



RENATA OERLE KAUTZMANN

**REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NAS
JUVENTUDES: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DE ESCOLAS DA REGIÃO
METROPOLITANA DE PORTO ALEGRE**

CANOAS, 2023

RENATA OERLE KAUTZMANN

**REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NAS
JUVENTUDES: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DE ESCOLAS DA REGIÃO
METROPOLITANA DE PORTO ALEGRE**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para a obtenção do título de Mestra em Direito
pelo Programa de Pós-Graduação em Direito e
Sociedade da Universidade La Salle –
UNILASALLE.

Orientação: Prof.^a. Dr.^a. Sandra Regina Martini

CANOAS, 2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

K21r Kautzmann, Renata Oerle.
Regulamentação dos jogos digitais e seus impactos nas juventudes [manuscrito] :
um estudo de caso com alunos de escolas da Região Metropolitana de Porto Alegre /
Renata Oerle Kautzmann – 2023.
119 f.; 30 cm.

Dissertação (mestrado em Direito) – Universidade La Salle, Canoas, 2023.
“Orientação: Prof. Dr. Sandra Regina Martini”.

1. Juventudes. 2. Modulação de comportamento. 3. Jogos eletrônicos. 4.
Sociedade de controle. I. Martini, Sandra Regina. II. Título.

CDU: 34

RENATA OERLE KAUTZMANN

**REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NAS
JUVENTUDES: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DE ESCOLAS DA REGIÃO
METROPOLITANA DE PORTO ALEGRE**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para a obtenção do título de Mestra em Direito
pelo Programa de Pós-Graduação em Direito e
Sociedade da Universidade La Salle –
UNILASALLE.

Aprovada pela banca examinadora em 15 de dezembro de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a. Paula Pinhal de Carlos

Unilasalle

Prof. Dr. Lúcio Antônio Machado Almeida

Unilasalle

Prof.^a Dr.^a. Laís Gomes Bergstein

CERS

À Suzana, Aurélio e Vanessa, meus amores
eternos, alicerces de quem sou, ombros para os
momentos de tristeza, incentivo para os de
desânimo, parceiros incondicionais nessa
jornada por vezes azarada.

À Lolita e à Maria Luza, *in memoriam*.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a minha família, não seria quem sou sem eles, não chegaria onde cheguei sem seu apoio, compreensão e incentivo.

Agradeço à equipe da Comarca de Dois Irmãos, pela parceria compreensiva com os horários das aulas e eventos, sempre me ajudando e cobrindo para que fosse possível conciliar as exigentes demandas acadêmicas e o trabalho nessa profissão que tanto amo. Nos conselhos e nos momentos de escuta, talvez não imaginem a importância que tiveram.

À Pamella Bauer Velasco, Tatiane Lemos Nascente, Sheila Fonseca Kolvaski, Mariana Moreira Niederauer, Clarissa Demartini e Jamila Ariane Mota Schleicher, companheiras nessa árdua trajetória de pesquisa, que, tantas vezes, ouviram meus desabafos e deram sábios conselhos. Que tornaram o caminho mais leve e que constituíram, praticamente, uma banca permanente de qualificação da presente pesquisa, sempre disponíveis, sempre atentas, sempre dispostas, mesmo quando elas mesmas passavam por seus próprios percalços. Que me ensinaram tanto sobre seus trabalhos, e que, para além do mundo acadêmico, são seis mulheres que me enchem de orgulho pelos espaços que ocupam e pelas mudanças que geram no mundo.

Aos amigos que entenderam minhas ausências e torceram pelo meu sucesso.

Ao Prof. Dr. Marcos Catalan, por me apresentar a temas de pesquisa tão interessantes quanto desafiadores; pelas correções atenciosas; pela organização dos livros dos quais tive a honra de participar.

À Prof^a Dr^a. Sandra Martini por prontamente me auxiliar junto ao Comitê de Ética e acompanhar o desenvolvimento final da dissertação.

À UniLasalle que, por meio do projeto de bolsa institucional e ao governo federal, através da bolsa parcial de ensino concedida pela CAPES, garantiram o desconto e o custeio das mensalidades do curso de mestrado.

RESUMO

Os jogos eletrônicos representam um fenômeno da atualidade com grande relevância cultural e econômica. Mesmo assim, ainda são poucas as pesquisas acadêmicas no Brasil com esse objeto de pesquisa, especialmente no campo do direito. Além disso, a grande maioria dos estudos existentes são teóricos. Em atenção a esse contexto e usando por base as ideias de Gilles Deleuze sobre a sociedade de controle, o estudo busca analisar os jogos digitais como agentes moduladores de comportamento das juventudes de escolas da região metropolitana de Porto Alegre. Além de Gilles Deleuze, são incluídos autores da sociologia das juventudes e dos *game studies*. A pesquisa utiliza os métodos bibliográfico e exploratório, com a coleta de dados por meio de aplicação de questionários com jovens estudantes de quatro escolas da região metropolitana de Porto Alegre. A interpretação das respostas se dá pela aplicação da análise de conteúdo. Verificaram-se as formas pelas quais os jogos digitais atuam na modulação de comportamentos. Do ponto de vista jurídico, há relevante sistema de proteção das juventudes e dos consumidores de forma geral, mas ainda pouco específico quanto ao ambiente virtual. Quanto aos dados coletados, foram recebidas 63 respostas aos questionários. Quase 40% das respostas indicaram que os jovens passavam mais de 1 hora jogando, com cerca de 25% já tendo ultrapassado 8 horas contínuas na atividade. Metade dos jovens afirmou já ter realizado compras de jogos eletrônicos e mais de um terço informou que não precisou comprovar nem idade nem identidade para realizá-las. Foi possível verificar diferenças nos discursos entre jovens que dizem jogar com frequência e àqueles que jogam esporadicamente, mas ambos os grupos trouxeram preocupação com vício em jogos, o que condiz com as pesquisas sobre a forma de monetização usada pelos *games*, destacando-se as *loot boxes*. Especialmente no primeiro grupo, foram recorrentes relatos de vínculo emocional entre os jovens e jogos e personagens prediletos. Concluiu-se que o direito brasileiro não possui, no momento desta pesquisa, mecanismos jurídicos capazes de proteger os jovens da modulação de comportamento gerada pelos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Juventudes. Modulação de comportamento. Jogos eletrônicos. Sociedade de controle.

ABSTRACT

Electronic games represent a current phenomenon with great cultural and economic relevance. Even so, there is still little academic research in Brazil with this object, especially in the legal field. Furthermore, most of the existing studies are theoretical. Considering this context and based on Gilles Deleuze's ideas about the society of control, the study seeks to analyze digital games as agents that modulate the behavior of young people in schools in the metropolitan region of Porto Alegre. In addition to Gilles Deleuze, authors from the sociology of youth and game studies are included. The research uses bibliographic and exploratory methods, with data collection through the application of questionnaires to young students from four schools in the metropolitan region of Porto Alegre. The interpretation of responses is done through the application of Discourse Analysis. The ways in which digital games act to modulate behavior were verified. From a legal point of view, there is a relevant system for protecting young people and consumers in general, but it is still not very specific regarding the virtual environment. Regarding the data collected, 63 responses to the questionnaires were received. Almost 40% of responses indicated that young people spent more than 1 hour playing, with around 25% having already spent more than 8 hours continuously playing. Half of the young people said they had already purchased electronic games and more than a third reported that they did not need to prove either their age or identity to do so. It was possible to verify differences in the speeches between young people who claim to play frequently and those who play sporadically, but both groups raised concerns about gaming addiction, which is consistent with research on the methods used by games for monetization, highlighting loot boxes. Especially in the first group, there were recurring reports of emotional bonds between young people and their favorite games and characters. It was concluded that Brazilian law, in the moment of the research, does not have mechanisms capable of protecting young people from the behavior modulation generated by electronic games.

Key words: Youth. Behavior modulation. Electronic games. Societies of control.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|-----|
| Figura 1 - Comparação entre o desenvolvimento do córtex pré-frontal (PFC) e do estriado (Striatum) do cérebro de crianças, adolescentes e adultos | 50 |
| Figura 2 - Pergunta 1.1 | 73 |
| Figura 3 - Pergunta 1.2 | 73 |
| Figura 4 - Pergunta 2.4 | 77 |
| Quadro 1 - Perguntas para categorização dos e das respondentes..... | 72 |
| Quadro 2 - Relação de renda indicada..... | 74 |
| Quadro 3 - Respostas à pergunta 3.6 | 94 |
| Quadro 4 - Questionário parte 1: sobre você..... | 114 |
| Gráfico 1 - Relação entre convites e respostas obtidas por escolas..... | 70 |
| Gráfico 2 - Pergunta 5.1..... | 83 |
| Gráfico 3 - Pergunta 5.4 | 84 |
| Gráfico 4 - Pergunta 5.2 | 85 |
| Gráfico 5 - Pergunta 5.3 | 86 |

LISTA DE SIGLAS

| | |
|---------|---|
| AD | Análise de discurso |
| ANCED | Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente |
| CONANDA | Conselho Nacional dos Direito da Criança e do Adolescente |
| DiGRA | Digital Games Research Association |
| ECA | Estatuto da Criança e do Adolescente |
| ENIAC | Eletronic Numeric Integrator and Calculator |
| LGPD | Lei Geral de Proteção de Dados |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 12 |
| 2 A SOCIEDADE DE CONTROLE E SUAS FERRAMENTAS | 17 |
| 2.1 A sociedade de controle: de Foucault à Deleuze..... | 18 |
| 2.2 As tecnologias como ferramentas culturais de controle | 25 |
| 2.3 Os jogos digitais | 34 |
| 3. JUVENTUDES E O CONSUMO DE JOGOS DIGITAIS | 42 |
| 3.1 As juventudes e a sociedade de controle | 42 |
| 3.2 Proteção jurídica das juventudes consumidoras | 52 |
| 3.3 Juventudes e comportamento <i>gamer</i> | 58 |
| 4 AS JUVENTUDES ASSUMEM OS CONTROLES | 66 |
| 4.1 Caminho metodológico..... | 66 |
| 4.2 Mapeando as impressões dos jovens sobre o uso de jogos digitais..... | 76 |
| 4.3 O discurso juvenil: suas ausências, críticas e reproduções..... | 86 |
| 5 CONCLUSÃO..... | 98 |
| 6 REFERÊNCIAS | 103 |
| APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO..... | 114 |
| APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO..... | 117 |
| APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO..... | 119 |

1 INTRODUÇÃO

Um dos maiores desafios daqueles que pretendem compreender as sociedades humanas é a análise dos fenômenos que lhes são contemporâneos, tentando interpretá-los enquanto os mesmos ainda se desdobram no dia a dia. Por isso mesmo, o estágio atual da sociedade, especialmente no modo de viver ocidental, recebe variadas nomenclaturas por diferentes autores: sociedade em rede, de risco, global, algorítmica, de vigilância, hipermoderna, de desempenho etc. Todas essas abordagens jogam luz em aspectos constitutivos da pós-modernidade, cada qual focando em determinadas características.

Para esta pesquisa, entendeu-se que a teoria mais útil para explicar a atualidade e as novas formas de consumo é a construída por Gilles Deleuze (2013), que estabeleceu as premissas do que nomeou como sociedade de controle em um texto produzido em 1990. Nele, o autor falou sobre o declínio da sociedade disciplinar teorizada por Foucault (2010), durante o século XX, com a diminuição do poder e projeção das instituições e com a reestruturação do capitalismo.

Entende-se que o conceito de sociedade de controle examina de forma mais abrangente a atualidade, uma vez que explica o funcionamento de vários fenômenos trabalhados isoladamente por outros autores, acima mencionados. Como exemplo, não se descuidava da importância do uso dos algoritmos e das tecnologias como métodos de vigilância silenciosa, com a formação de bancos de dados e modelos de análise de comportamento, como trabalhado por Shoshana Zuboff (2021). Entretanto, este é um dos mecanismos dentro do sistema de funcionamento social descrito por Deleuze. Sendo assim, optou-se por estabelecer a teoria desse autor como perspectiva primeira, servindo de lente para a interpretação dos demais pensadores e, após, dos discursos das juventudes.

Deleuze (2013) descreve as mudanças do sistema capitalista que se desloca da indústria para o mercado financeiro e de serviços, que passa da produção à sobreprodução e que investe cada vez mais em *marketing*. Verifica, também, que o poder não é mais exercido pelo controle do tempo e do espaço dentro de instituições, mas dilui-se por meio de uma vigilância ininterrupta e independente de localização geográfica. Assim, a modulação de comportamento substitui paulatinamente a moldagem outrora realizada através do controle do tempo, espaço e corpos nas escolas, fábricas, hospitais, prisões etc. Na modulação há um direcionamento dos desejos conforme os interesses do capital e daqueles que detêm o poder. A vigilância invisível no lugar do modelo panóptico gera a sensação de liberdade, enquanto os avanços tecnológicos e a virtualização do cotidiano possibilitam a coleta massiva de dados que alimentam modelos

preditivos usados pelas empresas de tecnologia, especialmente para publicidade e incentivo ao consumo, mas não somente. Se antes o domínio se dava sobre os corpos, poder-se-ia dizer que hoje ele se dá sobre as mentalidades, com a participação espontânea dos indivíduos na entrega de suas informações ou pela vigilância exercida entre os pares e não somente pelas autoridades e chefias das instituições. Nesse sentido, a manipulação de afetos e a interferência na construção do imaginário dos indivíduos têm papel destacado na implementação da modulação de comportamento.

Considerando tal cenário, os jogos eletrônicos despontam como objeto de pesquisa. Por serem ferramentas digitais que atuam na coleta de dados, na vigilância e na construção de subjetividades, eles abrem possibilidades de debate sobre ciberespaço, consumismo, uso excessivo de telas, negócios jurídicos digitais, atuação política de *big techs*, dentre diversos outros tópicos relevantes. Ainda, trata-se de um mercado com forte apelo entre as novas gerações, as primeiras nativas digitais que começam a entrar no mercado de trabalho e na vida cívica.

Dentro desse contexto, a pesquisa questiona se o direito brasileiro possui, atualmente, mecanismos jurídicos capazes de proteger as juventudes da modulação de comportamento gerada pelos jogos digitais, tendo como amostra jovens da região metropolitana de Porto Alegre. Insere-se em uma linha de pesquisa que investiga a fragmentação do direito em uma sociedade global, complexa e em acelerada e constante mutação. Essa realidade tem repercussão em todas as esferas da vida humana e, sendo assim, os operadores do direito devem observá-la e compreendê-la para que possam verdadeiramente contribuir com o desenvolvimento do sistema jurídico, já que esse não existe de forma apartada do resto da sociedade. Por tal razão, a pesquisa utiliza uma abordagem jurídico-sociológica, confrontando o pensamento teórico com dados coletados através de métodos empíricos.

O trabalho tem caráter exploratório, já que realiza coleta de dados primários e que aborda o tema dos jogos digitais pela perspectiva sociojurídica – objeto de estudo pouco trabalhado pela academia, especialmente no Brasil¹. Além disso, não é comum que se realizem pesquisas dando voz às juventudes – o que se faz aqui. Portanto, nesses pontos, a pesquisa servirá para coleta e categorização de informações com o mapeamento dos fenômenos.

¹ Ao buscar o termo “videogame” na plataforma de Catálogo de Teses e Dissertações (<https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>). Acesso em: 29 nov. 2023) com filtro para área de conhecimento do Direito, há tão somente quatro trabalhos, todos em nível de mestrado, sendo que apenas um aborda o público infantojuvenil.

O estudo se utilizou de pesquisa bibliográfica para a construção dos conceitos basilares da sociedade de controle, da modulação de comportamento, dos jogos eletrônicos e das juventudes. Também foi realizada pesquisa exploratória da legislação nacional e internacional com relação à definição de adolescência e juventude e sua proteção, além de regulamentações infralegais e notícias jornalísticas. Considerando o caráter interdisciplinar da investigação, foram consultadas produções técnicas nas áreas de comunicação, psicologia e neurologia que servissem para melhor compreender a temática e, também, como argumentos complementares às conclusões jurídicas. Buscou-se, também, prestigiar as juventudes como grupo estudado com a coleta de suas opiniões e percepções sobre o tema. O método escolhido foi o de aplicação de questionários com perguntas tanto fechadas quanto abertas. Após isso, os dados foram objeto de análise a partir dos conceitos da Análise de Discurso (AD) francesa, a qual é baseada nas obras de Michel Pêcheux (1995) e Eni Orlandi (2023).

O trabalho foi estruturado em três capítulos, cada qual dividido em três seções. O primeiro, *A sociedade de controle e suas ferramentas* busca construir um embasamento sociológico ao trabalhar atributos da sociedade contemporânea e dos jogos eletrônicos. Seu primeiro item, *A sociedade de controle: de Foucault à Deleuze*, concentra-se nas transformações ocorridas nas principais estruturas da sociedade disciplinar, em uma espécie de transição à sociedade de controle. A base do estudo é construída pelos conceitos de Foucault e Deleuze em uma comparação entre a forma de organização do tempo, do espaço, do domínio dos corpos e das mentalidades. Ainda, são usados autores que interpretaram tais ideias em cotejo com a sociedade tecnológica atual.

A segunda parte do capítulo busca compreender como a modulação de comportamento se implementa, analisando-se, especialmente, o papel de produtos e manifestações culturais, dentre eles, os jogos eletrônicos. Inicialmente, são traçadas linhas gerais sobre a virtualização e sobre a cibercultura. Após, são analisadas três tipos de ferramentas que atuam estruturando o controle e efetivando a modulação comportamental. Salienta-se o papel da publicidade na infantilização dos consumidores e na criação de subjetividades. Adiante, explora-se a mediatização das relações humanas. Um terceiro aspecto tratado diz respeito à vigilância e coleta massiva de dados para alimentação de modelos preditivos de comportamento. A seção recebe o nome de *As tecnologias como ferramentas culturais de controle*, já que se pode verificar que o lazer, o entretenimento e as produções culturais são cada vez mais transformados em produtos mercadológicos integrados à lógica de aumento constante de consumo, mesmo que isso represente a criação de falsas necessidades e desejos. Justamente nesse ponto é que se entende que as fronteiras entre *marketing* e produção cultural tornam-se cada vez menos nítidas,

de forma que a coleta de dados, possibilitada pelas tecnologias da informação conjugada com a construção de imaginários e narrativas, vai modulando a mentalidade, transformando as pessoas em melhores consumidores.

A terceira seção do capítulo é intitulada como *Os jogos digitais* e se propõe a conceituar o complexo ato de jogar. Para melhor compreender os atributos próprios da atividade lúdica e, com isso, entender o apelo dos jogos eletrônicos, tomaram-se por base os estudos de Johan Huizinga (2019) e Roger Caillois (2017) e, também, de pesquisadores da área dos *game studies*.

O segundo capítulo da dissertação, nomeado como *Juventudes e o consumo de jogos digitais*, inicia-se pela seção *As juventudes e a sociedade de controle*. Traz-se a abordagem sociológica sobre as juventudes e a definição jurídica de adolescência, ressaltando-se a classificação realizada pela legislação quanto à capacidade civil plena. Além disso, consultam-se pesquisas científicas do campo médico que explicam, em parte, algumas tendências comportamentais que ocorrem durante a juventude e que justificam a necessidade da proteção jurídica conferida ao grupo, tratada na seção subsequente intitulada como *Proteção jurídica das juventudes consumidoras*. Nesse ponto, elencam-se as normas internacionais e nacionais que compõem o sistema de proteção à infância, adolescência e juventude e, especialmente no que diz respeito ao consumo, há a análise dos dispositivos legais protetivos do Código de Defesa do Consumidor. Ressalta-se o caráter constitucional duplo do tema, eis que tanto crianças e adolescentes quanto consumidores têm garantia de defesa de seus direitos insculpidas no texto da Constituição Federal. Desta forma, consumidores menores de 18 anos merecem tratamento ainda mais cuidadoso por parte dos órgãos de Estado e, no caso dos últimos, dos responsáveis e da sociedade como um todo. Também são destacadas regulamentações acerca da publicidade e do entretenimento dirigido às juventudes no âmbito infralegal.

A terceira parte do capítulo trata das *Juventudes e comportamento gamer*. O objetivo do item é agregar as definições e caracterizações construídas sobre as juventudes contemporâneas com os temas abordados sobre jogos eletrônicos, observando-se, em especial, as consequências do uso dos *games*, as repercussões na saúde e comportamento, os padrões de consumo e os debates jurídicos específicos sobre o assunto.

Estruturada a base teórica da dissertação, o capítulo final do desenvolvimento é destinado à pesquisa empírica, sendo nomeado como *As juventudes assumem os controles*, já que o objetivo foi de trazê-las à participação. Na primeira parte, há a descrição do *Caminho metodológico*, que consistiu, em breves linhas, na elaboração de um questionário na plataforma *Google Forms* contando com perguntas abertas e fechadas. Para a análise de dados, foi aplicada a teoria da Análise de Discurso de viés francês, como já mencionado. A escolha se deu

considerando que a pesquisa aborda justamente o caráter cultural dos jogos e suas mensagens não expressas. Da mesma forma, importava, aqui, compreender o que os e as jovens que participavam da pesquisa tinham a dizer, mas também como diziam e o que silenciavam.

Foram coletadas respostas de 63 questionários advindos de alunos de 4 diferentes escolas da região metropolitana de Porto Alegre. Os dados foram divididos entre as respostas das perguntas fechadas e das abertas. Assim, a seção *Mapeando as impressões dos jovens sobre o uso de jogos digitais* debate as impressões de forma generalizada, observando-se o grupo dos respondentes de forma global. Embora os dados sejam organizados em gráficos, a pesquisa mantém seu caráter qualitativo, já que não há a aplicação de fórmulas estatísticas, o que poderia, inclusive, ensejar novos estudos. Houve o cruzamento dos dados conforme a frequência com que os respondentes jogavam jogos eletrônicos. Assim, foi possível comparar a perspectiva de **jogadores frequentes** que responderam jogar com frequência (entre 2 e 3 vezes por semana), com muita frequência (entre 4 e 6 vezes por semana) e sempre (todos os dias) com relação a **não jogadores ou jogadores ocasionais**, formados pelos e pelas jovens que informaram nunca ter jogado, não ter jogado nos últimos 6 meses e jogar às vezes (pelo menos 1 vez por semana).

A última parte do trabalho aplicou a AD interpretando as respostas abertas enviadas nos questionários em cotejo com a perspectiva teórica construída nos primeiros capítulos, tendo como título *O discurso juvenil: suas ausências, críticas e reproduções*. Para garantir a anonimidade dos e das participantes, não houve coleta de seus nomes, assim, a referência a cada interlocutor é feita indicando o número da resposta, a idade e o gênero. Conforme certos discursos ou temas se repetiam nas falas, pôde-se agrupá-los e trabalhá-los em conjunto. Como forma de organização da pesquisa, as perguntas e as opções de resposta do questionário foram organizadas em tabela, que compõe o apêndice A do trabalho.

Assim, a presente pesquisa se dispôs a jogar luz nas relações entre o direito brasileiro, os *games* e o comportamento, consumo e relações interpessoais dos jovens; coletando dados da vida real por meio de metodologias empíricas de pesquisa que permitam a experimentação da hipótese elaborada.

2 A SOCIEDADE DE CONTROLE E SUAS FERRAMENTAS

Objetiva-se, com este capítulo, construir um entendimento sobre o conceito de sociedade de controle e a modulação de comportamento, passando-se então à análise das formas com que esses fenômenos ocorrem no cotidiano e, por fim, ao estudo, dentro dessa perspectiva, dos jogos digitais.

A definição da sociedade de controle será abordada detidamente na primeira seção, mas desde já é possível caracterizá-la como uma construção teórica de Gilles Deleuze (2013) que a entendia como uma fase subsequente da sociedade disciplinar de Foucault (2010). Há a reestruturação do próprio sistema capitalista que deixaria de se basear nas atividades fabris e migraria para o setor financeiro e de serviços.

Considerando que o texto principal do autor sobre esse ponto foi escrito em 1990, o mesmo já presenciava a entrada de microcomputadores nas casas, mas a interligação das máquinas pela rede mundial de computadores ainda dava apenas os primeiros passos. Mesmo assim, Deleuze (2013) acreditava, o que depois mostrou-se correto, que a tecnologia avançaria rapidamente, ganhando capacidade para coletar amostras de dados e rastrear a localização dos indivíduos em tempo real. Há, assim, uma modificação da relação dos indivíduos com o espaço e com o tempo que é possibilitada, em boa medida, pelas novas tecnologias.

Se antes o controle dos corpos era feito dentro das instituições disciplinares por meio da organização do espaço e do domínio cronometrado do tempo, a diminuição do poder e da hegemonia de tais instituições significa que o exercício do poder também se transmuta. A vigilância possibilitada pelos avanços tecnológicos mencionados acima permite que as atividades dos indivíduos sejam monitoradas, medidas e catalogadas à distância e em tempo integral.

Há, ainda, a modulação dos comportamentos com posição de destaque para o papel da publicidade, que passa a ocupar posição estratégica dentro das empresas. Em um brevíssimo resumo, a sociedade de controle seria marcada pela vigilância tecnológica constante, ubíqua e invisível, pela financeirização do capitalismo, pela lógica empresarial e competitiva e pelo domínio da publicidade; todos esses fatores criando condições para a modulação de comportamentos. Os próximos itens serão dedicados a aprofundar a análise dos fenômenos acima indicados bem como a relação dos jogos digitais dentro desse cenário, por meio de pesquisa bibliográfica.

2.1 A sociedade de controle: de Foucault à Deleuze

O primeiro item deste capítulo pretende analisar as transformações do capitalismo (pre)vistas por Deleuze (2013) ainda durante a segunda metade do século XX com a passagem da sociedade disciplinar (FOUCAULT, 2010) à sociedade de controle (DELEUZE, 2013), que agora se escancara com a migração do capital para o terceiro setor, a virtualização do tempo e do espaço e a invisibilidade dos instrumentos de vigilância, como se passa a abordar adiante.

O conceito de sociedade de controle de Deleuze (2013) é escolhido como referencial teórico por tratar de forma mais abrangente e completa as mudanças que vem ocorrendo de forma acelerada na sociedade desde as décadas finais do século XX. Como será visto adiante, o autor verificou como a tecnologia é um instrumento que possibilita a implementação de mudanças de mentalidade que já estavam instauradas, em uma espécie de fase subsequente à sociedade disciplinar. Justamente por isso, não se pode examinar as ideias de Deleuze sem compreender, mesmo que em linhas gerais, as teorias de Foucault (2010), razão pela qual se passa a analisar as características de ambas, na sequência.

Foucault explicou o mundo moderno por meio das instituições e dos dispositivos disciplinares, da docilização dos corpos e do controle panóptico (FOUCAULT, 2010, p. 132). Ocorre que o modelo descrito e analisado por Foucault passa a se alterar com o aprofundamento de algumas características e a transformação de outras. No pensamento de Gilles Deleuze, há a instauração de uma fase pós-disciplinar, a qual nomeia *sociedade de controle* (2013, 219-226), retomando e ressignificando o termo inicialmente utilizado por William Burroughs (POSTER, 2009).

Tanto Foucault quanto Deleuze interpretam as relações sociais analisando a distribuição do poder e as formas de dominação. O primeiro dissecou documentos históricos produzidos entre os séculos XVII e XX com o objetivo de entender as transformações sociais ocorridas no período. Durante tal processo, foi capaz de mapear práticas específicas que se espalharam pela Europa e que embasam a existência do que chamou de sociedade disciplinar (FOUCAULT, 2010).

Um ponto central para compreensão deste modelo de mundo é o domínio exercido nos corpos alheios por meio de uma mecânica do poder. Não é esta a única ou mesmo a primeira forma de dominação que existiu. Diferenciar-se-ia da escravidão já que não haveria propriedade sobre os seres e dispensaria a relação de violência, mantendo o rendimento produtivo. Entretanto, o domínio permaneceria sendo exercido sobre os corpos, em especial, sobre seus movimentos, comportamentos, uso do tempo e ocupação do espaço, mas não sobre os produtos,

o que distanciaria o modelo disciplinar da vassalagem. Pela primeira vez, gerava-se um duplo resultado: ao mesmo tempo em que se docilizavam e assujeitavam os indivíduos, também se aumentava sua utilidade produtiva (FOUCAULT, 1987, p. 133 e 217).

Foucault caracteriza uma chamada anatomia política na qual o domínio é exercido sobre os corpos. Para tanto, as formas de utilização do tempo e do espaço eram pontos centrais. Cada pessoa tinha um espaço a ocupar e cada espaço contava com uma pessoa. Por vezes isso se realizava por meio de enclausuramento, como nas prisões e nos conventos. Outras vezes, a divisão espacial se dava pela simples organização do ambiente, como nas fábricas:

Percorrendo-se o corredor central da oficina, é possível realizar uma vigilância ao mesmo tempo geral e individual; constatar a presença, a aplicação do operário, a qualidade de seu trabalho; comparar os operários entre si, classificá-los segundo sua habilidade e rapidez; acompanhar os sucessivos estágios da fabricação (1987, p. 140).

Segundo Bogard (2009), o capital vai adaptar a estrutura de clausura projetada para as prisões e aplicá-la a outros espaços. Assim, instituições como a escola, o exército, o hospital, a fábrica e a prisão mantinham o domínio da população (FOUCAULT, 1987). Deleuze (2013) pontua que tais instituições de confinamento entram em colapso após a Segunda Guerra Mundial com subsequentes propostas de reformas que pretendem renovar as instituições, mas que, em verdade, apenas garantem alguma sobrevivência a elas, já que estariam fadadas à falência. Sobre o ponto, o autor destaca:

Mas atualmente o capitalismo não é mais dirigido para a produção, relegada com frequência à periferia do Terceiro Mundo, mesmo sob as formas complexas do têxtil, da metalurgia ou do petróleo. É um capitalismo de sobreprodução. Não compra mais matéria-prima e já não vende produtos acabados: compra produtos acabados, ou monta peças destacadas. O que ele quer vender são serviços, e o que quer comprar são ações. Já não é um capitalismo dirigido para a produção, mas para o produto, isto é, para a venda ou para o mercado (2013, p. 228)

Deleuze (2013), assim, enxerga uma mutação no capitalismo que passa da produção à superprodução, voltando a atenção para o setor financeiro e de serviços. As transformações da sociedade de controle estariam, portanto, intrinsecamente relacionadas às mudanças das estruturas e modo de funcionamento do sistema capitalista. A lógica do controle se apodera também dos domínios artísticos e passa a utilizar o *marketing* como “instrumento de controle social” (DELEUZE, 2013).

Deve-se ter em mente que a observação deste fenômeno de extrapolação dos muros das instituições ainda na metade do século XX é feita por Deleuze na França e, portanto, não encontrava correspondência, ao menos durante aquelas décadas, em outras sociedades como,

por exemplo, a brasileira. De toda forma, no novo arranjo, os indivíduos podem exercer suas funções dentro ou fora dos espaços físicos.

Além da compartimentalização do espaço, Foucault descreveu como a contagem e a divisão do tempo se estruturavam para disciplinar, vigiar e aumentar a produtividade econômica dos corpos. Embora a medição do tempo remonte à antiguidade, como lembrava o pensador, o controle dele na sociedade disciplinar é feito minuto a minuto e engendra consigo os comportamentos esperados a cada um destes instantes. Há o alarme para o início e o fim do trabalho na fábrica, o sinal para a entrada e a saída dos estudantes na sala, os movimentos cronometrados e ensaiados dos treinamentos militares (FOUCAULT, 1987).

Da mesma forma que o uso dos espaços físicos se altera na sociedade de controle, também a administração do tempo se transforma. A produção não precisa mais ocorrer em horário delimitado; ao contrário, de preferência, não deve cessar nunca. Enquanto o regime disciplinar delimitava de forma estanque as fases da vida e suas respectivas atividades – da família à escola, da escola à fábrica, com eventuais desvios a hospitais ou prisões –, na sociedade de controle as tarefas se sobrepõem. Assim como a produção nunca deve cessar, o ensino se torna continuado; não há encerramento ou conclusão, mas sim sobreposição das atividades da vida (DELEUZE, 2013).

Desse modo, o crescimento exponencial da capacidade dos dispositivos de informática e da velocidade e alcance da internet só fizeram aumentar a experiência de estar a qualquer tempo em qualquer lugar, mesmo que digitalmente. Isso vai ao encontro, justamente, do pensamento de Deleuze (2013) que afirmava que haveria uma eterna continuidade das atividades. O aprendizado não deve encerrar com o fim do curso, assim como o trabalho não cessa com o fim do expediente.

A pandemia de Covid-19 não inaugurou a virtualização das atividades humanas, mas certamente acelerou tal processo e obrigou a implementação de medidas emergenciais que, se em um primeiro momento visavam a segurança sanitária, agora, passado o período crítico, continuam presentes por motivos diversos – como o caso do trabalho à distância e da digitalização de procedimentos burocráticos.

Durante o período pandêmico as juventudes foram especialmente afetadas, trazendo preocupações quanto a situação econômica e oportunidades de trabalho, bem como quanto ao distanciamento do círculo social e interrupção de projetos para o futuro próximo. A migração do ensino para o ambiente virtual gerou dificuldades quanto à interação social e ao acesso à internet. Os resultados a longo prazo para a geração que atravessou a pandemia de Sars-Cov-2 enquanto estudantes de ensino básico e médio ainda é incerta (SEVERO, 2023).

A análise de Deleuze quanto à modificação da percepção do tempo e do espaço é compartilhada por outros teóricos, como Pierre Lévy que, abordando os conceitos do virtual e do ciberespaço, discute a comunicação humana instantânea independentemente da localização geográfica ou da “coincidência dos tempos” (LÉVY, 1999, p. 49). A virtualização, portanto, potencializa o fenômeno da coexistência temporal e multiplica as possibilidades de realização de tarefas simultâneas.

Um outro conceito foucaultiano fundamental é o da vigilância hierarquizada que seria instrumental para a efetivação da dominação na sociedade disciplinar. Havia a indicação de fiscais que monitorariam as atividades de seus subordinados e, também, de seus pares. Além disso, sua materialização se dava por uma organização arquitetônica conhecida como panóptico de Bentham². Os responsáveis pela vigilância ocupariam um espaço central de onde poderiam ver a todos, mas de forma tal que os vigiados não lhes vissem. E mais, os vigiados também não veriam ou se comunicariam uns com os outros. Exemplo clássico é o da torre de vigilância no centro de um presídio (FOUCAULT, 1987, 164-190). Mas o que realmente importa compreender são as ideias consubstanciadas por tais disposições espaciais.

A vigilância e o constructo do panóptico garantem uma constante sensação de vigilância dentro das instituições disciplinares já que se sabe que os fiscais poderiam estar em vigília a todo momento.

Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação; [...] uma sujeição real nasce mecanicamente de uma relação fictícia. De modo que não é necessário recorrer à força para obrigar o condenado ao bom comportamento, o louco à calma, o operário ao trabalho, o escolar à aplicação, o doente à observância das receitas. (FOUCAULT, 1987, p. 191 e 192).

Com o controle substituindo a disciplina, a forma de vigilância também se transmuta: é constante, mas invisível; não há mais “a torre que tudo vê” presente no horizonte. A ausência da figura materializada daqueles que exercem o monitoramento traz sensação de liberdade aos vigiados, mas os comportamentos continuam limitados e as forças do controle social continuam presentes (DELEUZE, 2013).

Antes a disciplina se impunha pela existência de símbolos físicos de vigilância dentro das instituições de confinamento. A torre de controle, os monitores nas escolas, os fiscais nas

² O panóptico de Bentham é um projeto arquitetônico elaborado no final do século XVIII pelo jurista e filósofo Jeremy Bentham. O autor projetou o que acreditava ser o modelo ideal de prisão, consistindo em um prédio circular, com as celas dispostas no entorno de uma torre de vigilância. Na torre ficariam os guardas que poderiam vigiar, daquele local, todos os prisioneiros. Esses, por sua vez, não teriam contato entre si e veriam a torre, mas sem enxergar seu interior, nunca tendo a certeza se estariam ou não sendo observados. (TRINDADE e NUNES, 2011)

fábricas marcavam visualmente sua presença, mesmo que, por vezes, não houvesse certeza de que, de fato, havia alguém observando. A simples probabilidade da vigilância já era suficiente para assegurar a disciplina. O controle, por sua vez, é “contínuo e ilimitado” (DELEUZE, 2013, p. 229)

As novas tecnologias de informação têm especial destaque nesse sentido. Não são elas que ditam as novas estruturas sociais, mas são os instrumentos que possibilitam e, de certa forma, estruturam o controle ubíquo existente (DELEUZE, 2013). Ao trazer reflexões sobre os conceitos de Deleuze, Hui salienta como a ausência de uma figura física que exerça o monitoramento traz a sensação de liberdade enquanto, na verdade, os comportamentos continuam limitados a possibilidades pré-determinadas. As forças de controle social são muito menos palpáveis, mas não menos vinculantes (HUI, 2014).

