

Debate sobre Formas de Combate à Incitação à Prática de Trote ou Outra Conduta Perniciosa na Internet

Comissão de Educação | Câmara dos Deputados | Audiência Pública
Brasília, 6 de Junho de 2017

EVELYN EISENSTEIN

Professora Associada de Pediatria e Clínica de Adolescentes FCM-UERJ
Membro do DCA e do GT de Violência da Sociedade Brasileira de Pediatria, SBP

Alguns Dados da Realidade do BRASIL

- 29 milhões (16 %) Crianças de 0-9 anos (IBGE, 2010)
- 35 milhões (18 %) Adolescentes de 10-19 anos (IBGE, 2010)
- Total de 64 milhões (34%) entre 0-19 anos da população brasileira
- Mortalidade por causas externas 31,9 /100.000 hab (26,5%) (SINAN-MS, 2010)
 - homicídio = 43,3%
 - outros acidentes = 19,7%
 - suicídio = 3,5%
 - acidentes = 27,2%
 - outras violências = 6,2%
- Usuários da Internet de 9 -17 anos: 23.380.494 usuários (85% telcel) (CGI, 2015)
- 38 % jogam online conectados com outros jogadores (CGI, 2015)
- 79% nas redes sociais, 80% compartilharam fotos, 37% mentem sobre a idade
- **11%** formas de machucar a si mesmo e **6%** formas de cometer suicídio (CGI, 2015)

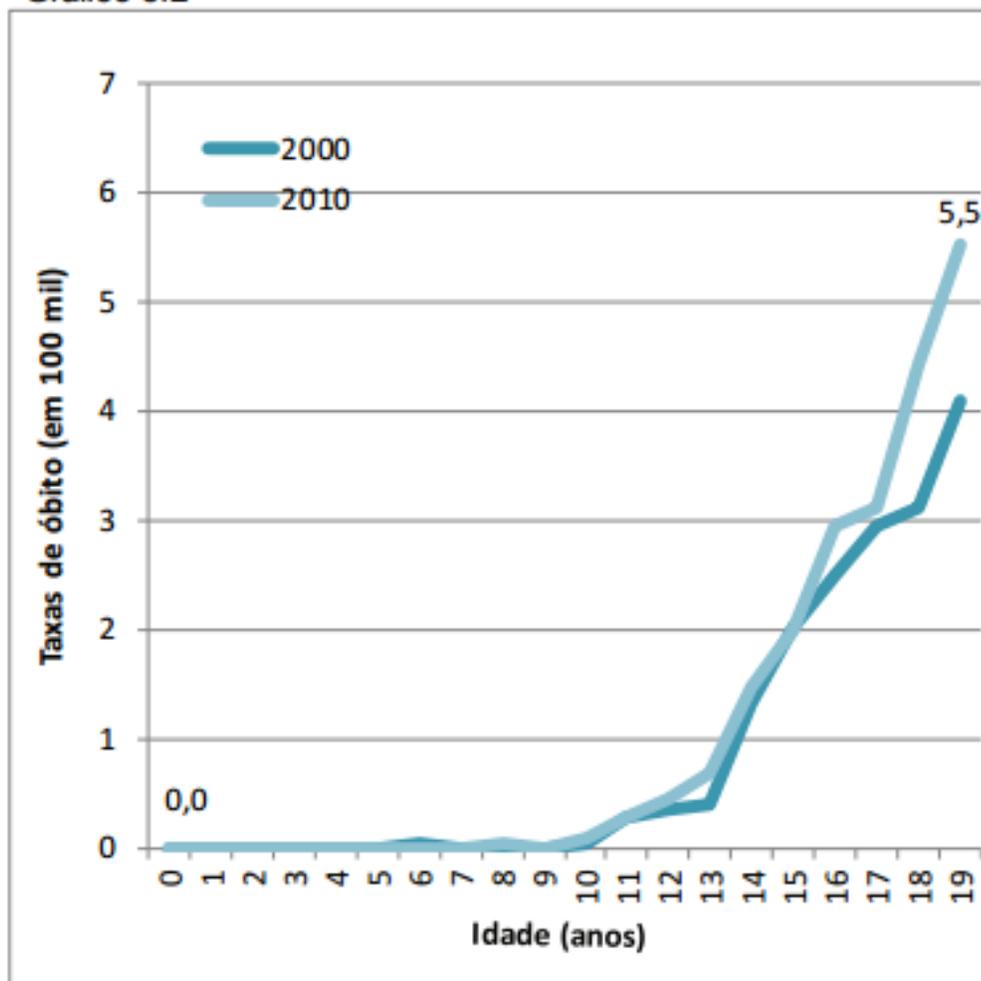
Evolução das taxas de suicídio (em 100 mil) de crianças e adolescentes (<1 a 19 anos).
Brasil, 2000-2010.

