



doi: <http://dx.doi.org/10.7213/psicolargum.39.104.AO01>

Incitação/instigação e indução ao suicídio por meio do jogo digital boneca momo: análise documental

Suicide incitation / instigation and induction through the digital game momo doll: documental analysis

Elayne Ferreira de Negreiros
Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF,
elayneferreira7@gmail.com

Viviane Ferreira da Silva Gambardella
viviani.mel@gmail.com

Alecrides Marques Alencar
alecridespsicologia@gmail.com

Resumo

O aumento do acesso à Internet, isolamento e a influência comportamental das mídias sociais foram apontados como contribuintes para o aumento do suicídio entre adolescentes. Assim, na atual legislação brasileira, o suicídio não configura crime, mas, o induzimento, instigação ou auxílio ao suicídio são considerados crimes. O objetivo desta pesquisa foi descrever o jogo boneca Momo, suas regras, mecanismos de manutenção, e analisar as implicações do sistema legislativo sobre a prática desse jogo. Trata-se de um estudo qualitativo, classificado como exploratório e descritivo. Os resultados, apontaram para o uso indevido de imagem, incitação/instigação e/ou indução de comportamentos autolesivos ou de provocar danos, constrangimento, ameaça e suicídio. Pôde-se inferir que não há legislação para o caso do desafio Momo. Assim, destaca-se a importância de discutir questões referentes a saúde mental e orientação parental, como

contribuintes para uma melhor qualidade de vida, e redução das consequências do jogo e prevenção destas.

Palavras-chave: Suicídio; Indução; Incitação; Instigação; Boneca Momo.

Abstract

The increase in Internet access, isolation and the behavioral influence of social media were identified as contributors to the increase in suicide among adolescents. Thus, in the current Brazilian legislation the suicide does not configure crime but the inducement, instigation or assistance to suicide are considered crimes. The objective of this research was to describe the game doll Momo, rules, mechanisms, and analyse the implications of the legislative system on the practice of this game. This is a qualitative study, classified as exploratory and descriptive. The results pointed to the misuse of image, inciting/solicitation and/or induction of autolesivos behaviors or cause damage, embarrassment, and suicide threat. It might be inferred that there is no legislation in case of Momo challenge. Thus, we highlight the importance of discussing matters relating to mental health and parental guidance, as contributors to a better quality of life, and the consequences of the reduction and prevention of these game.

Keywords: suicide; induction; incitement; instigation; Momo doll.

Resumen

El aumento del acceso a Internet, el aislamiento y la influencia conductual de las redes sociales se identificaron como contribuyentes al aumento del suicidio entre los adolescentes. Así, en la actual legislación brasileña el suicidio no configura delito pero la inducción, instigación o ayuda al suicidio son considerados crímenes. El objetivo de esta investigación fue describir la muñeca juego Momo, reglas, mecanismos y analizar las implicaciones del sistema legislativo en la práctica de este juego. Se trata de un estudio cualitativo, clasificado el exploratorio y descriptivo. Los resultados señalaron el uso indebido de imagen, incitar/solicitud o inducción de comportamientos autolesivos o amenaza de daño, la vergüenza y el suicidio de causa. Se podría inferir que no existe legislación en el caso de desafío Momo. Así, destacamos la importancia de discutir los asuntos relacionados con la salud mental y de orientación de los padres, los participantes a una mejor calidad de vida y las consecuencias de la reducción y la prevención de estos juego.

Palabras clave: suicidio; inducción; incitación; instigación; muñeca Momo.

Introdução

O suicídio é considerado um tabu, pois o senso comum acredita que a divulgação e discussão sobre o tema pode contribuir para a indução de outras pessoas a cometerem tal ato. Os dados do ano de 2016 da Organização Mundial da saúde (OMS), apontaram que cerca de 800.000 pessoas se suicidam no mundo. Desta forma, o suicídio se manifesta como um grave problema de saúde pública, por ser equiparado a uma epidemia silenciosa,

em que acomete um elevado número de pessoas, por razões multifatoriais (World Health Organization - WHO, 2005; 2018)

Entre os anos de 2006 e 2015 houve um aumento de 13% na taxa de suicídio de adolescentes em todo o país. Nesse contexto, o aumento do acesso à Internet, isolamento e a influência comportamental das mídias sociais foram apontados como elementos contributivos para o aumento dessa taxa (Jaen-Varas, Mari, Asevedo, Borschmann, Diniz, Ziebold, & Gadelha, 2019). O comportamento suicida apresenta-se como a ideia de tirar a própria vida, vendo a morte como uma saída para sanar o sofrimento e solucionar problemas. Neste sentido, o suicídio pode ser definido com um conjunto de comportamentos.

Os comportamentos que estão incluídos no suicídio são: ideação suicida, pensamento de que uma ação autoprovocada resulte na própria morte, planejamento, buscar meios e estratégias necessárias para alcançar o objetivo do suicídio. A (s) tentativa (s) também podem ser caracterizadas como qualquer comportamento autolesivo que não tenha culminado em morte, mas, que tenham apresentado evidências, implícitas ou explícitas de que a pessoa possivelmente teria a intenção de acabar com a própria vida. (Wagner, 2016).

Em vista do que foi exposto, faz-se importante destacar que o indivíduo dá sinais sutis da sua demanda ao suicídio, que por vezes é ignorada. Na Idade Média o Suicídio era considerado crime, por isso a família e a vítima eram penalizadas pela Coroa com o confisco dos seus bens (Netto, 2013). Em países como França, Itália e Alemanha, até o século XVIII, a pessoa que cometia suicídio perdia o direito aos ritos fúnebres e tinha seus bens confiscados pelo Estado. Na Inglaterra e no País de Gales o suicídio foi configurado como crime até 1961, e na Irlanda, até 1993 (Araújo e Bicalho, 2012).

Já no Brasil, o suicídio nunca foi considerado crime segundo a legislação, no entanto, o induzimento, instigação ou auxílio ao suicídio são considerados crimes contra a vida de acordo com o artigo 122 do Código Penal (Araújo e Bicalho, 2012). Em vista disso, é importante ressaltar que o comportamento de induzir e instigar/incitar apresentam significados e comportamentos distintos.

Segundo Ferreira (2001), o termo induzir, significa: ser causa ou motivo de; inspirar, provocar. Já para o autor, a palavra, instigar, significa: estimular uma pessoa ou

grupo de pessoas a praticar determinada ação, persuadir, incitar. A partir do exposto, compreende-se que a indução acontece quando um indivíduo, no caso em questão, o acusado, provoca o desejo do suicídio em outra pessoa, a vítima. Desse modo, uma situação até então inexistente para a vítima, pode ser transformada em possibilidade. Na instigação, ocorre o reforçamento de uma ideia preexistente (Teixeira & de Jesus, 2018).