Se a relação dos indivíduos com o espaço e o tempo se altera, não faz mais sentido que a fiscalização de comportamentos ocorra dentro das instituições, nem que seja limitada ao período de tempo de permanência em seus interiores. Como defende Deleuze (2013), as máquinas têm muito a dizer sobre cada fase da sociedade. Os computadores e as “máquinas de informática” (DELEUZE, 2013, p. 227) são as representantes desta nova fase e indicariam uma mutação no próprio capitalismo. As tecnologias da informação servem como ferramenta que possibilita o controle fora das instituições de maneira permanente, pelos circuitos de câmeras, pelos equipamentos com localização por GPS e também pelas inovações que não chegaram a ser conhecidas por Deleuze – como a difusão da internet, a coleta de dados nas redes sociais, a perfilização do *marketing*.

Em 1990, ano em que escreve sobre a sociedade de controle, Deleuze já afirmava que a capacidade tecnológica de se mapear e inventariar todas as pessoas onde quer que estivessem seria atingida sem maiores dificuldades. Esta ideia liga-se à nova forma de dominação através do controle que se examina, que está presente a todo momento embora não possa ser vista, bem como ao conceito de *dividualismo*, no qual os *divíduos* são as representações divisíveis das massas, que têm sua importância por seus dados e por constituírem amostras (DELEUZE, 2013).

Deleuze (2013) afirma que, na passagem da sociedade disciplinar para a sociedade de controle, há uma mudança do próprio capitalismo com uma substituição do que chamava de lógica de fábrica por uma lógica empresarial, na qual incentiva-se a competição e a rivalidade, modula-se salários conforme o mérito, e torna a todos gerentes – ou, utilizando o termo em voga, “colaboradores”. Ao invés de se vender produtos, seriam vendidos serviços e negociadas ações. Tal análise se confirma, desde que contextualizada pela perspectiva europeia do autor,

sendo que ele mesmo menciona que a produção já³ estaria sendo “relegada com frequência à periferia do Terceiro Mundo, mesmo sob as formas complexas do têxtil, da metalurgia ou do petróleo” (DELEUZE, 2013, p. 227)

Nesse cenário, Deleuze já prenunciava o crescente poder do *marketing*. Há o interesse pelo acesso aos dados, pelo mapeamento dos indivíduos, pela criação de amostras. São estas informações coletadas de forma ininterrupta que vão possibilitar a modulação do comportamento dos sujeitos (DELEUZE, 2013). De fato, a coleta, o tratamento e a comercialização de dados se tornaram o segmento econômico de maior valor, ultrapassando o mercado do petróleo. No primeiro trimestre de 2017, as empresas *Alphabet* (responsável pelo *Google*), *Amazon*, *Apple*, o então *Facebook* e a *Microsoft* obtiveram, somadas, um lucro de 25 bilhões de dólares (THE, 2017).

As ideias de Deleuze sobre a sociedade de controle também servem de base para que outros pensadores a interpretem e elaborem, especialmente com relação às inovações contemporâneas. Dentre eles, David Savat descreve como a modulação do comportamento ocorre nos dias atuais. Em primeiro lugar, a coleta de dados e informações possibilita a criação de categorias, de perfis. São as amostras indicadas por Deleuze. Assim, é possível prever tendências de comportamento de grupos e, por consequência, incentivá-los ou inibi-los. Aqui, não há interesse no indivíduo isoladamente, embora os dados de cada pessoa sejam imprescindíveis para a construção de modelos preditivos. Na sociedade de controle, há a modulação dos comportamentos sociais e não o controle dos corpos individuais (POSTER e SAVAT, 2009).

Essa possibilidade de mapeamento de comportamentos e, por consequência, de previsão estatística de sua ocorrência na população se coaduna justamente com a ideia de Deleuze sobre a coleta de dados para fins de amostragem. Rodrigues e Marchetto (2021) salientam o papel dos algoritmos como ferramentas tanto de captura de dados quanto de limitação dos caminhos possíveis a serem traçados no ambiente virtual. Os autores dizem que “o panóptico mostra-se tão eficiente ao ponto de esvaecer a sensação de vigilância, levando os usuários a confiarem constantemente nas máquinas” (RODRIGUES e MARCHETTO, 2021, p. 123). Há uma interiorização dos métodos de controle já que os indivíduos participam ativamente da entrega de suas próprias informações ao, rotineiramente, acessar e utilizar *sites*, aplicativos e jogos digitais.

³ Vale registrar que o texto referido foi originalmente escrito por Gilles Deleuze em maio de 1990.

Percebe-se, portanto, que o controle não vai depender de um espaço físico já que acaba por ser interiorizado pelos sujeitos (SILVA, 2016). Não há enclausuramento dos corpos, mas, sim, das informações. Sobre esse ponto, Bogard reflete que:

quando um banco de dados é explorado em busca de informações sobre seus hábitos de compra, de lazer, de leitura, de comunicação e assim por diante, você se transforma em um indivíduo. Todos os aspectos da vida convertidos em informação, bancos de dados, amostras digitais: isto é a sociedade de controle (2009, p. 22, tradução nossa).

Neste sentido, Deleuze já predizia a lógica a ser adotada pelas grandes empresas do século XXI, notadamente, mas não apenas, pelas plataformas digitais e, como será explicitado ao longo da dissertação, pelos jogos digitais.

Foucault escreve sobre como a dominação dos corpos se impõe pela disciplina através da organização do tempo, do espaço e da estruturação de uma vigilância panóptica. Como visto, Deleuze enxerga a transmutação da disciplina para o controle, abordando os novos arranjos do espaço-tempo. Pode-se concluir que, em certa medida, enquanto a disciplina regulava os corpos, tornando-os submissos, exercitados e produtivos (FOUCAULT, 1987), o controle atua no âmbito da mente, dos comportamentos. Veja-se a relação estabelecida pelos autores com as máquinas. Foucault enxerga o entrelaçamento entre “corpo-arma, corpo-instrumento, corpo-máquina” (1987, p. 148). Deleuze fala de mecanismos que indicam a posição dos indivíduos no espaço aberto, ou, citando seu colega de produções intelectuais, Félix Guattari, imagina cartões eletrônicos que liberariam (ou bloqueariam) a entrada e saída da cidade, do bairro ou do apartamento, ideias que encontram correlação no atual uso de *smartwatches*, *smartbands* e implantes de chips subcutâneos para pagamentos por aproximação (LATHAM, 2022), por exemplo.

Deleuze considera que, na sociedade disciplinar, “os confinamentos são *moldes*, distintas moldagens, mas os controles são uma *modulação*, como uma moldagem autodeformante que mudasse continuamente, a cada instante” (2013, p. 225). Como visto, o controle se impõe aos indivíduos não em determinados períodos de tempo, mas contínua e silenciosamente. Segundo Hui (2014), cria-se espaço para que os indivíduos produzam com aparente liberdade, mas seus resultados seguirão a lógica de forças intangíveis, ou seja, serão moduladas.

Tem-se, portanto, um panorama da transição da sociedade disciplinar para a sociedade de controle e como as estruturas desta última servem para modular o comportamento humano. Adiante, é necessário abordar as ferramentas contemporâneas utilizadas para a modulação, com

especial atenção às atuais repercussões da virtualização das relações, do papel da publicidade e da midiáticação.

2.2 As tecnologias como ferramentas culturais de controle

Esse item aprofunda a análise da sociedade de controle e, especialmente, da modulação de comportamento. Como visto, o aumento da capacidade tecnológica para armazenamento e processamento de dados possibilita o monitoramento das atividades humanas e a construção de modelos preditivos. Ainda, a publicidade passa a ocupar espaço de grande destaque, misturando-se com outras formas de comunicação e agindo diretamente na modulação comportamental. Assim, é possível investigar como a indústria cultural, revolucionada por novas mídias e possibilidades tecnológicas, atua na sociedade de controle, atribuindo-se especial atenção aos jogos digitais, às juventudes e às dinâmicas sociais digitais na sociedade de consumo.

Ao analisar o surgimento e os estágios iniciais do ciberespaço, Lèvy (1999, p. 22) ressaltou que “é impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele atribui sentido à vida e ao mundo”. Ele reflete como a técnica, a cultura e a sociedade são entidades que não podem ser apartadas umas das outras, sendo reciprocamente influenciadas e influenciadoras (LÈVY, 1999).

Como visto, a relação dos indivíduos com o tempo e o espaço se altera na sociedade de controle. Ocorre que a transformação não se inicia, apenas, com a interligação dos computadores à internet. Ainda no século XIX, o telégrafo, o rádio, o telefone e o cinema já iam, pouco a pouco, alterando as ideias de distância e de tempo. As tentativas originárias de tratamento automático de dados remontam a 1940, e a cultura de massas se estabiliza por volta de 1970 (LEMOS, 2004, p. 67 a 101).

Seguindo esta mesma linha de raciocínio, Nunes (2023) traça um panorama aproximando as ideias anteriores aos tempos atuais em sua palestra sobre inteligência artificial e mudanças no sistema jurídico. Nela, ele argumenta que não há como compreender o atual estágio da sociedade observando-se apenas algumas novas tecnologias. As transformações que ocorrem hoje são consequência de múltiplas e complexas transições iniciadas há várias décadas.

Nunes (2023) destaca três fenômenos: a virada cognitivo-comportamental, que desafia o paradigma da racionalidade humana defendido desde o iluminismo; a popularização da internet comercial, que permite a estruturação de um ciberespaço; e o estabelecimento de uma sociedade *data driven*, ou seja, baseada e orientada por dados. Criam-se, assim, as condições

para a coleta e análise massiva de informações e para seu uso por uma nova perspectiva de *marketing*, que se aproveita dos hoje conhecidos vieses comportamentais de forma persuasiva.

Lemos acrescenta que “[...] entram em jogo a telepresença, os mundos virtuais, o tempo instantâneo, a abolição do espaço físico, em suma, todos os poderes de transcendência e de controle simbólico do espaço e do tempo” (LEMOS, 2004, p. 52 e 53). Compreende-se, desse modo, como o funcionamento atual da sociedade é explicado por várias mudanças de paradigmas e evoluções tecnológicas que remontam há, pelo menos, algumas décadas.

Todo esse debate transborda, também, para a cultura. Como afirma Lèvy (1999, p. 47), há uma “universalização da cibercultura”. Com a expansão do uso de computadores e também com o surgimento e a disseminação da internet no fim do milênio, surgem linguagens de programação com o objetivo de facilitar a comunicação humano-máquina. Elas seguem uma lógica binária, capaz de representar toda e qualquer informação em sequências de 1 ou 0. Lèvy (1999, p. 48-50) chega a utilizar a expressão binarização para indicar como tal técnica tem repercussões para além das tecnologias da informação. Os códigos binários possibilitam a transmissão de informações por entre dispositivos e máquinas muito diversos entre si. Também facilitam a transmissão, a cópia e o tratamento de informações complexas; sejam elas escritas ou materializadas em áudio ou imagem.

Levy (1999) reflete sobre como o emprego de uma linguagem formada por *bits* e matematicamente organizada acaba por gerar consequências para além de sua pura e simples aplicação técnica na informática, permitindo que o fluxo das trocas de informação multiplique-se de forma extremamente acelerada. Além disso, possibilita a virtualização primeiro de objetos, depois de meios de comunicação, avançando para a virtualização também de instituições e das relações entre pessoas, ultrapassando os domínios digitais.

Passadas mais de duas décadas da obra de Lèvy (1999), é possível examinar como a construção da identidade das gerações nativas digitais segue uma lógica distinta da de gerações anteriores, criando subjetividades diversas daquelas do final do século XX. Hoje, discute-se, por exemplo, como a popularização da temática de multiversos no cinema acaba por refletir a própria vivência da atual sociedade em que é possível portar-se de uma forma no mundo físico e de outras em múltiplos ambientes virtuais, tudo isso de forma simultânea (MATTEI, 2022).

Não parece ser coincidência que a lógica binária (os *bits* que representam 1 ou 0) das linguagens computacionais não seja mais suficiente e que neste momento estejam em desenvolvimento computadores quânticos que utilizam partículas subatômicas com propriedades de, por exemplo, representar simultaneamente várias combinações de 0 e 1's (O QUE, 2022). Percebe-se, assim, como a coexistência de informações, percepções e identidades

vai sendo representada nas ferramentas tecnológicas, nos artefatos culturais e na própria estruturação da sociedade.

O que se pretende com tais reflexões é estabelecer como as tecnologias de um determinado período histórico são produzidas refletindo a mentalidade social vigente enquanto, ao mesmo tempo, influenciam este mesmo contexto. Deleuze (2013) foi capaz de observar estas mudanças em domínios apartados da sociedade e também como elas convergiriam nos anos subsequentes com as ferramentas tecnológicas e as transformações sociais se retroalimentando e construindo o *ethos* da atualidade, marcado pelas características apontadas no item anterior.

Com tal base estabelecida, é possível pontuar três relevantes fenômenos que servem para explicar tanto as dinâmicas da sociedade de controle e sua modulação de comportamento, quanto, no capítulo seguinte, a proteção jurídica das juventudes no contexto do uso de jogos digitais. São eles o incentivo ao hiperconsumo, a midiaticização e a vigilância permanente, temas tratados a seguir.

Quanto ao estímulo ao consumo irrefreado, sabe-se que o capitalismo se estrutura de tal forma que haja a constante necessidade de expansão da produção e comercialização de bens e serviços. Em sua fase atual, na qual a capacidade de produção já superou as necessidades humanas, há pressão para a criação de demandas com uma investida contra o poder decisório dos consumidores. Debord (2003) ressalta que, na tentativa de garantir um crescimento infinito, o capitalismo gera pseudonecessidades e mercantiliza a tudo: o tempo, o ócio, a morte.

Nesse contexto, um instrumento utilizado – não aleatoriamente, mas de forma intencional – é a infantilização dos adultos e o incentivo para que mantenham seus gostos juvenis e ajam de forma impulsiva e irrefletida (BARBER, 2009). O autor acrescenta:

Embora a infantilização sirva ao consumismo desejado pelo atual estágio do capitalismo, suas consequências acabam por afetar a civilidade e a capacidade de racionalização e complexificação na tomada de escolhas dos cidadãos. Não há como formar adultos regredidos e com mínima capacidade de análise para que consumam sem limite e, ao mesmo tempo, esperar que sejam capazes de interpretar e concluir sobre temas políticos, sociais, ambientais. Assim, a própria democracia é colocada em xeque pela atual lógica de mercado (BARBER, 2009, p. 48).

A infantilização gera respostas menos racionais e não permite a administração de questões complexas com a profundidade necessária. Nesse sentido, põe em risco a própria sobrevivência da espécie humana, como percebido pela apática resposta às mudanças climáticas e pela incapacidade de análise de riscos e autogestão durante a pandemia. Mas, sendo seu objetivo justamente a diminuição da criticidade e da tomada de decisões conscientes para fomentar o consumo, a infantilização cumpre muito bem seu papel.

Se a análise de Barber for lida pela perspectiva da sociedade de controle, pode-se concluir que o *marketing*, como instrumento de controle social (DELEUZE, 2013, p. 228), busca o aumento do consumo agindo pelo incentivo de alguns comportamentos e desestímulo de outros, gerando a infantilização dos adultos e, ao mesmo tempo, transformando crianças e adolescentes em consumidores (BARBER, 2009). Além disso, como predito por Deleuze, a modelagem dos comportamentos seria muito mais sutil e de difícil percepção do que o molde disciplinar, assim como observado por Barber quando afirma ser “difícil resistir ao recente capitalismo de consumo, ou mudá-lo, porque ele cria uma ilusão de liberdade provada que resulta numa coerção invisível” (2009, p. 68).

O consumo, como ressaltam Sant’Anna, Pereira e Consalter (2021), tem papel na própria formação de identidade, no sentimento de pertencimento e na construção de sentido do mundo, tomando lugar ou, por vezes, até mesmo substituindo completamente, as experiências obtidas pelas relações interpessoais e pelas vivências de mundo. O consumo passa a ser protagonista na formação dos indivíduos e de suas relações. E o *marketing*, como ferramenta que indica quais produtos comprar, a quais ideias aderir, de quais marcas se afastar, passa a contar com técnicas de persuasão que envolvem experiências, sentimentos e afetos dos consumidores.

Covaleski e Mozdzenski (2020) vão debater como a publicidade e as mídias são responsáveis, especialmente na atualidade, pela construção de hábitos e valores, ou seja, pela criação de subjetividades. Neste processo, as emoções ocupam lugar de destaque, sendo estudadas, categorizadas e manejadas pelas indústrias publicitárias e de entretenimento.

Tais discussões alcançam, também, o âmbito jurídico na medida em que incidem sobre o processo de tomada de decisões. Visto pelo direito durante séculos como um ato puramente racional, agora surgem discussões acerca das variadas influências inconscientes nas escolhas feitas pelos indivíduos. Pode-se mencionar os mecanismos de arquitetura da decisão e estímulos comportamentais – também conhecimentos como *nudges* – como influenciadores das decisões humanas que vão utilizar do conhecimento de neurociência e psicologia para conduzir os consumidores ao resultado pretendido (OLIVEIRA e STANCIOLI, 2021).

Nesse contexto também se inserem as práticas de *design* enganosas que induzem os consumidores a se comportar de determinada forma, seja pelo próprio *layout* do site, que deixa algumas opções muito mais evidentes que outras, até comentários falsos simulando compradores de certos produtos que atestariam sua confiabilidade. Tais padrões trazem prejuízos aos consumidores e à concorrência empresarial e devem ser coibidos pelas entidades integrantes do Sistema Nacional de Proteção ao Consumidor, já que a atuação dos particulares

têm efeitos limitados frente às grandes empresas (MARQUES, MENDES e BERGSTEIN, 2023).

De tal forma, resta evidente como o incentivo ao consumo e as táticas de *marketing* possuem grande papel no estabelecimento do imaginário social, intervindo nos hábitos de compra e também nas percepções estéticas, nas escolhas de *hobbies*, na definição dos estilos de vida a seguir. Como dizia Deleuze, o *marketing* seria a ferramenta pela qual a sociedade de controle modularia o comportamento.

Outro fenômeno correlacionado que merece destaque, especialmente para as discussões envolvendo jogos digitais, é o papel das mídias, que, como conceitua Lèvy, são “o suporte ou veículo da mensagem. O impresso, o rádio, a televisão, o cinema ou a internet, por exemplo” (1999, p. 61 e 62). Isso é relevante porque cada um desses meios será recebido, absorvido e interpretado de forma distinta pelos receptores. O ciberespaço faz nascer dois novos “dispositivos informacionais [...] o mundo virtual e a informação em fluxo” (LÈVY, 1999, p. 62) e, como o próprio autor já indicava na obra da virada do século, os jogos digitais são exemplos de mundos virtuais e, assim, formas completamente inovadoras de mídia.

Hjarvard (2014) apresenta um conceito de midiatização útil para compreender as relações entre comunicação, sociedade e cultura. O autor entende a midiatização como um processo em que os “meios de comunicação exercem uma influência particularmente dominante sobre outras instituições” (2014, p. 31). Como exemplo, retrata a forma com que o surgimento de jogos digitais se configura em um “processo de midiatização direta da brincadeira, sendo cada vez mais concebidos como um importante elemento de transformação das atividades de lazer e entretenimento da sociedade” (2014, p.187). Sob a perspectiva da sociedade de controle, conclui-se que, junto com o *marketing*, os meios de comunicação e as transformações das mídias são ferramentas que atuam no comportamento dos indivíduos, reforçando as características descritas no item anterior sobre a sociedade de controle. O uso de *smartphones*, por exemplo, para comunicação com colegas de trabalho ou clientes permite que as atividades laborais se deem de forma ininterrupta, na lógica da empresa mencionada por Deleuze (2013).

A midiatização tem impactos tanto micro quanto macrossociais, e, com relação a estes últimos, tem capacidade de proporcionar “uma *estrutura interpretativa* para compreender a sociedade, um *nexo* entre as instituições” (HJARVARD, 2014, p. 67). Ou seja, formam espécies de lentes pelas quais os indivíduos interpretarão o mundo a sua volta. Além disso, os meios de comunicação como transmissores de informação alteram as características das próprias mensagens. A internet ampliou a possibilidade de interações das pessoas independentemente

de sua localização e isso gerou uma homogeneização dos discursos. Por tais razões, a midiaticização pode ser vista como ferramenta da modulação de comportamentos.

A migração das atividades lúdicas infantis primeiro das atividades físicas para a televisão e, depois, para os jogos virtuais, traz alterações comportamentais e mesmo de desenvolvimento cerebral. Também coloca crianças desde a mais tenra idade em contato com a publicidade e potencializa um *envelhecimento* precoce, com preocupações com aparência física e consumo de produtos relacionados ao público adolescente (HJARVARD, 2014, p. 167-176).

A internet tem grande impacto como mídia já que se transformou em uma plataforma na qual os meios de comunicação tradicionais como jornais, rádio, TV e cinema vão se integrar. De certa forma, isso gera uma espécie de homogeneização das formas dos meios de comunicação que devem se adaptar necessariamente às características da rede mundial de computadores para alcançar os espectadores, ouvintes e leitores (SAVAT, 2009).

Os debates sobre a midiaticização são úteis à pesquisa já que demonstram como as formas de comunicação estruturam e delimitam a maneira com que as relações entre as pessoas se dão. Além disso, são ferramentas culturais importantes, exercendo uma função significativa na criação de subjetividades, sendo valiosas no incentivo ao consumo. Todas estas características se coadunam com a sociedade de controle, especialmente como instrumentos de modulação de comportamentos.

O fenômeno da transmídia é um exemplo de estratégia mercadológica para aumentar o lucro e atingir maiores públicos, partindo de uma mesma obra que será veiculada por meio de diferentes mídias. Um exemplo emblemático deste fenômeno é a adaptação do jogo *The Last of Us*, transformado em série pela transmissora HBO no ano em que o videogame completava uma década de existência. A estreia do programa em 15 de janeiro de 2023 teve uma audiência de 4,7 milhões de pessoas nos Estados Unidos, o segundo maior lançamento da HBO desde 2010 (BUIJSMAN, 2023). Tais números indicam que o público *gamer*, já afeito à história, continuou interessado no conteúdo, agora como obra televisiva.

A influência em sentido contrário também é notória. Com a divulgação do *trailer* da série em dezembro de 2022, houve um aumento no número de horas jogadas em *The Last of Us*. Depois da estreia televisiva, o número diário de usuários ativos no jogo teve um expressivo acréscimo, assim como as visualizações de *streamings* do jogo (BUIJSMAN, 2023).

Desta forma, percebe-se que, mesmo aqueles que não se engajam diretamente com *games*, acabam tendo contato com sua estética e narrativa por meio da convergência das mídias.

Também, as indústrias de entretenimento usam a estratégia da transmídia para manter o interesse do público, atingir novos segmentos e aumentar as vendas.

Outro exemplo que ilustra vários desses aspectos foi o lançamento de um novo videogame do universo Harry Potter, *Hogwarts Legacy*. Em duas semanas o *game* vendeu mais de 12 milhões de cópias ao redor do mundo e somou 267 milhões de horas jogadas (HOGWARTS, 2023). Aqui houve o fluxo inverso, com uma obra literária adaptada para o cinema e agora expandindo seu domínio para o campo dos jogos digitais que, enquanto fenômeno cultural, exercem seu papel na sociedade de consumo. Os desejos dos consumidores vão aparentar ser autênticos e significantes, inclusive emocionalmente, mas, na verdade, foram fomentados pelo mercado (CATALAN, 2013).

Uma terceira faceta da sociedade de controle relacionada aos jogos digitais diz respeito ao acesso à informação e à vigilância. Deleuze afirmava que, na sociedade disciplinar, a assinatura e a matrícula serviam para identificar os indivíduos, e, agora, na sociedade de controle, seriam senhas que determinariam o acesso que cada pessoa tem às informações (DELEUZE, 2013).

Os dados pessoais – ou, na linguagem deleuziana, os dados *dividuais* – são coletados e analisados em tempo integral, vindo a alimentar “estratégias de modificação do comportamento humano” (BRUNO, BENTES e FALTAY, 2019, p. 5). Os dados pessoais, incluindo aqueles que dizem respeito às emoções e estados psíquicos, não têm seu uso limitado à publicidade e ao consumo, atingindo inúmeras outras esferas particulares e públicas (BRUNO, BENTES e FALTAY, 2019).

As pesquisas com plataformas digitais e redes sociais trazem algumas reflexões úteis, grande parte delas tratando do uso de algoritmos. A criação destes códigos não é neutra já que os artefatos tecnológicos, para além de sua programação, são construídos por centenas de pessoas que trabalham na interface dos sistemas, no *hardware*, na venda dos produtos informáticos, no planejamento financeiro, entre várias outras atividades (KITCHIN, 2017). Sendo assim, pesquisas que se debruçam sobre tecnologias de informação devem considerar as subjetividades que envolvem, também, o desenvolvimento dos algoritmos.

As redes sociais usam da perfilização para oferecer produtos e serviços e indicar conteúdo. As plataformas coletam dados ao promover a publicação de pensamentos, rotinas e informações e apresentam, em retorno, apenas aquilo que sua programação algorítmica entende como pertinente (SOUZA, AVELINO e SILVERA, 2019). Conforme a teorização da modulação comportamental tratada no item anterior, não há plena consciência do controle sofrido. A sensação é de total liberdade. Enquanto isso, o usuário das redes sociais:

[...] é incentivado a compartilhar, mas só recebe a informação que uma série de algoritmos decidiu ser mais relevante para ele. É incentivado a se expressar, mas seguindo regras de conduta, ou escolhendo dentre seis emoções que representem o que está sentindo” (MACHADO, 2019, p.59).

Tais sugestões feitas pelas redes sociais aos seus usuários seguem métodos do chamado *behavioral design*, que mistura teorias psicológicas, economia comportamental e neurociências. Um dos expoentes deste campo é B.J Fogg que fundou o *Persuasive Technology Lab* junto à Universidade de Stanford. Em 2019, o *site* do grupo indicava que um de seus objetivos era responder como projetos de produtos computacionais poderiam alterar comportamentos (BRUNO, BENTES e FALTAY, 2019).

Zuboff (2021, p. 322) traz outros exemplos que demonstram que a coleta de dados para provisionamento de modelos preditivos comportamentais já é uma realidade, como o caso da boneca Cayla, da *Genesis Toys*, que tinha a funcionalidade de conversar com as crianças e, durante a interação, gravar o conteúdo e enviar para bases de dados por meio da internet. O brinquedo acabou banido por esta razão na Alemanha no ano de 2017. No setor público, servem como exemplos as agências federais dos Estados Unidos da América que possuem centenas de projetos sobre mineração de dados e “programas desenvolvidos para coletar e analisar dados pessoais visando prever comportamento individual” (ZUBOFF, 2021, p. 148).

A efetividade da psicologia comportamental e da psicomетria sofre críticas variadas, mas, mesmo que sua precisão não seja elevada, seu alcance gigantesco aumenta exponencialmente o impacto, tornando-o muito maior do que os métodos de publicidade tradicionais, por exemplo (BRUNO, BENTES e FALTAY, 2019). Ainda, o investimento, tanto público como privado, indica que tais iniciativas geram retorno. Como visto, essa lógica é central na análise da sociedade de controle de Deleuze. Não há interesse nos indivíduos, mas nos dados de cada um deles e em sua capacidade de representação de perfis, de constituírem uma amostragem.

O armazenamento de dados realizado durante o uso de redes sociais, navegação na internet ou uso de jogos digitais, por exemplo, vai ser possibilitado e estimulado pelas novas tecnologias digitais. Por um lado, as empresas coletam quantidades de dados que atingem quantidades como 100 gigabytes por segundo (THE, 2017) com sua oferta de produtos e serviços virtuais. Por outro, utilizam tais informações para alimentar modelos preditivos e então vendê-los em um mercado de comportamentos futuros. O objetivo é, além de prever, direcionar o comportamento para garantir um contínuo aumento do lucro (ZUBOFF, 2021).

Nesse contexto, os jogos digitais ocupam uma posição especial. De um lado, os mesmos têm enorme potencial de geração e armazenamento de dados pessoais dos usuários, desde informações de identificação até métricas variadas de comportamento. De outro, têm grande capacidade de influência na criação de subjetividades e desejos.

Com relação à vigilância e coleta de informações, é interessante indicar a existência de técnicas de programação incluídas nos jogos digitais chamadas de *observer patterns*. Elas têm o papel de monitorar as atividades dos jogadores e, com base nisso, modificar os códigos dos *games* (CIBULSKI, 2014). A observação e coleta de dados, como visto, são partes inerentes do processo de modulação da sociedade de controle. Somente assim é possível a previsão das tendências de comportamento (SAVAT, 2009).

Também mostrando a utilidade das teorias de Deleuze na interpretação dos acontecimentos sociais, verificou-se que *gamers* tendem a não se importar com a vigilância dentro dos jogos digitais, feita, por exemplo, pelos *observer patterns*. Esse monitoramento é percebido pela maioria dos *gamers* como útil para o melhoramento da experiência dentro do jogo e, com tal interpretação dos jogadores, acabam por ser bem recebidos (CIBULSKI, 2014).

Zuboff (2021, p. 17), explica como as grandes empresas de tecnologia vão trabalhar com o que chama de *superávit comportamental* – que são as informações que produzimos ao navegar pela internet, pesquisando termos, fazendo compras, conversando com amigos ou jogando. A variedade de dados coletados é gigantesca e vai desde elementos objetivos como idade e renda até reações emotivas. Neste último caso, os jogos digitais se mostram extremamente valiosos já que criam condições para a coleta de variadas reações.

Ainda com relação à modulação, menciona-se o papel dos *games* como “criadores de subjetividade”. Whitson e Simon (2014) apontam documentos supostamente pertencentes a órgãos de Estado dos Estados Unidos que teriam sido vazados por Edward Snowden e que descreveriam o potencial de persuasão dos videogames. Os autores indicam que a veracidade de tais informações não pode ser demonstrada, mas que sua simples existência aponta para um imaginário: de que o aparato estatal americano deve se ocupar da indústria dos jogos digitais por serem potencialmente moduladores de comportamento.

Este item trouxe reflexões sobre a formação de um espaço digital que se integra cada vez mais com as vidas analógicas e como isso impacta as relações institucionais e também as interações pessoais. Além disso, foram elencados fenômenos que estão relacionados à cultura e ao entretenimento e que, conforme a perspectiva de Deleuze, agem coletando dados e modulando comportamentos. Tem-se assim um panorama das estruturas sociais da sociedade

de controle e da digitalização da vida que, adiante, auxiliarão a compreensão do papel dos jogos digitais no contexto da sociedade de controle.

2.3 Os jogos digitais

Como visto, a modulação de comportamento é efetivada por meio de instrumentos diversificados, podendo-se considerar os jogos eletrônicos como um deles. Além disso, como será analisado em sequência, os *games* têm grande apelo entre crianças e adolescentes, grupo vulnerável com especial proteção no sistema jurídico e, ainda, possuem forte apelo comercial, devendo atender às regras do direito do consumidor. Portanto, é necessário que pesquisas jurídicas observem os fenômenos que envolvem a indústria e o comércio de jogos, especialmente considerando a vulnerabilidade de um de seus principais públicos-alvo.

A relevância do jogos digitais em diferentes âmbitos é evidenciada pelo campo científico relativamente recente que tem por objeto especificamente os jogos digitais, chamado de *game studies*, que pode ser traduzido livremente como *estudo sobre jogos*. No entanto, não há como se estabelecer uma verdadeira análise sobre *games* antes de explorar a complexa ideia de *jogo*.

Logo de início deve ser feita uma importante ressalva (HUIZINGA, 2019, p. 1, N.T.): várias das línguas europeias possuem palavras que englobam tanto o sentido de jogar quanto de brincar⁴ em um mesmo vocábulo, o que não acontece no português. Esse detalhe acaba por modificar alguns sentidos e dificulta a tradução de textos sobre o tema. Portanto, é um ponto que deve ser observado quando da leitura de pesquisas sobre jogos.

Esta mesma particularidade é encontrada quanto ao uso do termo *jogo* como substantivo ou como verbo. Em português, o jogo e o ato de jogar utilizam o mesmo radical. Isso não ocorre no inglês em que há o substantivo *game* e o verbo *to play* respectivamente (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p.88). Essa diferenciação será importante adiante na discussão quanto aos conceitos e às definições da matéria.

Não é estranho, verificadas essas situações, que um dos primeiros estudiosos do fenômeno do jogo tenha sido um linguista e historiador. O holandês Johan Huizinga (2019), que viveu entre 1872 e 1945, publicou *Homo Ludens* em 1938. Na obra, o pesquisador utiliza seus conhecimentos de linguística e faz um levantamento historiográfico da relação de várias

⁴ Como o *spielen* do alemão, o *play* do inglês, o *jouer* do francês e o *jugar* do espanhol. Informação trazida em nota de rodapé do tradutor João Paulo Monteiro na obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, referenciada nesta pesquisa.

sociedades da Europa, do Oriente Médio e da Ásia, desde a antiguidade, com os rituais de jogo. Assim, Huizinga observa atos jurídicos, atos de guerra, competições, arte, política, entre outros fenômenos da vida humana como espécies lúdicas, nas quais os envolvidos seguiam regras específicas e pré-determinadas, investindo-se na atividade. O lúdico, portanto, não seria sinônimo de divertimento cômico, e o jogo não poderia ser visto como um produto da cultura; pelo contrário, seria seu predecessor.

Ariès (1986) também ressalta que, até o século XVI, as festividades e as brincadeiras ocupavam um espaço muito diferente na vida social se comparados aos dias atuais, sendo até mesmo difícil para o indivíduo que vive no século XX – e poderíamos dizer o mesmo do indivíduo no XXI – compreender a importância que festivais e divertimentos tinham durante a Idade Média e início da Idade Moderna, quando o trabalho começa a ocupar um espaço diferente no cotidiano, tanto no tempo a ele dedicado quanto em relevância social.

Huizinga (2019) compreende o ato de jogar como irracional, ritualizado e produtor de significados. Ele percebe o lúdico de forma bastante abrangente, perseguindo suas origens até o nascimento da própria civilização. “O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo do que a cultura, e a própria vida está toda perpetrada, como por um verdadeiro fermento” (2019, p. 229). De fato, o uso de artefatos e máquinas como jogos remonta à antiguidade (WILLIAMS, 2017), e a própria complexidade linguística trazida anteriormente indica que a ideia de jogo faz parte da vida humana há um período bastante longo.

Embora não seja o objetivo da pesquisa aprofundar tais discussões, as características mencionadas para definir o que seria ou não parte da concepção de jogo são úteis para a interpretação dos dados empíricos e o aprofundamento sobre os videogames, razão pela qual adentra-se no tema. O já referenciado Huizinga, com sua perspectiva bastante ampla sobre o lúdico, possuía um conceito bastante abrangente:

o jogo é uma **atividade ou ocupação voluntária**, exercida dentro de **certos e determinados limites de tempo e de espaço**, segundo **regras livremente consentidas**, mas absolutamente **obrigatórias**, dotado de **um fim em si mesmo**, acompanhado de um **sentimento de tensão e de alegria** e de uma consciência de ser **diferente da “vida cotidiana”** (2019, p. 35 e 36, grifos nossos).

Traz-se, assim, a ideia de atividade limitada em um espaço e tempo e separada do cotidiano. Essas características formariam o chamado círculo mágico – ou seja, um espaço em que o jogo se desenrola e no qual todos sabem que certas regras serão aplicáveis (HUIZINGA, 2019). Com essa ideia, é possível pensar-se tanto em um jogo de futebol, quanto em uma batalha, ou mesmo um júri. Outros autores vão trazer delimitações diferentes.

