablets). O universo dos jogos é imenso e se expande cada vez mais, com jogos que promovem uma imersão maior dentro do mundo virtual a cada título lançado.

Mas até chegar a esse patamar, muitas horas foram jogadas por inúmeras pessoas no mundo. O jogo Pong fez um sucesso enorme, mas era um arcade, uma máquina grande e pesada, montada em uma caixa de madeira, no qual as pessoas tinham que ir até ela para jogar e inserir uma moeda para dar início ao jogo.

O imenso sucesso de Pong levou à sofisticação do arcade e vários jogos se seguiram após. A indústria dos games já era considerável e teve outro sobressalto

¹ <https://adrenaline.com.br/noticias/v/62173/industria-dos-games-movimenta-r-488-bilhoes-em-2019>

² Segundo o site Newzoo, especialista em análises de jogos e mercado. O link da pesquisa é <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>. Acesso em 27/08/2020.

com um jogo chamado Space Invaders: A First Invasion, de 1978, lançado também pela Atari. O jogo tornou popular o sistema de score, vencendo aquele que conseguisse fazer mais pontos no jogo. O sucesso foi colossal. Foram fabricadas mais de cem mil arcades e o jogo arrecadou, em valores atualizados, mais de treze bilhões de dólares. Isso mesmo, bilhões (HANSEN, 2016, p. 11). É considerado um dos jogos de maior arrecadação de todos os tempos.

Os jogos eletrônicos passaram a ser tratados cada vez mais como coisa séria e não apenas um produto de entretenimento para crianças e jovens, principalmente em razão da lucratividade.

A essa altura o console do videogame Atari já havia sido lançado (o console foi lançado nos Estados Unidos em 1977 e no Brasil em 1983) e fazia muito sucesso. Logo após foi lançado outro arrasa-quarteirão. Um jogo chamado Pac-Man, lançado pela empresa Namco, cujo objetivo era correr alucinadamente por labirintos variados, comendo pontos energizantes e frutas, fugindo de quatro fantasmas, Blinky, Pinky, Inky e Clyde (HANSEN, 2016, p. 17). Fez tanto sucesso que superou Space Invaders, até então o rei do arcade.

Com Pac-Man a experiência de jogar sofreu uma mudança considerável, com uma história sendo contada por cenas divididas entre os níveis do jogo. As cenas eram separadas por pequenos vídeos e músicas memoráveis. O sucesso foi tanto que Pac-Man tornou-se personagem de desenho animado e foi considerado o primeiro mascote de vídeo games (HANSEN, 2016, p. 20). Além de tudo foi o primeiro jogo destinado à audiência feminina.

Em 1981 outro jogo, lançado pela Nintendo fez um sucesso estrondoso. Chamava-se Donkey Kong e era o primeiro jogo no estilo plataforma, no qual o jogador tem todo o ambiente de ação sendo desencadeado na sua tela. O simpático macaco que dá nome ao jogo tinha que derrotar inimigos, pular obstáculos, subir escadas e desviar de buracos e saltar de plataforma em plataforma (HANSEN, 2016, p. 37). Pela primeira vez um jogo tinha o botão pular e arrebatou batalhões de jogadores.

A indústria de jogos sofreu abalos ao longo do tempo também. O jogo ET, baseado no filme de um extraterrestre que fez um imenso sucesso no cinema, lançado pela Atari em julho de 1982, foi um fracasso retumbante. Causou um prejuízo histórico por ser um jogo considerado horroroso em todos os aspectos. A jogabilidade era péssima, o gráfico terrível, mesmo para os padrões da época e a história era pra lá de confusa. A empresa precipitou-se em lançar o jogo e deu ao time de criação apenas

seis semanas para o que o jogo estivesse pronto. O sucesso do filme de Steven Spielberg não foi suficiente para segurar um jogo horrível. A empresa decidiu enterrar milhões de cartuchos do jogo no deserto do Novo México. O episódio coincidiu com o fim da era de ouro da Atari e, em 1983 a empresa estava no fundo do poço tendo perdido meio bilhão de dólares em apenas um ano. (HANSEN, 2016, p. 47)