Atualmente a sociedade tem vivenciado o surgimento de jogos virtuais, que podem induzir e instigar seus usuários, a cometerem automutilação, definida por (Giusti, 2013) como qualquer comportamento envolvendo agressão ao próprio corpo sem intenção de suicídio, como por exemplo, cortar-se, queimar-se, bater-se e suicídio, através de desafios impostos ou até mesmo ameaças. O suicídio e a automutilação são entendidos por Krug et al., (2002) como uma forma de violência autodirigida. A partir disso a lei 13.819 de 26 de abril de 2019 que Institui a Política Nacional de Prevenção da Automutilação e do Suicídio, define por violência autoprovocada: o suicídio, a tentativa de suicídio e a automutilação com ou sem ideação suicida (Brasil, 2019).

Neste segmento, segundo a Organização Mundial de Saúde, a Violência é definida como:

“o uso intencional de força física ou poder, real ou como ameaça contra si próprio, outra pessoa, um grupo ou uma comunidade, que resulte ou tem grande probabilidade de resultar em ferimentos, morte, danos psicológicos, desenvolvimento prejudicado ou privação” (World Health Organization; 2005).

A partir do exposto, o Jogo da Boneca Momo pode ser classificado como crime cibernético, que é definido como o crime praticado contra ou através do sistema de informática, utilizando a internet para sua prática (Vieira, 2014 apud Castro, 2003). Existe uma classificação, que divide os crimes cibernéticos em próprios e impróprios, sendo os crimes próprios aqueles que só podem ser praticados através da rede informática, ou seja, a execução e a consumação ocorrem nesse meio, como por meio de vírus, violação de e-mails, roubo de senhas por meio de aplicativos etc. Trata-se de novas formas de exercício do crime, em que o bem jurídico tutelado é a informática (Oliveira, 2015).

Já os crimes impróprios são aqueles que estão tipificados no Código Penal, que violam bens já protegidos pela legislação brasileira, podem ser praticados de qualquer forma e o computador é só mais um meio/instrumento de execução dessa conduta, como por exemplo, o crime de ameaça, indução e incitação/instigação ao suicídio praticado durante o jogo, estelionato, etc (Oliveira, 2015). De acordo com a pesquisa Brasileira de

Mídia, a internet é o segundo meio de comunicação mais utilizado pelos brasileiros. Um meio de comunicação interativo, que facilita a vida em diversos aspectos e abrangendo atividades e organizações em todos os níveis da sociedade, lazer, trabalho, comunicação, etc. Sua utilização favoreceu a aproximação de pessoas de diferentes lugares do mundo (Brasil, 2016)

Neste sentido, é papel da Psicologia compreender e discutir sobre o alcance e aproximação que os meios digitais possibilitam, identificando os pós e contras da sua utilização para a sociedade, e sua influência na dinâmica das relações (da Silveira, 2004). Assim, de acordo com o Art. 7º da Lei nº 12.965 de 23 de abril de 2014, que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil, afirma que “O acesso à internet é essencial ao exercício de cidadania” (Brasil, 2014). No entanto, a forma como os dados são expostos e propagados têm trazido problemas para a sociedade, como, por exemplo, os crimes digitais.

A ocorrência de crimes em meios digitais têm crescido em ritmo acelerado, e o Estado não tem conseguido acompanhar tal crescimento. Geralmente o Estado não dispõe de meios para realizar a fiscalização tampouco de produzir legislação específica para tipificar essas modalidades de crimes (Tabosa, 2017). A facilidade do acesso à internet, a ausência de regulamentação específica e as vantagens que o ciberespaço proporciona, entre elas o suposto anonimato, contribui para o aumento da prática da violência no ambiente digital, tornando relevante o estudo científico do presente tema (Brasil, Ramos, Almeida & Brasil, 2017).

O presente estudo teve como objetivo geral discutir a incitação/instigação e indução ao suicídio através do jogo Boneca Momo; descrição do jogo e suas regras; Investigação dos mecanismos de manutenção suas consequências; e análise das implicações do sistema legislativo brasileiro sobre a prática vinculada a esse jogo. A partir disso, a pesquisa justificou-se pelo fato dos crimes cibernéticos constituírem uma categoria de ilícito com ordenamento jurídico ainda bastante incipiente. Ademais, estudos alinhados a este escopo de pesquisa podem atuar com elementos de corroboração acerca da relevância do tema, bem como também, ampliar as perspectivas de análise e interpretação desses eventos.

Desse modo, a presente proposta se inseriu nesse circuito como uma profícua elaboração, aproximando saberes que necessitam convergir a fim de buscar o melhor entendimento sobre uma realidade que além da dinamicidade inerente às redes virtuais, engloba outra complexa rede, isto é, de comportamentos e interesses humanos.

Método

A presente pesquisa trata-se de um estudo qualitativo, classificada como de cunho exploratório e descritivo. Os dados submetidos à análise constituíram basicamente matérias jornalísticas publicadas em meio eletrônico entre os anos 2018 e março de 2019. Ao todo, o conjunto amostral de publicações analisadas somou um quantitativo de 56 reportagens, as quais foram obtidas através de pesquisas realizadas nos buscadores google e bing a partir dos seguintes descritores: boneca momo, mutilação, suicídio e morte. Dentre as 56 reportagens 22 foram publicadas entre os meses julho a setembro de 2018, somando um total de 34 publicações entre fevereiro e Março de 2019, sendo 65% da amostra.

O veículo de meio eletrônico foi escolhido pelo fácil acesso e relevância entre os mais diversos segmentos da sociedade, tendo em vista que as notícias de páginas da web têm crescido devido as novas tecnologias que permitem o acesso à conteúdos através de dispositivos portáteis (Madeira & Natale, 2016). À medida que o material era coletado, foi copiado na íntegra e salvo em processador de texto Word®. Ao final do processo de coleta foi realizada seleção no banco de dados, retirando as matérias repetidas.

O plano de análise de dados foi fundamentado na perspectiva analítica proposta por Severino (2000), que permite interpretar e explicitar as ideias expressas relacionando com outras ideias referentes a mesma temática. Desse modo, as publicações consideradas relevantes à proposta do estudo foram submetidas a leitura analítica que, ainda segundo o mesmo autor, representa uma modalidade de compreensão textual baseada em etapas com o propósito de uma compreensão global de uma unidade de leitura. Posteriormente, as matérias foram catalogadas de modo a identificar as principais ideias em torno do modo de funcionamento, manutenção e consequências da participação no jogo digital da Boneca Momo. As reportagens também foram classificadas por R+ número (ex.:R1), a fim de

identificar em citações, caso necessário. Por fim, esses dados foram articulados entre as diferentes perspectivas encontradas e às reflexões que se tornaram possíveis após a leitura dos textos jurídicos e normativos referentes ao tema.

Resultados

O objetivo desta pesquisa foi descrever o jogo, suas regras, mecanismos de manutenção, e analisar as implicações do sistema legislativo brasileiro sobre a prática vinculada a esse jogo. Os resultados obtidos a partir reportagens apresentadas na Tabela 1, apontaram para o uso indevido de imagem, incitação/instigação e/ou indução de comportamentos autolesivos ou de provocar danos a terceiros, constrangimento, ameaça e suicídio.

A Tabela 1 supracitada corresponde a classificação das reportagens, seus respectivos títulos e fontes utilizadas na pesquisa.