É o caso de Roger Caillois, autor de outra obra basilar sobre os jogos, escrita alguns anos depois (2017). Nela, Caillois enaltece os estudos de Huizinga, mas salienta que ele tratou do espírito do jogo, sem adentrar em maiores análises práticas. Assim, Caillois dispôs-se a classificar os jogos em categorias, dividindo-os conforme características essenciais.

Duas classes contrárias entre si seriam *agôn* e *alea*. A primeira seria marcada pela competição e se basearia em disputas de qualidades como força, agilidade, inteligência. Como exemplos, futebol, boxe, xadrez fariam parte desta classificação. De forma antagônica, na *alea*, contar-se-ia tão somente com o acaso, com a aleatoriedade, com a sorte, ou, nas palavras do autor, com o destino. Aqui se incluiriam a roleta e a loteria. Haveria ainda a categoria da *mimicry*, com a simulação, o *faz de conta*, como na brincadeira infantil de servir chá às bonecas. Por último, haveria ainda a *Ilinx*, que diz respeito à vertigem, como os rodopios que levam à queda (CAILLOIS, 2017).

Quanto às características constitutivas de jogo, Caillois (2017) volta a trazer as ideias de atividade livre e voluntária, improdutiva, com limites de tempos e espaço definidos. Argumenta ainda que são necessárias a realidade fictícia, apartada da *vida comum* e um sistema de regras diverso daquele que vigora no mundo real, embora mencione que estas características costumam excluir-se reciprocamente. Acrescenta, por fim, a incerteza quanto ao resultado do jogo.

Já da perspectiva de um mundo imerso nas tecnologias da informação, Salen e Zimmerman (2012a) compilam as definições de oito estudiosos (Huizinga e Caillois dentre eles) para construir sua própria definição. Ressaltam que pretendem conceituar o jogo, no sentido de *game*, não confundindo com o ato de jogar (*play*) ou com as consequências dessas interações. Assim, definem jogo como um sistema no qual o(s) participante(s) interage(m) ativamente em um conflito artificial estruturado por regras e com um resultado quantificável.

Por sua vez, Juul (2019) vai entender que existem jogos, existem não jogos e existem, ainda, algumas atividades entre uma classificação e outra, possuindo certas características dos jogos, mas não todas. Para chegar a tais requisitos, Juul se inspira em Salen e Zimmerman e constrói seu conceito depois de comparar as definições de sete obras sobre o tema, organizando-as conforme diferentes níveis de análise, chegando ao seguinte resultado:

Um jogo é um sistema baseado em regras e com um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis (2019, p. 45)

O que se pode perceber pelas discussões quanto à conceituação de jogo é que este é um fenômeno multifacetado e de extrema complexidade e que sua exata definição poderá incluir ou excluir determinados critérios conforme a perspectiva utilizada (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a).

Em resumo, denota-se consenso com relação à estruturação dos jogos por meio de regras. Além disso, o jogo ocorre de forma apartada das demais atividades cotidianas e envolve algum nível de conexão do jogador, seja em razão da interação ou da relação emocional. O ato de jogar pode ter variadas formas, acompanhando o ser humano por toda a sua história e entrelaçando-se com suas construções culturais e sociais. Não foi diferente com os jogos eletrônicos.

Considerado o primeiro computador do mundo, o ENIAC (*Electronic Numeric Integrator and Calculator*) foi desenvolvido durante a segunda guerra mundial pelas forças armadas americanas para realizar cálculos de trajetórias de artilharia. Nos anos seguintes, programadores puseram-se a imaginar e desenvolver jogos rudimentares, em razão das limitações de processamento e da reprodução eletrônica de imagens ainda ser incipiente. Vários pesquisadores que passaram a se dedicar à programação de jogos já viam nisso a melhor oportunidade para investigar a inteligência artificial. Em 1947, por exemplo, o famoso matemático Alan Turing escreveu o primeiro código para um jogo digital de xadrez, complexo demais para os dispositivos eletrônicos da época, mas que seria usado anos mais tarde (DONOVAN, 2010).

Assim, os primeiros videogames surgem, entre programação e primeiros testes, ainda nas décadas de 1940 e 1950, com boa parte do desenvolvimento ocorrendo no ambiente acadêmico. Podem ser indicados como pioneiros dos *games* o jogo *OXO*, no qual o jogador desafiava o computador em uma partida de *jogo da velha*, o *Tennis for Two*, que retratava um jogo de tênis bastante abstrato, e o *SpaceWar!* que permitia o combate entre naves espaciais virtuais (BELLI; LÓPEZ, 2008).

Nas cinco décadas seguintes, as tecnologias de informação tiveram saltos de desenvolvimento com a criação de computadores pessoais, da Internet e aumento da capacidade de processamento. Acompanhando o fenômeno, os jogos eletrônicos também evoluíram com velocidade, passando de simples pontos de luz a imagens 3D renderizadas. Os anos 70 e 80 marcam a saída dos *games* do ambiente acadêmico e a sua oferta ao mercado consumidor (WILLIAMS, 2017, p. 52 a 56). O início dos anos 2000, em sequência, é marcado pelos lançamentos dos consoles do *PlayStation 2*, do *Xbox* e do *Gameboy* (BELLI; LÓPEZ, 2008).

A virada do milênio também é marcada pela popularização dos celulares com acelerado aumento na capacidade de processamento e memória. Nesse contexto se popularizam os chamados *casual games*, que não possuem uma definição muito bem delimitada, mas, em geral, têm partidas curtas, fáceis de jogar e que normalmente são repetidas várias vezes (WILLIAMS, 2017). Alguns exemplos famosos são *Candy Crush Saga*, *Pokemon Go* e *Angry Birds*.

Com a popularização dos jogos digitais e aumento de usuários, o interesse pelas pesquisas específicas sobre o tema aumenta e há o surgimento de um novo campo de estudo, conhecido como *game studies*, no fim do século XX (CONSALVO, 2014). Mais especificamente, o ano de 2001 é tido como um marco inicial. Há a criação do primeiro programa de pós-graduação, a realização da primeira conferência e a fundação da primeira revista científica com revisão de pares, chamada justamente de *game studies* (CALLEJA; CALLUS, 2011). Além disso, em 2003, há a criação da associação de pesquisa de jogos digitais – DiGRA, na sigla em inglês – que auxiliou a semear o novo campo de pesquisa (MÄYRÄ, 2006).

Estabelecido o novo campo de estudo, as pesquisas sobre *game studies* vão se multiplicando e desenvolvendo intersecções com diversas outras áreas do conhecimento. Existem estudiosos das áreas do direito, filosofia, antropologia, história da arte, sociologia, entre várias outras, pesquisando sobre videogames e trazendo as perspectivas de seus próprios campos para o debate (CONSALVO, 2014).

Como visto, as atividades lúdicas não são nem um pouco novas na sociedade humana. Os jogos digitais, porém, trazem algumas ocorrências inéditas como a interatividade humano-máquina, a escolha e uso de avatares, as regras inescapáveis da programação dos games, os elementos imersivos, dentre outras.

Considerando que os videogames já estão completamente integrados à vida cotidiana há algumas décadas e, como será visto adiante, têm enorme impacto econômico e social, há um evidente atraso no reconhecimento da importância do campo, que pode ser explicado pelos seguintes motivos: (a) a relativa resistência dos círculos acadêmicos às mudanças culturais (MÄYRÄ, 2006), (b) a dificuldade de certos professores em reciclar-se e (c) a relação, usualmente feita entre jogos digitais e comportamentos infantis (PLANELLAS DE LA MAZA, 2013).

De tal forma, esta nova disciplina se propõe a analisar questões bastante pertinentes sobre identidade, interatividade, definição de corpo com uma lente completamente nova e uma inerente interdisciplinaridade (BOELLSTORFF, 2006). Especialmente com relação ao direito e à sociologia, estas discussões são importantes para compreender os fenômenos sociais que

ocorrem tendo como pano de fundo os *games* e, também, pensar em soluções jurídicas para os potenciais conflitos ou prejuízos, como a propagação do discurso de ódio, o *bullying* no ambiente virtual, o desrespeito para com os direitos dos consumidores, a proteção da infância e da adolescência etc.

Neste sentido, algumas discussões que vêm sendo travadas pelo direito com relação aos jogos digitais dizem respeito à necessidade de sua regulação. Especialmente com relação aos dados pessoais, tem-se que os “ambientes de ausência regulatória são utilizados massivamente pelas instituições para engendrar suas práticas de controle e vigilância” (RODRIGUES; MARCHETTO, p. 121). Essa constatação corrobora a posição dos games dentro da estrutura da sociedade de controle, atuando na coleta de dados massificada.

Tendo em vista tais apontamentos, fica evidenciada a necessidade de que o direito volte sua atenção a este fenômeno, sobretudo enquanto ocorrência da Sociedade de Consumo e com apelo tão intenso ao público jovem. As reflexões de nº 11 e 12 da Carta de Blumenau, produzida durante o XI Agendas de Direito Civil Constitucional indicam que:

11. **No ambiente virtual, não somos e jamais seremos livres**, sempre haverá limites algoritmicamente impostos o que atrai marcos normativos capazes de corrigir práticas abusivas e o desequilíbrio negocial que pesa em desfavor do consumidor e do pequeno empresário.

12. Jogos digitais clamam a atenção do Direito eis que ameaçam a infância em distintos frentes: **dados sensíveis, geolocalização, modulação de comportamentos** (CARTA, 2022, grifo nosso).

Ocorre que as atividades desenvolvidas dentro dos *games* trazem muito mais consequências ao “mundo exterior” do que se poderia supor em uma observação superficial já que os *games* são atividades complexas e com implicações tanto pessoais quanto sociais. Sua repercussão na cultura e nas mídias é inegável e atinge também aqueles que não se consideraram jogadores (BOELLSTORFF, 2006).

Realizada essa abordagem sobre a complexidade em si da ideia de jogo, sobre o percurso histórico dos jogos digitais e sobre como hoje os mesmos são mote para estudos de diversas áreas do conhecimento, com a construção inclusive de um campo científico próprio, foi possível estabelecer alicerces para a posterior análise dos dados empíricos, especialmente com relação ao viés sociológico.

Resta ainda a discussão quanto às repercussões jurídicas do uso dos games, especialmente pensando no grupo que participa da pesquisa: adolescentes e jovens adultos. Retomando algumas ideias dos itens iniciais do capítulo, a modulação de comportamento na sociedade de controle seria possível pela coleta e tratamento de dados. Algumas ferramentas

que atuam em tal modulação foram trabalhadas na sequência, ressaltando-se, especialmente, o incessante incentivo ao consumo, a utilização da mídia para criação de subjetividades e a constante vigilância. Os jogos digitais desempenham um papel significativo em todas essas perspectivas.

Mello e Sodré (2021) vão criticar a exposição dos jovens aos anúncios que repetidamente interrompem os jogos digitais, muitas vezes gratuitos e de indicação livre, e também as atividades dos criadores de conteúdo que promovem produtos e serviços relacionados ao mundo *gamer* durante vídeos e *lives*. Argumentam como o mundo lúdico dos jogos virtuais foi tomado pela publicidade, que se aproveita da pouca experiência do público jovem para o aumento das vendas.

Um caso que serve como exemplo da coleta de dados, da instrumentalização da nostalgia pelos *games*, do fenômeno transmídia e, também, da modulação de comportamento é o do jogo *Pokémon Go*. Com mais de 100 milhões de *downloads* nos dias seguintes ao seu lançamento e um faturamento que ultrapassou os duzentos milhões de dólares, o jogo viralizou no ano de 2016 com a proposta de, utilizando tecnologia de realidade aumentada, procurar avatares pelas cidades, apontando a câmera dos *smartphones* para o ambiente. Enquanto isso, o aplicativo de celular coletava informações como *e-mail*, nome de usuário, localização, buscas recentes em *sites* de busca, entre outros. Além disso, franquias como *McDonald's* e *Starbucks* fizeram parcerias com o jogo, transformando suas lojas físicas em *Poképaradas* – locais em que o jogador poderia duelar pelo celular com outros concorrentes (SILVA; CATALAN, 2023).

Assim, o design do jogo, misturando imagens digitais na tela dos celulares com geolocalização real, levou milhares de pessoas, grande parte delas jovens, a locomover-se pela cidade cumprindo os desafios do jogo, fornecendo dados sobre sua localização e padrões de busca, e sendo levados a lojas físicas de grandes franquias, nas quais, por óbvio, esperava-se que consumissem produtos. Somado a isso, a temática do jogo, usando personagens da franquia Pokémon⁵, apela à nostalgia de grandes grupos de pessoas que cresceram assistindo e interagindo com a marca e suas diversas incursões em mídias diversas.

Muitos outros empreendimentos da indústria de jogos digitais, para além do *Pokémon Go*, poderiam exemplificar como os mesmos se estruturam seguindo a lógica da sociedade de controle. O objetivo aqui, portanto, foi trazer um caso prático que demonstra como as ferramentas apontadas no item 2 do capítulo não são somente alegorias teóricas, mas estão

⁵ A franquia Pokémon foi fundada no Japão em 1996. Inicialmente, tratou-se de jogos de videogame e de cartas, expandindo-se para séries de TV, filmes, parques temáticos e jogos para *smartphones*, como informado em seu *site* oficial: <https://corporate.pokemon.co.jp/en/aboutus/history/>.

presentes e disseminadas no cotidiano. O próximo capítulo da pesquisa aprofunda como as ideias tratadas até então possuem especial relação com as juventudes e as repercussões jurídicas disso.

3. JUVENTUDES E O CONSUMO DE JOGOS DIGITAIS

O terceiro capítulo tem o objetivo de definir e caracterizar as juventudes como grupo social, bem como trazer as definições legais de adolescência. Ainda, busca compreender as características que justificam sua condição especial como pessoas em desenvolvimento, que não se limita aos 18 anos.

Na sequência, é realizada pesquisa exploratória quanto ao arcabouço jurídico de proteção das juventudes, especialmente na condição de consumidores, trazendo-se desde tratados internacionais, disposições constitucionais, leis federais e regulamentações infralegais.

Por fim, são analisados aspectos específicos do uso de jogos digitais por jovens, verificando-se como os *games* trazem repercussão em seu comportamento e padrões de consumo.

3.1 As juventudes e a sociedade de controle

A presente pesquisa tem caráter interdisciplinar, já que aborda conceitos pouco tradicionais ao direito, como os relacionados à tecnologia, aos *game studies* e ao comportamento juvenil. Ainda, situa-se no campo epistemológico da sociologia do direito (SCHWARTZ, 2019), buscando coletar dados empíricos junto à sociedade para, depois, problematizar a relação destes dados com o direito e com a sociologia.

Ocorre que as visões jurídica e sociológica da juventude são bastante distintas entre si, já que seus campos observam o fenômeno sob perspectivas diversas. Mesmo porque, é consenso de que um fenômeno tão complexo quanto este não poderia ser analisado somente por uma ou duas áreas científicas. Sendo assim, uma pesquisa que pretenda estudar jovens e suas relações com o mundo de forma mais completa, deverá se socorrer de conhecimentos transdisciplinares, a fim de não incorrer em uma análise exageradamente simplista (TRANCOSO; OLIVEIRA, 2014). Por isso, é necessário esclarecer algumas premissas sobre conceitos, nomenclaturas e delimitações utilizadas especialmente pelos campos epistemológicos basilares da presente pesquisa – o jurídico e o sociológico.

Partindo-se da concepção jurídica brasileira, há algumas divisões etárias importantes. A primeira é trazida pelo Código Civil (BRASIL, 2002) e diz respeito ao instituto da capacidade civil. O artigo 3º dispõe que: “São absolutamente incapazes de exercer pessoalmente os atos da vida civil os menores de 16 (dezesseis) anos.” (BRASIL, 2002). Adiante, o artigo 4º, inciso I,

estabelece que entre os 16 e os 18 anos os indivíduos serão considerados relativamente incapazes para os atos da vida civil.

Esta classificação se preocupa, portanto, em definir quem tem capacidade para atuar autonomamente. A legislação pressupõe, portanto, que aqueles que tiverem até 15 anos não estão aptos a assumir obrigações⁶, a contratar⁷ e a responder por eventuais danos causados a terceiros⁸ (BRASIL, 2002). E a lei reconhece um período de transição entre os 16 e 18 anos no qual os e as jovens poderão exercer alguns atos assistidos por seus responsáveis, começando a participar da vida social juridicamente regulada.

É interessante verificar que o legislador indicou, no artigo 5º do mesmo diploma (BRASIL, 2002), algumas hipóteses que antecipam a condição de plenamente capacitado como cidadãos e cidadãs, sendo elas, em resumo, a emancipação concedida pelos genitores, o casamento, o exercício de emprego público efetivo, a colação de grau de nível superior e o estabelecimento econômico que garanta a própria manutenção⁹.

Verifica-se, assim, que, pela lei civil, a capacidade pode ser antecipada conforme avaliação e vontade dos genitores e, considerando as três últimas alternativas, pela capacidade de sustento. O matrimônio como uma das possibilidades pode ser interpretada como resquício da mentalidade do Código Civil de 1916, que, durante várias décadas, previa que a mulher seria relativamente capaz e que seria assistida primeiro pelo genitor e, após, pelo marido (BRASIL, 1916).

Nota-se que o Código Civil classifica quem teria discernimento e responsabilidade por meio de um critério puramente etário. Já a abordagem trazida pelo Estatuto da Criança e do Adolescente volta-se muito mais para o reconhecimento da infância e da adolescência como fases especiais da vida que merecem atenção prioritária do Estado (BRASIL, 1990a).

É o ECA que define os conceitos jurídicos de criança e de adolescente, seguindo também o critério biológico de idade. Assim, pelo artigo 2º¹⁰, crianças são pessoas até 12 anos

⁶ Art. 104. A validade do negócio jurídico requer: I – agente capaz.

⁷ Art. 166. É nulo o negócio jurídico quando: I – celebrado por pessoa absolutamente incapaz.

⁸ Art. 932. São também responsáveis pela reparação civil: I – os pais, pelos filhos menores que estiverem sob sua autoridade e em sua companhia.

⁹ Art. 5º. A menoridade cessa aos dezoito anos completos, quando a pessoa fica habilitada à prática de todos os atos da vida civil. Parágrafo único. Cessará, para os menores, a incapacidade: I - pela concessão dos pais, ou de um deles na falta do outro, mediante instrumento público, independentemente de homologação judicial, ou por sentença do juiz, ouvido o tutor, se o menor tiver dezesseis anos completos; II - pelo casamento; III - pelo exercício de emprego público efetivo; IV - pela colação de grau em curso de ensino superior; V - pelo estabelecimento civil ou comercial, ou pela existência de relação de emprego, desde que, em função deles, o menor com dezesseis anos completos tenha economia própria.

¹⁰ 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.

incompletos; e adolescentes são aqueles que tiverem entre 12 e 18 anos (BRASIL, 1990a). Por ser um de seus objetivos a criação de mecanismos de proteção do grupo infanto-juvenil, o Estatuto da Criança e do Adolescente estipula uma variedade de obrigações em relação ao Estado e à sociedade, inclusive visando a salvaguardar o público em seus momentos de lazer e entretenimento. Este ponto em específico será aprofundado no próximo capítulo já que, aqui, importa estabelecer a visão jurídica quanto à juventude.

Uma terceira legislação importante, embora menos conhecida, é o Estatuto da Juventude (BRASIL, 2013). Seu artigo 1º, § 1º¹¹ vai delimitar como jovem aquele que tiver entre 15 e 29 anos de idade. Por este recorte, a faixa dos jovens englobaria pessoas juridicamente classificadas como adolescentes e adultas. Ademais, há capazes, relativamente capazes e incapazes – no caso dos indivíduos com 15 anos. Isso faz sentido considerando que a legislação cria o Sistema Nacional da Juventude, prevendo princípios e diretrizes e se aprofundando em matérias afetas ao grupo jovem como um todo, como o direito à educação, à saúde, à cultura e ao lazer, dentre outros. A preocupação, portanto, é com a juventude, sendo indiferente se possuem ou não capacidade civil, mas sim sua condição especial de ser em formação.

Os legisladores optaram, assim, pela definição cronológica das normas aplicáveis às crianças, aos adolescentes e aos adultos, com a classificação dos grupos sendo definida exclusivamente por faixas etárias. Tal opção do sistema jurídico, embora simplista, é compreensível quando se compreende que os preceitos legais devem ser aplicados a toda a comunidade, tornando inviável que, por exemplo, a capacidade civil dependesse de uma análise individualizada anterior às contratações.

O campo da sociologia, por sua vez, observa a juventude sob outro viés. Embora já se estudasse o tema desde a segunda metade do século XVIII, são os movimentos juvenis de contracultura e estudantis da década de 1960 que trazem o assunto para o centro do debate (GROPPO, 2016).

Reguillo (2003, p. 104) define a juventude como “[...] uma categoria construída culturalmente [...]” e que, por consequência, está ligada ao contexto histórico e à organização das relações de poder da sociedade de cada época. Não é, assim, uma categoria estável, já que suas características vão se alterar conforme o contexto.

Pais (1990) também vai classificar a juventude como uma categoria “[...] formulada no contexto de particulares circunstâncias econômicas, sociais ou políticas.” (p. 146). O autor também salienta que o conceito serve para criar uma classe analisável de indivíduos unidos pela

¹¹ § 1º Para os efeitos desta Lei, são consideradas jovens as pessoas com idade entre 15 (quinze) e 29 (vinte e nove) anos de idade.

fase da vida que atravessam, mas que se deve ter cuidado com as generalizações que uma conceituação é capaz de gerar. Dentro do grupo de jovens existem indivíduos com características e vivências extremamente diversas entre si, até mesmo paradoxais. Por tal razão, o autor advoga pelo uso da expressão *juventudes*, ressaltando o seu caráter plural (PAIS, 1990).

Grosso (2016) entende o conceito também de forma semelhante, definindo a juventude como uma categoria social não homogênea nem universal e que dependerá dos contextos históricos. Acrescenta que essa categoria serve, ela própria, como normatizadora dos comportamentos esperados e aceitos para aquela população, bem como definidora de direitos e deveres inerentes a ela. Para tanto, é relevante traçar um breve percurso histórico.

Com sua perspectiva voltada estritamente à história da Europa Ocidental, Ariès propõe que o surgimento da adolescência, na modernidade, está relacionado com a ida dos jovens de forma mais generalizada às escolas a partir dos séculos XVI e XVII. Na época, considerava-se que a primeira infância acabava entre os 5 e 6 anos e, portanto, depois dessa idade, haveria uma espécie de segunda infância, podendo-se dar início aos estudos (ARIÈS, 1986, p. 175 a 194).

Aqueles que não frequentavam as escolas (praticamente todas as meninas e uma parcela dos garotos, considerando que o ensino não tinha o caráter universal dos dias atuais) passavam da infância diretamente à vida adulta, casando-se, tornando-se responsáveis pela organização doméstica e iniciando as atividades militares (ARIÈS, 1986, p. 175 a 194).

Durante a passagem dos séculos XVII e XVIII, as escolas passaram a se estruturar em classes e essas foram organizadas em grupos de indivíduos conforme suas idades, muito provavelmente por razões pedagógicas percebidas pela prática, já que a teorização sobre tal divisão só apareceu mais tarde. Além disso, dentre as influências do Iluminismo, a frequência às instituições de ensino passa a se expandir nos séculos XVIII e XIX. Não fosse essa organização etária ocorrida dentro dos colégios, Ariès (1986) defende que a sociedade burguesa não observaria quaisquer distinções entre jovens de idades diferentes. Vê-se que a universalização do ensino no ocidente, portanto, teve importante papel histórico ao trazer a separação da população em faixas etárias. Isso também foi fundamental para construir divisões entre a infância e a vida adulta.

A adolescência como percebida atualmente, entretanto, advém de um contexto histórico muitíssimo mais recente. Como ressaltava Reguillo (2003), trata-se de uma invenção do pós-guerra com a imposição do estilo de vida das nações vencedoras ao restante do mundo. Há um movimento jurídico que constitui crianças e jovens como sujeitos de direitos e uma alteração capitalista da indústria cultural que estabelece, especialmente esse último grupo, como um novo nicho de consumidores.

E é pelo consumo, tanto de produtos quanto de imaginários, que há um processo de construção de identidades juvenis. O processo é acelerado e intensificado nas décadas de 80 e 90 com a massiva entrada das redes de TV nos domicílios e, com elas, da publicidade. Nesse sentido, a midiatização e o *marketing* têm papel destacado na segmentação de crianças, adolescentes e adultos e, inclusive, no surgimento de divisões cada vez mais específicas, como dos pré-adolescentes (HJARVARD, 2014).

Além de mudanças de padrões de consumo e de comportamentos que vêm ocorrendo no fim da infância, há também um alongamento do estilo de vida jovem. Com as mudanças demográficas e de estilo de vida nos países industrializados, vários destes ritos de passagem foram “atrasados” e vão ocorrer mais tarde na vida. Pode-se falar, então, que entre os 18 e os 25 anos há uma fase distinta da adolescência em si, sendo nomeada como *adulthood emergent*. Neste período, são mantidas algumas das características ligadas à adolescência, enquanto outras já mostram maior maturidade. Os próprios jovens tendem a não se identificar nem como adolescentes nem como adultos neste período (ARNETT, 2000).

Neste mesmo sentido, Barber vai ressaltar como as estratégias de publicidade vão mirar em crianças cada vez mais jovens, como pessoas nascendo compradoras. Ao mesmo tempo, também se criam espaços específicos para o consumo jovem, que pode ser feito sem a vigilância dos adultos (2009, p. 41 a 45). Ironicamente, a supervisão não é realizada pelos pais, mães e responsáveis, o que permite o consumo “livre”, fator este que é observado e registrado de perto pelas empresas.

Verifica-se que a sociologia das juventudes utiliza a categoria para suas análises, encarando o fenômeno de forma muito mais subjetiva, interpretando o comportamento juvenil como produto histórico, social, econômico e não homogêneo. Já o campo jurídico utiliza as nomenclaturas diversas, quais sejam: criança, adolescente e, mais recentemente, jovem. Sua classificação é objetiva e se baseia exclusivamente no critério etário, tendo por objetivo simplificar a subsunção das normas jurídicas aos fatos da realidade. Enquanto a sociologia tenta compreender as identidade e relações das juventudes, as ciências jurídicas vão estabelecer premissas generalistas, presumindo a vulnerabilidade dos grupos de crianças e adolescentes, como será visto no item seguinte.

Mas com relação a ambos os campos, a puberdade, como sendo as mudanças fisiológicas hormonais e, portanto, fisicamente visíveis, serve como um rito de passagem importante (CERQUEIRA-SANTOS, MELO NETO e KOLLER, 2014, p. 20). Como visto, as ideias sobre juventude são socialmente construídas, sendo percebidas de formas diversas a depender do período histórico, do grau de urbanização, das estruturas sociais, dentre outros

fatores. E, mesmo assim, as próprias transformações físicas dos jovens serão percebidas e terão graus de relevância distintos de acordo com tais contextos. Um exemplo disso é o surgimento de barba nos meninos que, no passado, representava que os jovens estavam aptos ao exercício das funções militares, enquanto hoje, na sociedade brasileira urbanizada, significa apenas o início das transformações hormonais (CERQUEIRA-SANTOS, MELO NETO e KOLLER, 2014, p. 24 e 25).

Na psicologia, a adolescência é objeto de estudo desde o início do século passado. Stanley Hall, conhecido como o pai da psicologia da adolescência, descrevia o período como uma fase necessariamente tempestuosa e cheia de tensão, influenciando o pensamento de vários outros estudiosos do tema (FERREIRA, 1984, p. 39 a 43).

Uma das mais importantes críticas a tal concepção parte dos estudos de antropologia cultural de Margaret Mead. A pesquisadora realizou pesquisa de campo em comunidades de Samoa e concluiu por suas observações que a passagem pela adolescência, lá, era muito mais tranquila do que o previsto por Hall. Assim, defendia que o contexto social e cultural era o que determinava a forma mais ou menos conturbada com que se atravessaria a adolescência. Hoje, tanto os estudos de Hall quanto de Mead são alvo de variadas críticas acadêmicas (COTÉ, 2000).

Atualmente, o que se tem como consenso é que a fase de transição entre a infância e a vida adulta é marcada pela construção da identidade, da autoestima e de fortes vínculos com grupos sociais. Além disso, muito embora sejam processos de desenvolvimento desafiadores, apenas parte dos indivíduos terá uma adolescência problemática, diferentemente do que entendia Hall (HAZEN, SCHLOZMAN e BERESIN, 2008).

Adiante, a delimitação quanto ao fim da adolescência é ainda mais complexa. Não há sinais físicos que indiquem que o indivíduo chegou à vida adulta. Por esta razão, esta fase é constituída basicamente por construções sociais e aspectos psicológicos (CERQUEIRA-SANTOS, MELO NETO e KOLLER, 2014, p. 24). Por tais razões, pode-se dizer que a “adolescência é a percepção que a própria sociedade constrói” (CERQUEIRA-SANTOS, MELO NETO e KOLLER, 2014, p. 25).

Neste sentido, para que se reconheça a efetiva chegada à vida adulta, são utilizados ritos de passagem que, normalmente, estão relacionados ao trabalho em tempo integral, à saída da casa dos pais e ao início de relacionamentos amorosos (ARNETT, 2000). O casamento, como exemplo, é descrito por alguns adolescentes como uma fase mais madura do relacionamento amoroso, indicando a existência de responsabilidades adultas (CARLOS, 2011).

Pode-se verificar a complexidade inerente à fase de desenvolvimento, tanto física quanto mental, que se insere entre a infância e a vida adulta. Para além das ciências sociais, as ciências biológicas também possuem interessantes contribuições, inclusive trazendo argumentos que corroboram a especial proteção jurídica e a relação fisiológica com o fenômeno da adultez emergente.

De início, é interessante perceber como artigos sobre desenvolvimento neurológico de adolescentes definem o grupo sem delimitar com grande rigor uma determinada faixa etária. Como exemplo, note-se a seguinte descrição, em tradução livre:

Adolescência é o período de transição da infância à adultez. O começo da adolescência é definido pelo início da puberdade, enquanto seu fim é definido socialmente como o momento em que o indivíduo assume um papel de independência na sociedade. (DUMONTHEIL, 2016, p. 39).

Uma abordagem relevante sobre a juventude é feita por estudos de neurociência que tentam entender quais são as alterações cerebrais que ocorrem neste momento da vida e qual seu papel no comportamento adolescente.

Como já referido, pode-se afirmar com alguma tranquilidade que o início da adolescência ocorre com a puberdade. Hormônios sexuais como estrogênio, progesterona e testosterona passarão a ser produzidos em maior quantidade e desencadearão uma série de transformações físicas, incluindo processos de desenvolvimento cerebral (ARAIN, 2013). Estudos indicam que a maturação do cérebro iniciada nesta época vai se completar por volta dos 25 anos (ARAIN, 2013; CASEY e CAUDLE, 2013).

Assim, nos últimos anos, com a evolução das técnicas de pesquisa em neurociência, vários pesquisadores passaram a se debruçar sobre o tema buscando encontrar relações de causalidade entre a atividade neuronal e o comportamento, sabendo que “comportamento é um reflexo de fatores genéticos e ambientais que impactam na habilidade de nossos cérebros em se adaptar a mudanças nas demandas externas” (CASEY e CAUDLE, 2013, p. 85).

Especificamente sobre o período da adolescência, verificaram-se nos últimos anos evidências e se formaram teorias que explicam a propensão aumentada a comportamentos de risco, maior sensibilidade a recompensas, tendência de impulsividade e suscetibilidade à opinião de seus pares.

Sabe-se que o cérebro atinge seu volume total ainda no final da infância. Durante a adolescência, o que ocorre são alterações nas estruturas e funções das regiões cerebrais (DUMONTHEIL, 2016).

Um dos pontos salientados pelas pesquisas é que os cérebros adolescentes, em média, reagem de forma hipersensível a recompensas, o que pode ser explicado pelas transformações ocorridas no sistema dopaminérgico durante esta fase da vida, sistema este responsável por detectar e responder a estímulos gerados, por exemplo, por recompensas, interação social e eventos inesperados (GALVÁN, 2013).

Já se verificou que o núcleo *accumbens*, integrante do sistema límbico, que também participa das reações a recompensas, mostra-se altamente sensível em adolescentes (ARAIN, 2013). Além disso, entre a pré-adolescência e a adolescência, ocorrem mudanças na atividade do estriado ventral, área com papel importante nas reações envolvendo o neurotransmissor dopamina (GALVÁN, 2013).

O sistema límbico atua na tomada de decisões, comportamentos de risco, expressão de emoções, reações de luta *versus* fuga, motivação e autocontrole. Como visto, passa por importantes alterações de funcionamento durante a adolescência, momento no qual os indivíduos têm maior probabilidade de dar mais importância às experiências positivas do que às negativas. Neste sentido, aumenta a chance dos jovens de se engajarem em atividades inseguras, tais como direção irresponsável, uso de drogas e comportamento sexual de risco (ARAIN, 2013).

Estas alterações no sistema límbico e, especialmente no núcleo *accumbens*, estão relacionadas, inclusive, à maior vulnerabilidade dos adolescentes ao uso de álcool, nicotina e outras drogas (ARAIN, 2013).

Pesquisas com neuroimagem revelam que, quando comparados com adultos, os jovens têm mais chances de interpretar emoções de terceiros de forma incorreta. Além disso, tendem a ser mais influenciados pelas emoções no momento de tomada de decisão e interações interpessoais (CASEY e CAUDLE, 2013).

Com resultados que corroboram tais conclusões, um experimento comparou a tomada de decisão envolvendo assunção de riscos entre diferentes faixas etárias (adolescentes com média de 14 anos, jovens com média de 20 anos e adultos com média de 34 anos). Tratava-se de um jogo de videogame em que os participantes dirigiam um veículo e, quando viam o sinal de trânsito amarelo, deveriam decidir entre continuar ou parar o carro. Não houve diferença entre os grupos etários quando os participantes jogaram sozinhos. No entanto, quando estavam em grupos, os adolescentes assumiram o risco de ultrapassar o sinal duas vezes mais. Já os jovens tiveram este comportamento aumentado em 50%, enquanto entre os adultos não houve diferença (STEINBERG, 2008).

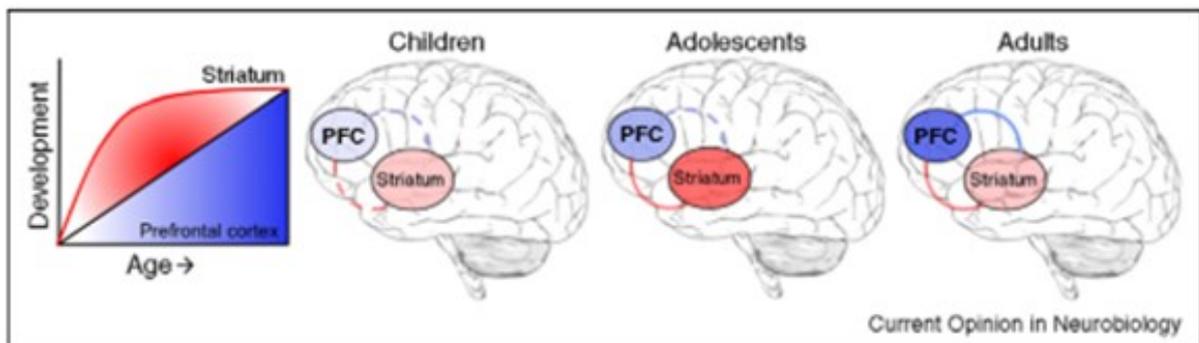
Outro viés importante é sobre o desenvolvimento das áreas neuronais responsáveis pelo autocontrole. Aqui, trata-se de tarefas desenvolvidas pelo córtex pré-frontal que vai continuar amadurecendo até por volta dos 24 anos, sendo uma das últimas regiões a terminar de se desenvolver (ARAIN, 2013). Esta região controla a análise cognitiva, o pensamento abstrato e a adequação do comportamento em situações sociais (CASEY e CAUDLE, 2013).