Além do sucesso de determinados títulos, uma outra situação foi determinante para a popularização dos jogos eletrônicos. A utilização da internet como plataforma de interação entre os jogadores trouxe outro nível de dificuldade e interatividade. Os sistemas de realidade virtual transmitem mais do que imagens: uma quase presença (LÉVY, 2011, p. 29). A interatividade era levada a outro patamar. A limitada inteligência artificial dos jogos fora substituída pelo raciocínio humano.

Os jogos de videogame ganharam nova dinâmica no jogo online e com processadores cada vez mais velozes e placas de vídeo mais poderosas, o gráfico mudou e o jogo podia explorar agora novas possibilidades. A experiência de jogar tornava-se cada vez mais imersiva. O jogo toma conta de todos os sentidos humanos, eis que cada vez mais “reais”.

O que dita o rumo dos jogos é o sucesso que eles fazem e o dinheiro que eles geram. Jogos rentáveis, com boa arrecadação, fama e uma grande quantidade de jogadores indicam os rumos dos próximos lançamentos. Seguindo essa lógica a violência começou a ser incorporada nos jogos eletrônicos. E a cada novo sucesso, mais presente e mais intensa era a violência.

3 A VIOLÊNCIA COMO ENTRETENIMENTO

Em fevereiro de 2018, o presidente norte americano Donald Trump reuniu-se na Casa Branca com familiares e vítimas do massacre ocorrido na escola de ensino médio Marjorie Stoneman Douglas High School, localizada ao sul da Flórida. No atentado foram assassinadas 17 pessoas e mais 15 foram hospitalizadas devido aos ferimentos naquele que se tornou o massacre mais mortal em escolas. O massacre durou cerca de 6 minutos e foi feito por Nikolas Cruz, um jovem de 19 anos, ex aluno da instituição. Na reunião, o presidente norte americano apontou os videogames como uma possível causa (HAKALA, 2019, p. 6).

A pergunta do presidente americano não foi fora de propósito. Em outras oportunidades atentados como o da Flórida já haviam acontecido, com certas semelhanças. É possível que o epítome disso tenha sido o massacre de Columbine

de 1999 em Littleton, Colorado. No dia 20 de abril daquele ano, dois adolescentes, Eric Harris e Dylan Klebold, entraram em sua escola com a intenção de destruí-la. Eles levaram 90 bombas, mas não deu certo detoná-las. Aí utilizaram as armas que levaram e assassinaram 12 alunos, um professor e feriram mais 21 pessoas. (MARKEY; FERGUSON, 2017, p.36) Com poucas dúvidas, o massacre de Columbine foi um evento crucial para cimentar na mente do público a noção de que videogames violentos e tiroteios em escolas poderiam estar ligados.

Outra tragédia, acontecida antes do atentado da Flórida foi o tiroteio em Sandy Hook Elementary School, uma escola primária que fica localizada em Newtown, Connecticut. Era manhã de 14 dezembro de 2012 quando um jovem de 20 anos, Adam Lanza, chegou à escola, após matar a tiros sua mãe. De roupa preta, estilo militar, com colete à prova de balas, armado com um rifle e duas pistolas. O jovem disparou entre 50 e 100 tiros, matando 20 crianças entre seis e sete anos de idade, mais seis adultos. Logo após o atirador se matou com um tiro na cabeça. (MARKEY; FERGUSON, 2017, p.101)

Quando foi descoberto que Adam Lanza havia jogado videogames violentos, uma parte substancial da preocupação do público mudou de armas de fogo reais para virtuais (MARKEY; FERGUSON, 2017, p.102). Após o tiroteio, muitos meios de comunicação informaram que Lanza não estava apenas obcecado com o jogo de tiro em primeira pessoa Call of Duty, mas que seu fascínio era parcialmente responsável pelos assassinatos. Call of Duty é uma série que explora o gênero de tiro em primeira pessoa, com estética militar, sendo um dos maiores sucessos entre os jogos do tipo.