Tabela 5.1

Idade	2000	2010	Δ%
0	0,0	0,0	0,0
1	0,0	0,0	0,0
2	0,0	0,0	0,0
3	0,0	0,0	0,0
4	0,0	0,0	0,0
5	0,0	0,0	0,0
6	0,0	0,0	0,0
7	0,0	0,0	0,0
8	0,0	0,0	0,0
9	0,0	0,0	0,0
10	0,0	0,1	0,0
11	0,3	0,3	2,4
12	0,3	0,4	29,5
13	0,4	0,7	66,6
14	1,3	1,5	10,6
15	2,0	2,0	-1,5
16	2,5	2,9	17,9
17	2,9	3,1	6,2
18	3,1	4,4	41,9
19	4,1	5,5	35,3
0-19	0,9	1,1	26,2

Fonte: SIMSVS/MS

Gráfico 5.2



Definição de Violência pela OMS

- O uso intencional da força física ou do poder, ameaçado ou real, contra si mesmo, contra outra pessoa ou contra um grupo ou comunidade, com alta probabilidade (riscos) de resultar em lesão, morte, dano psicológico, transtornos do desenvolvimento mental ou privação.
- Violência intencional ou não-intencional e acidental
- Atos reais e ao vivo **X** representações visuais
- Violência física, psicológica, sexual, negligência/abandono e todas as formas, incluindo bullying/cyberbullying, assédio, jogos violentos online, desafios, trotes.
- Repercussões traumáticas e síndrome do estresse pós-traumático além das reações adversas da infância (*Adverse Childhood Experiences, ACE study*)
- **Relação triangular**: vítima, agressor, contexto da omissão-silêncio e a importância da denúncia e interrupção imediata

TROTE como forma de Violência

- Trote = Abuso = Ritual de Passagem = Assédio Ritualístico = Ameaças de Humilhação com exigência da realização de tarefas sem sentido ou chantagem econômica ou ameaça de morte usado como pressão e sofrimento compartilhado no grupo de “amigos” ou “camaradas”
- Serve como “taxa de adesão” ou “batismo de fogo” para pertencer ao grupo
- Trote Universitário ou no Serviço Militar: complicadas relações de poder e autoritarismo que motiva tais ações num comportamento comum aos rituais pagãos de “pertenencimento” ou “pertença”
- *Hazing, ragging ou fagging*

Desenvolvimento Cerebral & Mental de Crianças e Adolescentes

- Uso de Mídias afeta como o cérebro de crianças e adolescentes reage a estímulos, processa e guarda a informações, imagens, cores, movimentos, músicas e vê o mundo, a curto e médio prazo
- Adolescentes dependentes de Internet demonstram alterações estruturais em seu cérebro e de substância cinzenta
- Lobo frontal (responsável por funções executivas): controle de impulsos, julgamentos, resolução de problemas, atenção, inibição, memória e tomada de decisões, só termina sua maturação > 25 anos
- Fluxo constante de mensagens assustadoras de mídia aumenta o medo e a ansiedade > efeito dos neurotransmissores: **DOPAMINA**

Violência gera Violência - 1

- Crianças não sabem interpretar as mensagens das mídias e TV
- Dificuldades em diferenciar fantasia da realidade da imagem
- Mensagens da violência são glamourizadas entre heróis X vilões
- Não existe punição, nem remorso, nem dor e nem cuidados com os que sofrem a violência, somente a morte sem consequências e pior, com recompensas!
- Poucos programas com temas de anti-violência ou construção da paz
(aprendizado pró-social)
- Quanto mais agressões são parte do cotidiano na vida digital e na vida real, mais probabilidade de se tornar um adulto violento, com comportamentos anti-sociais, ou cometer suicídio.