TABELA 1

Classificação das reportagens com seus respectivos títulos e fontes utilizadas na pesquisa

Código R (R+N°)	Título da Reportagem	Fonte
R1	Criança de Birigui tenta se enforcar após ver boneca "Momo" em vídeo infantil	https://sbtinterior.com/noticia/crianca-de-birigui-tenta-se-enforcar-apos-ver-boneca-quot-momo-quot-em-video-infantil,3489839741127.html
R2	Pais afirmam ver Momo ensinando suicídio em vídeos infantis: YouTube nega	https://tecnologia.ig.com.br/2019-03-18/boneca-momo.html
R3	Boneca Momo reacende debate sobre segurança infantil na web	https://www.terra.com.br/noticias/brasil/cidades/boneca-momo-reacende-debate-sobre-seguranca-de-criancas-na-internet,e93f2641736c4f504edca43cfbcda33enktxa59.html
R4	Boneca Momo: de onde veio imagem que se tornou o perigoso viral?	https://www.vix.com/pt/mundo/571719/boneca-momo-de-onde-veio-imagem-que-se-tornou-o-perigoso-viral
R5	Depois da “Baleia Azul”, a “Momo”, o novo fenômeno online na mira das autoridades	https://observador.pt/2018/07/31/depois-da-baleia-azul-a-momo-o-novo-fenomeno-online-na-mira-das-autoridades/
R6	Desafio da 'Boneca Momo' ameaça jovens em mensagens no WhatsApp	https://www.folhape.com.br/noticias/noticias/cotidiano/2018/08/23/NWS,78826,70,449,NOTICIAS,2190-DESAFIO-BONECA-MOMO-AMEACA-JOVENS-MENSAGENS-WHATSAPP.aspx

R7	'Desafio da Momo' pode ter feito primeiras vítimas em jogo semelhante ao 'BaleiaAzul'; pais devem manter atenção aos filhos na internet	https://bhaz.com.br/2018/09/04/desafio-momo-suicidio/ 1/
R8	Entenda por que a boneca Momo voltou a aterrorizar crianças e pais	https://www.bol.uol.com.br/listas/entenda-por-que-a-boneca-momo-voltou-a-terrorizar-criancas-e-pais.htm
R9	Fake News ou não, pais afirmam que problemas com a circulação da boneca Momo são reais	www.alagoas24horas.com.br/1215630/fake-news-ou-nao-pais-afirmam-que-problemas-com-a-circulacao-da-boneca-momo-sao-reais/
R10	Mãe e filha viram Boneca Momo em vídeo	https://massanews.com/noticias/plantao/mae-e-filha-viram-boneca-momo-em-video-ZXarl.html
R11	Ministério Público tem canal para receber denúncias relacionadas à boneca Momo	https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2019/03/19/interna_gerais.1039289/ministerio-publico-tem-canal-para-receber-denuncias-boneca-momo.shtml
R12	MPMG vai investigar ocorrências da boneca Momo em ambientes virtuais	https://www.otempo.com.br/cidades/mpmg-vai-investigar-ocorrencias-da-boneca-momo-em-ambientes-virtuais-1.2151788
R13	Novo Baleia Azul, o desafio da Boneca Momo deixa pais em alerta	https://www.informativo.com.br/edicao-impressa/novo-baleia-azul-o-desafio-da-boneca-momo-deixa-pais-em-alerta,281565.jhtml
R14	Pânico em torno da boneca Momo demonstra insegurança dos pais	https://blog.jovempan.uol.com.br/eva/panico-em-torno-da-boneca-momo-demonstra-inseguranca-dos-pais/
R15	Por que o retorno da boneca Momo em vídeos infantis não passa de boato	https://super.abril.com.br/sociedade/por-que-o-retorno-da-boneca-momo-em-ideos-infantis-nao-passa-de-boato/
R16	Procon manda Google e WhatsApp "tirarem do ar" a boneca Momo	https://www.gazetaonline.com.br/noticias/brasil/2019/03/procon-manda-google-e-whatsapp-tirarem-do-ar-a-boneca-momo-1014173124.html
R17	Saiba quem é a boneca Momo e como cuidar das crianças	https://www.bonde.com.br/comportamento/familia/saiba-quem-e-a-boneca-momo-e-como-cuidar-das-criancas-493216.html
R18	'Desafio Momo' pode causar danos psíquicos para crianças; saiba como lidar com os filhos	https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,desafio-momo-pode-causar-danos-psiquicos-para-criancas-saiba-como-lidar-com-os-filhos,70002760545
R19	Desafio Momo: pais reclamam de vídeos incitando suicídio no YouTube Kids	https://vejasp.abril.com.br/cidades/momo-youtube-suicidio/
R20	Desafio da Momo: as verdades e mentiras sobre o jogo aterroriza pais e mães do mundo todo	https://rollingstone.uol.com.br/noticia/desafio-da-momo-verdades-e-mentiras-sobre-o-jogo-terroriza-pais-e-maes-do-mundo-todo/
R21	O que é a 'Momo do WhatsApp' e quais são os riscos que ela representa?	https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/08/06/o-que-e-a-momo-do-whatsapp-e-quais-sao-os-riscos-que-ela-representa.ghtml
R22	Momo do WhatsApp voltou? Suposto desafio no YouTube assusta crianças	https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/momo-do-whatsapp-voltou-ideos-de-desafio-no-youtube-assustam-criancas.ghtml
R23	Desafio da "Momo": alerta aos pais chega ao Espírito Santo	https://www.gazetaonline.com.br/noticias/cidades/2018/08/desafio-da-momo--alerta-aos-pais-chega-ao-espirito-santo-1014145941.html
R24	Alerta para os pais! 'Momo' aparece em vídeos infantis com desafios de suicídio	https://www.folhavoria.com.br/geral/noticia/03/2019/momo-aparece-em-ideos-infantis-e-ensina-criancas-a-se-suicidarem