Em ambas as situações, assim como em outras tantas, vieram à tona a discussão sobre a influência dos videogames e dos jogos violentos no comportamento dos adolescentes. Os estudos de videogames violentos aumentaram 1170% no mundo pós-Columbine, lançando o início do império de pesquisa de anti-videogames (MARKEY; FERGUSON, 2017, p.52)

Em 2005, 3 anos antes do atentado da Flórida, a Associação de Psicologia Americana divulgou sua primeira declaração política sobre videogames violentos. Ela declarou que uma "análise abrangente da pesquisa de videogames interativos violentos sugere tal exposição a) aumenta o comportamento agressivo, b) aumenta os pensamentos agressivos, c) aumenta os sentimentos de raiva, d) diminui o comportamento útil e e) aumenta a excitação fisiológica. (MARKEY; FERGUSON, 2017, p.61)

Crenças persistentes em uma ligação entre tiroteio em massa e videogames também contam com um conceito psicológico chamado *viés de confirmação*. Quando acreditamos em algo muito fortemente, tendemos a prestar mais atenção aos eventos que confirmam nossas crenças e ignorar ou descartar os eventos que desafiam eles (MARKEY; FERGUSON, 2017, p.63). Isso acaba acontecendo principalmente quando o atirador é um jovem do sexo masculino. Nesse ponto acaba surgindo a hipótese de influência de videogames. Se o atirador é um homem ou mulher mais velho, essa ligação não acontece.

O questionamento feito pelo presidente americano leva em consideração o nível de violência explícita que os jogos passaram a ter atualmente. Jogos de tiro ou violentos sempre existiram.

Ainda em 1975, a empresa Midway lançou o jogo Gun Fight, que foi o primeiro a apresentar figuras humanas lutando entre si usando armas. Embora o jogo mostrasse duas pessoas tentando atirar uma na outra, isso não gerou muita controvérsia. Na verdade, Gun Fight é lembrado como o primeiro jogo a usar microprocessador, não como o primeiro a apresentar violência contra pessoas.

Um dos jogos responsáveis por explorar mais explicitamente a violência foi lançado em 1992, pela empresa Acclaim Entertainment's e explorava lutas entre personagens controlados pelos jogadores. Mortal Kombat foi um sucesso gigantesco e em 1993 foi lançado para consoles do videogame Super Nintendo Entertainment System (SNES). (HAKALA, 2019, p. 12). O sangue ainda não jorrava em profusão, o que iria acontecer mais para frente, mas o objetivo do jogo era a luta entre os personagens.

Em 10 de dezembro de 1993, um funcionário da *id Software* carregou um arquivo de 2 MB contendo o então desconhecido jogo Doom para um site FTP na Universidade de Wisconsin-Madison. [...] Em dois anos, cerca de dez milhões de pessoas estavam atirando nos demônios do jogo, e a IdSoftware estava ganhando cerca de \$ 100.000 por dia (HANSEN, 2016, p. 126). O jogo era no formato de tiro em primeira pessoa e a luta era contra monstros alienígenas e soldados "do mal".

O sucesso de Doom incentivou o lançamento de outros títulos, explorando a plataforma de tiro em primeira pessoa, mas os tiros e a violência eram direcionados a monstros e demônios.

Outro jogo emblemático foi lançado em 1996. Duke Nukem 3D colocava o jogador na pele de um atirador em um mundo invadido por alienígenas. Tiros de

calibre 12 e metralhadoras era disparados contra monstros alienígenas, o que tornava gloriosa a missão do jogador. A violência tinha um fundo de necessidade e uma desculpa para existir. A Terra deveria se livrar dos monstros que a invadiram e você era o protagonista da estória.

