

O PERIGO DO ABANDONO DIGITAL



MPRS
Ministério Público
do Rio Grande do Sul

O QUE É O ABANDONO DIGITAL?

- Negligência:

Art. 1.634 do CC. Compete a ambos os pais, qualquer que seja a sua situação conjugal, o pleno exercício do poder familiar, que consiste em, quanto aos filhos:

I - dirigir-lhes a criação e a educação;

Art. 22 do ECA. Aos pais incumbe o dever de sustento, guarda e educação dos filhos menores, cabendo-lhes ainda, no interesse destes, a obrigação de cumprir e fazer cumprir as determinações judiciais.

Parágrafo único. A mãe e o pai, ou os responsáveis, têm direitos iguais e deveres e responsabilidades compartilhados no cuidado e na educação da criança, devendo ser resguardado o direito de transmissão familiar de suas crenças e culturas, assegurados os direitos da criança estabelecidos nesta Lei.

- Internet = rua.

RESPONSABILIDADE

- Dos pais:
 - Cível
 - Penal
- Dos adolescentes
 - Infracional

Como as telas e as redes sociais afetam o cérebro

- Quando uma pessoa acessa as redes sociais, seu cérebro libera dopamina, um hormônio que causa sensação de prazer. Isso faz com que a pessoa fique viciada nas redes.
- Resposta e prazer imediato para o cérebro, que buscará o estímulo.
- Quanto mais cedo o acesso a telas, maior a chance de desenvolver o vício, pois o cérebro ainda está em fase de amadurecimento. Por isso, ele fica mais vulnerável a comportamentos viciantes, aditivos. Consequência futura.
- Dificuldade em razão do meio socialmente aceito.

RISCOS DO AMBIENTE DIGITAL

- Cyberbullying e danos à reputação digital.
- Jogos de azar
- Abusos
- Desafios perigosos e automutilação.
- Exposição a conteúdos impróprios (violência, pornografia).
- Aliciamento por criminosos virtuais.

A INTERNET E A VIOLÊNCIA EXTREMA

- A internet facilita a propagação de ideologias extremistas e a formação de grupos radicais: anonimidade e criptografia; algoritmos e câmaras de eco (nós x eles); comunidades fechadas.
- Plataformas digitais são ferramentas importantes para o processo de radicalização online, influenciando a formação de ideias extremistas.
- Os jogos são uma porta de entrada para aqueles que tem interesse por violência, especialmente os jogos de combate em primeira pessoa (casos de ataques reais iguais aos jogos).
- Muitas vezes, as salas de conversas online, disponíveis em alguns jogos, são utilizadas para cooptação de crianças, adolescentes e jovens adultos.

Razão da violência extrema:

- Motivos: exclusão e marginalização; busca por sentido; formação de laços.
- Valores e ideias extremistas de natureza social, religiosa ou política.

Plataformas:

- Instagram, Tiktok e X são iscas.
- Discord, YouTube, Telegram e Project Z são de doutrinação.

O PAPEL DA FAMÍLIA

- Estabelecer limites: uso do controle parental.
 - Acompanhar e monitorar: filtros de conteúdo.
 - Estabelecimento de regras claras de uso.
 - Educação digital e diálogo constante.
 - Dar o exemplo no uso consciente da tecnologia.
-
- Criar vínculos: adolescentes querem pertencer.
 - Proporcionar outras atividades e objetivos



- Monitoramento de Mudanças Comportamentais: atenção a mudanças comportamentais que possam indicar radicalização. Atitudes extremas, isolamento social, mudança de hábitos e discurso violento.
- Intervenção Precoce e Suporte Emocional: essenciais para ajudar o indivíduo a se afastar do extremismo. É importante oferecer um ambiente de apoio e compreensão, sem julgamentos ou rejeição. A escuta atenta e o diálogo sincero são ferramentas importantes nesse processo.