R25	Garota de 13 anos corta os pulsos para cumprir desafio da 'Boneca Momo'	https://capricho.abril.com.br/vida-real/garota-de-13-anos-corta-os-pulsos-para-cumprir-desafio-da-boneca-momo/
R26	Momo – Tudo sobre a Boneca amaldiçoada	https://skdesu.com/momo-tudo-sobre-a-boneca-amaldiçoada/
R27	Escola irlandesa divulga novo alerta ao detectar imagens de Momo em meio a vídeos infantis	https://revistacrescer.globo.com/Voce-precisa-saber/noticia/2019/02/escola-irlandesa-divulga-novo-alerta-ao-detectar-imagens-de-momo-em-meio-videos-infantis.html
R28	Alerta Momo	https://www.otempo.com.br/cidades/comparado-ao-baleia-azul-desafio-da-momo-deixa-pais-e-escolas-em-alerta-1.2023451
R29	Comparado ao Baleia Azul, desafio da Momo deixa pais e escolas em alerta	https://www.tribunapr.com.br/cacadores-de-noticias/curitiba/alerta-momo/
R30	Criança tenta suicídio supostamente influenciada por jogo da “Momo”	https://www.tribunadointerior.com.br/noticia/crianca-tenta-suicidio-supostamente-influenciada-por-jogo-do-momo
R31	Pais afirmam ver Momo ensinando suicídio em vídeos infantis; YouTube nega	https://tecnologia.ig.com.br/2019-03-18/boneca-momo.html
R32	Boneca Momo reaparece em vídeos e incentiva o suicídio	https://todateen.com.br/boneca-momo-reaparece-incentiva-suicidio/
R33	“Boneca Momo”: desafio na Internet está levando crianças ao suicídio	https://anamariabraga.globo.com/materia/boneca-momo-desafio-na-internet-esta-levando-criancas-ao-suicidio
R34	Boneca Momo: Saiba tudo sobre vídeo que incentiva crianças ao suicídio	https://www.portaldotrono.com/boneca-momo-criancas-suicidio/
R35	Momo aparece em vídeos infantis e ensina crianças a se suicidarem	https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/momo-aparece-em-videos-infantis-e-ensina-criancas-a-se-suicidarem-17032019
R36	Boneca Momo reaparece em vídeos e incentiva o suicídio	https://www.terra.com.br/vida-e-estilo/todateen/boneca-momo-reaparece-em-videos-e-incentiva-o-suicidio,f904bedde03bd18d2aa8d3e0946eb426yxmxhgpl.html
R37	Alerta: boneca Momo ensina suicídio para crianças no YouTube	http://www.jornaloonibusms.com.br/policia/alerta-boneca-momo-ensina-suicidio-para-crianas-no-youtube/89105
R38	Desafio Momo: pais reclamam de vídeos incitando suicídio no YouTube Kids	https://vejasp.abril.com.br/cidades/momo-youtube-suicidio/
R39	Boneca Momo ensina suicídio para crianças em vídeos infantis do YouTube	jornalsemanario.com.br/boneca-momo-ensina-suicidio-para-criancas-em-videos-infantis-do-youtube/1/
R40	Suposto suicídio em PE lança alerta em escolas sobre novo desafio na internet	https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/08/suposto-suicidio-em-pe-lanca-alerta-em-escolas-sobre-novo-desafio-na-internet.shtml
R41	Novo desafio virtual induz crianças a praticarem o suicídio	https://blogdocelebervieira.com.br/2018/02/07/fux-diz-que-tse-sera-irredutivel-na-aplicacao-da-lei-da-ficha-limpa/feed/index.html?t=not&idn=8013
R42	Boneca Momo retorna em vídeos infantis incitando suicídio de crianças	https://www.op9.com.br/br/noticias/boneca-momo-retorna-em-videos-infantis-incitando-suicidio-de-criancas/

R43	Novo caso de automutilação associado ao desafio da Boneca Momo é registrado em PE	https://www.folhape.com.br/noticias/noticias/violencia/2018/09/12/NWS.81011.70.679.NOTICIAS.2190-NOVO-CASO-AUTOMUTILACAO-ASSOCIADO-DESAFIO-BONECA-MOMO-REGISTRADO.aspx
R44	Desafio que induz jovens à automutilação se esconde em vídeos infantis, alertam escolas inglesas	https://oglobo.globo.com/sociedade/desafio-que-induz-jovens-automutilacao-se-esconde-em-videos-infantis-alertam-escolas-inglesas-23486125
R45	“Desafios” da Boneca Momo preocupam autoridades Misteriosas mensagens, de perfil pedófilo, incitam crianças e adolescentes ao suicídio	https://www.veiculosdahora.com.br/desafios-da-boneca-momo-preocupam-autoridades-misteriosas-mensagens-de-perfil-pedofilo-incitam-criancas-e-adolescentes-ao-suicidio/
R46	Desafio da boneca momo: 4 cuidados que os pais devem ter	https://hospitalsantamonica.com.br/desafio-da-boneca-momo-4-cuidados-que-os-pais-devem-ter/
R47	Adolescente de 13 anos corta os pulsos em desafio da Boneca Momo	https://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/vida-urbana/2018/09/12/interna_vidaurbana,762507/adolescente-de-13-anos-corta-os-pulsos-em-desafio-boneca-momo.shtml
R48	Criança tenta suicídio supostamente influenciada por jogo da “Momo”	https://www.tribunadointerior.com.br/noticia/crianca-tenta-suicidio-supostamente-influenciada-por-jogo-do-momo
R49	Desafio que induz jovens ao suicídio se esconde em vídeos infantis, alertam escolas inglesas	https://www.jmnoticia.com.br/2019/02/28/desafio-que-induz-jovens-ao-suicidio-se-esconde-em-videos-infantis-alertam-escolas-inglesas/
R50	Polícia Civil Divulga Comunicado Sobre Boneca Momo	www.tudoonlineemcampobom.com.br/policia-civil-divulga-comunicado-sobre-boneca-momo/
R51	Desafio da Momo: as verdades e mentiras sobre o jogo aterroriza pais e mães do mundo todo	https://rollingstone.uol.com.br/noticia/desafio-da-momo-verdades-e-mentiras-sobre-o-jogo-aterroiza-pais-e-maes-do-mundo-todo/
R52	Criança de Birigui tenta se enforcar após ver boneca Momo em vídeo infantil	https://www.tvparaguacu.com.br/noticia/1226/crianca-de-birigui-tenta-se-enforcar-apos-ver-boneca-momo-em-video-infantil
R53	Alerta: boneca Momo surge em vídeos infantis e incentiva suicídio	https://gpslifetime.com.br/conteudo/cotidiano/news/70/alerta-boneca-momo-surge-em-videos-infantis-e-incentiva-suicidio
R54	Jogo Da ‘Boneca Momo’ Pode Estar Relacionado À Morte De Mais Uma Criança Desta Vez No Rio Grande Do Norte	https://www.robertocrispim.com.br/jogo-da-boneca-momo-pode-estar-relacionado-a-morte-de-mais-uma-crianca-desta-vez-no-rio-grande-do-norte/
R55	"Momo está morta", afirma artista plástico criador da boneca monstro	https://www.otempo.com.br/mundo/momo-esta-morta-afirma-artista-plastico-criador-da-boneca-monstro-1.2151824
R56	Jogo da ‘Boneca Momo’ pode estar relacionado à morte de mais uma criança	www.abcdoabc.com.br/abc/noticia/jogo-boneca-momo-pode-estar-relacionado-morte-mais-crianca-78569

A partir dos dados, pôde-se analisar que, a escultura Momo Bird, também nomeada por Guai Bird e Mother Bird (Pássaro Mãe) foi criada em 2016 pelo artista

Keisuke Aisawa para uma exposição da Vanilla Gallery, em Tóquio, no Japão. Esta escultura foi inspirada na lenda de Ubume, em que uma mulher havia falecido durante o parto, e voltara a vida com aparência que se divide entre ave e o torso humano de uma mulher de cabelos lisos negros, olhos arregalados e sorriso assustador. Segundo a lenda, a mulher pássaro retorna para assombrar o local onde faleceu. A imagem da escultura foi publicada na rede social Instagram por um visitante, no mesmo ano da exposição, no entanto, a imagem passou a circular em redes sociais como forma de instigar o suicídio.