Violência gera Violência - 2

- Por quê se nega a violência das mídias ou da TV & dos videogames?
- Raciocínio artiloso, manipulativo (no *script*) e enganador até o final
- Dissonância cognitiva (split psicológico entre o mundo real e o imaginário, mundos interno X externo)
- Reações psicológicas de medo, de culpa, de vergonha, de ódio, de perdas
- Teorias da “catarse” > ver que é o “outro” que sofre ou é dominado
- Efeito da “terceira pessoa” > as pessoas acreditam que a mídia tem um efeito mais forte ou intenso nos comportamentos “dos outros” em vez de em si mesmos.
- Indústria lucrativa (mais lucro nos videogames do que nas escolas e universidades)

Novas Formas de Violência - 1

- Fotografias ou vídeos de violência sem cortes e não regulados
- Ameaças pessoais, cyberbullying, discursos de ódio e intolerância, contextos destrutivos
- Homofobia, misoginia e grupos supremacistas (donos da “verdade”) X *fake news* (notícias falsas) e *hoax* (boatos)
- Violência em desenhos animados e filmetes no YouTube
- Incitação ao suicídio, trotes, desafios e lesões de automutilação

Novas Formas de Violência - 2

- Glamourização e gamificação da violência em vídeo-games
- Filmes *snuff*: misturam horror e pornografia com abusos/mortes reais
- Receitas distorcidas sobre como “viver” com “mais felicidade”: drogas, álcool, etc.
- Exaltação da destruição do “outro” em tempo real: nos massacres, guerras, conflitos e terrorismo multiplicado em duplas mensagens nas mídias sociais, na TV e nos comportamentos
- Genocídio digital e social, como indústria de lucro político do “poder do mal”, incluindo ataques virais cibernéticos
- Sensacionalismo causando ondas de pânico: problemas de saúde pública

Principais Sinais de Alerta

- Transtornos de sono e terror noturno ou pesadelos
- Isolamento de amigos ou do convívio familiar ou “vontade de sumir”
- Queda do rendimento escolar e recusa de ir à escola
- Irritabilidade fácil e exagerada, mudanças de humor constantes
- Choros frequentes, olhos avermelhados, tristeza e alterações comportamentais
- Feridas e cicatrizes & múltiplos piercings
- Situações de *bullying* – *cyberbullying* na escola ou nas redes sociais
- Episódio de abuso sexual recente ou reações pós-traumáticas de perdas afetivas
- Postagens violentas ou mensagens de baixa autoestima compartilhadas em redes
- Tempo “interminável” em jogos online causando as reações de dependência

Fatores de Risco x Fatores Protetores

FATORES DE RISCO

Contexto Familiar:

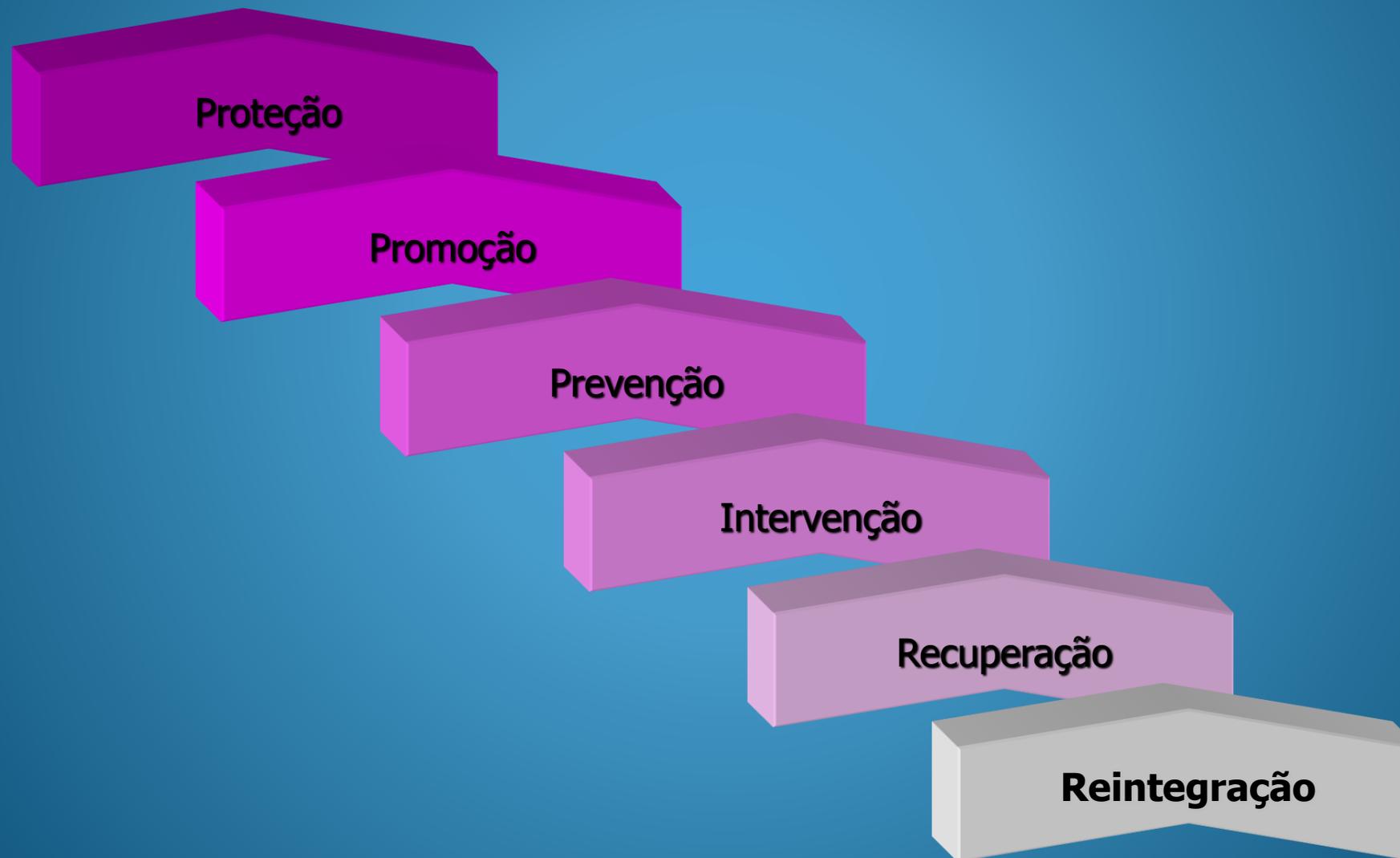
- Falta de diálogo
- Abandono afetivo
- Falta de limites
- Negação dos comportamentos inadequados do(s) filho(s)
- Violência familiar

FATORES PROTETORES

Contexto Familiar:

- Diálogo e Supervisão com Responsabilidades
- Respeito e regras de convivência real & digital
- Modelo de identificação
- Desenvolvimento de valores éticos e humanistas

Investimentos em Educação e Saúde





E.S.S.E. MUNDO DIGITAL

Sociedade Brasileira de Pediatria recomenda - 1

- Construção de habilidades de participação saudável e inclusão social
- Protagonismo juvenil e *media literacy* (alfabetização digital)
- Apoio psicossocial em atividades culturais alternativas
- Pontes de diálogo entre a Sociedade, Mídias, Famílias e Adolescentes
- Interrupção imediata da violência, abusos e mortes desnecessárias
- Intervenções precoces e encaminhamento para assistência médica & tratamentos psicoterapêuticos
- Atenção à saúde mental e comportamental de crianças e adolescentes e acesso universal ao sistema de saúde pública, pois a proteção social é uma questão de direitos !

O alfabeto para as crianças de hoje!



A: APPLE



B: BLUETOOTH



C: CHAT



D: DOWNLOAD



E: E MAIL



F: FACEBOOK

Google

G: GOOGLE



H: HEWLETT
PACKARD



I: Iphone



J: JAVA



K: KINGSTON



L: LAPTOP



M: MESSENGER



N: NERO



O: ORKUT



P; PICASSA



Q: QUICK HEAL



R: RAM



S: SERVER



T: TWITTER



U: USB



V: VISTA



W: WIFI



X: Xp



Y: YOU TUBE



Z: ZORPIA



E.S.S.E. MUNDO DIGITAL

Sociedade Brasileira de Pediatria recomenda - 2

- Manual de Orientação de Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital

www.sbp.com.br/src/uploads/2016/11/19166d-MOrient-Saude-Crian-e-Adolesc.pdf

- SBP Alerta sobre grupos de incitação ao suicídio e auto mutilação

www.sbp.com.br/sbp-em-acao/sbp-alerta-sobre-como-prevenir-exposiçao-de-criancas-e-adolescentes-a-grupos-de-incitacao-ao-suicidio-e-a-automutilacao