Duke Nukem 3D tornou-se famoso por um evento trágico. Em 3 de novembro de 1999, um estudante de medicina, Mateus da Costa Meira, entrou em uma sala de cinema do Morumbi Shopping em São Paulo e disparou contra a platéia com uma submetralhadora 9mm, causando a morte de três pessoas e ferindo outras cinco. O atirador responsabilizou diretamente o jogo pelo incidente, pois logo na sua primeira fase, o tiroteio se desenrola dentro de um cinema. (KHALED JR, 2018, p. 170)

A violência vinha em uma escalada. De violência mínima, de jogos como Mario Brothers, em que o personagem usava um canhão de desenho animado para neutralizar um inimigo, com um alto nível de fofura, a proporção já tinha alcançado o patamar de sangue jorrando, monstros explodidos com granadas e pedaços de alienígenas voando.

Mas como os jogos, para serem rentáveis, teriam que superar os lançamentos anteriores, a violência foi crescendo e se tornando mais explícita. E agora não eram apenas os jogos que incomodavam pais, políticos e pesquisadores - era o avanço da tecnologia que eles incorporavam, que fazia a violência parecer mais realista e muito mais assustadora, especialmente para pessoas não familiarizadas com a tecnologia (MARKEY; FERGUSON, 2017, p. 22).

Alguns jogos começaram a quebrar paradigmas “éticos”. Até então, os tiros e as bombas eram desferidos contra personagens do mal. Seres não humanos ou desumanizados (jogos de zumbis fizeram e fazem muito sucesso) que precisavam ser eliminados para o bem dos terráqueos, ou o inimigo na guerra, sempre personificado com a imagem do mal. A violência estaria passando por um processo indetível de espetacularização e banalização (ALVES, 2004, p. 105).

O lançamento de jogos como Carmageddon, no qual se assume o volante de um automóvel modificado para ostentar lâminas e outros objetos pontiagudos, em uma corrida alucinada em que chegar em primeiro não conta tantos pontos quanto atropelar os seres humanos espalhados pelo jogo. (KHALED JR, 2018, p. 113) Pedestres que podem ser atingidos em cima das calçadas. Pontos extras para “combos” quando se atingia uma velhinha em um andador que tentava atravessar a rua ou uma sequência de pessoas. Quanto mais pessoas juntas, maior o “combo” e

os pontos recebidos. Não era aceitável um jogo de simulação de atropelamentos. O jogo chegou a ser proibido juntamente com Duke Nukem 3D e outros títulos de violência explícita.

Em novembro de 2009, outro jogo viria a quebrar um paradigma “ético” dos jogos de tiro em primeira pessoa. Call of Duty: Modern Warfare 2, um jogo de temática militar, fazia parte de uma das séries de maior sucesso no mundo dos jogos eletrônicos. Com enredos sofisticados, armas realistas, gráficos incríveis e uma jogabilidade deliciosa, já havia se tornado um dos jogos mais admirados pelos amantes do estilo atirador em primeira pessoa, sendo considerado o lançamento mais bem sucedido de todos os tempos na indústria do entretenimento até então. Mas uma fase em especial chamou a atenção da mídia e acabou gerando discussões entre os próprios jogadores.

Uma missão intitulada “No russian” retratava um atentado em um aeroporto, onde terroristas promoviam um massacre de civis desarmados. No entanto, o jogador fazia o papel de um agente infiltrado entre os terroristas e participava do massacre. O jogo desrespeitava uma antiga premissa dos jogos de tiro. (KHALED JR, 2018, p. 298)

Talvez um dos exemplos mais bem acabados de que os limites “éticos” e tradicionais dos jogos já não servem mais como freios para os desenvolvedores de jogos é o famoso Grand Theft Auto. GTA é tão controverso quanto popular. O jogo é a síntese da polêmica mistura de videogame, criminalidade e violência explícita. (KHALED JR, 2018, p. 207) No GTA o crime compensa. Se o jogador não tem um carro isso é resolvido de forma simples. Rouba-se um. O jogador comete assassinatos diversos, roubos, envolve-se com drogas e prostitutas e exercita a sua liberdade da maneira que lhe convém. O roteiro do jogo é calcado na prática de crimes e o jogo é um sucesso estrondoso, tendo a série vendido mais de 135 milhões de cópias³.