A partir da publicação da imagem da escultura, criminosos começaram a utilizar da imagem inicialmente em fóruns do facebook incentivando os desafiados a se comunicarem com um número desconhecido através do aplicativo whats app. Após o indivíduo adicionar o número de telefone, e iniciar conversa com a boneca, recebia do perfil, que se denominou como amaldiçoado, mensagens ameaçadoras e violentas em diversos idiomas. Desta forma o Momo Challenge, traduzido para o português como Desafio Momo, é um jogo desafiador que instiga o indivíduo a cumprir ordens, dadas por uma pessoa anônima, que se identifica como a escultura da Momo.

As ordens a serem cumpridas no “jogo” são a realização de ações que fere a terceiros e práticas autolesivas de tortura que podem levar o indivíduo a morte, tais como: automutilação, bater a cabeça contra a parede, esfaquear outras pessoas da casa, enforcarse, provocar sufocamento, assistir a um filme de terror tarde da noite. No trecho da reportagem a seguir, pode-se observar, na mensagem de convocação para participar do jogo, que o indivíduo durante o desafio terá que se machucar:

(...) A vida é como o Jigsaw dos jogos mortais: É cruel, mas te ensina. Não sou mau, mas gostaria de brincar de Jogos Mortais com algumas pessoas... As vezes parece que estou no filme “Jogos Mortais”. Estou presa, mas para sair terei que me machucar... “A dor que machuca é a mesma que ensina”. Escute-me. Preciso que coopere comigo. “Não me conhece, mas conheço você.”. Que os jogos comecem!” (R28).

A partir do exposto, sobre o desafio Momo, as primeiras denúncias sobre o uso indevido da imagem da escultura, com fins de prejudicar o indivíduo ou terceiros, teve início em julho de 2018, na Unidade de Investigação de Delitos Informáticos do Estado de Tabasco, no México e Colômbia. Foram observadas que os números de contato do jogo eram advindos do Japão, e México. O desafio tornou-se um fenômeno viral pelo

mundo junto com suas consequências relativas ao suicídio, uma vez que, haviam casos de mortes e lesões corporais em decorrência do jogo.

De modo geral, o público-alvo dos criminosos eram crianças e adolescentes, que iniciavam a conversa por curiosidade e até pela provocação de ser desafiado. Estes comportamentos incentivavam os adolescentes a convidar os colegas a participar do desafio. Após a morte de dois adolescentes na Colômbia, um porta-voz do governo afirmou “Eles entraram neste desafio que encoraja os jovens a infligirem ferimentos neles próprios. O jogo tem vários níveis e o último é o suicídio” (R7).

Já no Brasil, a forma de se inserir no jogo poderia ser através do envio de mensagem para o perfil, como também, através do recebimento de mensagens aleatórias, falando da escolha do número correspondente para participar do jogo e fazendo ameaças. Na reportagem “Momo do Whats App apavora as redes sociais com jogo macabro” um jovem afirmou “Era um número de fora do Brasil e o texto era longo, dizendo uma série de coisas ameaçadoras (...)” (R28). O desafio tinha por regra os participantes se submeterem a suas ordens, e utilizava a ameaça como estratégia de manutenção do jogo, como por exemplo:

“(...) Antes de qualquer coisa você está sendo monitorado. Sei quem é você e conheço todos os teus passos. Fique atento, qualquer vacilo, eu não me responsabilizarei. E nem tente me bloquear! Somos vários! Agora é só seguir as regras que passaremos pra você! Não comente com ninguém. Então pense bem antes de fazer qualquer coisa” (R28).

E também:

“ ‘Ela recebeu uma mensagem dizendo que a conhecia e sabia onde morávamos e que fazia bolos. Minha filha veio pálida me mostrar, conta. Elas decidiram, então, bloquear o número e apagar as mensagens. ‘Ela havia comentado que estavam mandando mensagens para todos da escola’ (...) receberam mensagens do momo, que começaram como conversas banais e avançaram para um comportamento pedófilo. Assustadas com o pedido de fotos sensuais” (R3).

Neste sentido, observa-se que a ameaça é uma maneira de prender o indivíduo no desafio, que começa a seguir as regras em virtude do medo, uma vez que, as redes sociais são uma forma eficiente de partilhar dados e informações pessoais. Não seguir as ordens ou falhar nos desafios poderia incorrer na “ameaça de vazamento de informações pessoais ou ameaças de violência” (R20). Em vista disso, os participantes do jogo recebiam ligações do perfil criminoso durante a madrugada, mensagens com informações pessoais

e fotos de familiares. Essa informação é reforçada pelo seguinte relato: “Foi assustador porque eles sabiam de onde eu era, sabiam que moro em Curitiba e me mandaram várias fotos da minha família” (R28).

Desse modo, enviar mensagens para estes números desconhecidos, com a finalidade de participar da brincadeira, podem ter como consequência, de acordo com as reportagens R5 e R21, em “extorsão, roubo de informações privadas, assédio, incitação ao suicídio e à violência. Esses crimes podem provocar transtornos físicos e psicológicos (ansiedade, depressão, insônia etc)”. Haja vista que, as mudanças bruscas no comportamento da vítima podem dar indícios sobre o caso em questão, como os exemplos a seguir:

“ ‘Ela era sempre muito amável, mas ultimamente estava muito arredia [afastada]’, contou. Ao buscar informações nas redes sociais da filha, a mãe descobriu que a menina participava do jogo da Boneca Momo” (R25).

E também:

“Ela estava estranha, aparentando muito medo e não queria dormir sozinha. A noite, fui tentar conversar com Sophia, perguntar se ela sabia sobre o caso e ela se desesperou. Chorava compulsivamente, me pedia para não falar sobre a boneca e não queria que eu sáísse de perto dela” (R9).

Ainda considerando as consequências da atividade do jogo, no Estado de Pernambuco uma criança de nove anos morreu enforcada no quintal de casa. De acordo com os familiares, o menor estaria participando de um jogo e foi induzido a se enforcar. Segundo o relato da genitora, só após a morte do filho percebeu que ele participava do jogo. E disse:

“Um dia ele perguntou se eu tinha medo de uma boneca chamada Momo. Ele mostrou essa imagem do tablet dele. Só que eu não sabia o que era essa boneca. Depois, eu soube que ela fazia um desafio de sufocamento para saber quanto a pessoa poderia aguentar” (R6).

Já em 2019, o modo de perpetuar o jogo da boneca Momo com o público infantil ultrapassou o whats app, e adentrou em alguns vídeos infantis da plataforma youtube. Os relatos são de que a escultura Momo foi editada em vídeos de cunho infantil, dando instruções de como as crianças podem utilizar objetos perfurocortantes para empregar a automutilação. As instruções eram dadas em diversos idiomas e apareciam em vídeos de fabricação de slime (uma massa viscosa feita artesanalmente), Peppa Pig, e Baby Shark.

Segundo reportagens, a Momo ensina a criança ir à cozinha, pegar uma faca e passar nos pulsos. Posterior à instrução, o vídeo continua de onde parou (R8, 11, 22 e 27).