Neste sentido, ao se comparar os cérebros de adultos e de jovens, percebeu-se que os últimos usam menos a região do córtex pré-frontal durante as interações sociais e na tomada de decisões. Nestes casos, há maior ativação de áreas ligadas a emoções e que usam menos a lógica (CASEY e CAUDLE, 2013).

Tendo em vista o conjunto de evidências brevemente exemplificadas acima, os estudiosos do desenvolvimento cerebral chegaram a uma teoria para explicar as bases fisiológicas das mudanças comportamentais ocorridas durante a adolescência. Seria justamente o descompasso entre os tempos de maturação das regiões acima mencionadas que influenciaria os jovens, embora ainda sejam necessários mais estudos para melhor compreensão dos fenômenos (DUMONTHEIL, 2008).

A imagem abaixo compara o desenvolvimento do córtex pré-frontal (PFC) e do estriado (Striatum) do cérebro de crianças, adolescentes e adultos. O gráfico da esquerda indica que enquanto o desenvolvimento do córtex ocorre de forma linear, o do estriado se dá de maneira exponencial nas idades mais jovens e, após, estabiliza-se. Além disso, as linhas entre as regiões cerebrais representam a existência de conexão funcional entre elas. Nos adultos, como se vê, existe uma inter-relação madura (apontada pela linha contínua) entre as referidas áreas (SOMERVILLE e CASEY, 2010).

Figura 1 – comparação entre o desenvolvimento do córtex pré-frontal (PFC) e do estriado (Striatum) do cérebro de crianças, adolescentes e adultos



Fonte: Somerville e Casey, 2010.

Assim, com a puberdade no início da adolescência, os sistemas subcorticais – que incluem o sistema límbico e são responsáveis, dentre outras funções, pela regulação das emoções e pela resposta a recompensas – passam a se desenvolver e sofrer alterações em suas estruturas, afetando o comportamento e a sensibilidade dos jovens nestes assuntos. Alguns anos depois, os córtices parietal, frontal e temporal, com funções cognitivas de autocontrole, têm seu amadurecimento (DUMONTHEIL, 2008). Este intervalo de tempo costuma coincidir, justamente, com a idade em que raiva repentina, mudanças intensas de humor (CASEY e CAUDLE, 2013) e impulsividade (ARAIN, 2013) ocorrem.

Estas descobertas reforçam a necessidade de se estabelecer proteções jurídicas ao público jovem já que se verifica sua maior propensão a comportamentos impulsivos e menor autocontrole. Especialmente quanto às relações de consumo, estas são características aproveitadas pelas empresas que incentivam, por exemplo, a realização de compras em apenas um clique e perfectibilizadas em poucos segundos. Ainda, como se discutirá adiante, essas transformações ocorrem em estruturas cerebrais ligadas, também, ao comportamento aditivo.

Em média e por razões fisiológicas, a relação dos adolescentes com o mundo que os rodeia tende a ser muito mais intensa e emotiva. E da mesma forma que este conhecimento fortalece a necessidade de proteção jurídica das juventudes, também será utilizado para outros fins, como no planejamento de *marketing* das empresas. Por exemplo, há a utilização de franquias cujos lançamentos ocorreram há décadas, mas que continuam criando novos produtos e utilizando elementos das sagas, aproveitando-se do apelo nostálgico dos adultos, os quais têm um forte apego emocional pela história e, ao mesmo tempo, ocorre uma conquista de novos fãs.

Duas são as conclusões preliminares a serem consideradas. Em primeiro, há inúmeras razões a justificar a proteção especial conferida pela legislação a este grupo, como se discutirá no capítulo seguinte da pesquisa. Em segundo, é de vital importância que as juventudes participem de estudos e pesquisas e tragam suas vivências e seus pontos de vista ao debate. Como contribuição da sociologia das juventudes pode-se verificar que os jovens não são um grupo uniforme com mesmas opiniões e pensamentos. Assim, a escolha da abordagem empírica desta pesquisa pretende dar voz àqueles que estão mais envolvidos com as temáticas teorizadas até então, atendendo, inclusive, ao Comentário 25 da ONU (COMITÊ DOS DIREITOS DA CRIANÇA, 2021) que estabelece a importância de se ouvir a opinião de crianças e adolescentes para construção das políticas públicas. Ao fim, espera-se que os resultados dos questionários possam jogar novas luzes aos temas da sociologia das juventudes sob a perspectiva da modulação de comportamento, especialmente a gerada pelos jogos digitais.

3.2 Proteção jurídica das juventudes consumidoras

A proteção da infância e da juventude é um valor de alta relevância tanto no ordenamento pátrio quanto em nível internacional. A criação de normas específicas que protejam esses grupos remonta do final dos anos 80. A Constituição (BRASIL, 1988) eleva a criança e o adolescente à categoria de sujeitos de direito. A menção à proteção de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade como atribuição da assistência social encontra-se no artigo 203¹². Adiante, o capítulo VII da Constituição trata da família, da criança, do adolescente, do jovem e do idoso.

Importa, aqui, ressaltar o *status* constitucional da proteção à infância, adolescência e juventude, notadamente explicada pelo artigo 227¹³, que indica que a responsabilidade e a proteção desses grupos devem ser garantidas tanto pela família quanto pela sociedade e pelo Estado (BRASIL, 1988). Pouco depois, em 1990, o Brasil ratificou a Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 1989) que dispõe sobre a proteção dos menores de 18 anos.

Ainda derivados das mesmas discussões sociais e jurídicas que ocorrem com a construção do texto constitucional de 1988, pensando especialmente sobre a proteção de grupos vulneráveis e a estruturação de sistemas de proteção de direitos coletivos, há a aprovação de dois importantíssimos diplomas legais neste mesmo ano de 1990, o Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1990a) e o Código de Defesa do Consumidor (BRASIL, 1990b).

Ao analisar o ECA (BRASIL, 1990a), verifica-se que existem diversos dispositivos pertinentes ao tema ora pesquisado. O artigo 6º¹⁴ reconhece as fases da infância e adolescência como especiais em razão de representarem o momento de desenvolvimento dos indivíduos; enquanto o artigo 7º prevê que “A criança e o adolescente têm direito a proteção à vida e à saúde, mediante a efetivação de políticas sociais públicas que permitam o nascimento e o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência.”.

¹² Art. 203. A assistência social será prestada a quem dela necessitar, independentemente de contribuição à seguridade social, e tem por objetivos: I - a proteção à família, à maternidade, à infância, à adolescência e à velhice; II - o amparo às crianças e adolescentes carentes.

¹³ Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

¹⁴ Art. 6º. Na interpretação desta Lei levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se dirige, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos, e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento.

O estatuto coloca, pela primeira vez no sistema jurídico brasileiro, os menores de 18 anos como sujeitos de direitos e, indo além, ressalta a importância e a excepcionalidade do período de crescimento e amadurecimento dos seres, determinando que seja protegido por meio de políticas públicas. Para tanto, vai além dos direitos fundamentais elencados na Constituição, trazendo, por exemplo, *o direito ao respeito*, no artigo 17¹⁵, que é caracterizado pela inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral de crianças e adolescentes, além da preservação de sua identidade, autonomia, valores, ideias e crenças, dentre outros (BRASIL, 1990a).

O artigo supracitado, ao expressamente indicar a integridade psíquica e a preservação da autonomia, valores e crenças das crianças e adolescentes, está se posicionando como uma limitação jurídica à modulação de comportamentos da sociedade de controle. As ferramentas analisadas no primeiro capítulo deveriam, portanto, respeitar a construção da identidade e das crenças dos jovens. No mesmo sentido, o item 62 do Comentário 25 da ONU ressalta de forma expressa aos Estados Partes a necessidade de garantir que “sistemas automatizados ou sistemas de filtragem de informações não sejam usados para afetar ou influenciar o comportamento ou emoções das crianças ou para limitar suas oportunidades ou desenvolvimento.” (COMITÊ DOS DIREITOS DA CRIANÇA, 2021).

Os direitos das crianças e adolescentes à cultura, ao lazer, às diversões e aos espetáculos dispostos no artigo 71¹⁶ do ECA (BRASIL, 1990a) devem ser respeitados com atenção a suas condições de pessoas em desenvolvimento, inclusive conforme sua faixa etária – como estabelece o artigo 75¹⁷.

Um último artigo do ECA que merece destaque é o 80¹⁸, que proíbe a própria presença de crianças e adolescentes em estabelecimentos onde ocorram apostas, como se verá com maiores detalhes adiante. Nesse sentido, as chamadas *loot boxes*, extremamente comuns em jogos eletrônicos, são, em verdade, formas de monetização dos *games* através de apostas. Trata-se de uma técnica de monetização dentro de jogos digitais, especialmente presentes naqueles que podem ser acessados de graça. Em regra, são caixas virtuais que contém prêmios, variando

¹⁵ Art. 17. O direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, idéias (SIC) e crenças, dos espaços e objetos pessoais.

¹⁶ Art. 71. A criança e o adolescente têm direito à informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

¹⁷ Art. 75. Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária.

¹⁸ Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

desde itens que facilitam o avanço no jogo, até novas possibilidades de roupas, armas ou adereços para os avatares. O ponto central, no entanto, é que os jogadores não podem comprar diretamente os artigos, mas sim a chance de abrir uma caixa que pode ou não trazer o item desejado (PEREIRA JÚNIOR; MORAU, 2022). O assunto tem aparecido tanto em pesquisas médicas quanto jurídicas, merecendo atenção especial, razão pela qual será mais abordado adiante na pesquisa.

Há, ainda, o Código de Defesa do Consumidor (BRASIL, 1990b) que também traz dispositivos específicos de proteção de crianças e adolescentes e, assim como o ECA, trata de direitos constitucionalmente garantidos – proteção da infância e da juventude e das relações de consumo (BRASIL, 1988). Em se tratando do uso de *games*, mesmo que estes sejam pretensamente gratuitos ou adquiridos por terceiros, está a se falar de relação de consumo e, portanto, aplicável a legislação.

Os artigos 4^o¹⁹ e 6^o, incisos II, III e IV²⁰ do CDC (BRASIL, 1990b) são aplicáveis a todas as relações de consumo, quaisquer que sejam as características dos consumidores. Determinam os objetivos da política nacional das relações de consumo e, também, os direitos básicos dos consumidores à educação e divulgação sobre consumo; informações claras e adequadas sobre produtos e serviços; e proteção contra publicidade enganosa ou abusiva.

É evidente a relação desses princípios gerais com a proteção da infância e juventude no contexto da sociedade de consumo. Por um lado, o ECA preceitua o chamado direito ao respeito para assegurar a formação da identidade e a liberdade de ideias e crenças. Por outro lado, o CDC traz obrigações quanto à prestação clara de informações sobre o consumo, a transparência nas relações e, inclusive, a proteção econômica dos consumidores. Ora, se a sociedade de controle representa uma transformação do capitalismo que passa a ter de produzir desejos para continuar expandindo as vendas, e se os comportamentos são modulados por estratégias de *marketing* e construção de subjetividades, então, tais fenômenos ocorrem em descumprimento à legislação.

¹⁹ Art. 4^o. A Política Nacional das Relações de Consumo tem por objetivo o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo, atendidos os seguintes princípios.

²⁰ Art. 6^o. São direitos básicos do consumidor: II - a educação e divulgação sobre o consumo adequado dos produtos e serviços, asseguradas a liberdade de escolha e a igualdade nas contratações; III - a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem; IV - a proteção contra a publicidade enganosa e abusiva, métodos comerciais coercitivos ou desleais, bem como contra práticas e cláusulas abusivas ou impostas no fornecimento de produtos e serviços.

Especificamente quanto à publicidade, o CDC (BRASIL, 1990b) proíbe toda a publicidade enganosa ou abusiva em seu artigo 37²¹. Essa última caracteriza-se, conforme o § 2º, como aquela que, dentre outras hipóteses, “[...] se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança [...] ou capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança.”. Por fim, o artigo 39²², em seu inciso IV, também do CDC (BRASIL, 1990b), caracteriza como prática abusiva prevalecer-se de fraqueza ou ignorância do consumidor em razão de sua idade.

Com relação à vigilância e coleta de informações, pontos centrais da sociedade de controle, deve-se atentar à Lei Geral de Proteção de Dados (BRASIL, 2018), que dispõe sobre o tratamento de dados, mencionando expressamente os meios digitais e o objetivo de proteção de direitos fundamentais, bem como o livre desenvolvimento da personalidade humana, logo em seu artigo 1º²³.

Ainda nesse contexto, o artigo 2º traz os fundamentos da proteção de dados pessoais, dentre eles destacam-se, para o presente estudo, os incisos I, II e VII²⁴, uma vez que trazem a privacidade, a autodeterminação informativa e, novamente, o livre desenvolvimento da personalidade.

Seguindo na LGPD (BRASIL, 2018), o artigo 14, em seus parágrafos 2º e 4º²⁵, aborda especificamente o tratamento de dados de crianças e adolescentes no ambiente virtual e em jogos *online*. Dispõe que o consentimento para o tratamento deverá ser destacado e concedido pelos pais ou responsáveis, inclusive para uso de jogos, limitando a coleta de informações às estritamente necessárias.

²¹ Art. 37. É proibida toda publicidade enganosa ou abusiva. [...] § 2º É abusiva, dentre outras a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou a superstição, se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança, desrespeite valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança.

²² Art. 39. É vedado ao fornecedor de produtos ou serviços, dentre outras práticas abusivas: IV - prevalecer-se da fraqueza ou ignorância do consumidor, tendo em vista sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços;

²³ Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.

²⁴ Art. 2º. A disciplina da proteção de dados pessoais tem como fundamentos: I - o respeito à privacidade; II - a autodeterminação informativa; VII - os direitos humanos, o livre desenvolvimento da personalidade, a dignidade e o exercício da cidadania pelas pessoas naturais.

²⁵ Art. 14. O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente. § 1º O tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal. § 4º Os controladores não deverão condicionar a participação dos titulares de que trata o § 1º deste artigo em jogos, aplicações de internet ou outras atividades ao fornecimento de informações pessoais além das estritamente necessárias à atividade.

É possível notar pelo texto legal que há a preocupação de que a coleta e tratamento de dados interfira na construção da personalidade humana e no seu livre exercício. Ainda, como ressaltam Faleiros Júnior e Dirscherl (2022) há discussão quanto à possibilidade de maiores de 12 anos consentirem por si mesmos à coleta de dados já que somente o *caput* do referido artigo faz menção a adolescentes, com os incisos indicando que somente crianças precisariam do aceite específico dos responsáveis. Ocorre que entre os 12 e os 16 anos, embora sejam classificados como adolescentes, quanto à capacidade civil os indivíduos ainda são considerados juridicamente incapazes. Assim, os autores entendem que será necessária discussão jurisprudencial quanto à aplicação do texto legal.

Em âmbito estadual, há legislação própria de 2007 sobre uso de jogos digitais em LAN-houses (RIO GRANDE DO SUL, 2007), que traz como objetivo a proteção da saúde de crianças e adolescentes, com determinações relacionadas à iluminação, volume sonoro e ergonomia. Ainda, proíbe a venda e o consumo de bebidas alcóolicas e cigarros nos ambientes, bem como jogos com premiações em dinheiro. Seu artigo 3^o²⁶, ainda, prevê tempo máximo de 3 horas de jogo. Embora a legislação pareça se referir, essencialmente, à saúde física dos jovens, mencionando cuidados com a audição e a visão, mesmo que não intencionalmente, a delimitação de tempo máximo de jogo e a proibição de prêmios em dinheiro têm impacto na saúde mental dos jogadores, especialmente dos jovens, como será visto adiante na pesquisa.

Uma outra preocupação da legislação estadual (RIO GRANDE DO SUL, 2007) foi a de determinar a publicização dos jogos com sua classificação etária. Nesse sentido, há normatização infralegal tratando de definições e parâmetros para que sejam definidos os conteúdos a que cada faixa etária terá acesso. O Ministério da Justiça editou diversas portarias que se sucederam na função de regulamentar a classificação indicativa de conteúdos de entretenimento, culminando na portaria 502 de 2021 (BRASIL, 2021).

A portaria (BRASIL, 2021) aplica-se a jogos eletrônicos e a jogos de interpretação de personagem, também conhecidos pela sigla RPG e seguem regramento bastante semelhante à classificação etária destinada a espetáculos públicos, obras televisivas e audiovisuais. Há preocupação com definição de faixas etárias, eixos temáticos de nudez, violência e drogas e possibilidade de bloqueio de aplicativos pelos responsáveis. Mas, embora a portaria expressamente inclua conteúdos em mídia digital, não há preocupação com certificação de identidade ou de idade dos jogadores *online*, tampouco com formas de interatividade

²⁶ Art. 3º. Os estabelecimentos mencionados no art. 1º desta Lei ficarão obrigados a tomar as medidas necessárias a fim de impedir que o menor de idade utilize contínua e ininterruptamente os equipamentos por um período superior a 3 (três) horas, devendo haver um intervalo de 30 (trinta) minutos entre os períodos de uso.

características dos jogos virtuais. Também chama a atenção que o artigo 6^{o27} liste como não classificáveis propagandas e publicidade em geral, dispensando a classificação de jogos virtuais sem armazenamento local no artigo 43, § 3^{o28}. Tais conteúdos alcançam crianças e adolescentes tanto quanto as demais mídias tratadas pela portaria, mas foram excluídas do sistema criado, podendo-se especular algumas explicações como interesses econômicos ou desconhecimento do alcance de tais materiais.

Um último dispositivo legal a ser trazido se trata do projeto de lei nº 2.628 (BRASIL, 2022), iniciado em 2022, que se encontra, no momento em que se realiza a presente pesquisa, em tramitação junto ao Senado Federal. O projeto pretende avançar na proteção juvenil no ambiente virtual, perpassando por vários dos temas destacados neste trabalho. Seu artigo 3^o traz os fundamentos do projeto, devendo ser destacados os incisos III, V e VI²⁹ que trazem a peculiaridade do período da infância e da adolescência em razão de seu desenvolvimento biológico e psicológico, além da necessidade de respeitar sua autonomia e proteger da exploração comercial indevida.

Justamente como visto no primeiro capítulo, as ferramentas que vêm sendo utilizadas na sociedade de controle como moduladoras de comportamento agem, silenciosamente, na autonomia dos indivíduos, atuando sobremaneira no significado que constroem da atividade de consumir. Como referido por Marques (2021), na sociedade de consumo, o próprio mundo digital é em si um ambiente que torna a todos consumidores em tempo integral.

E quando os consumidores são também menores de idade tem-se a situação de vulnerabilidade ainda maior. “Nas relações de consumo, podemos considerar que todos os consumidores são vulneráveis, mas alguns são mais vulneráveis que outros, necessitando de proteção maior do que os consumidores em geral” (DENSA, 2021, p. 278). E, seguindo esse raciocínio, o projeto de lei (BRASIL, 2022) também pretende elevar disposições já existentes em resolução da CONANDA ao *status* de lei, indicando que a publicidade direcionada a adolescentes não estimule qualquer espécie de discriminação, induza a sentimento de inferioridade por não consumir determinado produto, enalteça atividades ilegais, violentas ou de degradação do meio ambiente e preste as informações devidas sobre os produtos de acordo

²⁷ Art. 6^o. Não serão objeto de classificação indicativa: [...] III - as propagandas e as publicidades em geral; [...].

²⁸ Art. 43. Os jogos eletrônicos e aplicativos classificados podem ser pré-instalados no aparelho, vendidos ou distribuídos gratuitamente no Brasil, por meio de download, streaming ou mídia física. § 3^o Não é obrigatória a classificação dos jogos e aplicativos disponibilizados apenas em navegadores de internet não armazenados localmente, podendo ser realizada por demanda do interessado.

²⁹ Art. 3^o. A utilização de produtos ou serviços de tecnologia da informação por crianças e adolescentes tem como fundamentos: [...] III - a condição peculiar de pessoa em desenvolvimento biopsíquico; [...] V - o respeito à autonomia e ao desenvolvimento progressivo do indivíduo; VI - a proteção contra a exploração comercial indevida.

com as capacidades de entendimento do seu público-alvo. O projeto nº 2.628, em seu artigo 12, ainda dispõe:

Art. 12. Para além das demais disposições desta lei, é vedada a utilização de técnicas de perfilamento para direcionamento de publicidade a crianças e adolescentes, bem como o emprego de análise emocional, realidade aumentada, realidade estendida e realidade virtual para esse fim. (BRASIL, 2022, n. p.).

Embora tais previsões se destinem especificamente à publicidade e à comunicação mercadológica, as técnicas acima mencionadas são também usadas nos jogos digitais, potencialmente causando o mesmo prejuízo do que quando empregadas em publicidade desvelada. Ainda, os jogos digitais, como já abordado, são artefatos culturais plurais; mas, considerando especialmente os *games* com maior apelo comercial, questiona-se se não seriam eles, também, formas de comunicação mercadológica.

Sendo assim, há um sólido arcabouço jurídico de proteção das juventudes, mas ainda pouco adaptado à realidade das tecnologias digitais e suas particularidades.

3.3 Juventudes e comportamento *gamer*

Até aqui a pesquisa estabeleceu bases teóricas sobre a sociedade de controle, sobre as ferramentas que atuam na modulação de comportamento e, em especial, sobre o papel dos jogos digitais. Além disso, debateu-se a respeito das juventudes como uma categoria social e como um grupo de indivíduos juridicamente tutelados. Resta, portanto, compreender como o cotidiano dos jovens é afetado pelo uso de jogos digitais.

Um acontecimento capaz de exemplificar a amplitude econômica e o alcance de público dos *games* ocorreu em 2022 quando um time brasileiro disputando uma competição mundial de videogames, sediado na Bélgica, bateu o recorde de número de espectadores. O evento se tratava de um torneio de um jogo digital chamado *Counter-Strike: Global Offensive*, ou na sigla *gamer*, CS:GO. A equipe brasileira fez uma boa campanha na competição e atraiu, durante a transmissão pela internet, no momento de pico, o incrível número de 706.266 espectadores simultâneos (PGL, 2022).

De forma similar ao que ocorre com esportes tradicionais, os jogos eletrônicos também possuem seus espectadores. Nesse caso, as *partidas* são transmitidas *online* em tempo real, sendo acompanhadas, como visto acima, por centenas de milhares de pessoas. E esse caso é um dos inúmeros exemplos da comoção gerada por jogos eletrônicos e da sua crescente influência.

Em seus relatórios anuais, a empresa de análise de dados de *games* *Newzoo* traz números capazes de demonstrar a grandeza deste mercado.

Em 2020, estimou-se que 2,9 bilhões de pessoas ao redor do mundo jogavam jogos digitais³⁰, passando para 3,2 bilhões em 2022 e com previsão de alcançar 3,5 bilhões em 2025. No aspecto econômico, o mercado de jogos digitais gerou 196,8 bilhões de dólares no ano de 2022, também mantendo tendência de crescimento. Só no Brasil se estima que a receita do segmento tenha atingido a marca de 2,7 bilhões de dólares em 2022 (NEWZOO, 2022a). Espera-se que o segmento ultrapasse a barreira dos 200 bilhões de dólares movimentados ainda nos próximos anos (NEWZOO, 2022b), com previsão de gerar 222,6 bilhões em 2024 (WIJMAN, 2022).

Essa relevância econômica do segmento de *games* traz alguns significados interessantes. Em primeiro, há a óbvia relevância dos jogos digitais como artefatos culturais e, como visto no capítulo anterior, estes podem ser instrumentalizados dentro da sociedade de controle com a função de coleta de dados, vigilância, criação de subjetividades, de forma a incidir sobre os limites entre publicidade e entretenimento. Significa também que qualquer discussão política que envolva o tema dos jogos eletrônicos envolverá atores com poder econômico que chegam a, literalmente, rivalizar com o de estados nacionais. Isso acaba por afastar as discussões do campo argumentativo e técnico quanto à, por exemplo, proteção de consumidores e de menores de idade – como se vê em caso semelhante com a intenção de regulação de plataformas digitais (MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL, 2023).

Seguindo-se e voltando o olhar especificamente para o Brasil, percebe-se que o fenômeno também tem grande repercussão. Segundo a Pesquisa Game Brasil de 2023, 70,1% dos respondentes afirmaram ter por costume jogar jogos digitais. Destes, 75,3% dizem que esta é sua principal forma de entretenimento e 30,5% relatam usar *smartphones* ou *tablets* diariamente para acessar *games* (PESQUISA GAME BRASIL, 2023, p. 15, 24 e 54). Inegável, portanto, o significativo alcance deste mercado, fazendo parte da vida de milhões de pessoas apenas no Brasil, com 38,8% jogando todos os dias; e 25,3% de três a seis dias por semana (PESQUISA GAME BRASIL, 2023, p. 57).

Considerando tais números, significa dizer que o número de pessoas que interagem com jogos digitais frequentemente, apenas no Brasil, ultrapassa os milhões, sendo que boa parte são crianças e adolescentes. Como consequência, para além de forma de divertimento com gigantesca e crescente importância econômica, os jogos eletrônicos trazem também

³⁰ A pesquisa considerou pessoas que tivessem jogado jogos digitais em um computador, console, dispositivo móvel ou sob demanda ao menos uma vez nos 6 meses anteriores.

preocupações jurídicas. Algumas dizem respeito à presença de publicidade indireta dentro dos *games* (LARA; MONTEIRO, 2022) e à estrutura de jogos que, ainda que não se definam como tal, em verdade, caracterizam verdadeiros jogos de azar (DENSE; FALEIROS JÚNIOR, 2022).

Outro ponto de atenção se relaciona com a saúde. Estudos psiquiátricos são desenvolvidos desde 1995 sobre o uso abusivo de computadores e de *games* (ABREU et al., 2008); em 2018, por exemplo, com o lançamento da 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID), houve a inclusão da chamada *gaming disorder*, como reportado pela OMS (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2020).

Mas, mesmo com a classificação como patologia e as décadas de debate acadêmico, ainda não há consenso científico sobre os critérios de diagnóstico, havendo dificuldade para precisar a prevalência da doença. Mesmo assim, uma variedade de estudos relaciona o transtorno com ansiedade, depressão, fobia social, baixa autoestima, distúrbios do sono e solidão. Além disso, há uma forte correlação com tempo gasto na internet e em redes sociais (ANDRÉ et al. 2020).

Assim, a relação que os jovens mantêm com o consumo de *games* e com sua imersão em conteúdos correlatos traz impactos, também, de saúde pública. Ressalte-se que a saúde pública é um direito constitucionalmente estabelecido no país e que deve ser garantido por medidas públicas, inclusive com viés preventivo (WALDMAN; GALVÃO; MARTINI, 2020).

Outras pesquisas descritivas auxiliam no entendimento do perfil dos jogadores. Quanto ao gênero, embora o sistema binário que pavimentou a ciência da computação tenha sido criado por uma mulher, assim como o início da programação do primeiro computador; nas décadas seguintes, o domínio das tecnologias digitais se transformou em território masculino, o que inclui os jogos digitais (CASSEL; JENKINS, 1998).

Mas a tendência parece não se manter. Em pesquisa de 2023, as mulheres representam 46,2% dos jogadores. E pode-se ver um fenômeno interessante, considerando *games* jogados em *smartphones*, as mulheres são maioria, atingindo mais de 56% (PESQUISA GAME BRASIL, 2023, p. 57). Isso possivelmente está relacionado à diferença de perfil de jogos entre os gêneros. Mulheres representam uma grande parcela de jogadoras dos chamados *casual games*, enquanto se percebe um maior número de pessoas do gênero masculino como *hardcore gamers*³¹. Fatores esses que explicam a prevalência do gênero quando analisados os números de jogadores em consoles e computadores. Tal divisão pode ser parcialmente explicada justamente pelas campanhas de *marketing* relacionando os jogos casuais como *próprios para o*

³¹ Categoria de *gamers* que passa grande quantidade de tempo no jogo, muitas vezes investindo valores consideráveis de dinheiro e envolvendo-se de forma significativa na atividade.

mundo feminino. Outra razão apontada é a segregação entre jogadores e jogadoras conforme o tipo de engajamento, construindo-se a ideia de que *casual games* são frívolos e desimportantes e, por consequências, que jogadoras mulheres não são, realmente, *gamers* (VANDERHOEF, 2013).

Com relação à faixa etária de jogadores e jogadoras, nos Estados Unidos, a idade média dos jogadores é de 33 anos, sendo que 76% dos gamers têm mais de 18 anos (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2022). O cenário brasileiro é bastante semelhante. Pesquisa realizada pela Newzoo indica que 43% dos jogadores pertencem à faixa etária entre os 21 e 35 anos e quase um quarto tem entre 36 e 50 anos (NEWZOO, 2022a), números muito semelhantes aos aferidos pela pesquisa Pesquisa Game Brasil (2023, p. 19) com as faixas entre 25 e 29, e 30 e 34 anos, reunindo 32,3% daqueles que responderam jogar jogos digitais.

Há ainda a questão do tempo usado na atividade. Em média, os estadunidenses empreenderam 13 horas semanais em jogos digitais no ano de 2022 (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2020). No Brasil, a média de tempo semanal despendida em jogos em celulares em 2022 foi de 4 horas e 31 minutos. Consoles e computadores tiveram a mesma média de tempo de uso, com 5 horas e 12 minutos semanais (NEWZOO, 2022a).

Existem indícios de que o elevado número de horas gasto jogando jogos digitais pode gerar repercussões negativas, para além da já citada correlação existente entre tempo de jogo e distúrbios psicológicos. Há indícios de que esse indicador também se relacione com insatisfação corporal feminina e índices de sobrepeso. Importante mencionar, contudo, que ainda são poucos os estudos que apontam para tal hipótese, havendo necessidade de mais pesquisas (MIRANDA, 2018).

Outro estudo, desta vez feito com adolescentes estudantes da rede pública de Niterói, no Rio de Janeiro, chegou à mesma conclusão – relacionando o tempo de tela com o excesso de peso, tanto em meninas como em meninos. Como tempo de tela consideraram os períodos assistindo TV, jogando videogames (aqui interessante registrar que, embora o tempo total não mostrasse diferenças relevantes, as meninas passavam mais tempo na TV e os meninos mais tempo nos *games*) e passados no computador. Em suas considerações finais, o estudo sugeriu que, em lugar de retirar as telas do cotidiano dos jovens, houvesse o incentivo para compensar o comportamento sedentário: a cada 2 horas de tela, deveria ser feito 30 minutos de atividade física de moderada a pesada (VASCONCELLOS; ANJOS; VASCONCELLOS, 2013).

Mais um ponto a ser trabalhado diz respeito aos hábitos de consumo; no Brasil, 43% dos jogadores são considerados pagantes, utilizando-se o critério de terem gastado valores, em

média, uma vez por mês nos 6 meses anteriores à coleta de dados da pesquisa, incluindo micro transações, *download* de conteúdo e inscrições (NEWZOO, 2022a).

Além disso, os jogos digitais possuem grande relação com outras mídias e produções culturais. O fenômeno da transmídia faz com que uma mesma obra seja veiculada por meio de diferentes meios de comunicação social. Um excelente exemplo da capacidade de produções transmídias atingirem públicos diversos, disseminando a estética e narrativa dos jogos digitais, é a adaptação do jogo *The Last of Us*, o qual foi transformado em série pela transmissora *HBO* no ano em que o videogame completou uma década de existência. A estreia do programa em 15 de janeiro de 2023 teve uma audiência de 4,7 milhões de pessoas nos Estados Unidos, o segundo maior lançamento da *HBO* desde 2010 (BUIJSMAN, 2023). Tais números indicam que o público *gamer*, já afeito à história, continuou interessado no conteúdo, agora como obra televisiva.

A influência em sentido contrário também é notória. Com a divulgação do trailer da série em dezembro de 2022, houve um aumento no número de horas jogadas em *The Last of Us*. Depois da estreia televisiva, o número diário de usuários ativos no jogo teve um expressivo acréscimo, assim como as visualizações de *streamings* do jogo (BUIJSMAN, 2023).

Desta forma, percebe-se que mesmo aqueles que não se engajam diretamente com *games* acabam tendo contato com sua estética e narrativa por meio da convergência das mídias. Outro fato recente digno de nota e que ilustra vários aspectos abordados é o lançamento de um novo videogame do universo Harry Potter, *Hogwarts Legacy*. Em duas semanas, o *game* vendeu mais de 12 milhões de cópias ao redor do mundo e soma 267 milhões de horas jogadas (HOGWARTS, 2023). Aqui, houve o fluxo inverso, pois utilizou-se de uma obra literária que já passou pela adaptação do cinema; e, agora, expandindo seu domínio para o campo dos jogos digitais, com evidente uso da nostalgia do público para aumentar o consumo do produto.

Como visto nos itens anteriores, a relação dos adolescentes com o mundo que os rodeia tende a ser muito mais intensa e emotiva. Considerando que desde o início do lançamento da franquia de filmes de Harry Potter já se passaram algumas décadas, novos produtos utilizando elementos da saga servem tanto para conquistar novos fãs quanto para apelar aos agora adultos que têm um forte apego emocional pela história.

Aqui se percebe como os jogos digitais enquanto fenômeno cultural exercem seu papel na sociedade de consumo. Os desejos dos consumidores vão se mostrar como autênticos e significantes, inclusive emocionalmente, mas, em verdade, vão sendo plantados pelo mercado (CATALAN, 2013).

E quando se verifica o tempo utilizado nos *games* – como visto acima, se percebe como estes mecanismos utilizados para influenciar o consumo são potencializados. Além disso, as características de interatividade e imersão dos jogos atuam, como visto no capítulo inicial, como ferramentas de modulação de comportamento, criando subjetividades e imaginários que muitas vezes estão dirigidas ao incentivo ao consumo, mas também podem ser usadas em outros contextos. Como noticiado pela CNN (LIAO, 2020), o exército e a marinha americanas criaram perfis na plataforma de *streaming Twitch* com integrantes de suas forças realizando *lives* jogando *games*. A justificativa dos órgãos de defesa seria a de que as *lives* aproximariam os integrantes das forças das novas gerações, e que não haveria tentativa de recrutamento – com o que alguns congressistas americanos discordam. E independentemente de haver intenção direta no recrutamento de jovens, o que se pretende pontuar é como a temática dos jogos repercute nos jogadores.

Se junto a isso considerarmos as características próprias da juventude, abordadas no início desse capítulo, constata-se a urgência de debater criticamente os jogos digitais como instrumentos centrais na atual sociedade de consumo. A influência e os impactos dos jogos digitais são muitíssimos mais abrangentes e plurais do que se poderia supor em análise superficial. Por consequência, os hábitos estimulados pelos *games* terão um alcance de mesma proporção.

As pesquisas voltadas à estratégia de *marketing* para desenvolvedores de jogos digitais permitem entender a um só tempo como existe toda uma rede mercadológica voltada a monitorar, mensurar e analisar o comportamento dos jogadores, bem como trazer dados sobre os hábitos dos jogadores, como se observou na pesquisa que analisou o jogo *Pokémon Go* (SILVA; CATALAN, 2023).

Há também uma importante discussão sobre as caixas de recompensas, também conhecidas como *loot boxes* que, em resumo, trazem itens digitais dentro nos *games* obtidos por lances. A principal crítica a esse mecanismo é que, em verdade, trata-se de verdadeira aposta, já que ganhar depende de uma questão de sorte e não de habilidade do jogador (PEREIRA JÚNIOR; MORAU, 2022).

Uma explicação bastante completa sobre o fenômeno foi realizada no *podcast* de divulgação científica Naruhodo (2022). Nele, fala-se sobre como o modelo das *loot boxes* utiliza a mesma estratégia de jogos de azar, tais como máquinas caça-níqueis; e se baseia nos estudos do *behaviorismo* da década de 1930 sobre estímulo e resposta. Assim, o ganho possível de uma vantagem estimula a aposta, ou, no caso, a compra de caixas de recompensas. O *podcast* segue, ainda, trazendo vários resultados de pesquisas de psicologia e neurobiologia que

demonstram o potencial aditivo das *loot boxes* e a correlação com o distúrbio de vício em jogos (ZENDLE; CAIRNS, 2018), alertando para a importância do assunto como uma questão de saúde pública, ante a dimensão de seus reflexos.

Mesmo assim, vale indicar que o assunto vem sendo debatido em variadas esferas. A Bélgica foi o primeiro país a banir o uso das *loot boxes*, em 2018, após uma disputa judicial com a multinacional empresa de *games* EA, detentora de jogos como *FIFA* e *Call of Duty*, jogos que fazem grande uso das caixas de recompensa dentro de sua estrutura e que são responsáveis, em boa parte, pelo lucro anual da companhia na época chegar aproximadamente a 800 milhões de dólares (TASSI, 2019).