O que dizer do jogo RapeLay, no qual a temática é o estupro de mulheres?

4 OS DIREITOS DA PERSONALIDADE E OS JOGOS VIOLENTOS

A existência de crimes brutais no qual algum participante pratique jogos de computador ou de videogame, cuja temática seja a violência despertam as mais

³ Informação do site especializado em jogos de computador e vídeo game <https://www.eurogamer.net/articles/2020-05-21-gta-5s-now-sold-a-whopping-130m-copies>. Acesso em 25/09/2020.

variadas discussões sobre a exposição de adolescentes à experiências sensoriais explícitas, não só de violência, mas também de transgressão às leis.

O questionamento parte de qual o limite da exposição de alguém a conteúdo violento que pode desencadear um comportamento igualmente violento. No atentado cometido no Shopping Morumbi, em São Paulo, o atirador se disse inteiramente influenciado por um jogo de tiro.

Os jogos se caracterizam por ser um sistema fechado, o que impossibilita o usuário de modificar algo que não seja permitido pelo fabricante, num ambiente em que cabe apenas interagir de acordo com as regras preestabelecidas. (TEIXEIRA, 2018, p. 161) Para se divertir em determinado jogo, o usuário trilha apenas caminhos predeterminados, sendo a violência explícita inescapável em certos títulos.

O homem é um ser social, regido em suas relações por uma série de normas e princípios que visam protegê-lo e garantir-lhe um determinado número de direitos e, por outro lado, impor-lhe um igual número de deveres. Dentre os direitos encontramos uma determinada categoria que se constitui nos “direitos primeiros”, os direitos fundamentais, que têm por escopo tutelar a pessoa humana, individualmente, de toda série de ataques contra a mesma. Situam-se como “direitos primeiros”, os direitos de personalidade, que consistem na proteção dos atributos da personalidade humana. (SZANIAWSKI, 2005)

A proteção à pessoa, por meio do reconhecimento dos valores do homem, é recente, diante da história milenar do direito. O cristianismo constituiu base moral indestrutível do que haveria de ser reconhecido como os direitos da personalidade individual, e a partir daí passou ao reconhecimento dos direitos da personalidade baseados na fraternidade universal e na ideia de dignidade do homem. (FERMENTÃO, 2007)

Muitos jogos têm explorado a violência como atrativo principal, expondo crianças e adolescentes a cenas brutais que originam discussões acerca do aumento da violência e da dessensibilização dos jogadores. Em 2015, a Sociedade Americana de Psicologia (APA) criou uma força tarefa para investigar essa questão. Revisou mais de cem estudos realizados entre 2005 e 2013 que versam sobre violência e videogames. Após sua análise, a APA concluiu que jogar videogames violentos cria sim um aumento nos comportamentos agressivos. O estudo não encontrou uma ligação direta entre videogames violentos e atos de violência criminosa. No entanto, a

APA determinou que o uso de videogames violentos é um fator de risco para levar alguém à violência e à agressão. (HAKALA, 2019, p. 26)

Ora, se o ser humano tem tutelado pelo Direito, por meio dos direitos da personalidade, a garantia e o respeito a todos os elementos, potencialidades e expressões da personalidade humana, e essa garantia corresponde a toda a esfera individual, acrescentando-lhe o respeito a valores como o sentimento, a inteligência, a vontade, a igualdade, a segurança e o desenvolvimento da personalidade. (FERMENTÃO, 2007) Permitir que se exponha uma criança ou adolescente, principalmente, a jogos de extrema violência, que podem acarretar em aumento da agressividade poderia estar indo contra essa proteção do Direito.