Durante a mensagem da Momo nos vídeos interrompidos, além da instrução, havia demonstrações de como se pode fazer a automutilação, de modo que, a imitação seja uma forma de facilitar o ato. Outra variável que permanece no jogo é a ameaça, em que, caso as instruções não fossem seguidas, a família da criança poderia morrer a noite e a Momo surgiria no quarto para causar terror ao menor. Ainda há relato sobre a voz empregada na boneca: “A voz de Momo geralmente intimida as crianças, dizendo que, se elas avisarem algum adulto antes de seguir as instruções, a punição será aplicada imediatamente” (R8).

Referente às implicações jurídicas apontadas nas reportagens alusivas ao jogo da boneca Momo, a indução ao suicídio pode condenar o indivíduo a uma pena de dois a seis anos, com prazo ampliado quando infringido contra menor de idade (R3). Ainda sobre questões legais, o Procon de São Paulo notificou a rede Google e o Whats app, para suspensão dos vídeos editados da boneca Momo durante os vídeos infantis, veiculados em suas redes. Para o Procon, os vídeos são uma “afronta a Constituição, o Estatuto da Criança e do Adolescente, o Código de Defesa do Consumidor e a Convenção da ONU sobre o Direito das Crianças” (R16).

A respeito da escultura Momo, em março de 2019 o criador da obra relatou que a escultura foi criada para assustar as pessoas, mas que não tem envolvimento com o jogo Momo, e afirmou: “Não existe mais, nunca foi feita para durar. Estava podre e eu joguei fora. As crianças podem ter certeza de que Momo está morta – ela não existe e a maldição se foi” (R47).

Discussão

A partir dos dados expostos nos resultados, uma das implicações jurídicas apontada nos objetivos, que pôde ser considerada durante a prática criminosa do desafio Momo, foi o uso indevido da imagem da escultura. Mesmo a escultura não sendo um ser vivo, a imagem da obra foi propagada pelo jogo com a finalidade de causar danos ao

público que assistia os vídeos na plataforma youtube, e aos desafiados do jogo através do aplicativo whats app. Neste sentido, Borges (2007) discute que:

“A imagem é a representação física de uma pessoa, através de fotos, filmes, vídeos, pinturas e outros meios que reproduzam o rosto da pessoa ou partes de seu corpo ou sinais físicos que possam servir à sua identificação e reconhecimento” (p. 157)

Por esta razão, a imagem é uma representação do humano, e por assim dizer é um direito da personalidade do autor da obra (Lacerda, 2010; Antunes, 2016). Partindo dessa perspectiva, o crime contra a imagem da obra violou o direito de imagem do autor, uma vez que distorceu o objetivo da criação. Esse fato contribuiu para que a obra fosse destruída. Por esta razão, houve infração segundo o exposto no artigo 5º, X e XXVIII da Constituição da República. Os incisos do artigo discutem acerca da imagem em relação a como é vista pela sociedade - Art. 5º, X, e a proteção da mesma como direito do autor - Art. 5º, XXVIII (Constituição da República, 1988).

Ainda corroborando com esse fato, o Código Civil em seu Art. 20 afirma que, “a violação à imagem incorre quando atingem a honra, boa fama ou ainda a respeitabilidade de uma pessoa” (Antunes, 2016). A partir desse artigo de lei, constata-se que a imagem propagada pelo jogo e pela mídia contribuiu para a distorção da imagem que ficou sendo vista como algo relacionado ao suicídio. Desta maneira, em se tratando a imagem como um direito de personalidade do autor, caberia a garantia desse direito com a remoção do conteúdo indevido a partir da tutela inibitória preventiva, para assim requerer indenização por danos morais e/ou materiais causados, caso os autores do crime fossem descobertos.

Sob essa perspectiva, a medida adotada pelo Procon - SP de notificar as empresas, seguiu a ação de tutela inibitória, que segundo o Art. 497 do Código de Processo Civil (de Processo Civil, Código, 2015) “Parágrafo único. Para a concessão da tutela específica destinada a inibir a prática, a reiteração ou a continuação de um ilícito, ou a sua remoção, é irrelevante a demonstração da ocorrência de dano ou da existência de culpa ou dolo”. Assim, com a notificação poderia inibir a perpetuação do ato ilícito.

Em se tratando do objetivo de manutenção do jogo, referente a extensão da propagação danosa da imagem, De Teffé (2017) destaca:

O critério da extensão do dano apresenta grande importância, tendo em vista a facilidade com que conteúdos lesivos podem ser transmitidos e armazenados por terceiros, em nível global, e a dificuldade de retirar efetivamente da rede todo o conteúdo questionado. A dinâmica da internet tende a ampliar consideravelmente a extensão do dano e em um reduzidíssimo espaço de tempo, de forma que, para que se tutele integralmente a pessoa humana e se garantam as funções preventiva e

compensatória da responsabilidade civil, as referidas considerações deverão ser observadas no momento da quantificação do dano moral. Parece adequado que o intérprete analise também, no caso concreto, quais direitos da personalidade foram violados, realizando a identificação dos danos e a individualização dos bens, de modo a dimensionar adequadamente a proporção do dano à integridade do lesado. Na internet, é comum que o fato lesivo cause danos a mais de um direito da personalidade, sendo relevante, até mesmo para a melhor compreensão do caso concreto, que o magistrado identifique e qualifique os bens lesados para, só então, arbitrar o dano moral.

Em vista disso, apesar de as medidas preventivas para reparar ou reduzir o dano causado, a autora destaca a dificuldade de retirar da rede o que foi propagado, uma vez que, a rede é uma teia onde as informações se difundem de forma desordenada. Consequentemente, é possível que surjam outros moderadores para o jogo com objetivo inicial do jogo, ou outros objetivos escusos como extorsão e pedofilia, por exemplo. Quando a imagem da Momo foi editada para aparecer em vídeos como uma propaganda de merchandising de curto tempo, essa maneira de atingir o público seguiu a ordem mercadológica de consumo, uma vez que, são vídeos que geralmente as crianças assistem.

Corroborando com a afirmativa acima, D'Aquino (2016) afirma que “a publicidade tem como finalidade precípua convencer ao consumidor, apresentando um produto que está comercializado no mercado para que seja despertado o desejo da posse”. Assim, a comunicação de mercado se aplica não só a publicidade comercial, mas como também a produtos, marcas, serviços e estilo de vida por exemplo (D'Aquino, 2016). Isso se relaciona com a Resolução N° 163, de 13 de março de 2014, do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente - Conanda, que dispõe sobre a abusividade do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente. Essa resolução em seu Art. 1.º, afirma:

“§ 2.º A comunicação mercadológica abrange, dentre outras ferramentas, anúncios impressos, comerciais televisivos, spots de rádio, banners e páginas na internet, embalagens, promoções, merchandising, ações por meio de shows e apresentações e disposição dos produtos nos pontos de vendas” (da União, Diário Oficial, 2014.)

Portanto, pode-se considerar que a aparição da imagem da Momo é uma publicidade que tem objetivo de persuadir a criança consumidora do vídeo a realizar os comportamentos ilícitos ensinados pela boneca. Por esta razão, fere artigos 36 e 37 do Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990a), que dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Esses artigos tratam da imagem da Momo como propaganda abusiva, já que tenta tirar proveito sobre alguém que não consegue se

defender ou é inexperiente em julgar o que vê. Por esta razão, as informações propagadas na internet podem ser de cunho positivo na promoção de bem-estar, ou negativo na reprodução de ideias para prejudicar o indivíduo (Vedana et al., 2017).