Como visto, o ECA proíbe que crianças e adolescentes frequentem locais de apostas. Logo, verifica-se a completa ilegalidade do uso de caixas de recompensa em jogos eletrônicos que estejam disponíveis ao uso de menores de 18 anos, independentemente das novas regulamentações. Pode-se defender, inclusive, que a prática de vender *a chance* de obter certo produto, real ou virtual, seja em si abusiva, nos termos do CDC. Ocorre que as populações juvenis são ainda mais vulneráveis aos efeitos do sistema do verdadeiro sistema de aposta constituído pelas *loot boxes*. Zendle, Meyer e Over (2019) encontraram evidências de que adolescentes entre 16 e 18 anos que gastam dinheiro em *loot boxes* apresentam mais do que o dobro da prevalência de vício em aposta do que aqueles que não o fizeram.

A questão também já foi judicializada com a distribuição de ações civis públicas pela ANCED (Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente) junto à justiça do Distrito Federal (POSSA, 2023). Tal movimento deu ensejo à produção da nota técnica 9/2023 pelo Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS, 2023), que menciona a existência de 8 ações, sem indicar numeração ou estágio de tramitação. A nota não apresenta conclusões objetivas sobre o tema, indicando a necessidade de maiores discussões, inclusive no âmbito legislativo. Afirma, ainda que:

A legislação brasileira (Lei de Contravenções Penais) dificulta o enquadramento das *loot boxes* no conceito de jogo de azar, essencialmente porque a tipificação da conduta estaria restrita à existência do elemento sorte, motivo pelo qual, seria considerada interpretação analógica *in malam partem*. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS, 2023, p. 38).

Ocorre que a própria nota técnica afirma que a venda das caixas de recompensa deve respeito às normas de proteção do consumidor, especialmente quanto ao dever de informação. Além disso, ressalta que a aquisição dos artefatos digitais dependerá da probabilidade

determinada para que se receba cada item, o que, por certo, insere-se no conceito de aleatoriedade, com o resultado da compra dependendo exclusivamente da sorte. Assim, o único posicionamento técnico-jurídico exarado por órgão do Poder Judiciário acessível, até o presente momento, deu-se de forma inconclusiva e sem aprofundamento quanto às pesquisas de saúde já existentes.

É necessário que se reconheçam, também, os aspectos positivos dos jogos digitais que possibilitam a criação de comunidades, ajudam no letramento digital e aproximam jovens das indústrias de tecnologia. Há ainda outros, como por exemplo, o uso de jogos como estímulo a comportamentos positivos. Miranda et al (2018) menciona como o jogo Pokémon GO estaria associado ao aumento de atividade física e incentivo de que pessoas reclusas façam incursões fora de suas casas.

Restam traçadas, mas certamente não esgotadas, considerações sobre as características do mercado de jogos digitais e também de como estes estão inseridos e geram efeitos no cotidiano da população, especialmente das juventudes. Parte-se, agora, para a coleta de dados empíricos, sendo que os pontos abordados até aqui serão retomados com o fim de compreender os discursos produzidos pelas juventudes ouvidas.

4 AS JUVENTUDES ASSUMEM OS CONTROLES

O quarto capítulo é dedicado à pesquisa empírica. O primeiro item descreve o percurso metodológico, relatando as atividades realizadas na pesquisa, a construção e aplicação do questionário e adaptações do projeto. Ainda, traz-se o método de análise das respostas, qual seja, a Análise de Discurso (AD).

Na sequência, há a apresentação dos dados e sua interpretação baseada na construção teórica realizada. Para fins de organização das categorias, divide-se a análise entre as respostas fechadas, com caráter numérico e que geram uma visão mais geral do grupo de participantes, e as respostas abertas, que permitem o aprofundamento qualitativo e a melhor aplicação da AD.

4.1 Caminho metodológico

Inicialmente, a pesquisa se propunha a aplicar dois métodos de pesquisa empírica distintos, entrevistas semiestruturadas e questionários, com o objetivo de obter informações de maior profundidade e espontaneidade, no primeiro caso, e dados de um número maior de participantes no segundo, o que permitiria a comparação dos relatos pessoais com a percepção de um grupo mais abrangente. Tal abordagem ocorreria com adolescentes e jovens adultos que, como visto no terceiro capítulo, formam o público que mais se utiliza dos jogos digitais e, também, que possui vulnerabilidades específicas.

Ainda em janeiro de 2023, foi realizado um contato com um colégio da região metropolitana de Porto Alegre, apresentando-se a pesquisa e pedindo permissão para aplicá-la na instituição. Além disso, tentou-se contato com uma Universidade da mesma região, com o envio de um e-mail, ao qual não se obteve retorno.

Alguns foram os fatores que motivaram a alteração do projeto inicial. Durante a qualificação da pesquisa, questionou-se a participação de grupos de adolescentes e, também, de adultos, considerando o exíguo tempo disponível para a realização da pesquisa em nível de mestrado.

Além disso, a tramitação do procedimento administrativo de aprovação do projeto de pesquisa junto ao Comitê de Ética foi bastante atribulado e burocrático, com disponibilização de documentos sem o formato adequado pelo próprio CEP, substituição de colaboradoras e falta de acesso à direção do comitê, bem como dificuldade de recolhimento de assinaturas. Para além das atribuições do CEP, a própria estruturação da Plataforma Brasil parece desconsiderar as

pesquisas empíricas realizadas no âmbito das ciências sociais, sequer permitindo que se indique que a natureza do estudo é qualitativa e não quantitativa.

Por fim, a Universidade realizou o desligamento do orientador desta pesquisa em 19 de julho de 2023, sendo que a nova orientadora foi informalmente designada na semana seguinte, em 27 de julho, e formalmente em 16 de agosto de 2023. Tal fato trouxe a necessidade de refazer a documentação necessária ao Comitê de Ética, recolher novamente assinaturas, inclusive da instituição participante, gerando atrasos no cronograma de pesquisa.

Optou-se, assim, pela desistência com relação à realização de entrevistas. Quanto ao grupo etário participante, há que se registrar que são poucos os trabalhos que dão protagonismo às juventudes que, nesse caso, são os próprios indivíduos que estão de fato imersos nos jogos digitais. Como salientado por Albuquerque e Kern (2019), as juventudes devem participar de estudos sendo vistos como sujeitos e não como objetos e, mais ainda, devem participar não somente descrevendo suas percepções, mas também trazendo opiniões e desejos próprios. Esses argumentos embasam a escolha pela aplicação dos questionários com jovens entre 13 e 18 anos, em consonância com a abordagem afeita à sociologia das juventudes e também às pesquisas com *games*.

Como forma de compensar a exclusão das entrevistas e aumentar a oportunidade de fala, decidiu-se realizar a aplicação de questionários com o acréscimo de algumas perguntas abertas que dariam liberdade para aqueles e aquelas participantes que se interessassem por opinar sobre o tema com maior profundidade.

Assim, em 13 de setembro de 2023, a pesquisadora, acompanhada da coordenadora pedagógica do colégio A, esteve presencialmente explicando o objetivo dos questionários e da dissertação em seis turmas de ensino médio, sendo 1 de primeiro ano, 4 de segundo ano e 1 de terceiro ano. Nesta oportunidade, foram entregues termos de consentimento livre e esclarecido para que os alunos levassem aos seus responsáveis e coletassem suas assinaturas. Ainda, foram entregues termos de assentimento para que os próprios adolescentes tivessem as informações sobre a pesquisa e concordassem com seus termos. No total, foram entregues termos a 180 alunos.

Com o retorno dos documentos assinados, a coordenadora encaminharia e-mail aos alunos e alunos que estivessem autorizados a participar com o link do questionário feito por meio do aplicativo de formulários *online Google Forms*.

Em 19 de setembro de 2023, a coordenadora pedagógica informou que 5 alunos haviam devolvidos os termos de consentimento e de assentimento, sendo enviado e-mail com o *link* do

questionário neste mesmo dia. 4 destes alunos preencheram o questionário nos dias subsequentes.

Como forma de incentivar que houvesse maior participação, a pesquisadora remeteu e-mail aos cinco alunos nos seguintes termos:

Boa tarde!

Gostaria de agradecer pela atenção e tempo cedido para responder o questionário. A participação de cada um de vocês contribui muito e é essencial para a pesquisa. Existem pouquíssimos trabalhos com a participação de adolescentes sobre este tipo de tema, menos ainda no direito. Se puderem e quiserem incentivar colegas a participar seria incrível, mas, desde já, saibam que fizeram a diferença para este estudo. O conhecimento científico se constrói de degrau em degrau e vocês fizeram parte dessa caminhada.

Meu muitíssimo obrigada! (2023, n. p.).

Não houve mais nenhum aluno ou aluna interessado e/ou autorizado a participar da pesquisa no colégio A. Em razão do número diminuto de respondentes, buscou-se contato com outras quatro instituições de ensino de outra cidade da região metropolitana na qual a pesquisadora reside. Foi enviado e-mail ao colégio B em 26 de setembro de 2023, explicando o tema da pesquisa e solicitando forma de contato para eventual aplicação dos questionários, ao que não se teve retorno.

Houve contato com o colégio C por meio de mensagem no aplicativo de *WhatsApp*. O colégio permitiu que o *link* do questionário fosse encaminhado ao grupo de *WhatsApp* de alunos do ensino médio com uma explicação sobre a pesquisa, que se deu nos seguintes termos:

Me chamo Renata Oerle Kautzmann e sou mestranda no Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade La Salle – Canoas, com orientação da Profa. Dra. Sandra Regina Martini. Este é um convite a participar de uma pesquisa de mestrado que tem o seguinte nome:

“A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NA ADOLESCÊNCIA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DE ESCOLA DA REGIÃO METROPOLITANA DE PORTO ALEGRE”

A participação voluntária e muito importante para pesquisa. Serão feitas algumas perguntas sobre comportamento com relação a jogos digitais. A ideia é entender qual a relação entre o comportamento dos jovens e os jogos digitais e as consequências jurídicas disso. Não haverá identificação das respostas.

Qualquer dúvida, fico à disposição pelo número 51 99954-2757 ou pelo e-mail institucional renata.202210712@unilasalle.edu.br.

Grata!! (2023, n. p.).

Como forma de garantir acesso aos termos de esclarecimento da pesquisa, foi acrescentada uma etapa inicial no formulário com o seguinte texto:

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa de mestrado que tem o seguinte nome:

“A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NA ADOLESCÊNCIA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DE ESCOLA DA REGIÃO METROPOLITANA DE PORTO ALEGRE”

A responsável pela pesquisa é a mestrandia Renata Oerle Kautzmann, do Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade La Salle – Canoas, com orientação da Profa. Dra. Sandra Regina Martini.

Sua participação é voluntária, ou seja, você pode escolher participar ou não deste estudo.

Se você aceitar participar da pesquisa, receberá o link para um questionário online. Serão feitas várias perguntas sobre seu comportamento com relação a jogos digitais.

Este estudo pretende entender qual a relação entre o comportamento dos jovens e os jogos digitais e as consequências jurídicas disso. As respostas vão ser organizadas e seus dados serão analisados.

Não haverá pagamento pela participação. Como forma de agradecimento por sua importante contribuição, depois de finalizada a pesquisa, haverá uma apresentação dos resultados encontrados e convite para banca de defesa da dissertação.

Todas as suas respostas vão ser guardadas em sigilo por 5 anos e depois destruídas. Você não terá seu nome identificado na pesquisa.

Você pode deixar de participar ou não responder quaisquer perguntas sem nenhuma necessidade de explicação ou justificativa.

A participação é importante e trará uma oportunidade para autorreflexão sobre suas relações com os jogos digitais e os impactos destes no seu comportamento. Além disso, você contribuirá com o debate sobre o consumo de jogos digitais trazendo sua visão, opinião e vivência sobre o tema.

A pesquisadora responsável pela realização da pesquisa pode ser contatada pelo número +55 51 99954-2757 e pelo e-mail institucional renata.202210712@unilasalle.edu.br. A orientadora pode ser contatada pelo e-mail srmartini@terra.com.br. A pesquisadora e a orientadora ficam a disposição para esclarecer quaisquer dúvidas.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade La Salle, que pode prestar informações pelo e-mail cep.unilasalle@unilasalle.edu.br. O Comitê está localizado na Av. Victor Barreto, n.º 2288, Prédio 5, 2º andar, Bairro Centro, Canoas/RS, CEP 92010-000, telefone +55 51 3476-8452. Atendimento: na segunda-feira, 11h-15h; na terça-feira, 14h-18h; na quarta-feira, 16h-20h; na quinta-feira, 09h-13h; na sexta-feira, 14h-18h. (2023, n. p.).

Abaixo havia a opção de *ciente e de acordo*. Aqueles que selecionassem tal opção poderiam continuar a responder o questionário. De outra forma, os que não estivessem de acordo poderiam interromper a participação naquele momento simplesmente fechando a página *web*.

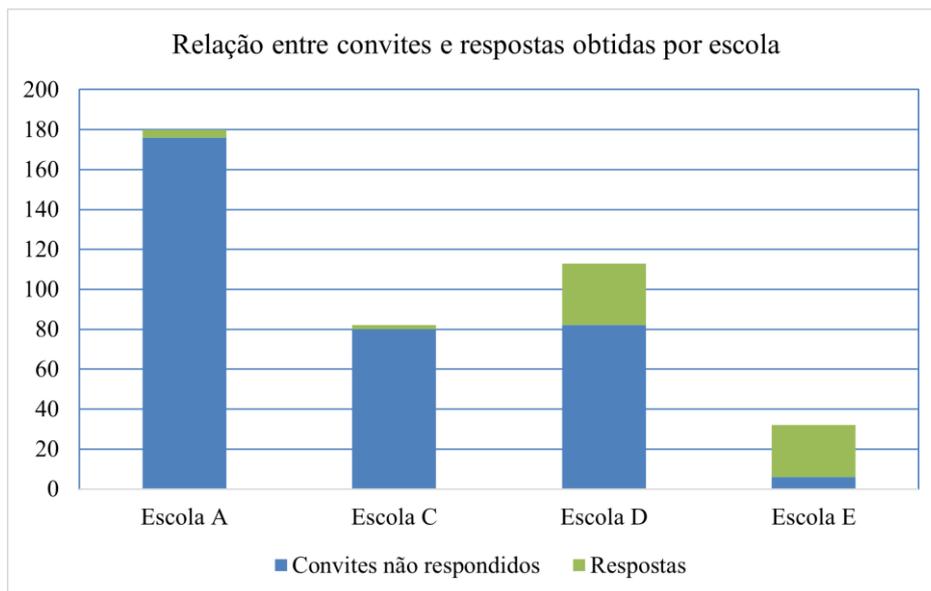
O *link* da pesquisa foi encaminhado a 82 estudantes do colégio C, sendo que houve 2 respostas.

Ainda, fez-se contato com o colégio D, no qual a pesquisadora foi autorizada a passar nas salas do nono ano do ensino fundamental e primeiro, segundo e terceiro anos do ensino médio. Na ocasião, em 29 de setembro de 2023, houve uma breve explicação sobre os objetivos da pesquisa e a entrega de termos de consentimento livre e esclarecido e termos de assentimento para a coleta de assinaturas de responsáveis e dos próprios alunos e alunas. O *link* do questionário foi disponibilizado junto com os termos por meio de *QR-code* como forma de facilitar e incentivar a participação. Dos 113 alunos e alunas convidados a participar, 31 acessaram e responderam ao questionário. Aqui, vale registrar que a pesquisadora estudou no colégio D durante o ensino fundamental e médio até o ano de 2009.

Por fim, fez-se contato com a direção do colégio E por meio de mensagem de *whatsapp*. Em conversa presencial com a coordenadora pedagógica do ensino médio, a pesquisadora explicou os objetivos da pesquisa e deixou 32 cópias de termos de consentimento livre e esclarecido e termos de assentimento. A coordenadora conversou com turmas do ensino médio regular e do magistério sobre a pesquisa e entregou termos àqueles e àquelas alunas que mostraram interesse, sendo que 26 pessoas participaram da pesquisa.

O formulário foi deixado apto a receber respostas até o dia 15 de outubro de 2023. Assim, no total, 407 jovens das escolas A, C, D e E foram convidados a participar da pesquisa, sendo informados sobre seus objetivos e características e 63 responderam ao questionário, como se vê do gráfico abaixo, com idades entre 15 e 18 anos. Aqui é importante mencionar que, em razão da alteração da duração do ensino fundamental ocorrida com a Lei Federal 11.274 (BRASIL, 2006), os estudantes completarão 18 anos durante seu 3º ano do ensino médio. As implicações jurídicas desse ponto serão abordadas durante a análise dos dados.

Gráfico 1 – Relação entre convites e respostas obtidas por escola



Fonte: elaborado pela autora, 2023.

Quanto ao questionário em si, o mesmo não coletou nome nem e-mail dos e das respondentes para garantir a anonimização dos dados. Possuía cinco partes, sendo a primeira sobre os dados gerais dos e das participantes, a segunda sobre a interação do ou da participante com jogos digitais, a terceira e quarta sobre comportamento, sendo a terceira especificamente voltada ao perfil de consumo; e, finalmente, a quinta parte buscava saber a opinião deles sobre o tema da regulamentação dos *games*.

Optou-se pela aplicação da Análise de Discurso de viés francês por algumas razões. Em primeiro lugar, pelo contexto de seu surgimento. Assim como Foucault e Deleuze, o teórico que inicia a teorização sobre a Análise de Discurso (AD), Michel Pêcheux (PÊCHEUX, 1995), também foi um intelectual francês da segunda metade do século XX. Não é por coincidência, portanto, que as temáticas da historicidade, do inconsciente e do comportamento apareçam com tanta frequência nos estudos desses autores que atuaram na mesma época e país, inseridos em uma mesma cultura e tendo vivências semelhantes. Há, assim, conexão entre as ideias da modulação de comportamento e a investigação do discurso pela perspectiva da AD.

Além disso, a Análise de Discurso pretende justamente interpretar o que é dito, mas, também, aquilo que é silenciado. Preocupa-se com quem diz, como diz e por que não diz de forma diferente (ORLANDI, 2020). Sendo assim, a análise dos dados por meio da AD permitirá verificar as ideologias e os simbolismos relacionados às temáticas do consumo, dos jogos digitais e da regulamentação da atividade.

Segundo Caregnato e Mutti (2006), a Análise de Discurso parte do pressuposto de que não existe linguagem neutra e que toda manifestação deve ser interpretada com a observação

do contexto social, histórico e ideológico de quem a produz e, também, do próprio intérprete. Isso se aplica à pesquisa tanto em relação à análise das respostas dos questionários, quanto à interpretação dos próprios jogos digitais como expressões mercadológicas e midiáticas de sua época.

Também, diz-se que “o *corpus* da AD é constituído pela seguinte formulação: ideologia + história + linguagem” (CAREGNATO; MUTTI, 2006, p. 680). A presente pesquisa tem como pilares justamente a interpretação da ideologia de nossa época, consubstanciada: nas estruturas da sociedade de controle; na retomada histórica dos conceitos-chave, tais como jogos e juventude; e, também, nas linguagens usadas pelos e pelas participantes e pelos *games*. Tudo isso com o fito de compreender se o sistema jurídico protetivo das juventudes é capaz de, de fato, protegê-las da modulação comportamental dos jogos digitais. A AD é, portanto, a disciplina de interpretação (ORLANDI, 2003) que melhor poderá servir à pesquisa.

Antes de se passar à exploração dos dados empíricos propriamente ditos, faz-se uma categorização e estudo das características das escolas envolvidas e dos e das participantes da pesquisa. Como visto, foram feitos contatos com as escolas A, B, C, D e E, sendo que a instituição B não retornou o contato.

As escolas A, C e D são particulares e confessionais, uma delas lasallista e as outras duas luteranas, localizadas na região metropolitana de Porto Alegre. Já a escola E também se localiza na mesma região, mas, diferentemente das demais, é uma instituição de ensino pública estadual e não confessional.

A primeira parte do questionário trouxe perguntas que pudessem caracterizar os e as participantes. Seguem abaixo:

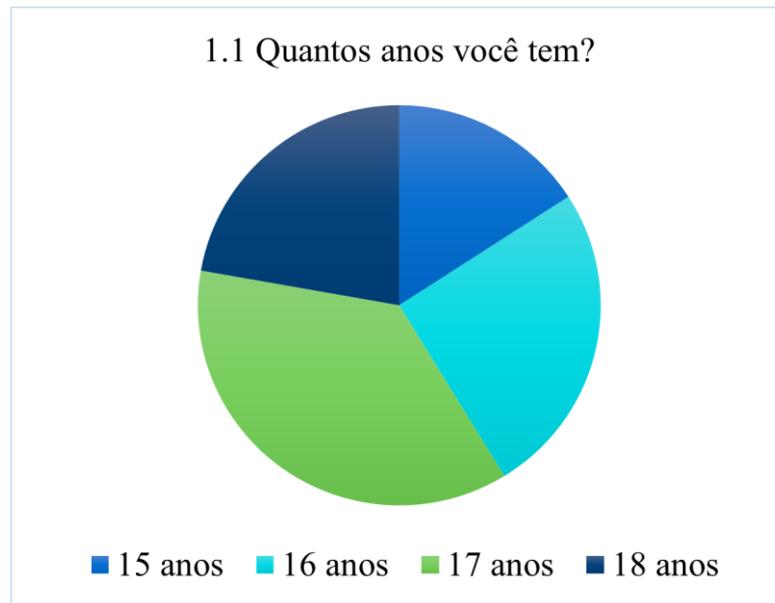
Quadro 1 - Perguntas para categorização dos e das respondentes

| PARTE 1 – SOBRE VOCÊ | |
|--|--|
| Pergunta | Opções de resposta |
| 1.1 Quantos anos você tem? | 13 anos; 14 anos; 15 anos; 16 anos; 17 anos; 18 anos. |
| 1.2 Qual seu gênero? | Masculino; feminino; não binário; prefiro não responder |
| 1.3 Com relação à cor ou raça/etnia, como você se identifica? | Branco ou branca; preto ou preta; pardo ou parda; indígena; amarelo ou amarela; prefiro não responder. |
| 1.4 Qual a renda do seu núcleo familiar (soma dos rendimentos das pessoas que moram na mesma casa que você)? | Até R\$ 1.300,00; entre R\$ 1.300,00 e 2.600,00; entre R\$ 2.600,00 e 3.900,00; entre R\$ 3.900,00 e 6.500,00; entre R\$ 6.500,00 e 10.400,00; entre R\$ 10.400,00 e 13.000,00; mais de R\$ 13.000,00; não sei dizer; prefiro não responder. |
| 1.5 Qual a profissão de seus pais ou responsáveis? | Pergunta aberta |
| 1.6 Em que colégio você estuda? | Colégio A; colégio B; colégio C; colégio D; colégio E. |

Fonte: autoria própria, 2023.

Dos 63 participantes, 10 tinham 15 anos, 16 tinham 16 anos, 23 tinham 17 anos e 14 tinham 18 anos. Além disso, a grande maioria das respondentes indicou ser do gênero feminino, mais precisamente 45 participantes, o que representa 71,4% do total. 16 participantes indicaram o gênero masculino, 1 participante indicou gênero não binário e 1 preferiu não responder à questão.

Figura 2 – Pergunta 1.1



Fonte: elaborado pela autora, 2023.

Figura 3 – Pergunta 1.2



Fonte: elaborado pela autora, 2023.

Com relação à renda indicada pelos respondentes é possível depreender que houve participação de pessoas de várias classes sociais, não havendo, ao menos do ponto de vista da renda familiar informada, grande diferença entre as escolas particulares (A, C e D) e a escola pública (E), o que não significa que não haja distinções relevantes quanto ao cotidiano de jovens que estudam nesses dois tipos de instituição. Em resumo, foi feito o quadro de relação abaixo.

Quadro 2 – Relação de renda indicada

| Escola | Participantes | Renda indicada |
|--------|---------------|--|
| A | 4 | Até R\$ 1.300,00 – 1 Entre R\$ 2.600,00 e 3.900,00 – 1 Entre R\$ 6.500,00 e 10.400,00 – 1 Mais de R\$ 13.000,00 – 1 |
| C | 2 | Mais de R\$ 13.000,00 – 2 |
| D | 31 | Entre R\$ 2.600,00 e 3.900,00 – 3 Entre R\$ 3.900,00 e 6.500,00 – 5 Entre R\$ 6.500,00 e 10.400,00 – 5 Entre R\$ 10.400,00 e 13.000,00 – 1 Mais de R\$ 13.000,00 – 6 Não sei dizer – 8 Prefiro não responder – 3 |
| E | 26 | Entre R\$ 1.300,00 e 2.600,00 – 2 Entre R\$ 2.600,00 e 3.900,00 – 4 Entre R\$ 3.900,00 e 6.500,00 – 4 Entre R\$ 6.500,00 e 10.400,00 – 4 Não sei dizer – 7 Prefiro não responder – 5 |

Fonte: elaborado pela autora, 2023.

Como se verá adiante, o grupo de jovens acaba tendo opiniões diferentes a depender mais do tempo e frequência com que jogam do que com relação a outros recortes. Mesmo assim, a categorização das respostas é importante já que estes mesmos dados coletados podem servir a outras pesquisas com perspectivas diversas observando-se diferenças, por exemplo, entre o discurso de jogadoras ou jogadores.

No que diz respeito à etnia, 12,7% dos respondentes se identificam como pardos e 3,2% como pretos. Não foram constatadas diferenciações nas respostas dadas com relação ao aspecto racial, possivelmente em razão do pequeno número dentro da amostra completa. Questionou-se, também, se o pequeno número de respondentes que se reconheciam como pardos ou pretos estaria relacionado ao tipo de escola (privada ou pública) ou mesmo por questões relacionadas à autopercepção.

Assim, buscou-se informações quanto às proporções de raça – conceito aqui utilizado no viés sociológico e não biológico – das cidades de Sapiranga e Canoas, que são os municípios onde se estabelecem as instituições de ensino participantes. Em Sapiranga, 17% da população

se autodeclara parda, enquanto 2,6% se diz preta. Já em Canoas, há 13,5% pessoas que se reconhecem como pardas e 7,7% pretos (BRASIL, 2023)

Há diferença considerável de proporção de pessoas pretas e pardas entre as cidades, possivelmente ligadas a sua formação histórica e dinâmicas sociais. Mesmo que não se estejam aplicando cálculos estatísticos, a diferença entre o percentual de não brancos entre as populações das cidades e do censo demográfico pode indicar questões ligadas ao autorreconhecimento. Tal ponto pode ser abordado em pesquisa própria ante sua relevância, mas foge ao escopo do trabalho, razão pela qual não será aprofundado.

Na sequência, a segunda parte do questionário trazia nove perguntas. A primeira questionava de forma aberta como o ou a participante descreveria um *gamer*. Aqui, a intenção era compreender quais as características e adjetivos estão relacionados subjetivamente à ideia de *ser gamer*. As perguntas 2.2, 2.3 e 2.4 eram fechadas, questionando se o ou a participante já havia jogado jogos eletrônicos, com que frequência e por quanto tempo. Adiante, as perguntas abertas 2.5 e 2.7 visavam garantir um espaço livre para que os jovens pudessem falar sobre jogos favoritos, suas características e suas motivações para jogar. A questão 2.6 indagava sobre a idade com que os respondentes haviam começado a jogar. Finalizando a segunda etapa, as perguntas 2.8 e 2.9 perguntavam sobre o consumo de outras mídias e conteúdos sobre *games* com fito em averiguar se o fenômeno da transmídia abordado no primeiro capítulo seria encontrado na pesquisa empírica.

A etapas 3 e 4 do questionário pretendiam compreender o comportamento jovem ligado aos jogos, sendo que a seção 3 focava em questões relacionadas ao consumo, e a 4ª em temas mais abrangentes e que haviam sido apontados como relevantes durante a exploração das fontes bibliográficas.

Assim, as perguntas 3.1 a 3.4 eram fechadas e buscavam classificar os participantes de acordo com seus perfis de consumo, questionando sobre número de compras, valores e frequência. A questão aberta 3.5 era também de preenchimento opcional e questionava a razão pela qual as e os jovens faziam as compras e como escolhiam os itens a serem adquiridos. Na sequência, a pergunta 3.6 indicava diversas opções que descreveriam as consequências das compras dentro dos jogos. De forma semelhante, a questão 3.12 queria compreender como o jovens lidavam com a dificuldade dentro dos *games*. A intenção era obter respostas no caso de não haver engajamento na pergunta aberta 3.5.

Os itens 3.7, 3.8, 3.9 e 3.13 se relacionavam aos aspectos jurídicos abordados na pesquisa bibliográfica e indagavam os jovens sobre a existência ou não de necessidade de comprovar idade e/ou identidade pra realizar compras, bem como se solicitavam autorização

aos responsáveis e quais eram as formas de pagamento utilizadas. As perguntas 3.9 e 3.10 buscavam informações sobre os fenômenos das *loot boxes* e da compra de produtos relacionados a jogos.

A quarta parte do questionário tratava, nas questões 4.1 a 4.7, do tempo de jogo, sensações e emoções experimentadas, atividades preteridas em detrimento dos *games*, preferências quanto a jogos digitais e personagens e participação em comunidades de *gamers*. As questões 4.8 e 4.9 eram abertas e bastante genéricas, perguntando qual o lado bom e qual o lado ruim dos jogos digitais. Aqui, esperava-se que os respondentes mais participativos pudessem dissertar sobre sua perspectiva quanto à temática.

Encerrando o questionário, a parte 5 investigava a opinião dos jovens sobre limitação de idade ou tempo para uso de jogos, limitação de idade para compras dentro dos jogos, restrição de certos jogos a menores de 18 e regulamentação dos *games* deixando espaço em aberto para considerações adicionais na questão 5.6.

A integralidade das perguntas e opções de resposta segue no apêndice A da dissertação. Passa-se, adiante, a análise das respostas recebidas.

4.2 Mapeando as impressões dos jovens sobre o uso de jogos digitais

Os questionários aplicados possuíam tanto perguntas fechadas quanto abertas. As perguntas com opções delimitadas trazem uma dimensão numérica dos assuntos abordados, e aquelas que possibilitam a resposta livre dos e das participantes permitem uma análise mais aprofundada de suas opiniões e discursos. Para fins de organização, inicia-se o estudo pelas informações numéricas conforme as seções do questionário.

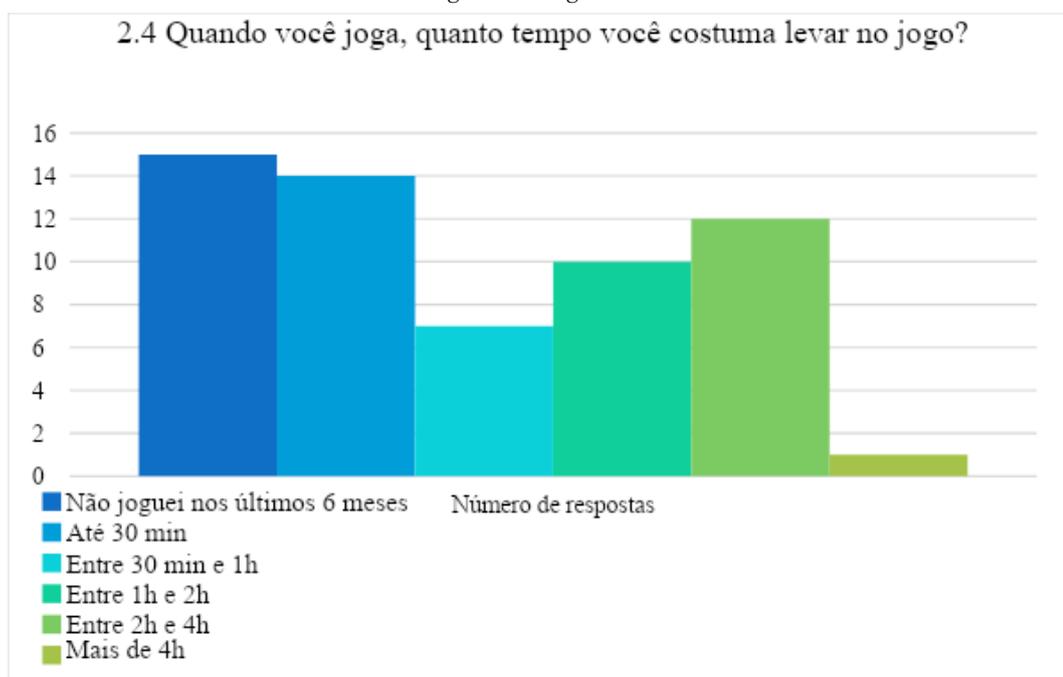
Considerando-se que a participação na pesquisa era voluntária e que tal informação foi frisada para todos os convidados a respondê-la e que o tema e o objetivo também foram explicitados, como descrito no item acima, esperava-se que todos e todas as respondentes já tivessem jogado jogos digitais, ainda que esse não fosse um costume. Mesmo assim, 4 participantes responderam nunca ter jogado jogos eletrônicos. Suas respostas com relação às perguntas fechadas foram desconsideradas. Por outro lado, suas manifestações sobre os *games* e os jogadores serão analisadas no item seguinte já que trazem a visão de jovens que não fazem uso dessa espécie de entretenimento em comparação a seus pares, que fazem.

Assim, 59 participantes disseram já ter jogado videogames, sendo que 44 o fizeram ao menos uma vez nos últimos seis meses, o que, em termos percentuais, representa 74,5%. Embora não haja uma análise estatística aplicada à presente pesquisa, o resultado encontrado é

bastante similar ao das pesquisas de âmbito nacional que encontraram o valor de 70% (PESQUISA GAME BRASIL, 2023, p. 15).

Com relação à frequência, 11,8 % dizem jogar todos os dias e 8,4 % entre 4 e 6 vezes por semana. A maior parte dos participantes, 54,2%, jogam entre 1 e 3 vezes por semana e 15 disseram não ter jogado nos últimos 6 meses – lembrando que foram excluídas as respostas dos(as) participantes que afirmaram nunca ter jogado jogos digitais. Quando perguntados sobre o tempo médio gasto na atividade, as respostas foram bastante variadas. Novamente 15 dizem não ter jogado nenhuma vez nos últimos 6 meses, 14 dizem ficar, em média, até 30 minutos na atividade; 7 entre 30 minutos e 1 hora, 10 entre 1 hora e 2 horas; 12 entre 2 horas e 4 horas; e 1 participante relatou passar mais de 4 horas jogando.

Figura 4 - Pergunta 2.4



Fonte: elaborado pela autora, 2023.

Como visto no item 3 do segundo capítulo, um fator que tem sido relacionado ao sedentarismo e ao aumento do risco de desenvolver distúrbios de vício em jogos é justamente o tempo gasto na atividade. Chama atenção, portanto, que quase 40% dos respondentes indiquem passar mais de 1 hora envolvidos na atividade a cada vez que jogam. Isso é corroborado pelas respostas à pergunta 4.1, que questionava qual havia sido o maior período de tempo gasto em um *game* de uma só vez. 15 participantes relatam terem passado mais de 8 horas, o que corresponde a 25,4% da amostra.

Percebe-se que o tempo de tela em jogos digitais é um ponto relevante a ser debatido já que uma parcela muito expressiva dos participantes relata alta frequência e, também, longos períodos investidos na atividade, o que pode representar danos à saúde. Outra questão relacionada foi a 4.3 que perguntou sobre atividades que já haviam sido deixadas de lado para que os ou as participantes continuassem a jogar. Nesse caso, mais de uma opção poderia ser marcada. 25 jovens disseram já ter deixado de dormir, 8 de comer, 15 de ir ao banheiro, 14 de sair com amigos, 28 de passar tempo com a família e 42 de estudar. Considerando que todos os respondentes estavam cursando o ensino médio, o fato de 71,1% deixar de realizar suas atividades de estudo para continuarem jogando pode indicar um problema, mas também uma oportunidade, considerando os estudos que indicamos bons resultados das técnicas de gamificação na educação (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

É inegável, porém, que postergar necessidades fisiológicas básicas como sono, alimentação e idas ao banheiro causa preocupação. Tanto é assim que, como será visto adiante nos discursos dos e das participantes, o tema do vício foi trazido de maneira recorrente como uma consternação.