Os direitos da personalidade podem ser definidos como direitos subjetivos que têm por objeto os valores essenciais da pessoa, no seu aspecto físico, moral e intelectual. (FRANÇA, 1979) Em 2006, um estudo da Iowa State University verificou a existência de mudanças físicas nas pessoas durante a exposição a mídia de violência. Aumento da frequência cardíaca e outras respostas físicas. Para o teste foram escolhidos oito diferentes tipos de jogos de videogame. Quatro muito violentos, Carmegeddon, Duke Nukem, Mortal Kombat e Future Cop e quatro não violentos, Glider Pro, 3D Pinball, 3D Munch Man e Tetra Madness. Após, os participantes também foram expostos a vídeos de confrontos policiais, tiroteios e brigas em prisões. As respostas físicas foram diferentes para cada vídeo. Ao final, os resultados demonstraram que jogar jogos violentos, por cerca de 20 minutos, fez com que as pessoas fiquem menos fisiologicamente excitadas com a violência real, em comparação com aquelas que jogaram jogos não violentos e depois assistiram vídeos de violência real, o que indicaria uma situação de dessensibilização de quem havia jogado. (HAKALA, 2019, p. 31)

A personalidade se resume no conjunto de caracteres do próprio indivíduo, consiste na parte intrínseca da pessoa humana. (SZANIAWSKI, 2005) e o objeto dos direitos da personalidade não é, pois, exterior ao sujeito, ao contrário dos outros bens que são possível objetos de direito. (CUPIS, 2008)

No mundo atual, a sociedade vive a evolução da ciência e da tecnologia. Diante desse quadro, é inegável a importância dos direitos da personalidade para garantir o respeito à vida, à liberdade, à dignidade, à integridade física, ao nome, ao segredo, aos valores morais e intelectuais, todos necessários ao desenvolvimento da personalidade humana. (FERMENTÃO, 2007)

Outro direito de ordem psíquica é o direito à integridade, ou à incolumidade da mente e do psiquismo, que se destina a preservar o conjunto psicoafetivo e pensante da estrutura humana. Assim, na dualidade de que se compõe o ser humano, esse direito protege os elementos integrantes do psiquismo humano (aspecto interior da pessoa) destacando-se a sensibilidade inerente à pessoa. Completa, com o direito ao corpo, a defesa integral da personalidade humana. (BITTAR, 2015) A discussão é justamente se a exposição a uma violência exacerbada, principalmente por crianças e adolescentes não deveria ser tutelada pelo Estado.

O problema da violência e a ligação desta com a exposição aos jogos violentos replica-se em todos os lugares. Inclusive no Brasil. Em 13 de março de 2019, dois adolescentes, Guilherme Tauci Monteiro, de 17 anos e Luiz Henrique de Castro, de 25 anos, trajando botas militares, balaclavas de caveira, um revólver calibre 38, carregadores rápidos, uma besta, um arco e flecha, garrafas que aparentavam ser coquetéis molotov, uma machadinha e uma mala com fios, por volta de 9 horas da manhã assassinaram um tio de Guilherme Tauci e partiram para a Escola Estadual Professor Raul Brasil, localizada em Suzano, Região Metropolitana de São Paulo. A escola tinha cerca de trezentos e cinquenta alunos da segunda etapa do ensino fundamental e quase setecentos alunos do ensino médio. Os atiradores assassinaram cinco alunos e duas funcionárias da escola. Logo em seguida um atirador matou o outro e se suicidou.⁴ Esse foi o nono atentado em escolas feito no Brasil. (VARGAS, 2019)

O caso chamou a atenção em razão de testemunhas terem afirmado que ambos os atiradores tinha o hábito de jogar Call of Duty, de temática militar e Counter Strike, que divide os jogadores em times de terroristas e policiais. (VARELA, 2019) As testemunhas também afirmaram que os atiradores competiam em games de tiro em primeira pessoa em uma lan house. A dupla parecia obcecada por jogos hardcore, em que a violência é explícita e o jogador precisa matar para avançar.