- OMS Prevenção de Suicídio: o Papel da Comunidade

<http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/252071/1/WHO-MSD-MER-16.6-eng.pdf?ua=1>

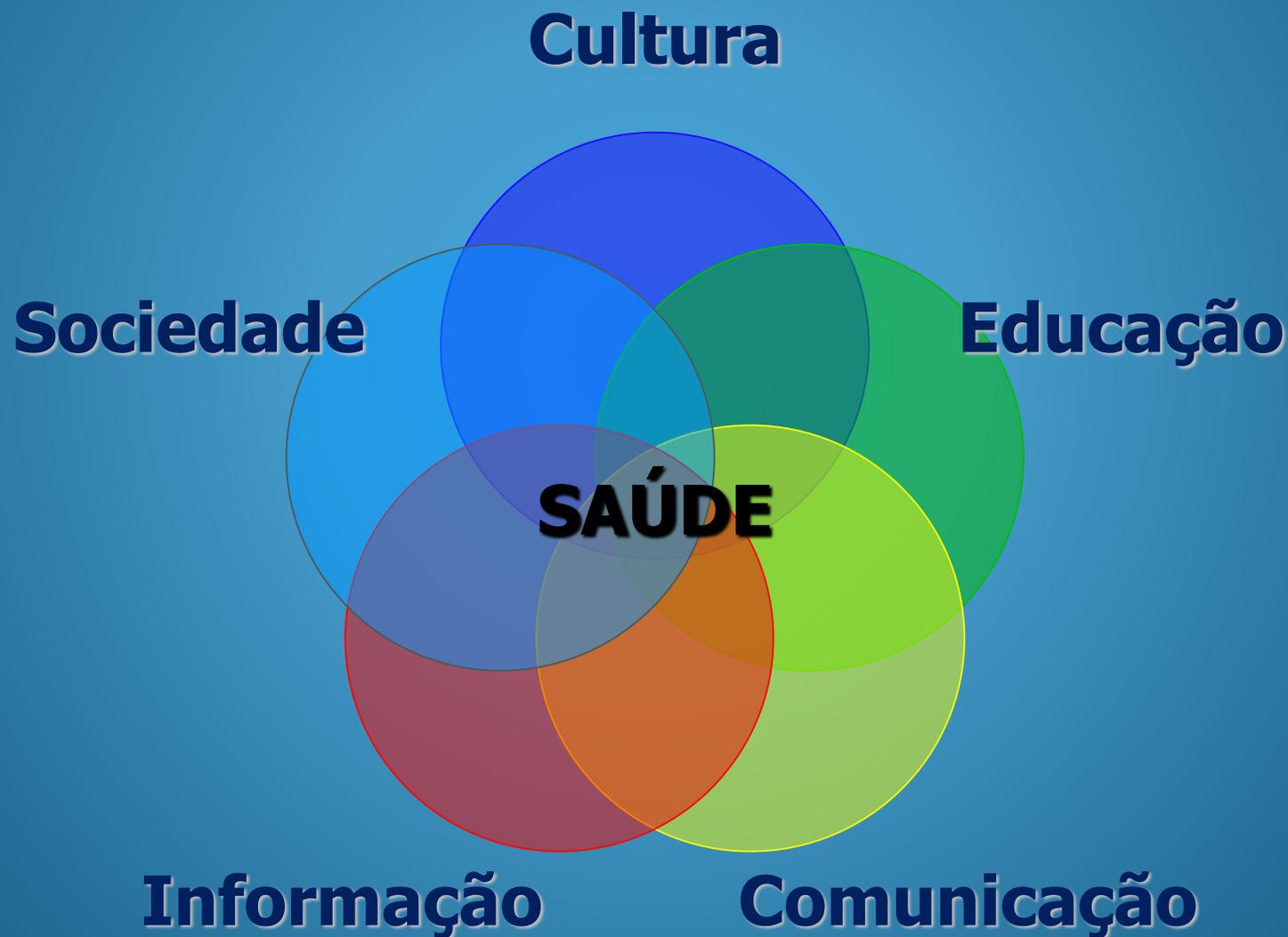


Conversando nas Escolas com Adolescentes

Somos TOD@S Responsáveis



E.S.S.E. MUNDO DIGITAL



Investimentos em Redes de Proteção