Outra temática abordada pelas perguntas fechadas foi sobre os hábitos de consumo. 52,5%, ou seja, metade dos e das participantes, informa já ter comprado jogos digitais e 25,4% fez compras nos últimos 6 meses. A maior parte desses respondentes informou ter realizado entre 1 e 5 compras no período, mas 1 participante fez entre 6 e 10 compras e 2 fizeram mais, entre 11 e 20 compras. Esses três últimos, vale ressaltar que tinham menos de 17 e 16 anos.

Das 24 respostas sobre o valor médio de cada compra, a maior parte, 9 delas, indicou valores entre R\$ 10,00 e R\$ 50,00, incluindo o participante que fez entre 6 e 10 compras. Essas respostas coadunam com uma prática comum no mercado dos *games* chamada de microtransações (DENSA; FALEIROS JÚNIOR, 2022).

A questão 3.6³² pretendia compreender a razão pela qual os jovens realizam compras dentro dos jogos, trazendo 6 opções. A maior parte dos participantes, 32, diz que realiza pagamentos para não ser interrompido por propagandas. Pode-se extrair duas conclusões desse dado. A primeira é a saturação do público com as publicidades constantemente veiculadas nos *games*. Pode-se dizer, de certa maneira, que não ser importunado acaba se constituindo como um produto em si, vendido pelos *games* e, com base nessa amostra, com numerosos interessados.

³² 3.6 Quais das opções abaixo melhor descrevem sua opinião sobre a compra de itens dentro dos jogos? Considere compras com dinheiro real. (É possível marcar mais de uma resposta.)

A segunda conclusão diz respeito à própria legalidade dessa publicidade que os jovens gostariam de evitar. Como analisado, o CDC restringe as campanhas publicitárias voltadas ao público juvenil, da mesma forma que a regulamentação da CONANDA (CONSELHO NACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE, 2014).

Em segundo lugar, a estética do jogo é incrementada com compras, na opinião de 26 jogadores. Como se verá adiante, a identificação entre os *gamers* e os personagens dos jogos é um tema recorrente, indicando ser um tema relevante para o público. Nesse caso, a possibilidade de alterar as aparências dos avatares e dos demais itens virtuais por meio de compras não é coincidência. É mais um exemplo do apelo da sociedade de controle baseada no consumismo que cria uma simbiose entre as identidades e o consumo.

Seguindo a mesma lógica, quase um terço dos participantes entende que os jogos ficam mais fáceis quando há gasto de dinheiro, 18,4% que só conseguem passar de fase ou ganhar o jogo pagando e 16,9% que compras dentro dos *games* os deixam mais divertidos. Pela perspectiva da sociedade de controle, a ideia que os jogos vêm gerando em parte relevante dos e das participantes desta pesquisa é de que o dinheiro é capaz de trazer diversão e facilidades e, em alguns casos, que a vitória só pode ser atingida de uma forma: comprando-a.

Conforme discutido anteriormente, na sociedade de consumo atual, a criança e o adolescente são vistos como compradores em potencial por seu grande poder de influenciar nas escolhas do núcleo familiar e por terem eles próprios possibilidades de efetuar compras.

Quanto ao ponto, conforme a pergunta 3.7³³, objetivava-se saber se os e as participantes tinham de comprovar identidade e/ou idade para jogar *games*. 22 participantes afirmaram que não tiveram que comprovar nem identidade nem idade para jogar, o que corresponde a 37,3%, ou seja, mais de um terço. Outros 10 dizem não se lembrar, o que denota que uma parcela considerável dos respondentes pode não considerar a etapa como importante uma vez que não criou memória sobre ela. Ao cruzar as respostas com a idade dos respondentes, das 22 respostas que negam ter tido que se identificar ou comprovar idade para jogar, 18 foram dadas por menos de idade, sendo 9 com 17 anos, 6 com 16 anos e 3 com 15 anos.

Assim, mesmo que houvesse jogos com classificações indicativas específicas, qualquer adolescente ou mesmo crianças poderiam acessar os *games*, uma vez que não havia qualquer forma de identificação para o acesso.

³³ 3.7 Você já precisou comprovar sua **identidade** ou sua **idade** no momento de começar a jogar algum novo *game*?

O questionamento seguinte, 3.8³⁴, era semelhante, buscando saber se existia obrigação de identificação e/ou comprovação de identidade para a realização de compras nos jogos. Para tanto, excluíram-se da análise aqueles que responderam nunca ter feito compras ou não se lembrar. Restaram 29 participantes que já haviam comprado, 12 deles informando não ter comprovado nem idade nem identidade. Novamente, com o cruzamento dos dados, 3 tinham 18 anos, 7 tinham 17 anos e 2 tinham 16 anos.

Dos 59 participantes que responderam o questionário e já jogaram *games* alguma vez na vida, quase metade, mais precisamente, 29, já fizeram compras. Destes, 12 afirmam que, ao fazer as compras, não tiveram que comprovar nem identidade e nem idade, com 9 deles sendo menores de 18 anos. Considerando que os menores de 18 anos são relativamente incapazes e os menores de 16 totalmente incapazes, haveria discussão quanto à própria validade da compra nesses casos.

Um assunto que se repetiu na exploração da bibliografia teórica foi a temática dos *loot boxes*, tanto na literatura sobre direito do consumidor quanto nas pesquisas sobre os distúrbios psicológicos de vício em jogos. Por tais razões, foi acrescentada uma pergunta específica sobre o tema³⁵. Como esta não era uma questão de resposta obrigatória, apenas 58 pessoas responderam. 38 disseram não nunca ter comprado *loot boxes*, o que é consistente com o número de respostas afirmando jamais ter feito compras dentro de jogos eletrônicos. O interessante é que, mesmo sendo uma temática de alta relevância na academia, sua importância não está sendo divulgada e transmitida aos usuários já que 13 respondentes afirmaram não saber do que se tratava, mesmo com uma breve explicação no enunciado. Apenas 5 jovens disseram já ter feito compra destes itens.

Observando-se, porém, os jogos indicados como prediletos pelo grupo que diz não saber o que são as *loot boxes*, conforme as respostas à pergunta 2.5³⁶, percebe-se que ao menos 4 destes jogam FIFA e Freefire, conhecidos pelo uso dos baús de recompensa (POSSA, 2023). Desta forma, embora não conheçam sua nomenclatura, os jovens vêm tendo contato com a técnica mercadológica já relacionada à maior incidência de vício em jogos, conforme debatido no capítulo anterior da pesquisa.

Corroborando as ideias já desenvolvidas sobre *loot boxes*, Pereira Júnior e Morau (2022) as classificam como práticas abusivas que devem ser alvo de ampla regulamentação e que

³⁴ 3.8 Você já precisou comprovar sua **identidade** ou sua **idade** no momento de fazer uma compra em um *game*?

³⁵ 3.11 Você já comprou *loot boxes* (também chamadas de caixas ou baús de recompensa que trazem itens virtuais aleatórios para uso dentro do jogo)?

³⁶ 2.5 Quais são seus jogos favoritos? Indique ATÉ 3 jogos.

exigem a atuação do Ministério da Justiça e da Secretaria Nacional do Consumidor por seu potencial nocivo. Além disso, sugerem que haja supressão de estímulos visuais, controle parental robusto, informação sobre a real probabilidade de ganhar cada prêmio nas caixas de recompensa e informação ostensiva acerca das mesmas – o que se verifica bastante necessário considerando que, embora muitos jovens as utilizem, não sabem como defini-las limite diário.

Um outro achado interessante diz respeito à idade em que os jovens dizem ter começado a jogar jogos digitais³⁷. 54,2%, ou seja, mais da metade, começou a jogar *games* entre os 5 e os 9 anos de idade, em seguida 23,7% tiveram os primeiros contatos entre os 10 e os 12 anos, 8,4% o fizeram com menos de 5 anos e apenas uma pessoa, que representa percentualmente 1,7% dos participantes, iniciou a atividade mais tarde, entre 13 e 15 anos. Ainda houve 6 pessoas que não lembravam quantos anos tinham.

Quanto aos hábitos correlacionados, mais de um terço dos respondentes dos questionários diz assistir conteúdo ou seguir páginas em redes sociais com a temática de jogos digitais. Isso mostra como os jogos digitais não se resumem simplesmente ao ato de jogar, mas criam verdadeiras comunidades e influenciam outros espaços culturais. A pergunta optativa 3.10³⁸ questionava se os e as participantes já haviam comprado produtos relacionados aos *games*. Das 62 pessoas que responderam, 17, ou seja, mais de um quarto, disseram que sim, já tinham feito compras do tipo. Vale ressaltar que duas das participantes que disseram nunca ter jogado jogos eletrônicos responderam afirmativamente à pergunta, demonstrando como as narrativas e os produtos construídos dentro dos jogos ultrapassam a mídia em si.

Além do consumo, as comunidades que se criam ao redor dos *games* são bastante plurais e vem sendo estudadas tanto com relação aos benefícios quanto aos perigos potenciais. Nesse sentido, no contexto da transição de governo no Brasil em 2022, foi elaborado um relatório sobre o extremismo de direita e a forma de cooptação de jovens (CARA et. al., 2022). O documento aponta para o aumento de atividade de grupos de discurso de ódio e sua infiltração em comunidades *gamers*. O tema em si poderia ensejar uma pesquisa própria.

Os formulários respondidos no presente estudo demonstram esse caráter multifacetado. Questionados sobre as características das comunidades de que participam na pergunta 4.7³⁹, 40 jovens, uma maioria que totaliza 70% dos participantes, responderam caracterizando os grupos como divertidos. 23 participantes percebem as comunidades como competitivas, enquanto 12

³⁷ 2.6 Com quantos anos você começou a jogar jogos digitais?

³⁸ 3.10 Você já fez compras de produtos relacionados a jogos, como camisetas, *action figures*, livros, etc.?

³⁹ 4.7 Se você participa de alguma comunidade de videogames/jogos digitais (ex. grupos no Discord, Telegram, Twitch, etc), quais das palavras abaixo melhor descrevem estas comunidades? (É possível marcar mais de uma resposta.)

as veem como cooperativas. Mais da metade indicou-as como sendo acolhedoras, mas há 5 participantes que descrevem as comunidades como agressivas.

A parte final do questionário procurou entender a percepção dos e das jovens sobre a regulamentação dos jogos eletrônicos, tanto com perguntas fechadas quanto com perguntas abertas – cujas respostas serão abordadas no item seguinte.

As perguntas 5.1⁴⁰, 5.2⁴¹ e 5.3⁴² deveriam ser respondidas em uma escala que ia de 1 – concordo totalmente a 5 – discordo totalmente.

Os dados das questões 5.1, 5.2, 5.3 e 5.4⁴³ foram cruzados com relação à frequência com que os e as participantes relataram jogar, para que se verificasse se suas opiniões mudariam de acordo com seu maior ou menor engajamento com os *games*. Assim, o grupo nomeado como *jogadores frequentes* são aqueles e aquelas que responderam jogar com frequência (entre 2 e 3 vezes por semana), com muita frequência (entre 4 e 6 vezes por semana) e sempre (todos os dias), conforme pergunta 2.3, somando 25 jovens.

O outro grupo foi designado como *não jogadores ou jogadores ocasionais*, sendo formado pelos e pelas jovens que responderam à questão 2.3 informando não ter jogado nos últimos 6 meses e jogar às vezes (pelo menos 1 vez por semana). Aqui, também foram incluídas as respostas das participantes que informaram nunca ter jogado, conforme a questão 2.2, uma vez que, embora não tenham a experiência do jogo, fazem parte da juventude contemporânea e têm opinião sobre os pontos de acordo com suas vivências. Esse grupo totaliza 38 dos respondentes.

Assim, as respostas gerais serão comparadas com a análise dos grupos de *jogadores frequentes* e de *não jogadores ou jogadores ocasionais* para que se compreenda se há diferenças em suas opiniões e como o jogar ou o não jogar afeta seus pontos de vista.

Sobre a existência de limite de idade para o uso de jogos eletrônicos abordada na pergunta 5.1, considerando a totalidade das respostas, pode-se concluir que a grande maioria concordou com a necessidade de limitação etária, com 58,7% concordando totalmente e 14,3% concordaram parcialmente. 11,1% mantiveram-se neutros e 15,8% discordaram em parte ou totalmente da afirmativa.

Observando-se os grupos em separado, no entanto, percebe-se que, dentre os *jogadores frequentes*, não há consenso. Embora novamente a maioria concorde com a necessidade de

⁴⁰ 5.1 Considere a afirmativa: Deve haver limite de idade para jogar videogames/jogos digitais.

⁴¹ 5.2 Considere a afirmativa: Deve haver limite de idade para compras com dinheiro real em videogames/jogos digitais.

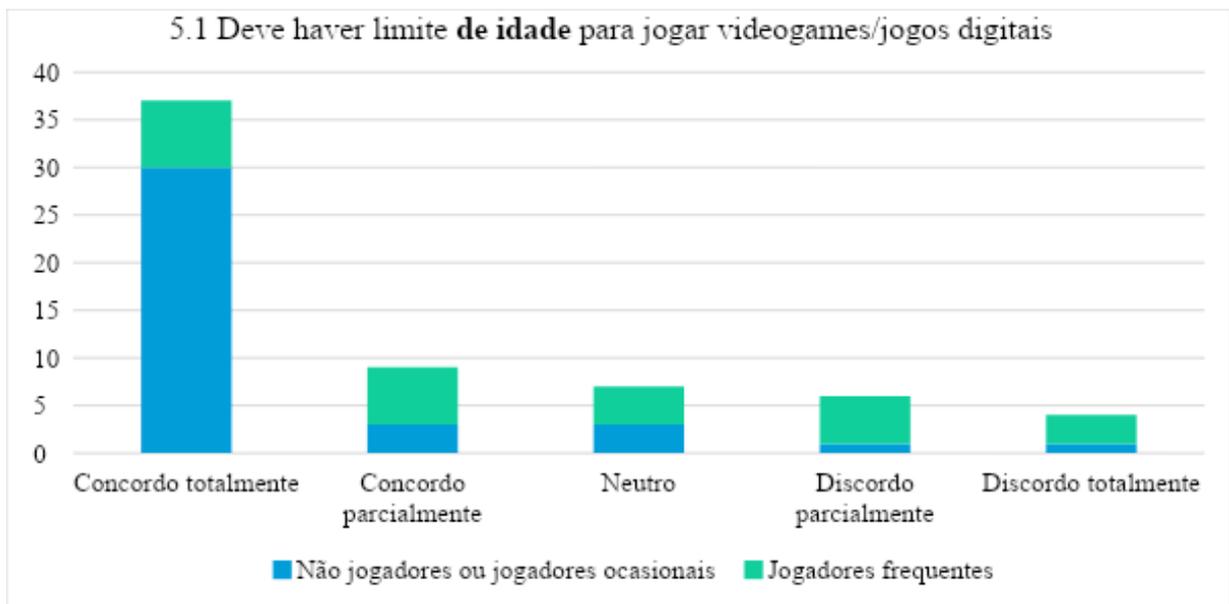
⁴² 5.3 Considere a afirmativa: Deve haver limite de tempo para o uso de videogames/jogos digitais.

⁴³ 5.4 Você acredita que alguns jogos devem ser destinados somente a maiores de 18 anos?

limitação de idade, a proporção é bem menor e as opiniões muito mais divididas. 28% dos respondentes concordam totalmente e 24% concordam parcialmente com a restrição de idade para uso dos jogos, enquanto 20% discordam parcialmente e 12% discordam totalmente.

Dentre os *não jogadores ou jogadores ocasionais*, quase 80% concordam inteiramente com a limitação de jogos de acordo com a idade dos usuários. Assim, é possível concluir que, no geral, os e as jovens participantes da pesquisa entendem que os jogos devem ter algum tipo de limitação quanto à idade, mas que há bastante divergência se observada a opinião daqueles que mais se engajam com os jogos. As respostas abertas analisadas na sequência ajudam na compreensão de tais opiniões.

Gráfico 2 - Pergunta 5.1



Fonte: elaborado pela autora, 2023.

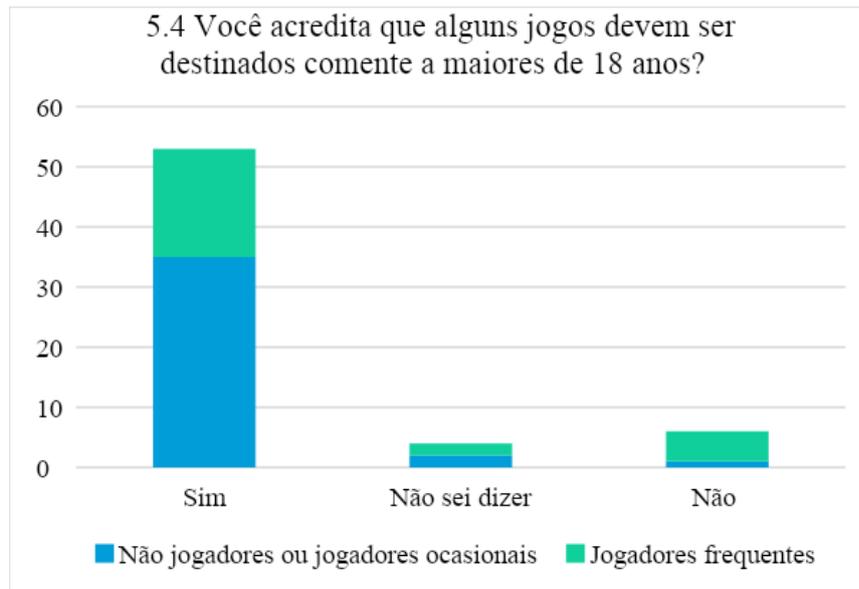
Em complemento, o item 5.4⁴⁴ questionou especificamente sobre a destinação de certos jogos a maiores de 18 anos. Em comparação com a questão 5.1, houve um deslocamento da opinião dos jovens, com mais participantes defendendo a limitação de determinados *games* a maiores de 18 anos. Dos mesmos 63 respondentes, 53 afirmaram que deve haver tal classificação, 6 entenderam que não deve haver qualquer limitação e 4 não souberam opinar, representando, respectivamente, 84,1%, 6,3% e 9,5% dos respondentes.

Aqui também é possível verificar diferenças entre os grupos destacados, mas, tanto entre os jogadores frequentes quanto entre os não jogadores ou jogadores ocasionais, a maioria

⁴⁴ 5.4 Você acredita que alguns jogos devem ser destinados somente a maiores de 18 anos?

expressiva entende como necessária a limitação de jogos específicos ao público com mais de 18 anos. Daqueles que não usam *games*, ou usam com pouca frequência, 92% acreditam que deva haver a restrição e, entre os jogadores habituais, a proporção foi de 72% – menor, mas, ainda assim, bastante representativa.

Gráfico 3 - Pergunta 5.4



Fonte: elaborado pela autora, 2023.

O que se pode depreender com essa correlação é que os e as jovens que participaram da pesquisa, em sua maioria, concordam com alguma espécie de restrição de jogos de acordo com a idade dos envolvidos. Possivelmente houve maior concordância com a questão 5.4 já que ela indica a idade específica de 18 anos.

Outra interpretação é de que o consenso é muito maior quando o foco da pergunta muda da *limitação de idade* para *certos jogos*. Explica-se essa mudança da seguinte maneira: como dispõe a Análise de Discurso, todas as manifestações são interpretadas de acordo com quem a emite e com seu contexto. Esta pesquisa foi realizada com adolescentes informados sobre a formação jurídica da pesquisadora. Dessa forma, a pergunta 5.1 pode ter sido interpretada como mais do que uma mera indagação, mas uma proposta para restringir o acesso dos jovens a *games*, de acordo com sua idade.

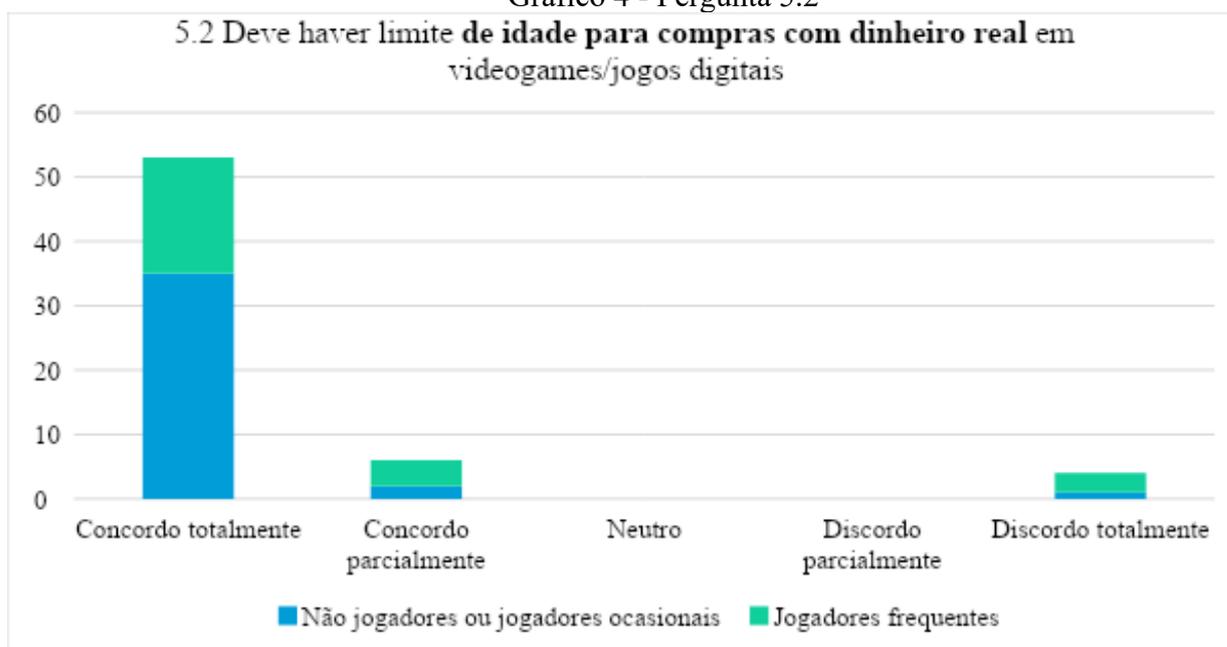
Por outro lado, a questão 5.4 questiona se *certos jogos* deveriam ser destinados somente a maiores de 18. Aqui, o foco é dirigido à expressão *alguns jogos* que possam conter conteúdos sensíveis e não a uma limitação generalizada conforme faixas etárias. Esse raciocínio pode explicar porque um número muito maior de jovens concorda com a segunda afirmação, mesmo

dentre aqueles *jogadores habituais*, o que é corroborado pelos discursos que serão abordados na sequência, que pontuam a existência de determinados *games* com narrativas consideradas violentas *demais* para grupos mais jovens.

Adiante, quanto à limitação de idade para realização de compras, o cenário foi bastante diferente. Pela análise da totalidade das respostas, existe praticamente um consenso. Entre aqueles que concordam plenamente e parcialmente com a necessidade de imposição desse limite, somaram-se 93,6% dos respondentes. A consonância de opiniões se mantém se observados os recortes de frequência dos jogadores. Somando as respostas dos e das participantes que concordam total e parcialmente, ambos os grupos superam os 85%.

A própria juventude parece ter o entendimento dos danos que podem advir ao se permitir que jovens, ou mesmo crianças, realizem compras dentro dos jogos eletrônicos. Por outro lado, mais da metade deles, como trabalhado acima, realiza compras mesmo sem ter atingido a maioridade e, por conseguinte, a plena capacidade civil para contratar.

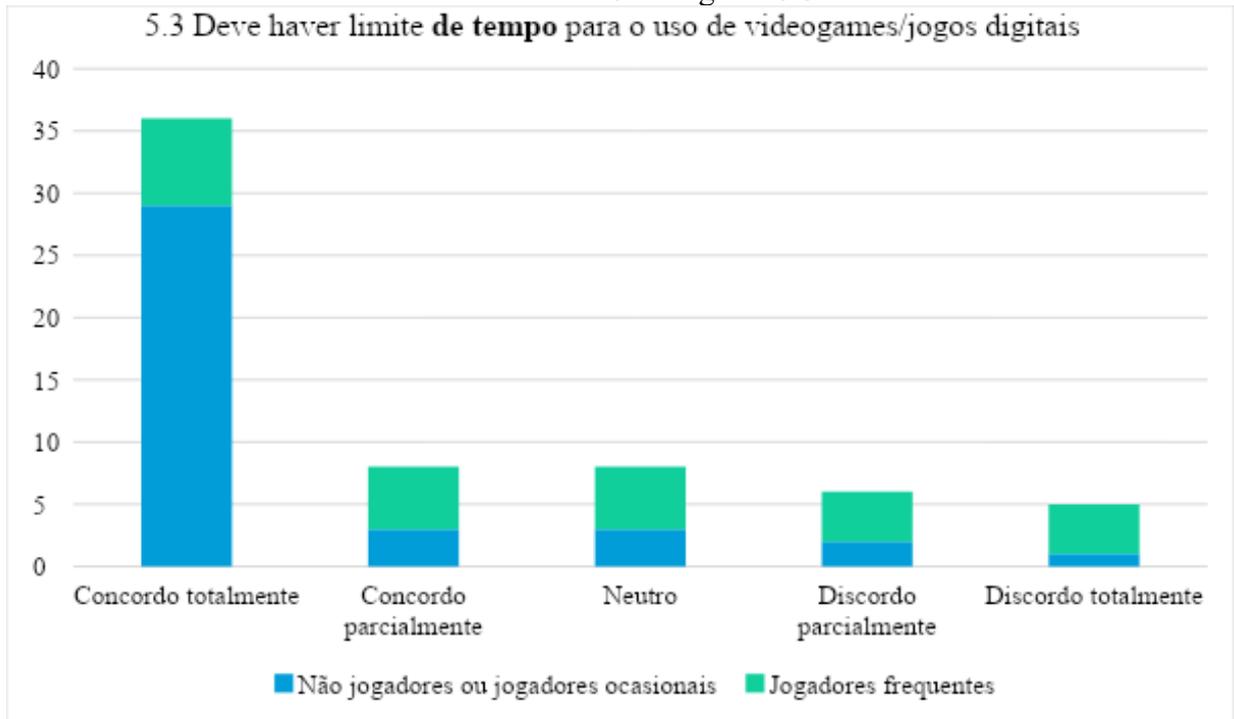
Gráfico 4 - Pergunta 5.2



Fonte: elaborado pela autora, 2023.

Por fim, a pergunta 5.3 tratou da opinião dos jovens a respeito da limitação de tempo de jogo. O cenário é semelhante à questão 5.1. Em uma análise geral, a maioria, 57,1%, concorda totalmente e 12,7% parcialmente com a afirmação. Ocorre que esses números representam em grande parte a opinião dos *não jogadores ou jogadores ocasionais*. Dentre aqueles que jogam de forma rotineira, novamente, há bastante divergência: 48% concordam total ou parcialmente, 20% nem concordam nem discordam e 32% discordam total ou parcialmente.

Gráfico 5 - Pergunta 5.3



Passa-se, adiante, a análise das questões abertas, que auxiliaram a aprofundar as análises dos resultados.

4.3 O discurso juvenil: suas ausências, críticas e reproduções

A Análise de Discurso se propõe a um processo de descrição e interpretação das manifestações e, também, dos silêncios (ORLANDI, 2020). Enquanto as respostas fechadas puderam indicar várias conclusões quanto ao uso de jogos digitais e a compra de artefatos digitais, este último item da pesquisa visa a análise das respostas abertas, nas quais os e as participantes tinham liberdade para se expressar sobre os questionamentos trazidos.

Mas, antes de se debruçar sobre as opiniões expressadas pelos e pelas participantes, há silêncios bastante eloquentes a serem tratados: 407 jovens foram convidados a participar da pesquisa, mas tão somente 15% aceitaram o convite. Em todas as vezes que a pesquisadora foi autorizada a entregar pessoalmente os termos de assentimento de esclarecimento livre e esclarecido, foi realizada uma explicação sobre a pesquisa e também foi ressaltado o caráter especial desta. Quando se fala em legislação e regulamentação não há espaço para que jovens expressem suas opiniões, mesmo quando são os principais envolvidos.

Assim, uma das razões para que se tenha escolhido o público jovem como o grupo alvo dos questionários foi justamente para permitir que suas vozes tivessem espaço, para que sua percepção pessoal fosse ouvida e integrasse as conclusões da pesquisa. E essa oportunidade foi ressaltada quando do convite para a participação na pesquisa.

O caso mais emblemático é o do colégio A, no qual a pesquisadora pretendia realizar a integralidade do estudo de campo, mas que teve somente 4 respondentes, representando 2,2% dos convidados. Por certo, somente um estudo específico poderia esclarecer a razão de tal desinteresse, embora a burocracia envolvida com os termos de assentimento e consentimento esclarecido possa servir de hipótese parcial.

Por outro lado, mesmo nas escolas em que os jovens tiveram acesso diretamente ao questionário, com os termos de esclarecimento já inclusos no formulário, o percentual de participação também não foi tão mais significativo. Na escola C, por exemplo, foi de 2 em 82, correspondendo a 2,4%. Já na instituição D, foram 31 respostas de 113 convidados e convidadas, ou seja, cerca de 27%.

Mas algumas respostas podem indicar outros motivos que levam ao diminuto engajamento, que, embora não seja especificamente o objeto da pesquisa, serve para compreender, em parte, a mentalidade juvenil atual.

Tome-se, por exemplo, a resposta do jovem 6, de 16 anos à pergunta aberta 5.6⁴⁵: “Achei estranho e interessante, mas não sei se vai fazer diferença algo.” (2023, n. p.). Aqui, pode-se perceber a pouca familiaridade com pesquisas do tipo pela estranheza causada. Além disso, poderia ter comentado que a experiência fora ruim ou maçante, mas não. Adjetivou a experiência como “interessante”. Por outro lado, decidiu registrar sua pouca crença no procedimento como fomentador de mudanças, já que não sabe dizer se sua participação ou se o estudo em si trará mudanças reais.

Outro pensamento similar foi trazido pela jovem 48, de 16 anos, ao responder a mesma pergunta da seguinte forma: “Questionário muito longo e irrelevante na minha vida. 😊” (2023, n. p.). Novamente, surge a ideia de irrelevância do tema, mas, aqui, a indiferença com relação à pesquisa é vinculada especialmente à vida da participante, já que ela opta por indicar que não haverá importância em *sua vida*.

Essas duas manifestações encontram eco na teoria da sociedade de controle de Deleuze (2013), que destacou como os métodos de controle seriam pouco perceptíveis e a sensação seria de completa liberdade. As duas manifestações acima demonstram como os participantes não

⁴⁵ 5.6 Você quer compartilhar alguma outra opinião sobre o assunto desse questionário?

enxergam como a pesquisa e a crítica são ferramentas de compreensão de mundo e, eventualmente, de resistência.

Mas também houve manifestações no sentido oposto. O participante 30, de 17 anos, mostrou interesse na pesquisa e na oportunidade de se manifestar. Ao responder o mesmo item 5.6, o jovem argumentou o que segue:

Embora algumas pessoas dizem (SIC) que jogos digitais fazem mal ou influenciam pessoas a cometerem (SIC) más ações e por isso deve ser regulamentado ou proibido, isso não passa de uma mentira, onde tentam resolver problemas reais com soluções erradas. Os jogos, assim como outras artes, como livros, filmes, podem sim influenciar as pessoas de diversas maneiras, mas as ações da pessoa são algo que apenas ela pode se responsabilizar, e não os jogos, como algumas pessoas dizem (2023, n. p.).

São várias as ideias trazidas pelo participante. Em primeiro, ele argumenta que a regulamentação ou a proibição de jogos digitais não traz soluções ao que crê serem pretensos problemas causados pelos mesmos. Adiante, assim como os teóricos dos estudos de jogos, também classifica os *games* como produtos culturais, equiparando-os com livros e filmes. Ao fim, o jovem acredita que, de fato, os jogos eletrônicos possam influenciar nos comportamentos dos jogadores, mas que a responsabilidade pelos atos deve ser individual.

Mesmo assim, é interessante perceber que o participante 30 respondeu à pergunta 5.4⁴⁶ dizendo que alguns jogos devem ser destinados somente a maiores de 18 anos e quanto à pergunta 5.5⁴⁷, sobre regulamentação, mencionou que “Depende do conteúdo do jogo, é claro. Agora, se essa pergunta se refere a (SIC) proibição dos jogos digitais em geral para menores de 18, isso não faz o menor sentido, e seria semelhante à (SIC) proibir livros ou filmes para menores de 18.” (2023, n. p.).

As falas do participante deixam claro como os *games* ocupam um espaço cultural importante, estando no mesmo nível de livros e de filmes. Embora não haja menção expressa, quando o participante aponta o absurdo que seria a proibição generalizada de jogos digitais aos menores de idade, a ideia relacionada é a da censura e da limitação da liberdade – o que novamente vai ao encontro da sociedade de controle descrita. A sensação é de que a escolha do que se vê, escuta, lê ou joga é o exercício da própria liberdade, mesmo que de outro lado, saiba-se que os conteúdos consumidos vão influir no comportamento e pensamento – como mencionado pelo participante.

⁴⁶ 5.4 Você acredita que alguns jogos devem ser destinados somente a maiores de 18 anos?

⁴⁷ 5.5 Você acredita que devem ser feitas leis para regulamentar o acesso a videogames/jogos digitais para menores de 18 anos? Por que sim ou por que não?

Um ponto de vista bastante diferente foi trazido pela participante 7, de 17 anos, ao responder à pergunta aberta 5.6:

Acho super importante a regulamentação dos jogos visto que nos últimos meses muitos jovens apresentaram comportamentos agressivos e nocivos a outros, sendo influenciados, muitas vezes, pelos jogos. Gostei do tema escolhido :D é bom realizar pesquisas desse tipo pra que não caia naquela velha história que jogos fazem muito mal e te deixam violento, sabe. Acredito que você vai lidar com isso no seu trabalho também (2023, n. p.).

Nesta fala pode-se perceber que a jovem entende as questões do uso dos *games*, sua influência no comportamento e sua possível regulamentação complexas e relevantes. Ela relaciona acontecimentos violentos ocorridos envolvendo jovens e ressalta que, *muitas vezes*, havia influência de jogos digitais. A escolha de tal expressão, no entanto, indica que a participante não quer generalizar os ocorridos. Tivesse se manifestado sem a expressão (sendo influenciados pelos jogos), a jovem estaria dizendo que todos os eventos seriam relacionados ao uso de videogames.

Na sequência, há uma sugestão de ponto a ser abordado quando primeiro a participante critica um discurso que considera ultrapassado – a correlação de violência e games – e, após, espera ver o assunto trabalhado na pesquisa.

Mais uma fala a ser destacada surgiu da questão aberta 5.6, vinda da participante 44, de 17 anos, que relatou: “Um assunto muito relevante, eu percebo pelo meu irmão de 7 anos que praticamente não consegue desgrudar do tablet e fica muito hiperativo sem ele.” (2023, n. p.). Essa manifestação traz dois assuntos que apareceram recorrentemente nas respostas. O primeiro diz respeito ao posicionamento de proteção aos mais jovens, com os respondentes assumindo uma posição distanciada da juventude e colocando-se como responsáveis pela geração vindoura, ou mesmo por outros adolescentes. Nesse caso, a participante entende que a pesquisa é relevante não por se identificar com o tema abordado, mas porque se preocupa com o irmão mais novo.

O segundo tema é o do vício. A participante se preocupa com o uso constante do tablet pelo irmão e de seu comportamento nos momentos em que não o está usando. Na pergunta não obrigatória 4.9⁴⁸, das 53 respostas recebidas, 27 mencionaram expressamente o termo vício e derivações, e mais 11 trazem preocupação com a perda de tempo.

O participante 42, de 17 anos, menciona que “Se você se viciar muito, pode acabar te tirando muito tempo e atrapalhando a sua vida.” (2023, n. p.). A relação entre *games* e vício é

⁴⁸ 4.9 Qual o lado ruim de jogar videogames/jogos digitais?

tão presente nos discursos que este participante relaciona as consequências ruins do uso exacerbado de videogames com *viciar muito*, trazendo a ideia de que se poderia viciar pouco; que haveria um uso exagerado e um uso *muito* exagerado e que só este último seria prejudicial.