O atentado teve repercussão nacional e o vice-presidente, Hamilton Mourão culpou diretamente os videogames pela tragédia. “A gente vê essa garotada aí viciada em videogames violentos. É só isso o que fazem”. (VARELA, 2019)

A devida proteção aos direitos da personalidade também se manifesta pelo respeito, a todos imposto, de não afetar a estrutura psíquica de outrem, seja por ações

⁴ <https://veja.abril.com.br/brasil/tiroteio-deixa-feridos-em-escola-estadual-de-suzano/>

diretas, seja indiretas, seja no ritmo comum da vida, seja em tratamentos naturais, ou experimentais, ou ainda, repressivos (os últimos, aliás sujeitos a sancionamentos penais). (BITTAR, 2015)

Não existe uma política pública voltada para melhor utilização de jogos violentos, até mesmo em razão da discussão surgir apenas como resultado de atentados com vítimas fatais seja no Brasil, seja em qualquer outro lugar do mundo. A discussão cai no esquecimento com a mesma velocidade que surge.

A própria viabilidade da ideia de se responsabilizar o fabricante talvez não seja unânime, uma vez que estudos que relacionam a violência com o videogame são alvos de contestação.

Mas a permissão para jogar livremente, sem quaisquer óbices, jogos cujo objetivo seja matar das mais variadas maneiras, em nome da proteção à estrutura psíquica pode ser sim contestada. Afinal à coletividade e a cada pessoa prescreve-se a obrigação de não interferir no aspecto interno da personalidade de outrem, como conjunto individualizador do ser, com suas ideias, suas concepções e suas convicções, dentro do princípio de que cada entidade particular vem ao mundo para cumprir determinada missão. Não se pode, pois tolher o seu caminho, desviando-a, psiquicamente, de suas concepções, a menos que por convencimento próprio natural, instrução e capacitação. (BITTAR, 2015)

A discussão é sobre um problema real e quando os problemas têm efeitos para o mundo do Direito é preciso refletir sobre a possibilidade ou não de os proprietários do jogo serem responsáveis pelos ocorridos, do ponto de vista civil e/ou criminal. (TEIXEIRA, 2018, p. 164) A própria ação do Estado também pode ser contestada em razão da lógica perversa de somente intervir de forma repressiva e não preventiva, vez que a discussão já existe.

Com efeito, o direito em questão proíbe qualquer expediente que possa afetar a saúde mental e o equilíbrio da pessoa, sendo recomendável a contínua incrementação de instrumentos sanitários estatais para a preservação jurídica da higidez mental do povo, como a proteção à saúde, ao silêncio e ao sossego. (BITTAR, 2015) Nesse aspecto o fato de a personalidade ser tutelada de forma geral não impede que sejam previstos na legislação alguns direitos mais importantes, mas isso não pode autorizar a ausência de tutela sobre algum aspecto da existência humana pelo simples fato de não contar com previsão específica. (PERLINGIERI, 2002)

Pode-se, dizer, portanto, que a tutela da personalidade é dotada de uma elasticidade que significa abrangência não só das hipóteses previstas em lei como também as não previstas, no sentido de preservação total e irrestrita da dignidade humana, eis que valor máximo do ordenamento. (PERLINGIERI, 2002)

5 CONCLUSÃO

Os jogos cibernéticos estão em constante evolução, sendo que seus padrões gráficos apresentam um grau de realidade bastante impressionante e todas as possibilidades que atualmente são conferidas aos jogadores revestem o entretenimento de grande procura e fascínio por parte dos usuários.

A evolução além de conferir um design gráfico apurado também trouxe a tona a banalização da violência que anteriormente era praticada contra monstros, zumbis, ou seja, contra figuras desvinculadas de humanidade, agora é praticada contra pessoas que em situações cotidianas são alvo do exercício de cólera do jogador.