Via de regra, tanto o jogo através do whats app, como os vídeos com a boneca são formas de incitar/instigar e ou induzir no indivíduo a prática de violência contra terceiros ou violência autoprovocada. Isso se relaciona com o objetivo referente a consequência do jogo, pois a violência autoprovocada está prevista no Art. 6.º, §1º, I a III. na Lei 13.819, 26 de abril de 2019. Esta Lei institui a Política Nacional de Prevenção da Automutilação e do Suicídio, e discute sobre a importância da notificação compulsória de casos de violência autoprovocada, bem como o acompanhamento profissional para a vítima e familiares. (Brasil, 2019)

Assim, casos referentes a situações de desafios não só como o jogo da Momo, mas também jogos semelhantes como Baleia Azul, desafio de sufocamento entre outros, podem ser notificados e a partir disso contribuir em números sobre essa situação de saúde pública. Tais práticas de incentivo a violência através do mecanismo de ameaças ferem a Lei Nº 8.069, de 13 de Julho de 1990 (Brasil, 1990b) que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providencias. Esta lei afirma em seu Art. 5.º:

“Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais”.

Portanto, incitar/instigar e induzir a criança e o adolescente a realizar tais atos de violência, além de ser considerado tortura, também é infração por indução ao suicídio e/ou homicídio, lesão corporal, constrangimento e ameaça. Isso também se relaciona com o objetivo sobre as implicações jurídicas. No que concerne a indução ao suicídio, só pode ser considerado como crime de indução se existir no indivíduo a ideia de suicídio. A partir disso, o autor do crime de indução pode sofrer ação de acordo com o Art. 122 do Código Penal:

“Art. 122 – Induzir ou instigar alguém a suicidar-se ou prestar-lhe auxílio para que o faça: Pena – reclusão, de dois a seis anos, se o suicídio se consuma; ou reclusão, de um a três anos, se da tentativa de suicídio resulta lesão corporal de natureza grave.

Parágrafo único – A pena é duplicada:

I – se o crime é praticado por motivo egoístico;

II – se a vítima é menor ou tem diminuída, por qualquer causa, a capacidade de resistência” (Brasil & Presidência da República, 1940)

Nesse ponto de vista, esse artigo de lei se aplicaria ao crime contra a menoridade dos 18 anos. Caso o crime se aplique a um menor de 14 anos, o responsável pelo ato de incitar responderia por homicídio ou lesão corporal tentada ou consumada (Menezes, 2017). Mediante a isso, o Art.129 do Código Penal (Brasil & Presidência da República, 1940), aponta como crime de lesão corporal, “Ofender a integridade corporal ou a saúde de outrem, com pena detentiva de três meses a um ano”.

Ainda dentro desse contexto, caso a vítima oferecesse resistência a seguir as regras do jogo e bloqueasse o número de telefone da Momo, o criminoso em questão fazia ameaças contra a integridade física do indivíduo ou seus familiares. Esse comportamento de ameaçar a vítima do jogo, é caracterizado como violência psicológica, pois pode causar dano na autoestima, identidade e desenvolvimento, trazendo transtornos psicológicos que pode se agravar e contribuir para o suicídio (Brasil, 2001).

Por esse motivo, tal ação de ameaça - o principal mecanismo de manutenção adotado no jogo - incide no crime de constrangimento ilegal e ameaça, previstos nos Art. 146 e 147 do Código Penal. Isto também está de acordo com o objetivo sobre as implicações jurídicas. Desse modo, o Art. 146, discute o crime de constrangimento mediante violência ou ameaça a fim de reduzir a capacidade de resistência. Já o Art. 147 aponta como ilícito ameaçar através de palavras, escrito ou gestualmente além de outro meio simbólico referente (Brasil & Presidência da República, 1940).

Além disso, o mesmo Artigo 146 e o 288 do Código Penal, discutem sobre associação criminosa, considerando como crime associar-se a três ou mais pessoas, com objetivo de cometer atos ilícitos. Isso podendo gerar uma pena de reclusão de um a três anos, com possível aumento caso haja uso de armas ou participação de menores de idade (Brasil, & Presidência da República, 1940). Esses artigos de lei corroboram com o exposto nos resultados, em que a pessoa por trás do número da Momo destaca que são vários os envolvidos que exercem o papel de enviar mensagens com as regras.

Outro ponto destacado nos resultados referente as regras do jogo, como por exemplo “esfaquear outras pessoas da casa”, implica na infração penal de Corrupção de Menor, segundo o Art. 244 – B do Código Penal. Isto também se relaciona com o objetivo de implicações jurídicas. Nessa lógica, corromper o infante no contexto do jogo

através de constrangimento e ameaça, com objetivo de praticar atos ilícitos, incorre na reclusão de um a quatro anos, mesmo que a corrupção ocorra através da internet (Brasil & Presidência da República, 1940).

Diante do exposto, é importante salientar que de acordo com o Art. 19 do Marco Civil da Internet, o provedor da internet como o aplicativo whats app e a plataforma youtube, não podem ser responsabilizados por atos de terceiros, exceto se não tomar providências de cunho técnico após a ordem judicial (Marco Civil da Internet, 2014).

Considerações finais

Conclui-se que não há legislação específica para o caso do desafio em questão, mesmo havendo uma lei que dispõe sobre o uso de internet no Brasil, e leis que dispõem sobre a violência empregada ao suicídio, homicídio e automutilação. Atualmente existem Propostas de Lei, que visam criar mecanismo de disciplina, proteção e punição em casos de crimes digitais que envolvam automutilação e suicídio, a exemplo da Baleia Azul, que tem semelhanças com o desafio Momo. Enquanto isso, a aplicação de ações contra o infrator corre sobre as leis vigentes, em que se tem abertura para interpretar a lei sobre a infração em questão.

Além disso, as questões em que se colocam essas modalidades de ilícito tendem a assumir características muito volúveis, algo oriundo, sobretudo, da flexibilidade e dinâmica própria do mundo digital. Como visto, a internet tem se difundido rapidamente entre os mais diversos segmentos da sociedade levando, em curtos períodos de tempo, uma gama de informações aos mais diferentes públicos. Por assim dizer, tratamos de um meio que ambigualmente é particular e coletivo, onde as informações se disseminam numa velocidade e abrangência que, muitas vezes, escapam à aplicação dos dispositivos jurídicos ou de regulação.

Dado que, não há legislação própria, percebe-se também a carência de condições técnicas e humanas da polícia, bem como de produção científica na área, sendo que o desafio Momo é um fenômeno atual que afeta a população e o contexto jurídico. A partir do estudo pôde-se compreender que o desafio tem uma série de estratégias de manipulação comportamental do público, que configura em indução e/ou

incitação/instigação ao suicídio. Pôde-se também constatar, que o jogo é uma forma de exteriorizar a violência na prática de crimes virtuais, que envolve questões de saúde física e mental, já que põe em risco esses fatores. Assim, os criminosos se valem da vulnerabilidade do público-alvo para conseguir alcançar o objetivo de causar danos/prejuízos.