Aqui, parece haver dois fenômenos. Como visto pelas perguntas fechadas, de fato há sinais de alerta quanto ao uso excessivo de *games*, como, por exemplo, os e as jovens que relataram deixar de dormir ou comer para continuar o jogo. Ainda, de fato existem evidências que correlacionam o uso de jogos digitais com comportamentos aditivos, já havendo a proibição das *loot boxes* em outros países. Assim, parte dos relatos sobre vício parece surgir de genuínas reflexões sobre suas próprias vivências ou de pessoas próximas.

É o caso da participante 53, de 15 anos, que indica como lado ruim “O vício, as (SIC) vezes você fica tanto no jogo que não percebe o tempo passar” (2023, n. p.). No seu caso, ela indicou jogar entre 2 e 3 vezes por semana em uma média de 30 minutos a 1 hora na atividade, já tendo passado mais de 8 horas jogando de uma vez.

Por outro lado, mais de uma dezena de participantes limitou-se a responder à pergunta dizendo apenas a palavra vício, dentre eles, inclusive, duas participantes que haviam relatado nunca ter jogado. Parece haver, nesses casos, a reprodução irrefletida de um discurso vigente que tenta simplificar uma discussão complexa relacionada a jogos digitais pura e simplesmente com a classificação de vício, sem ponderar sobre outros aspectos tão ou mais importantes, como comportamento aditivo com telas em geral e a relação, ora tratada, com o consumismo. Infelizmente, esse ponto somente poderia ser bem compreendido com outros métodos de pesquisa que permitissem interação, como as entrevistas que tiveram de ser excluídas da pesquisa.

Mesmo assim, a questão 2.1⁴⁹ traz outras falas que corroboram a hipótese acima, como a da participante 48, de 16 anos, que estuda no colégio público E e preferiu não indicar a renda familiar, que descreve um *gamer* como “Uma pessoa que tem tempo o suficiente para perder na frente de um computador.” (2023, n. p.). Nota-se uma forte crítica relacionando o ato de jogar direta e superficialmente à perda de tempo. Além disso, o uso da expressão *tempo o suficiente* sugere que pessoas que não jogam não teriam espaço em suas vidas para atividades de lazer, podendo haver aqui alguma questão de gênero, por eventual sobrecarga de afazeres, ou de classe, pela concomitância de estudo e trabalho – questões que fogem do escopo da pesquisa, mas que certamente mereceriam ser analisadas.

⁴⁹ Como você descreveria um *gamer*.

Por outro lado, a figura do *gamer* também foi ligada a trabalhadores da indústria digital de jogos eletrônicos, jogadores de *e-sports* e produtores de conteúdo sobre a temática. Há, portanto, uma ideia de profissionalização dos jogos eletrônicos. Outras falas frisaram a ideia de que *gamers* são pessoas *normais* que gostam de jogar jogos *online*, ou seja, indicando que, ao contrário do que o leitor pudesse imaginar, não são pessoas anormais ou atípicas. Existem nessas falas uma evidente tentativa de desconstruir a imagem de jogadores de videogames estereotipados.

Dito isso, a leitura das demais falas deve considerar que há grupos distintos dentre os e as participantes, alguns que se identificam como jogadores, outros que se colocam de forma apartada, observando o fenômeno sem participar dele. Essas diferentes perspectivas devem ser ponderadas no momento da análise dos discursos.

Retomando a base teórica construída nos primeiros capítulos, sabe-se que as mídias têm papel fundamental na construção de subjetividades e que podem ser caracterizadas como ferramentas dentro da sociedade de controle por sua capacidade de modular comportamentos, interessante à presente pesquisa, especialmente, a relação estabelecida com o consumo.

Nesse contexto, os jogos digitais possuem características singulares que potencializam sua influência nos imaginários, como a imersividade e a interação lúdica. Salen e Zimmerman (2012b) trazem a ideia da metacomunicação dentro do jogo: os jogos, no geral, incluindo os digitais, são carregados de representações e signos, mas que não se misturam com a realidade porque os participantes do jogo sabem que se trata de um momento lúdico, com regras distintas das cotidianas, trazendo-se novamente o conceito de Huizinga sobre círculo mágico.

Além disso, é comum que os jovens tenham os primeiros contatos com os *games* ainda na primeira infância. Dos 59 respondentes dos questionários, 32 relataram que começaram a jogar jogos eletrônicos entre seus 5 e 9 anos de idade, o que representa 54,2%. Outros 6 participantes começaram antes dos 5 anos. Logo, as memórias dos momentos com os videogames têm forte apelo emotivo, estando entre as primeiras lembranças.

Reforçando essa ideia, foram vários os relatos de que o início do jogo se deu por influência de pais, irmãos ou amigos. A participante 23, de 17 anos, diz que começou a jogar porque “fui na (SIC) influência dos meus amigos” (2023, n. p.). A participante 62, de 16 anos, relata:

Bom, na época que eu comecei a jogar, foi os jogos do Facebook 🤩 era um de pescaria q eu jogava com meu primo, e a Fazenda Feliz, q eu jogava com meus pais e uns outros familiares, ah eu comecei a jogar porque era um entretenimento legal que dê certo modo unia "todo mundo". (2023, n. p.).

Aqui, resta evidente a relação afetiva envolvendo a experiência de jogar da jovem quando salienta que era uma forma *legal* que servia como maneira de *reunir* a família. Isso é particularmente importante, já que as visões de mundo e atribuições de significados começam logo na primeira infância, estando bastante atreladas às figuras adultas de referência.

Outro aspecto importante que surgiu nas manifestações dos jovens, reafirmando a ideia do expressivo impacto das narrativas dos *games* nos imaginários deles, foi sobre a identificação pessoal dos jogadores com os avatares. Ao responder à pergunta fechada 4.6⁵⁰ sobre a forma de escolher os avatares para o jogo entre as opções I - habilidade e poderes; II – história do ou da personagem; III – aparência; IV – me identifico com o ou a personagem; e V – outros motivos, 13 participantes, ou seja, mais de um quinto, indicaram escolher por se identificarem.

O participante 3, de 17 anos, ao responder sobre seu personagem favorito, na questão 4.5⁵¹, discorre nestes termos:

Eu possuo diversos personagens favoritos em diversos jogos diferentes, porém o personagem que eu me mais me "identifico" atualmente é o Joker de Persona 5, tanto pelo fato dele ter uma personalidade bastante compatível com a minha quanto pelo apego emocional gigante que eu possuo por esse personagem. (2023, n. p.).

O adolescente ressalta que gosta de diversos personagens e opta por esclarecer que seu critério para desempate foi justamente a identificação e a semelhança entre sua personalidade e a do avatar escolhido no *game*. Além disso, salienta com muita intensidade o apego que tem por ele. O vínculo afetivo acaba por influenciar no consumo, tanto de produtos quanto de ideias. No caso deste participante, o mesmo informa que já comprou produtos relacionados a jogos e que assiste canais no *YouTube* e lives na *Twitch*, já que o “conteúdo consegue ser muito chamativo e bem interativo para mim.” (2023, n. p.).

Sua resposta à questão aberta 3.5⁵² explica a relação: jogos digitais x conteúdos midiáticos x consumo. Indagado sobre o porquê de realizar compras de *games* e dentro dos *games*, o participante 3 relata:

Eu faço essas compras tanto pela descrição do game quanto à gameplay e jogabilidade do mesmo. E os principais fatores que me fazem "incentivam" (SIC) a comprar determinados games são os vídeos de gameplays postadas (SIC) no YouTube de determinados games e até mesmo as lives de streamers que eu acompanho com frequência na Twitch, são fatores importantes na minha decisão de aderir ou não o(s) game(s). (2023, n. p.).

⁵⁰ 4.6 Como você faz a escolha dos avatares que você usa para jogar? (É possível marcar mais de uma resposta.).

⁵¹ 4.5 Você tem algum personagem favorito em algum videogame/jogo digital? Se sim, qual o personagem e de que jogo? Por que você gosta dele ou dela?

⁵² Por que você fez essas compras? Como você escolhe o que comprar?

Analisando os termos usados pelo jovem, como *gameplay* e jogabilidade, verifica-se que este tem intimidade, ou ao menos deseja parecer íntimo, do mundo dos jogos eletrônicos. Nota-se que, além de jogar, o participante relata assistir vídeos de jogos e acompanhar *lives* de *streamers* na Twitch⁵³, frisando que faz isso com frequência. O adolescente está inserido em uma variedade de atividades envolvendo os jogos eletrônicos e isso influencia seus padrões de consumo de compra.

Ocorre que o próprio ato de assistir vídeos e seguir influenciadores é também, em si mesma, uma forma de consumir. Consome-se o conteúdo e suas publicidades e gera-se engajamento para as plataformas e seus canais, o que impacta diretamente em seu faturamento econômico. Mas a fala do jovem deixa claro que esse segundo aspecto não é percebido dessa forma, mas sim como conteúdos de mídia que lhe trazem informação e que *influenciam* na *decisão* de compra.

A relação de afeto e de fã x ídolo como motivadora de aquisições também é encontrada em outras falas. A participante 35, de 16 anos, respondendo a mesma pergunta, 3.5, justifica a compra dizendo: “Pois era de algém (SIC) que gosto muito” (2023, n. p.). De forma semelhante, a participante 43, de 15 anos, traz seu relato:

Escolhi porque era um jogo que eu já estava querendo comprar a (SIC) muito tempo (desde 2021), sempre fui apaixonada na história e nos personagens que eu via por vídeos (SIC) do jogo, então quando surgiu a oportunidade e o desconto eu comprei. (2023, n. p.).

A motivação da jovem advém da relação emocional estabelecida entre ela, a *história* e os *personagens* que foram conhecidos e a cativaram através de outras mídias, da mesma forma como narrado pelo participante 3.

Pode-se verificar, também, que o consumo dentro dos jogos vai ser atrelado a características subjetivas, como diversão e qualidade de tempo de lazer. O participante 30, de 17 anos, traz uma mensagem bastante explícita ao responder que faz as compras: “Porque eu gosto de comprar. Jogar normalmente é sobre lazer, dar um tempo de diverção (SIC) para a mente, e fazer compras no jogo ajudam com isso, tornam o jogo mais divertido.”

⁵³ A Twitch (<https://www.twitch.tv/>) é uma plataforma de transmissão de vídeos, gravados ou ao vivo, muito utilizada pela comunidade *gamer*. Existem canais especializados em compartilhar conteúdos de jogos eletrônicos, alguns chegando aos milhões de seguidores. A qualquer hora do dia é possível encontrar transmissões de jogos em tempo real no qual os espectadores acompanham o andamento das partidas e participam de *chats* ao vivo comentando o que ocorre.

A pergunta seguinte, 3.6⁵⁴, tinha como objetivo complementar a análise sobre as razões pelas quais as juventudes realizam compras nos jogos digitais. Poderiam ser marcadas quantas respostas quisessem dentre seis opções. Abaixo, seguem as respostas ordenadas da mais a menos marcada, excluídas as respostas das 4 participantes que indicaram nunca ter jogado jogos eletrônicos:

Quadro 3 - Respostas à pergunta 3.6

| Opção | Nº de respostas | Percentual |
|--|-----------------|------------|
| Os jogos não vão se (SIC) interrompidos por propagandas se eu fizer compras com dinheiro real. | 32 | 54,2% |
| Os itens ou avatares ficam mais bonitos se eu fizer compras com dinheiro real; | 26 | 44,0% |
| Os jogos ficam mais fáceis se eu fizer compras com dinheiro real; | 18 | 30,5% |
| Eu só consigo passar de fase ou ganhar os jogos se eu fizer compras com dinheiro real; | 11 | 18,6% |
| Os jogos ficam mais divertidos se eu fizer compras com dinheiro real; | 10 | 16,9% |
| Eu posso jogar os jogos sem limite de tempo se eu fizer compras com dinheiro real; | 6 | 10,1% |

Fonte: elaborado pela autora, 2023.

As respostas acima corroboram a conclusão de que, de uma forma ou de outra, o consumo está imiscuído nos jogos digitais. Ou se compra ou se é obrigado a assistir à publicidade, pagando-se com atenção e tempo em lugar de dinheiro.

Em segundo lugar, aparece a estética dos personagens, que podem ser customizados conforme a vontade do jogador e sua disposição para realizar pagamentos. A compra de artefatos digitais dentro dos jogos, tais como armas, escudos e *skins* é uma fonte importante de rendimento das empresas de games, especialmente no que se refere às microtransações.

A terceira opção mais marcada, por praticamente um terço dos respondentes, diz respeito a tornar o jogo mais fácil. A quarta opção mais marcada é bastante semelhante, indicando jogos em que só será possível vencer se houver o pagamento. Jogos com essa característica são chamados de *pay to win*, ou seja, pague para ganhar. Nesses dois casos, é possível verificar em detalhe como os *games* podem atuar na modulação de comportamento ao influenciar a subjetividade dos jogadores. A associação que se faz é que é possível pagar para que os objetivos sejam alcançados com mais facilidade, ou mesmo que a única forma de ganhar é com pagamento.

Mas, como Deleuze afirmava, “[...] cabe a eles [os jovens] descobrir a que estão sendo levados a servir, assim como seus antecessores descobriram, não sem dor, a finalidade das

⁵⁴ 3.6 Quais das opções abaixo melhor descrevem sua opinião sobre a compra de itens dentro dos jogos? Considere compras com dinheiro real. (É possível marcar mais de uma resposta.).

disciplinas.” (2013, p. 230). E pela análise das falas dos participantes, percebe-se que o consumo dos jogos não é feito de forma totalmente acrítica.

O participante 34, de 17 anos, que relatou jogar com muita frequência (entre 4 e 6 vezes por semana), responde à questão 4.9⁵⁵, ao ser indagado sobre o lado ruim dos *games*:

Se viciar, fazendo com que você troque a sua vida real por jogos. Negligenciar (SIC) cuidados básicos para focar no jogo (geralmente quando ele é competitivo) e acabar entrando no materialismo (SIC), gastando em jogos que você nunca vai jogar ou em itens com preços abusivos que você não consegue parar de jogar. (2023, n. p.).

O jovem é outro a trazer a preocupação com o vício, mas vai além, ponderando sobre a possibilidade de que se substitua a vida real pela virtual. Além disso, critica não a compra em si, mas a abusividade de valores e o consumo irrefletido, em *jogos que você nunca vai jogar*, com a criação de desejos materialistas.

A participante 24, de 18 anos, que joga às vezes (pelo menos 1 vez por semana), responde que “você pode deixar de realizar tarefas diárias, ficar viciado, gastar dinheiro que nem tem e deixar os estudos de lado” (2023, n. p.). Novamente, surge a ideia de gasto desmedido e do jogo ocupando o tempo que deveria ser destinado a outras tarefas.

O escapismo da vida cotidiana gerada pelos *games* é percebido de forma paradoxal pelos jovens. A temática da *distração* e do *uso do tempo* foi recorrente, tanto na questão 4.9 quanto na 4.8⁵⁶, ambas de resposta não obrigatória e abertas, com o objetivo de permitir a expressão livre dos e das participantes.

A participante 43, de 15 anos, indica como lado bom dos *games*: “Você acaba conhecendo histórias incríveis, personagens muito legais e acha um ótimo jeito de matar o tédio.” (2023, n. p.); e como lado ruim: “O vício, as vezes você fica tanto no jogo que não percebe o tempo passar” (2023, n. p.). De um lado, se *mata o tédio*, mas, de outro, o tempo na atividade pode passar de forma tão despercebida que o uso se torna exagerado, um *vício*.

Com 15 anos, participante 51, que se identifica como de gênero não binário, fala em “matar o tédio da adolescência” como ponto positivo, enquanto o participante 34, de 17 anos, crê que os jogos possam “[...] te abrir pra (SIC) outras culturas, te fazer esquecer dos problemas da sua vida por um tempo, te abrir pra outras experiências da vida que são retratadas nos jogos e aprender outras coisas no geral” (2023, n. p.).

Em ambas as falas a imersividade dos jogos digitais e sua capacidade de mudar a percepção da passagem de tempo são vistas como alívio ao *tédio* ou como forma de

⁵⁵ 4.9 Qual o lado **ruim** de jogar videogames/jogos digitais?

⁵⁶ 4.8 Qual o lado **bom** de jogar videogames/jogos digitais?

enfrentamento dos problemas que podem ser *esquecidos por um tempo*. Verifica-se que é recorrente aos e às jovens participantes o desejo de distração e de passar o tempo, e, simultaneamente, o de estar perdendo tempo. Isso se coaduna com a ideia de Deleuze (2013) de atividades que são contínuas, inacabadas e inacabáveis, e também com as interpretações sobre a cibercultura.

Embora não seja matéria de análise da presente pesquisa, é necessário que se saliente as várias menções a sofrimento psíquico surgidas, que inclusive podem ensejar estudos próprios. Houve menções a *problemas, estresse, dificuldades, sensação de solidão*, entre outros, abrandados pela *distração* dos jogos e pelo suporte de *amigos e comunidades* encontrados nestes.

Um último tópico a ser tratado diz respeito à opinião sobre a regulamentação de acesso aos jogos, conforme indagado na questão 5.5⁵⁷. Espelhando os resultados encontrados nas perguntas fechadas, nos quais, em geral, havia bastante divisão de opiniões, aqui também foram trazidas percepções variadas.

Houve aqueles que entendem que a responsabilidade por monitorar os jogos acessados fosse exclusividade dos pais e responsáveis, como no caso do participante 1, de 17 anos, que diz que “[...] quem deveria ficar de olho no que os menores de idade fazem nos jogos é (SIC) os pais, não deveria ser necessário uma regulamentação.” (2023, n. p.).

Outros participantes acreditam que deva haver algum tipo de regulamentação para auxiliar o controle familiar ou para casos em que os responsáveis não dão a devida atenção à questão.

De forma muito recorrente, surgindo em 21 falas, foi trazida preocupação quanto ao conteúdo dos *games* com temáticas envolvendo violência e sexo. Em várias destas falas esse seria o critério a definir quais jogos poderiam ou não ser acessados por menores de idade, muitas vezes, indicando-se expressamente *crianças* como o grupo vulnerável a ser resguardado.

O participante 21, de 18 anos, acredita que “[...] para compras sim, porém para os jogos em si não, pois se for considerar os conteúdos cabe aos pais regular, e as compras devem ser dever do Estado” (2023, n. p.). Ele faz uma divisão entre a decisão particular de cada entidade familiar sobre os conteúdos a serem consumidos, mas entende que a realização das compras em jogos por menores de 18 anos é tema a ser tratado na esfera estatal, havendo interesse público.

A participante 23, de 17 anos, entende que “a maioria dos menores de 18, (SIC) não conseguem guardar o dinheiro e acabam gastando e se arrependendo depois” (2023, n. p.) e a

⁵⁷ 5.5 Você acredita que devem ser feitas leis para regulamentar o acesso a videogames/jogos digitais para menores de 18 anos? Por que sim ou por que não?

participante 32, de 15 anos, salienta que “em alguns jogos podem ter compras que as vezes não são autotizadas (SIC) pelos responsáveis ou até conteúdos não apropriados” (2023, n. p.).

É possível concluir, assim, que os jovens trazem em suas falas vários pontos que também são salientados pela teoria, como o caráter multifacetado dos jogos digitais, que têm aspectos complexos, trazendo benefícios e malefícios. Ainda, há a recorrência de termos como vício, distração, perda de tempo, o que denota um discurso razoavelmente uniforme do grupo. Por fim, os próprios jovens entendem que certos conteúdos não devem ser destinados de forma livre a qualquer público, seja em razão de seus conteúdos, seja pela possibilidade de gerar comportamentos de consumo prejudiciais, como gastos impulsivos.

5 CONCLUSÃO

A dissertação abordou dois temas caros à pesquisadora: a proteção jurídica das juventudes e as relações de consumo no contexto das mídias digitais. Ainda, durante as disciplinas do curso de mestrado foram estudados diversos autores da sociologia jurídica e suas teorias quanto à sociedade. Dentre eles, as ideias de Gilles Deleuze sobre a estruturação de uma sociedade de controle se destacaram ao tratar do papel das novas tecnologias, da publicidade, da migração do controle dos corpos para a influência das mentalidades, da coleta e processamento de dados, entre outras já tratadas. Sendo assim, a perspectiva de Deleuze foi a eleita para investigar o tema.

Quanto aos jogos digitais, os mesmos se destacaram como objeto de estudo considerando seu grande apelo com o público infantojuvenil, sua relevância econômica e cultural e sua atuação criando narrativas e mundos ficcionais, configurando-se como espécie de ferramenta de modulação comportamental.

Com relação à regulamentação dos *games* já existiam trabalhos teóricos analisando a incidência da legislação de proteção do público infantil e adolescente, bem como dos jogadores enquanto consumidores de jogos, entretanto, não havia muitos trabalhos coletando dados empíricos sobre os fenômenos. Assim, definiu-se a metodologia da pesquisa para que os próprios jovens fossem ouvidos em suas perspectivas sobre a regulação, o consumo e a relação de jogos digitais e comportamento.

Para realização da dissertação, foi de grande importância a construção de base teórica jurídica e sociológica obtida nas disciplinas do programa de pós-graduação, especialmente nos estudos sobre a sociedade de consumo, teorias sociais, gênero e metodologias de pesquisa; essa última de grande valia para a concretização da coleta de dados através dos questionários e de sua posterior interpretação por meio da análise de discurso.

Durante o percurso da pesquisa foram necessários ajustes e adequações no projeto, notadamente pela troca de orientação determinada pela instituição e pela diminuta adesão dos jovens convidados a participar do estudo na primeira escola, na qual houve o convite para 180 estudantes com participação de tão somente 4. Em razão disso, mais escolas tiveram de ser incluídas para que se pudesse ter material suficiente.

A análise qualitativa das informações foi feita por meio da AD desenvolvida por Michel Pêcheux já que a mesma pretende compreender as manifestações considerando o que é dito, bem como o que se escolhe não dizer. Além disso, considera as características do emissor do discurso, tendo em mente o contexto no qual se insere, sabendo que a subjetividade, por mais

que seja um processo particular e único, é permeado pelas ideias, símbolos e representações da sociedade que cerca cada indivíduo, em consonância justamente com a construção feita por Gilles Deleuze sobre a sociedade de controle.

Com a busca de outras instituições de ensino, foi possível convidar 407 jovens, matriculados entre o 9º ano do ensino fundamental e o 3º ano do ensino médio, sendo que 63 participantes responderam ao questionário. A análise dos dados se inicia, portanto, pela eloquente falta de engajamento na pesquisa. Já se esperava que um número considerável de jovens convidados optasse por não responder ao questionário, seja pela burocrática anuência que dependia de coleta de termo de consentimento dos mesmos e dos responsáveis, seja pela falta de interesse na pesquisa. Mesmo assim, a participação de apenas 2% dos alunos na primeira escola surpreende e pode ser explicada, além das hipóteses acima aventadas, também pela descrença dos jovens na mudança social por meio de sua participação, como explicitado em algumas manifestações.

A escolha de se estruturar o questionário em perguntas abertas e fechadas se deu para que houvesse a oportunidade de vislumbrar o grupo de participantes como um todo e, ainda, suas impressões particulares. Houve a divisão das perguntas conforme suas temáticas, com primeiro segmento visando identificar as características dos respondentes quanto a idade, identificação de gênero, de raça e indicativo de classe social. A maior participação foi de jovens meninas o que pode indicar alguma questão relacionada ao papel social de gênero ao aderirem em maior número por desejo de ajudar a pesquisadora, por terem se identificado com a mesma ou por desejarem atender ao pedido de participação realizado pelas professoras e professores. De toda forma, esse é um dado encontrado que poderia ensejar outros estudos.

A segunda parte das perguntas pretendeu compreender em linhas gerais o comportamento dos participantes com os jogos digitais, questionando sobre frequência e tempo de jogo, *games* favoritos, idade em que começou a jogar, razões para isso e quais conteúdos de mídia correlatos consumiam. Verificou-se que quase 40% das e dos participantes relatavam passar mais de 1 hora jogando e mais de 25% diziam já ter ultrapassado 8 horas de uma só vez.

Quanto à frequência do uso de jogos, parcela relevante de participantes informou que o faz diária ou quase diariamente. Como visto, o tempo de tela e o uso exagerado de *games* tem relação com problemas de saúde como vício em jogos e vem chamando atenção de organizações de saúde e de proteção à infância e adolescência.

Outro achado na análise das respostas foi a existência de dois grupos com características distintas: uma parte dos participantes joga esporadicamente e por menos tempo, engajando-se menos em conteúdos de mídia sobre o tema e, na maior parte das vezes, não tendo jogos

prediletos; já a outra parcela era formada por jovens que passavam longos períodos de tempo na atividade e relatavam com detalhes os jogos, personagens, histórias e conteúdos favoritos.

A terceira parte das questões era focada no comportamento de consumo, questionando sobre a realização de compras, os valores gastos, os produtos comprados, a necessidade de identificação e comprovação de idade, dentre outras informações. Foi possível constatar que mais de um terço dos jovens não precisou comprovar nem sua identidade nem sua idade, o que, como visto, gera discussões inclusive quanto à própria validade do negócio jurídico. Ainda, verificou-se, como esperado pela construção da teoria, que boa parte do consumo nos jogos se insere nas chamadas microtransações, com várias compras com baixos valores.

Essa parte das perguntas também indica a influência dos jogos eletrônicos na construção do imaginário dos jovens, criando relações entre as ideias de *comprar* e de *vencer*; tornando mais fácil e mais divertidos os jogos quando se paga. Outro aspecto relevante foram os relatos de afetividade dos jovens, especialmente daqueles que passam longos períodos nos jogos, com as histórias e personagens dos *games*. Tais afetos são utilizados de forma comercial pela indústria já que as mesmas sabem que indivíduos emocionalmente ligados a certas figuras públicas, ou a certos personagens, tendem a gastar dinheiro adquirindo produtos relacionados – como inclusive trazido em vários relatos.

Não se trata de criticar o ato de jogar ou os *hobbies* das juventudes contemporâneas, ou mesmo de fazer pouco caso de seus sentimentos relacionados aos jogos, mesmo porque a relação de fã e ídolo não é exclusividade dos *games*, sendo compartilhada por diversos outros produtos culturais como cinema, música e literatura. O que se analisa é como os jogos eletrônicos se utilizam disso para estruturar seus modelos de negócio, utilizando-se de técnicas como as *loot boxes*, que trazem problemas de saúde aos jogadores. Além disso, como visto, a capacidade dos *games* de gerar imersão e de criar mundos fictícios incrementa seus efeitos, e por isso merece atenção diferenciada.

Além do vínculo emotivo, um outro discurso trazido de forma recorrente pelos jovens foi relacionado ao tempo. De forma paradoxal, os jogos são usados para *passar tempo* e *matar o tédio* e, ao mesmo tempo, geram a sensação de *perder tempo*. O que não parece ser percebido pelos respondentes é como na sociedade atual, o tempo, a atenção e os dados pessoais têm valor econômico. Muitas vezes os *games*, as redes sociais e as páginas de influenciadores digitais são construídas justamente para atrair atenção pelo maior tempo possível e, para tanto, a sensação deverá ser de que o tempo não passa. O pagamento de muitos dos jogos não é feito com dinheiro, mas sim, com a atenção e tempo dispendidos, e também como público-alvo das publicidades.

Assim, embora os jovens não tragam expressamente a conclusão acima, reconhecem a relação imbricada entre os jogos, o tempo gasto e a atenção dirigida aos mesmos. Na quarta parte das perguntas as questões tratam de outras repercussões dos *games* no comportamento, indagando os e as participantes sobre a escolha de avatares, sobre as comunidades *gamers*, sobre atividades que deixam de fazer para seguir jogando, etc. Aqui também surge outra preocupação recorrente dos jovens, havendo várias menções ao vício em jogos, o que encontra respaldo nos autores trazidos na pesquisa bibliográfica já que, de fato, existem correlações entre o uso excessivo de *games*, as caixas de recompensas e vício.

Mas, da mesma forma como a literatura sobre o tema ressalta que os videogames em si não são prejudiciais, indicando aspectos positivos de seu uso, os jovens também defendem o uso dos *games* relatando sua percepção de que os mesmos representam fonte de diversão, reforçam laços de amizade, constroem comunidades acolhedoras, aliviam o estresse e aumentam a capacidade de resolução de problemas.

Já a última parte do questionário pretendeu verificar a opinião das e dos participantes quanto à regulação dos jogos eletrônicos. Especialmente dentre o grupo de jogadores frequentes, houve opiniões diversificadas, com discursos que defendem os pais devem ser o responsáveis por seus filhos. Outros entendem que o consumo por menores de idades precisa de um controle estatal já que a proteção das juventudes não é tarefa exclusiva dos responsáveis legais, sendo compartilhada com o poder público – o que está mais próximo à legislação brasileira.

Percebe-se um maior consenso com relação ao acesso irrestrito aos jogos por menores de idade considerando seu conteúdo, especialmente quando os jovens se colocam em posição de protetores, tentando resguardar os mais novos de eventuais conteúdos impróprios. Nesse caso, há uma espécie de consenso quanto à necessidade de regulamentação. Ou seja, embora exista um grupo menor de jovens que atribui a salvaguarda da juventude aos genitores/familiares, a maior parte enxerga que tal responsabilidade deve ser dividida com o poder público. E os próprios jovens assumem um lugar de cuidado aos mais novos, reconhecendo implicitamente que cabe, também, à sociedade, esse papel.

Pela análise dos dados coletados em cotejo com a pesquisa bibliográfica, é possível concluir que as características da sociedade de controle como descritas por Deleuze estão bastante presentes no âmbito dos jogos eletrônicos. A *gamificação* em si é um reflexo de uma lógica empresarial e competitiva. O papel cultural dos jogos é ressaltado tanto pela literatura quanto pelo discurso dos e das jovens ouvidas, possuindo influência na construção de suas subjetividades. Ainda, há vários pontos que indicam o desrespeito da indústria de jogos

eletrônicos tanto com relação à condição especial dos jovens como pessoas em desenvolvimento quanto como consumidores, com a própria juventude criticando o consumo irrefletido e impulsivo que é incentivado dentro dos *games*. Conclui-se, portanto, que o direito brasileiro não possui, atualmente, ferramentas regulatórias capazes de proteger as juventudes quanto à modulação de comportamento gerada pelos jogos digitais.

Por fim, a pesquisa indica a existência de várias questões que merecem aprofundamento, especialmente com relação a saúde mental das juventudes. Ainda, verifica-se a relevância dos jogos eletrônicos como tema de pesquisa tanto sociológico como jurídico, podendo embasar estudos sob diversos vieses, como papel de gênero, reprodução de discursos discriminatórios e de ódio, relações interpessoais das juventudes, dentre outros.

6 REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de. et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**. São Paulo: [s.n.], v. 30, n. 2, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbp/a/T8y3pYpXy7wWj9v6DRdRxfR/?lang=pt#>. Acesso em: 06 nov. 2022.

ADOLESCENT health. **World Health Organization**, c2023. Disponível em: https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1. Acesso em: 07 jan. 2023.

ALBUQUERQUE, Rafael Marques de; KERN, Caroline. Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância. **Educação Temática Digital**, [S.l.], v. 21, n. 3, p. 662-673, 2019.

ANDRÉ, Frida et. al. Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – prevalence and associated characteristics. **Addictive Behaviors Reports**, Firenze, v. 12, 2020, 100324, 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352853220301395>. Acesso em: 07 nov. 2023.

ARAIN, Mariam et al. **Maturation on the adolescent brain**. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, Londres, v. 9, p. 449-461, 2013.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Tradução de Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

ARNETT, Jeffrey Jensen. Emerging Adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. **American Psychologist**, Washington: American Psychological Association, v. 55, n. 5, p. 469-480, 2000.

BARBER, Benjamin R. **Consumido**. Tradução de Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Record, 2009.

BELLI, Simone e LÓPEZ, Cristian. **Breve historia de los videojuegos**. Athenea Digital, Barcelona, n. 14, 159-179, 2008.

BIERNATH, André. **Como uso excessivo de celular impacta cérebro da criança**. BBC News. [S. l.], 24 de março de 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-60853962>. Acesso em 30 nov. 2023.

BOELLSTORFF, Tom. A ludicous discipline? Ethnography and game studies. **Games and Culture: a journal of interactive media**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 29-35, jan. 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/240285988_A_Ludicrous_Discipline_Ethnography_and_Game_Studies. Acesso em: 24 jul. 2022.

BOGARD, William. Deleuze and Machines. A Politics of technology?. In: POSTER, Mark e SAVAT, David (Eds.). **Deleuze and new technology**, Edinburgh: Edinburgh University, 2009.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 16 nov. 2023.

_____. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Tabela 9605** – População residente, por cor ou raça, nos Censos Demográficos, 2023. Disponível em: <https://sidra.ibge.gov.br/Tabela/9605#resultado>. Acesso em 28 jan 2024.

_____. **Lei Federal nº 3.071**, de 01 de janeiro de 1916. Código Civil dos Estados Unidos do Brasil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/13071.htm. Acesso em: 28 out. 2023.

_____. **Lei Federal 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/18069.htm. Acesso em: 16 nov. 2022.

_____. **Lei Federal nº 8.078**, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm. Acesso em: 16 nov. 2022.

_____. **Lei Federal nº 10.406**, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em: 28 out. 2023.

_____. **Lei Federal nº 11.274**, de 06 de janeiro de 2006. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/111274.htm. Acesso em 07 nov. 2023.

_____. **Lei Federal nº 12.852**, de 05 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: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/112852.htm. Acesso em: 29 out. 2023.

_____. **Lei Federal nº 13.709**, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm. Acesso em: 22 fev. 2023.

_____. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Portaria do Ministro nº 502**, de 23 de novembro de 2022. Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/legislacao/arquivos-diversos/Portaria502SEI.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2023.

_____. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 2.628**, de 18 de outubro de 2022. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154901>. Acesso em: 18 nov. 2023.

BRUNO, Fernanda Glória, BENTES, Anna Carolina Franco e FALTAY, Paulo. Economia psíquica dos algoritmos e laboratório de plataforma: mercado, ciência e modulação do comportamento. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 26, n. 3, 1-21, 2019. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/33095>. Acesso em: 15 jul. 2022.

BUIJSMAN, Michiel. The Last of Us reached the top 50 in Daily Active Users (DAU) when the HBO adaptation debuted – Here’s what that means for transmedia strategies. **Newzoo**, Amsterdã, 26 jan. 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/the-last-of-us-tv-show-boosts-the-games-performance#:~:text=The%20Last%20of%20Us%20reached%20the%20top%2050%20DAU%20when%20it%20debuted&text=After%20two%20days%2C%20viewership%20had,from%20the%20video%20game%20world>. Acesso em: 30 out. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. A máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Rev. Trad. Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis: Vozes, 2017, p. 28

CALLEJA, Gordon; CALLUS, Ivan. Game studies. In: CLARKE, Bruce; ROSSINI, Manuela (Eds.). **The Routledge Companion to Literature and Science**, Nova Iorque: Routledge, 2011.

CARA, D. et al. **O extremismo de direita entre adolescentes e jovens no Brasil**: ataques às escolas e alternativas para ação governamental. São Paulo: S.I., 2022. Disponível em: https://media.campanha.org.br/acervo/documentos/Relatorio_ExtremismoDeDireitaAtaquesEscolasAlternativasParaAcaoGovernamental_RelatorioTransicao_2022_12_11.pdf. Acesso em: 13 nov. 2023.

CAREGNATO, Rita Catalina Aquino e MUTTI, Regina. Pesquisa qualitativa: Análise de discurso versus análise de conteúdo. **Texto Contexto Enferm**, Florianópolis, p. 679-684, outubro, 2016.

CARLOS, Paula Pinhal de. **“Sou para casar” ou “pego, mas não me apego”?**: práticas afetivas e representações de jovens sobre amor, sexualidade e conjugalidade. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

CARTA de Blumenau. **XI Agendas de Direito Civil Constitucional**. Blumenau, 08 a 10 set. 2022. Disponível em: https://agendasdcc.com.br/index.php/memoria_2022/. Acesso em: 24 fev. 2023.