Ademais, há ainda que se considerar que os atos são praticados sem motivação maior, ou seja, não se encontram contextualizados em guerras ou situações em que é imposto ao jogador o ato de matar para salvar-se de um mal. Para os jogos atuais matar, ou praticar qualquer ato agressivo apresenta-se em um cenário corriqueiro, situação em que qualquer pessoa pode estar envolvida.

Tais jogos, eivados de violência e crueldade, remontam a discussão do limite a que o indivíduo pode ser submetido, visto que a sua integridade psíquica pode sofrer consequências de tamanha exposição.

Em que pese a violência permeie a vida em sociedade e infelizmente está estampada nos jornais, revistas e noticiários, a grande questão é que a pessoa encontra-se em uma posição passiva, ou seja, trata-se de um telespectador, um leitor, ao passo que nos jogos violentos, o indivíduo assume uma postura ativa e ele pratica os atos.

É fato que em determinadas circunstâncias e de acordo com características individuais, a banalização do mal pode trazer consequências a psiquê dos envolvidos, causando-lhes malefícios e inclusive levando-os a praticar atos violentos e cruéis.

O Direito tem o dever de acompanhar os avanços tecnológicos e se debruçar para o que em tese seria um instrumento de entretenimento, mas que pode ferir direitos personalíssimos importantes a existência humana.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- BITTAR, Carlos Alberto. **Os direitos da personalidade**. 8ª. ed. rev. aum. e mod. São Paulo: Saraiva, 2015.
- CUPIS, Adriano de. **Os direitos da personalidade**. Tradução Afonso Celso Furtado Rezende. São Paulo: Quorum, 2008.
- DUSTIN, Hansen. **Game on!: vídeo game history from Pong and Pac-man to Mario, Minecraft, and more**. New York Feiwel & Friends, 2016.
- FERMENTÃO, Cleide Aparecida Gomes Rodrigues. Os direitos da personalidade como direitos essenciais e a subjetividade do direito. In: Revista Jurídica Cesumar. V. 6. 2007 Disponível em <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/revjuridica/article/view/313#:~:text=Os%20direitos%20da%20personalidade%20s%C3%A3o,tutela%20da%20dignidade%20como%20objetivo>. Acesso em 26 de setembro de 2020.
- KHALED JR. Salah H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.
- HAKALA, John L. **Violence and video games**. San Diego/CA:ReferencePoint Press, Inc., 2019.
- HANSEN. Dustin. **Game On!** New York: MacMillan Publishing Group, LLC, 2016
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.
- MARKEY, Patrick M. FERGUSON, Christopher. **Moral combat: why the war on violent video games is wrong**. Dallas: BenBella Books, Inc., 2017.
- PATTERSON, Christopher B. **Open world empire: race, erotics, and the global rise of vídeo games**. New York: New York University Press, 2020.
- PERLINGIERI, Pietro. **Perfis do Direito Civil: Introdução ao Direito Civil Constitucional**. Tradução: Maria Cristina de Cicco. 2 ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2002.
- PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito digital**. 6 ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Saraiva, 2016.
- SZANIAWSKI, Elimar. **Direitos da personalidade e sua tutela**. 2ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2005.
- VARELLA, João. **Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos**. Folha de São Paulo. 2019. <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/massacre-de-suzano-reacende-debate-sobre-ma-influencia-de-games-violentos.shtml#:~:text=Games%20violentos,->

[%2B%204%20fotos&text=De%20acordo%20com%20testemunhas%2C%20entre,tim es%20de%20terroristas%20e%20policiais](#). Acesso em 25/09/2020.

VARGAS, André. **O massacre de Suzano**. Revista Isto É. 2019. Disponível em: <https://istoe.com.br/o-massacre-de-suzano/> Acesso em 25/09/2020.