Desta forma, há de se destacar a importância de discutir questões referentes a sociedade que envolvam a saúde mental e orientação parental por exemplo, como contribuintes para uma melhor qualidade de vida, e redução das consequências advindas do jogo e prevenção destas. Neste sentido, a Lei de prevenção da Automutilação e do Suicídio faz-se importante, pois contribui para o mapeamento de casos e a necessidade de assistência, dando maior visibilidade a um tema tabu que envolve saúde mental.

Faz-se importante destacar que o presente estudo apresenta como limitação, a falta de dados referentes a pensamentos de suicídio e/ou comportamentos autolesivos preexistentes nos participantes, para assim identificar a instigação/incitação ou indução do suicídio. Embora não faça parte dos objetivos desse estudo, pesquisas sobre o tema podem ser desenvolvidas futuramente.

Referências

- Antunes, J. (2016). Responsabilidade Civil em Caso de Publicação de Imagens de Crianças e Adolescentes na Internet: Considerações sobre a Possibilidade de Reconhecimento de Dano Moral in Re Ipsa Aplicável À Espécie. *Faculdade de Direito da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS*. Rio Grande do Sul.
- Araújo, E. S., & Bicalho, P. P. G. (2012). Suicídio: crime, pecado, estatística, punição. *Revista de Psicologia da IMED*, 4(2), 723-734.
- Borges, R. C. B. (2007). Direitos de Personalidade e Autonomia Privada. 2ª edição. *São Paulo, Saraiva*.
- Brasil, B. S., Ramos, É. M. L. S., Almeida, S. D. S., & Brasil, M. M. (2017). A violência na prática de crimes no ciberespaço. *Novos Cadernos NAEA*, 20(2), 127-148.

Brasil, & Presidência da República. (1940). Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. *Diário Oficial da União*.

Brasil, C. F. D. (1990a). Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, (176^{sSupl}).

Brasil, C. (1990b). Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, 1.

Brasil. (2014). Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. *Diário Oficial da União*.

Brasil. (2019). Lei nº 13.819 de 26 de Abril de 2019. Institui a Política Nacional de Prevenção da Automutilação e do Suicídio. *Diário Oficial da União*. Brasília: DF, 29 de abril de 2019.

Brasil. (2016). Presidência da República. Secretaria Especial de Comunicação Social. *Pesquisa brasileira de mídia 2016: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira*. – Brasília: Secom.

Brasil. (2001). Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. *Violência intrafamiliar: orientações para a prática em serviço*. Brasília: Ministério da Saúde.(No. 8). Editora MS.

D'Aquino, L. S. (2017). A publicidade abusiva dirigida ao público infantil. *Revista de Direito*, 2017, 01-30.

da Silveira, M. D. P. (2004). Efeitos da globalização e da sociedade em rede via Internet na formação de identidades contemporâneas. *Psicologia: ciência e profissão*, 24(4), 42-51. Da União, Diário Oficial (2014). Resolução nº 163, de 13 de março de 2014.

de Processo Civil, C. (2015). Lei nº 13.105, de 16 de março de 2015. *Código de processocivil*. Brasília: Senado Federal.

de Teffé, C. S. (2017). Considerações sobre a proteção do direito à imagem na internet. *Revista de Informação Legislativa*, 54(213), 173-198.

Federal, S. (1998). Constituição da República Federativa do Brasil, 1988.

Ferreira, A. B. D. H. (2001). *Mini Aurélio: o minidicionário da língua portuguesa—século XXI. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.*

Giusti, J. S. (2013). *Automutilação: características clínicas e comparação com pacientes com transtorno obsessivo-compulsivo. 2013* (Doctoral dissertation, Tese (doutorado) Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo. Programa de Psiquiatria. São Paulo: USP).

Jaen-Varas, D., Mari, J. J., Asevedo, E., Borschmann, R., Diniz, E., Ziebold, C., & Gadelha, (2019). The association between adolescent suicide rates and socioeconomic indicators in Brazil: a 10-year retrospective ecological study. *Brazilian Journal of Psychiatry, (AHEAD).*

Krug, E. G., Mercy, J. A., Dahlberg, L. L., & Zwi, A. B. (2002). The world report on violence and health. *The lancet, 360* (9339), 1083-1088.

Lacerda, D. O. (2010). *Direitos da personalidade na contemporaneidade: a repactuação semântica.* SA Fabris.

Madeira, F; Natale, R. (2016). Internet está Estimulando Brasileiros a Ler Mais. *Empauta*, 2016. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/empauta/2016/07/internet-esta-estimulando-brasileiros-a-ler-mais/>>. Acesso em 22 mar. 2019.

Menezes, Denes. (2017). Os crimes por trás do Baleia Azul, o jogo do suicídio. *JusBrasil*. Disponível em: <<https://denesm.jusbrasil.com.br/artigos/447844061/os-crimes-por-tras-do-baleia-azul-o-jogo-do-suicidio>>. Acesso em 13 abr. 2019.

Netto, B. N., Werlang, M., & Rigo, S. (2013). Suicídio: uma questão de saúde pública e um desafio para a psicologia clínica. *Brasília: Conselho Federal de Psicologia.*

Severino, A. J. (2017). *Metodologia do trabalho científico.* Cortez editora.

Tabosa, B. M. B., Sadalla, N. P., D'Oliveira, C. M., Freitas, M. S. P., & Henriques, V. Q. (2017). A psicopatía em sua dimensão virtual: um olhar acerca do fenômeno baleia azul. *Revista Eletrônica de Direito da Faculdade Estácio do Pará, 4*(5).

Teixeira, V., & de Jesus, Maria. (2018). Suicídio: Uma Abordagem Teórico-Jurídica.

Disponível em:

https://repositorio.pgsskroton.com.br/bitstream/123456789/22207/1/TCC_BANCA_VALL%C3%89RIA_MARIA_2018.pdf. Acesso em 13 abr.2019

Vedana, K. G. G., Alves, A. C. ; Almeida, A. S. ; Moraes, S. M. ; Donato, G (2017). O cuidado de enfermagem relacionado ao comportamento suicida. In: SILVA, Leandro Andrade da; SANTOS, Iraci dos (Orgs). *Cuidar em Enfermagem em Saúde Mental: Volume 4 –Cuidar de pessoas em situações de emergências psiquiátricas, ideações suicidas e problemas relacionados a adições*. 1 ed., Curitiba. Ed. Appris.

Vieira, R. B. (2014). Crimes de informática: as recentes inovações.

Wagner, G. (2016). Avaliação do Risco de Suicídio e sua Prevenção. *Coleção Guia de Referência Rápida*. Versão profissional. Rio de Janeiro. 1ª edição/2016. Disponível em:http://subpav.org/download/prot/Guia_Suicidio.pdf

World Health Organization. (2005). WHO Multi-country Study on Women's Health and Domestic Violence against Women: initial results on prevalence, health outcomes and women's responses.

World Health Organization. (2018). World health statistics 2018: monitoring health for the SDGs, sustainable development goals.