CASEY, Betty Jo e CAUDLE, Kristina. The teenage brain: self control. **Current directions in psychological science**, [S.l.], v. 22, n. 2, p. 82-87, 2013.

CASSEL, Justine e JENKINS, Henry. Chess For Girls? Feminism and Computer Games. In: **From Barbie to Mortal Kombat**: gender and computer games. Cambridge: MIT Press, p. 2-45, 1998.

CATALAN, Marcos Jorge. O crédito consignado no Brasil: decifra-me ou te devoro. **Revista de Direito do Consumidor**, São Paulo, v. 22, n. 87, p. 125-148, 2013, p. 127.

CERQUEIRA-SANTOS, Elder; MELO NETO, Othon Cardoso de e KOLLER, Sílvia H. Adolescentes e adolescências. In: HABIGZANG, Luísa F.; DINIZ, Eva; KOLLER, Sílvia Helena (Org.). **Trabalhando com adolescentes: teoria e intervenção psicológica**. Porto Alegre: Artmed, 2014.

CIBULSKI, Alex Dean. Enclosures at play: surveillance in the code and culture of videogames. **Surveillance & Society**, [S. l.], v. 12, n. 3, p. 427-432, 2014. Disponível em: <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/surveillance-and-society/issue/view/Games>. Acesso em: 13 set. 2023.

COMITÊ DOS DIREITOS DA CRIANÇA. Organização das Nações Unidas. **Comentário geral n. 25 sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital**. Traduzido por Instituto Alana. 2021. Disponível em: <https://alana.org.br/wp-content/uploads/2022/04/CG-25.pdf>. Acesso em 01 dez. 2023.

CONSALVO, Mia. The future of game studies. In: VALDIVIA, Angharad. **The International Encyclopedia of Media Studies**. Wiley, v. 6, p. 1-23, 2014.

COTÉ, James. The Mead-Freeman controversy in review. **Journal of Youth and Adolescence**, [S.l.]: Springer, v. 29, n. 5, p. 525-538, 2000.

COVALESKI, Rogério Luiz e MOZDZENSKI, Leonardo Pinheiro. Vem ser feliz: estratégias de controle e manipulação discursiva das emoções nos domínios publicitário e corporativo. **Comunicação Mídia e Consumo**, [S. l.], v. 17, n. 50, p. 489-520, 2020. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/2208>. Acesso em 22 out. 2023.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Trad. Railton Sousa Guedes. [S. l.]: Projeto Periferia, 2003.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Trad. Peter Pál Pelbart. 3 ed. São Paulo: 34, 2013, p. 219-226.

DENSA, Roberta e FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. Microtransações no mercado de jogos eletrônicos: algumas breves notas. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado, FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura e DENSA, Roberta (Coords.). **Infância, Adolescência e Tecnologia: o estatuto da criança e do adolescente na sociedade da informação**. Indaiatuba: Foco, 2022, p. 525-539.

DENSA, Roberta. Publicidade infantil: fundamentos e critérios para definição dos limites da atuação do estado. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima e MAGALHÃES, Lucia Ancona Lopez de (Org.). **Direito do Consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade**. Rio de Janeiro: Forense, 2021.

DONOVAN, Tristan. **Replay: the history of video games**. Lewes: Yellow ant, 2010.

DUMONTHEIL, Iroise. Adolescent brain development. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, [S.l.], v. 10, p. 39-44, 2016.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **Essential facts about the video game industry**. Washington: ESA, 2022.

FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura e DIRSCHERL, Fernanda Pantaleão. Proteção de dados de crianças e adolescentes em redes sociais: uma leitura do artigo 14 da LGPD para além do mero controle parental. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado, FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura e DENSA, Roberta (coords.). **Infância, Adolescência e Tecnologia: o estatuto da criança e do adolescente na sociedade da informação**. Indaiatuba: Foco, 2022, p. 347-360.

FERREIRA, Berta Weil. **Adolescência: Teoria e pesquisa**. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 1984.

FOUCAULT, Michael. **Vigiar e punir: a história da violência nas prisões**. Trad. Raquel Ramallete. 38 ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

GALVÁN, Adriana. The Teenage Brain: Sensitivity to Rewards. **Current Directions in Psychological Science**, [S.l.], v. 22, n. 2, p. 88-93, 2013.

GROPPO, Luís Antônio. **Juventudes: sociologia, cultura e movimentos**. Joinville: Clube de Escritores, 2016.

GROPPO, Luís Antônio. **Juventudes: sociologia, cultura e movimentos**. Joinville: Clube de Escritores, 2016.

HAZEN, Eric, SCHLOZMAN, Steven e BERESIN, Eugene. Adolescent psychological development: a review. **Pediatrics in Review**, [S.l.]: American Academy of Pediatrics, v. 29, n. 5, p. 161-167, 2008.

HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. Trad. André de Godoy Vieira. São Leopoldo: Unisinos, 2014.

HOGWARTS Legacy alcança Elden Ring com 12 milhões de cópias em duas semanas. Folha de São Paulo. São Paulo, 24 fev. 2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2023/02/hogwarts-legacy-jogo-do-universo-de-harry-potter-ja-vendeu-12-milhoes-de-copias-em-duas-semanas.ghtml>. Acesso em 24 set. 2023.

HUI, Yuk. Modulation after control. **New Formations**, Londres, n. 84-85, p. 74-91, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/18164779/Modulation_after_Control. Acesso em: 24 jul. 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. Rev. trad. Newton Cunha. 9. ed. rev. atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JUUL, Jesper. **Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

KITCHIN, Rob. Thinking critically about and researching algorithms. **Information, communication & society**, Londres, v. 20, n. 1, p. 14-29, 2017. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2016.1154087>. Acesso em: 05 ago. 2022.

LARA, Caio Augusto Souza e MONTEIRO, Wilson de Freitas. *Advergames: desafios e perspectivas no contexto dos direitos das crianças e dos adolescentes*. In: TEIXEIRA, Ana

Carolina Brochado, FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura e DENSA, Roberta (Coords.). **Infância, Adolescência e Tecnologia: o estatuto da criança e do adolescente na sociedade da informação**. Indaiatuba: Foco, 2022, p. 493-503.

LATHAM, Katherine. **The microchip implants that let you pay with you hand**. BBC News. [s.l.] 11 abr. 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/business-61008730>. Acesso em 24 set. 2023.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

LIAO, Shannon. Why the US military's engagement with Gen Z on Twitch is increasingly under scrutiny. **CNN Business**, [S.l.], 16 ago. 2020. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2020/08/16/tech/twitch-military-recruitment-aoc/index.html>. Acesso em: 10 nov. 2023.

MACHADO, Débora. A modulação de comportamentos nas plataformas de mídias sociais. In: SOUZA, Joyce, AVELINO, Rodolfo e SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (Coords.). **Sociedade de controle: manipulação e modulação das redes digitais**. São Paulo: Hedra, 2019. Disponível em: https://www.academia.edu/39637319/A_modula%C3%A7%C3%A3o_de_comportamento_na_s_plataformas_de_m%C3%ADdias_sociais. Acesso em: 30 out. 2023.

MARQUES, Claudia Lima. 30 anos de Código de Defesa do Consumidor: Revisando a teoria geral dos serviços com base no CDC em tempos digitais. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima e MAGALHÃES, Lucia Ancona Lopez de (Org.). **Direito do Consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade**. Rio de Janeiro: Forense, 2021.

MARQUES, Claudia Lima; MENDES, Laura Schertel e BERGSTEIN, Laís. *Dark Patterns* e padrões comerciais escusos. **Revista de Direito do Consumidor**, São Paulo, v. 145, p. 295-316, 2023.

MATTEI, Shanti Escalante-de. **The internet gave rise to the modern multiverse movie**. Wired. [S. l.] 9 maio 2022. Disponível em: <https://www.wired.com/story/internet-multiverse-movies/>. Acesso em 12 out. 2023.

MÄYRÄ, Frans. A moment in the life of a generation. (Why game studies now?). **Games and Culture: a journal of interactive media**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 29-35, jan. 2006.

MELLO, Leonardo Tozarini e SODRÉ, Marcelo Gomes. O consumo no mundo infantojuvenil e a publicidade indireta nos meios digitais. **Revista de Direito do Consumidor**. São Paulo: ED. RT, vol. 136, p. 145-163, 2021.

MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL. **MPF apura se Google e Meta violaram direitos dos usuários em investida contra PL de regulação das plataformas**. MPF, direitos do cidadão, São Paulo, 2 maio 2022. Disponível em: <https://www.mpf.mp.br/sp/sala-de-imprensa/noticias->

sp/mpf-apura-se-google-e-meta-violaram-direitos-dos-usuarios-em-investida-contra-pl-de-regulacao-das-plataformas. Acesso em 07 nov. 2023.

MIRANDA, Valter et. al. Insatisfação corporal, nível de atividade física e comportamento sedentário em adolescentes do sexo feminino. **Revista Paulista de Pediatria**, São Paulo, v. 36, n. 8, p. 482-490, 2018.

NARUHODO. # 359 recompensas pagas ou *loot boxes* em jogos *online* são perigosos. [Locução de]: Ken Fujioka e Altay de Souza. [S.l.]: B9, 07 nov. 2022. Podcast. Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/naruhodo/naruhodo-359-recompensas-pagas-ou-loot-boxes-em-jogos-online-sao-perigosos/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

NEWZOO. **Key insights into Brazilian Gamers**. [S.l.]: Newzoo, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>. Acesso em: 07 nov. 2023.

_____. **Global Games Market Report: Free Version**. [S.l.]: Newzoo, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 06 nov. 2023.

NUNES, Dierle. **Virada tecnológica no direito**: Alguns impactos da inteligência artificial na compreensão e mudança no sistema jurídico, 01 jun. 2023. Apresentado no IV Congresso Internacional Direito e Inteligência Artificial. SKEMA BUSINESS SCHOOL BRASIL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hbuSUlofIOE>. Acesso em 03 out. 2023.

OLIVEIRA, Ludmila Junqueira Duarte e STANCIOLI, Brunello Souza. **Nudge e informação**: a tomada de decisão e o “homem médio”. *Revista Direito GV*, São Paulo, v. 17, n. 1, e2114, 2021.

O QUE é um computador quântico. **MIT Technology Review**. [S.l.] 2 ago. 2020. Disponível em: <https://mittechreview.com.br/o-que-e-um-computador-quantico/>. Acesso em 12 out. 2023.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Convenção sobre os Direitos da Criança**, 20 de novembro de 1989. Ratificada pelo Brasil em 24 de setembro de 1990, UNICEF. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>. Acesso em: 16 nov. 2023.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Addictive behaviours**: gaming disorder. Questions and answers. [S.l.]: 22 out. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder#:~:text=Gaming%20disorder%20is%20defined%20in%20the%20extent%20that%20gaming%20takes>. Acesso em: 06 nov. 2023.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Análise de Discurso**: princípios e procedimentos. 13. ed. Campinas: Pontes-SP, 2020.

_____. A Análise de discurso em suas diferentes tradições intelectuais: o Brasil. In: **Anais do 10 Seminário de Estudos em Análise de Discurso**; 2003, nov. 10-13, Porto Alegre, UFRGS, 2003. Disponível em: <https://www.discursosead.com.br/conferencias-i-sead>. Acesso em: 08 nov. 2023.

PAIS, José Machado. A construção sociológica da juventude – alguns contributos. **Análise Social**, Lisboa, v. 25, p. 139-165, 1990. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/282670420_A_Construcao_Sociologica_da_Juventude_-_alguns_contributos. Acesso em: 05 nov. 2023.

PÊCHEUX, Michel. Semântica e Discurso: uma crítica à afirmação do óbvio. Trad. de Eni Pulcinelli Orlandi, Lourenço Chacon Jurado Filho, Manoel Luiz Gonçalves Corrêa e Silvana Mabel Serrani. Campinas: Editora da UNICAMP, 1995.

PEREIRA JÚNIOR, Antonio Jorge e MORAU, Caio. Práticas abusivas nos jogos eletrônicos como obstáculo à proteção integral de crianças e adolescentes: o caso das *loot boxes*. In: TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado, FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura e DENSA, Roberta (Coords.). **Infância, Adolescência e Tecnologia: o estatuto da criança e do adolescente na sociedade da informação**. Indaiatuba: Foco, 2022, p. 505-524.

PESQUISA GAME BRASIL. **10ª edição gratuita**. São Paulo: Go Gamers. 2013-. 2023. Disponível em: https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2023-painel-gratuito-pgb10-anos?_gl=1*kni3t0*_ga*MTE5MDY0MzA1OS4xNjk5MjQwMjIy*_ga_RFEK9N8LH4*MTY5OTMyMjE4Ni4yLjAuMTY5OTMyMjE4Ni42MC4wLjA. Acesso em: 06 nov. 2023.

PGL Major Antwerp 2022: jogo da Imperial é o mais assistido da 1ª fase. **GE**, Esports, São Paulo, 13 maio 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/05/13/pgl-major-antwerp-2022-jogo-da-imperial-e-o-mais-assistido-da-1a-fase.ghtml>. Acesso em: 05 nov. 2023.

PLANELLS DE LA MAZA, Antonio Jospe. La emergencia de los game studies como disciplina própria: investigando el videojuego desde las metodologías de la comunicación. **Historia y Comunicación Social**, Madrid, v. 18, p. 519-528, out. 2013. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/43985>. Acesso em: 31 out. 2023.

POSTER, Mark. Afterword. In: POSTER, Mark e SAVAT, David (Eds.). **Deleuze and new technology**, Edinburgh: Edinburgh University, 2009.

POSSA, Júlia. **AGU se junta a entidades para proibir prática de “loot boxes” nos games**. UOL, tecnologia. [S.l.], 15 de maio de 2023. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/agu-se-junta-a-entidades-para-proibir-pratica-de-loot-boxes-nos-games>. Acesso em: 23 nov. 2023.

REGUILLO, Rossana. Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. **Revista Brasileira de Educação**. [S.l.], n. 23, p. 103-118, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/ws3yrDqQvbm7P4pgdNpXwHb/?lang=es#>. Acesso em 04 nov. 2023.

RIO GRANDE DO SUL. **Lei Estadual 12.698**, de 04 de maio de 2007. Dispõe sobre a proteção da saúde dos consumidores nos estabelecimentos comerciais que ofertam a locação e o respectivo acesso a jogos de computador em rede local, conhecidos como “LAN house” – “Local Area Network” -, e seus correlatos, e dá outras providências. Disponível em: https://ww3.al.rs.gov.br/legis/M010/M0100099.asp?Hid_Tipo=TEXTO&Hid_TodasNormas=50634&hTexto=&Hid_IDNorma=50634. Acesso em 17 nov. 2023.

RODRIGUES, Gustavo Alarcon; MARCHETTO, Patrícia Borba. Controle e vigilância na Internet: técnica computacional como mecanismo de engendramento de poder. **Revista Eletrônica Direito e Sociedade**, Canoas, v. 9, n. 1, p. 117-129, 2021. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/redes/article/view/6534>. Acesso em: 31 out. 2023.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos: principais conceitos: vol 1**. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. **Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos: interação lúdica: vol 3**. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTANA, Maria Luzia da Silva e PURIFICAÇÃO, Marcelo Máximo. Adolescência, educação e cultura consumista no documentário “Pro dia nascer feliz”. **Conhecimento e diversidade**, Niterói, v. 10, n. 21, p. 84-95, 2018. Disponível em: https://revistas3.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/3551. Acesso em 28 out. 2023.

SANT’ANNA, Adriana, PEREIRA, Dirce do Nascimento e CONSALTER, Zilda Mara. A cooptação dos consumidores pós-modernos e seus matizes: uma digressão sobre as ingerências no processo decisório do consumo (in)consciente. **Revista de Direito do Consumidor**. São Paulo: Ed. RT, vol. 133. ano 30. p. 413-438, 2021.

SAVAT, Daniel. Deleuze’s objectile: from discipline to modulation. In: POSTER, Mark e SAVAT, David (Eds.). **Deleuze and new technology**, Edinburgh: Edinburgh University, 2009.

SEVERO, Ricardo Gonçalves. Reflexos do isolamento social no período pandêmico para juventude. **Civitas - Revista de Ciências Sociais**, [S.l.] v. 23, p. e-41725, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/civitas/a/CsBg8YBy9q4kcybppJjprxp/?lang=pt#>. Acesso em: 30 nov. 2023.

SILVA, Vivian de Jesus Correia e. Sociedade disciplinar n pensamento de Foucault e a sociedade de controle no pensamento de Deleuze-Guattari: o papel da instituição educacional e o controle da infância. **Revista Aurora**, [S.l.], v. 9, n. 2, p. 22-42, 2016. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/aurora/article/view/7050>. Acesso em 24 set. 2023.

SILVA, Fernanda Melo e CATALAN, Marcos. Entre jogos virtuais e a necessária tutela da infância: um estudo sobre *Pokémon Go*. **Revista Jurídica Luso-Brasileira**. Lisboa, ano 9, n. 4, p. 665-691, 2023. Disponível em: https://www.academia.edu/106866820/Entre_jogos_virtuais_e_a_necess%C3%A1ria_tutela_da_inf%C3%A2ncia_um_estudo_sobre_o_Pok%C3%A9mon_Go. Acesso em: 04 nov. 2023.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite e CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Pesquisa em Ensino de Física**. [S.l.], vol. 41, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/#>. Acesso em: 01 dez. 2023.

SOMERVILLE, Leah e CASEY, Betty. Developmental neurobiology of cognitive control and motivational systems. **Current Opinion in Neurobiology**, [S.l.], v. 20, n. 2, p. 236-241, 2010. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3014528/>. Acesso em: 24 fev. 2023.

STEINBERG, Laurence. A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. **Developmental Review**, [S.l.], v. 28, n. 1, p. 78-106, 2008.

SCHWARTZ, Germano. Uma Sociologia do Direito é (ainda) necessária no Brasil? **Revista Eletrônica Direito e Sociedade**, Canoas, v. 7, n. 3, p. 51-77, 2019. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/redes/article/view/6091>. Acesso em 28 out 2023.

TASSI, Paul. **EA Surrenders In Belgian FIFA Ultimate Team Loot Box Fight, Raising Potential Red Flags**. *Forbes*. [S.l.], 29 jan. 2019. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2019/01/29/ea-surrenders-in-belgian-fifa-ultimate-team-loot-box-fight-raising-potential-red-flags/?sh=484a0c713675>. Acesso em: 17 nov. 2023.

THE WORLD'S MOST VALUABLE RESOURCE IS NO LONGER OIL, BUT DATA. **The Economist**. [S.l.], 6 maio 2017. Disponível em: <https://www.economist.com/leaders/2017/05/06/the-worlds-most-valuable-resource-is-no-longer-oil-but-data>. Acesso em: 24 set. 2023.

THE POKÉMON COMPANY. **Pokémon**, 2023. Connecting the Real World and the Virtual World. Disponível em: <https://corporate.pokemon.co.jp/en/aboutus/history/>. Acesso em: 04 nov. 2023.

TRANCOSO, Alcimar Enéas Rocha e OLIVEIRA, Adélia Augusta Souto Oliveira. Juventudes: desafios contemporâneos conceituais. **Estudos Contemporâneos da Subjetividade**. [S.l.], vol. 4, n. 2, p. 262 – 273, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/107945067/Juventudes_desafios_contempor%C3%A2neos_conceituais. Acesso em 05 nov. 2023.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS. Centro de Inteligência da Justiça do Distrito Federal. **Nota técnica 09/2023**, [s.d]. Disponível em: https://www.tjdft.jus.br/consultas/notas-tecnicas/nt_loot_boxes_-aprovada.pdf. Acesso em: 24 nov. 2023.

TRINDADE, Gabriel Garmendia da e NUNES, Lauren de Lacerda. O Panóptico, Jeremy Bentham. **Problemata: Revista Internacional de Filosofia**, [Sl.] v. 2, n. 2, p. 343-349, 2011. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=pan%C3%B3ptico+de+bentham+&btnG=. Acesso em 22 out. 2023.

VASCONCELLOS, Marcelo Barros de; ANJOS, Luiz Antonio dos e VASCONCELLOS, Mauricio Teixeira Leite de. Estado nutricional e tempo de tela de escolares da Rede Pública de Ensino Fundamental de Niterói, Rio de Janeiro, Brasil. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 4, p. 713-722, 2013.

VANDERHOEF, John. Casual threats: The feminization of casual video games. **New Media and Technology**, v. 2, p. 1–28, 2013. Disponível em: <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/26294>. Acesso em: 07 nov. 2023.

ZENDLE, David e CAIRNS, Paul. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. **PLoS ONE**, v. 13, n. 11, e0206767. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>. Acesso em 10 nov. 2023.

ZENDLE, David, MEYER, Rachel e OVER, Harriet. Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. **Royal Society Open Science**, [S.l.], v. 6, n. 6, 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/full/10.1098/rsos.190049#d3e2905>. Acesso em: 10 nov. 2023.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na fronteira do poder**. Trad. George Schlesinger. Ed. digital. Rio de Janeiro: Instrínseca, 2021.

WALDMAN, Ricardo Libel, GALVÃO, Flávio Alberto Gonçalves e MARTINI, Sandra Regina. O controle constitucional pelo STF das contribuições sociais como meio de efetivação do direito fundamental à saúde na sociedade da informação. **Justiça do Direito**, [S.l.], v. 34, n. 3, p. 137-163, 2020. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rjd/article/view/11572>. Acesso em 07 nov. 2023.

WIJMAN, Tom. **Games market revenues will pass \$200 billion for the first time in 2022 as the U.S. overtakes China**. Newzoo, Amsterdã, 5 maio 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-revenues-will-pass-200-billion-for-the-first-time-in-2022-as-the-u-s-overtakes-china>. Acesso em: 07 nov. 2023.

WILLIAMS, Andrew. **History of Digital Games: Developments in art, design and interaction**. Boca Raton: Taylor & Francis, 2017.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

Quadro 4 - Questionário

| PARTE 1 – SOBRE VOCÊ | |
|--|--|
| Pergunta | Opções de resposta |
| 1.1 Quantos anos você tem? | 13 anos; 14 anos; 15 anos; 16 anos; 17 anos; 18 anos. |
| 1.2 Qual seu gênero? | Masculino; feminino; não binário; prefiro não responder. |
| 1.3 Com relação à cor ou raça/etnia, como você se identifica? | Branco ou branca; preto ou preta; pardo ou parda; indígena; amarelo ou amarela; prefiro não responder. |
| 1.4 Qual a renda do seu núcleo familiar (soma dos rendimentos das pessoas que moram na mesma casa que você)? | Até R\$ 1.300,00; entre R\$ 1.300,00 e 2.600,00; entre R\$ 2.600,00 e 3.900,00; entre R\$ 3.900,00 e 6.500,00; entre R\$ 6.500,00 e 10.400,00; entre R\$ 10.400,00 e 13.000,00; mais de R\$ 13.000,00; não sei dizer; prefiro não responder. |
| 1.5 Qual a profissão de seus pais ou responsáveis? | Pergunta aberta. |
| 1.6 Em que colégio você estuda? | Colégio A; colégio B; colégio C; colégio D; colégio E. |
| PARTE 2 - GAMES | |
| Pergunta | Opções de resposta |
| 2.1 Como você descreveria um <i>gamer</i> ?* | Pergunta aberta. |
| 2.2 Você já jogou algum videogame ou jogo digital em celular, computador ou console? | Sim; não. |
| 2.3 Com que frequência você joga? | Nunca (nenhuma vez nos últimos 6 meses); às vezes (pelo menos 1 vez por semana); com frequência (entre 2 e 3 vezes por semana); com muita frequência (entre 4 e 6 vezes por semana); sempre (todos os dias) |
| 2.4 Quando você joga, quanto tempo você costuma levar no jogo? | Não joguei nos últimos 6 meses; até 30 minutos; entre 30 minutos e 1 hora; entre 1 e 2 horas; entre 2 e 4 horas; mais de 4 horas |
| 2.5 Quais são seus jogos favoritos? Indique ATÉ 3 jogos. | Pergunta aberta. |
| 2.6 Com quantos anos você começou a jogar jogos digitais? | Menos de 5 anos; entre 5 e 9 anos; entre 10 e 12 anos; entre 13 e 15 anos; entre 16 e 18 anos; não sei dizer. |
| 2.7 Por que você começou a jogar?* | Pergunta aberta. |
| 2.8 Você assiste conteúdo ou segue páginas em redes sociais que falem sobre videogames/jogos digitais? | Sim Não |
| 2.9 Se sim, quais conteúdos você acompanha e por quê? O que mais gosta?* | Pergunta aberta. |
| PARTE 3 - COMPORTAMENTO | |
| Pergunta | Opções de resposta |
| 3.1 Você já comprou videogames/jogos digitais? | Sim; não; não lembro. |
| 3.2 Você fez alguma compra dentro de jogos digitais/videogames nos últimos 6 meses? | Sim; não; não lembro. |
| 3.3 Se sim, quantas compras você fez nos últimos seis meses?* | 1 compra; de 2 a 5 compras; de 6 a 10 compras; de 11 a 20 compras; mais de 20 compras; não sei dizer; não comprei. |
| 3.4 Em média, qual o valor de cada compra?* | Até R\$ 10,00; entre R\$ 10,00 e R\$ 50,00; entre R\$ 50,00 e R\$ 100,00; entre R\$ 100,00 e R\$ 250,00; mais de R\$ 250,00; não sei dizer; nunca comprei. |
| 3.5 Por que você fez essas compras? Como você escolhe o que comprar?* | Pergunta aberta. |

| | |
|--|--|
| 3.6 Quais das opções abaixo melhor descrevem sua opinião sobre a compra de itens dentro dos jogos? Considere compras com dinheiro real. (É possível marcar mais de uma resposta.). | Os jogos ficam mais divertidos se eu fizer compras com dinheiro real; os jogos ficam mais fáceis se eu fizer compras com dinheiro real; os itens ou avatares ficam mais bonitos se eu fizer compras com dinheiro real; eu só consigo passar de fase ou ganhar os jogos se eu fizer compras com dinheiro real; eu posso jogar os jogos sem limite de tempo se eu fizer compras com dinheiro real; os jogos não vão ser interrompidos por propagandas se eu fizer compras com dinheiro real. |
| 3.7 Você já precisou comprovar sua identidade ou sua idade no momento de começar a jogar algum novo game? | Sim, já precisei comprovar minha identidade; sim, já precisei comprovar minha idade; sim, já precisei comprovar ambos, identidade e idade; não, não precisei comprovar nenhum deles; não lembro. |
| 3.8 Você já precisou comprovar sua identidade ou sua idade no momento de fazer uma compra em um <i>game</i> ? | Sim, já precisei comprovar minha identidade; sim, já precisei comprovar minha idade; sim, já precisei comprovar ambos, identidade e idade; não, não precisei comprovar nenhum deles; não lembro. |
| 3.9 Como você faz o pagamento em compras de jogos ou itens digitais? (É possível marcar mais de uma resposta.). | Boleto bancário; cartão de crédito; PIX; carteira digital; outros; nunca fiz compras do tipo. |
| 3.10 Você já fez compras de produtos relacionados a jogos, como camisetas, <i>action figures</i> , livros etc.?* | Sim; não |
| 3.11 Você já comprou <i>loot boxes</i> (também chamadas de caixas ou baús de recompensa que trazem itens virtuais aleatórios para uso dentro do jogo)?* | Sim; não; não sei o que são <i>loot boxes</i> ; não lembro. |
| 3.12 Diante de uma fase difícil do jogo, é mais provável que você: (É possível marcar mais de uma resposta.)* | Pare de jogar; compre vantagens para facilitar a fase com moedas do próprio jogo; compre vantagens para facilitar a fase com dinheiro real; assista propagandas que deem vantagens. |
| 3.13 Você pede autorização aos seus responsáveis antes de fazer compras em jogos digitais/videogames? | Sim; não; às vezes. |
| PARTE 4 – COMPORTAMENTO | |
| Pergunta | Opções de resposta |
| 4.1 Qual foi o maior período de tempo que você já passou jogando <i>games</i> de uma vez? | Até 1 hora; entre 1 hora e 2 horas; entre 2 e 4 horas; entre 4 e 6 horas; entre 6 e 8 horas; mais de 8 horas. |
| 4.2 Você já experimentou emoções/sentimentos/sensações como tristeza, ansiedade ou irritação em alguma dessas situações? (É possível marcar mais de uma resposta.). | Depois de um longo tempo jogando; quando seus responsáveis lhe proibiram de jogar; quando você não pode jogar por outros motivos; não sei dizer; nunca senti. |
| 4.3 Você já deixou de fazer alguma dessas atividades para ficar jogando? (É possível marcar mais de uma resposta.). | Dormir; comer; ir ao banheiro; sair com amigos; estudar; passar tempo com a família. |
| 4.4 Qual seu videogame/jogo digital favorito hoje em dia? Como você descreveria o jogo para alguém que não conhece o <i>game</i> ? | Pergunta aberta. |
| 4.5 Você tem algum personagem favorito em algum videogame/jogo digital? Se sim, qual o personagem e de que jogo? Por que você gosta dele ou dela?* | Pergunta aberta. |
| 4.6 Como você faz a escolha dos avatares que você usa para jogar? (É possível marcar mais de uma resposta.). | Habilidades e poderes; história do ou da personagem; aparência; me identifico com o ou a personagem; outros motivos; não se aplica. |
| 4.7 Se você participa de alguma comunidade de videogames/jogos digitais (ex. grupos no Discord, Telegram, Twitch etc), quais das palavras abaixo | Divertida; competitiva; acolhedora; agressiva; cooperativa. |

| | |
|---|--|
| melhor descrevem estas comunidades? (É possível marcar mais de uma resposta.)* | |
| 4.8 Qual o lado bom de jogar videogames/jogos digitais?* | Pergunta aberta. |
| 4.9 Qual o lado ruim de jogar videogames/jogos digitais?* | Pergunta aberta. |
| PARTE 5 – SUA OPINIÃO SOBRE O TEMA | |
| Pergunta | Opções de resposta |
| 5.1 Considere a afirmativa: Deve haver limite de idade para jogar videogames/jogos digitais? | 1 – concordo totalmente 5 – discordo totalmente |
| 5.2 Considere a afirmativa: Deve haver limite de idade para compras com dinheiro real em videogames/jogos digitais? | 1 – concordo totalmente 5 – discordo totalmente |
| 5.3 Considere a afirmativa: Deve haver limite de tempo para o uso de videogames/jogos digitais? | 1 – concordo totalmente 5 – discordo totalmente |
| 5.4 Você acredita que alguns jogos devem ser destinados somente a maiores de 18 anos? | Sim; não; não sei dizer. |
| 5.5 Você acredita que devem ser feitas leis para regulamentar o acesso a videogames/jogos digitais para menores de 18 anos? Por que sim ou por que não? | Pergunta aberta. |
| 5.6 Você quer compartilhar alguma outra opinião sobre o assunto desse questionário?* | Pergunta aberta. |
| Legenda: * Perguntas não obrigatórias | |

Fonte: elaborado pela autora, 2023.

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Seu filho(a) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa intitulada A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NA ADOLESCÊNCIA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DE ESCOLA DA REGIÃO METROPOLITANA DE PORTO ALEGRE, sob a responsabilidade da pesquisadora Renata Oerle Kautzmann, mestranda vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade La Salle – Canoas, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Sandra Regina Martini.

A participação de seu(u) filho(a) é voluntária. A pesquisa se dará por meio de questionário a ser respondido por formulário *on-line*.

O participante deverá responder às questões no período de até 30 minutos. A pesquisa tem como objetivo compreender a relação do participante com os jogos digitais. O consentimento será obtido mediante assinatura deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. A assinatura será colhida mediante encaminhamento e devolução do documento por via física.

O participante terá os seus dados de identificação preservados em sigilo, ficando o material armazenado sob a responsabilidade da pesquisadora pelo prazo de 5 (cinco) anos. Após, serão inutilizados. Respondidos os questionários, será feita a análise dos dados procurando verificar se as hipóteses lançadas no projeto de pesquisa se confirmam, o que se descreverá na dissertação.

Os riscos da participação são mínimos, restringindo-se a constrangimentos ou desconfortos em relação às perguntas. Ainda, considerando que as respostas serão dadas por meio de formulário digital, serão tomadas todas as providências para minimizar quaisquer vazamentos de dados, como o *download* das informações e a anonimização dos dados, seguindo os termos do OFÍCIO CIRCULAR Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS.

Ainda, o participante tem garantia de total liberdade para deixar de participar, não responder ou retirar o consentimento em qualquer fase, sem prejuízo algum e sem necessidade de explicação ou justificativa.

Confidencialidade: é garantida a manutenção do sigilo e da privacidade dos participantes da pesquisa, mesmo após o término da pesquisa, sendo asseguradas a privacidade e a confidencialidade dos dados. Não haverá pagamento pela participação de seu(u) filho(a). Ao fim da pesquisa, os resultados dos dados e as conclusões do estudo serão apresentados aos participantes como forma de prestigiar sua disponibilidade e participação.

A participação é importante, tendo como benefícios os seguintes: oportunidade de um espaço para autorreflexão sobre as relações com os jogos digitais e os impactos destes no comportamento. Além disso, os respondentes poderão contribuir com o debate sobre o consumo de jogos digitais trazendo sua perspectiva sobre o tema.

A pesquisadora, mestranda da Pós-Graduação em Direito da Universidade La Salle, responsável pela realização da pesquisa, pode ser contatada pelo número +55 51 99954-2757 e pelo e-mail institucional renata.202210712@unilasalle.edu.br. A orientadora pode ser contatada pelo e-mail srmartini@terra.com.br. A pesquisadora e a orientadora ficam à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade La Salle, que pode prestar informações pelo e-mail cep.unilasalle@unilasalle.edu.br. O Comitê está localizado na Av. Victor Barreto, n.º 2288, Prédio 5, 2º andar, Bairro Centro, Canoas/RS, CEP 92010-000, telefone +55 51 3476-8452. Atendimento: na segunda-feira, 11h-15h; na terça-feira, 14h-18h; na quarta-feira, 16h-20h; na quinta-feira, 09h-13h; na sexta-feira, 14h-18h.

Caso aceite que seu filho(a) faça parte da pesquisa, preencha seu nome completo e nome de seu(u) filho(a) e, depois, assine o presente documento.

Sapiranga, ____ de _____ de 2023.

Eu, _____, responsável por, informo que estou ciente das informações contidas no termo e concordo com sua participação, como participante, da pesquisa acima descrita.

Assinatura do(a) participante

Assinatura da pesquisadora

APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO

TERMO DE ASSENTIMENTO

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa de mestrado que tem o seguinte nome:

“A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS E SEUS IMPACTOS NA ADOLESCÊNCIA: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DE ESCOLA DA REGIÃO METROPOLITANA DE PORTO ALEGRE”

A responsável pela pesquisa é a mestrandia Renata Oerle Kautzmann, do Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade La Salle – Canoas, com orientação da Prof.^a Dr.^a Sandra Regina Martini.

Sua participação é voluntária, ou seja, você pode escolher participar ou não deste estudo.

Se você aceitar participar da pesquisa, poderá acessar o QR CODE para um questionário *online*. Serão feitas várias perguntas sobre seu comportamento com relação a jogos digitais.

Este estudo pretende entender qual a relação entre o comportamento dos jovens e os jogos digitais e as consequências jurídicas disso. As respostas vão ser organizadas e seus dados serão analisados.

Não haverá pagamento pela participação. Como forma de agradecimento por sua importante contribuição, depois de finalizada a pesquisa, haverá uma apresentação dos resultados encontrados e convite para banca de defesa da dissertação.

Todas as suas respostas vão ser guardadas em sigilo por 5 anos e depois destruídas. Você não terá seu nome identificado na pesquisa.

Você pode deixar de participar ou não responder quaisquer perguntas sem nenhuma necessidade de explicação ou justificativa.

A participação é importante e trará uma oportunidade para autorreflexão sobre suas relações com os jogos digitais e os impactos destes no seu comportamento. Além disso, você contribuirá com o debate sobre o consumo de jogos digitais trazendo sua visão, opinião e vivência sobre o tema.

A pesquisadora responsável pela realização da pesquisa pode ser contatada pelo número +55 51 99954-2757 e pelo e-mail institucional renata.202210712@unilasalle.edu.br. A orientadora pode ser contatada pelo e-mail smartini@terra.com.br. A pesquisadora e a

