

# **JUSTIX REVOLUTION<sup>1</sup>: COMO PODERÁ A JUSTIÇA JUVENIL ENSAIAR NOVOS MODELOS DE INTERVENÇÃO SUPOSTOS PELAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

**MARIA JOÃO LEOTE DE CARVALHO<sup>2</sup>, NUNO OTERO,  
CARLA DELGADO, MARGARIDA MACEDO**

*We face the task of understanding and governing 21st-century technologies  
with a 20th-century mindset and 19th-century institutions.*

Madeleine Albright<sup>3</sup>

## **Nota introdutória**

Escapar do linear em direcção à construção de cenários e propostas que indiquem direcções que possam contribuir para novo(s) modelo(s) de intervenção da administração da justiça juvenil em plena era digital é o

---

<sup>1</sup> O título pretende, também, ser um tributo aos filmes *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski) e *eXistenz* (David Cronenberg).

<sup>2</sup> A participação da autora (FCSH CICS.NOVA) neste trabalho é financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do CEEC Individual – 2021.00384.CEECIND/ CP1657/CT0022.

<sup>3</sup> In *Shaping the Future of the Fourth Industrial Revolution*. Madeleine Albright foi a 64ª Secretária de Estado dos Estados Unidos da América (1997-2001), e a primeira mulher a ocupar este cargo.

principal propósito deste capítulo. Paradoxalmente, um tema escassamente debatido em tempos de intensas mudanças sociais decorrentes das transformações tecnológicas. Um tema que ainda intimida em sociedades atravessadas pelo crescimento de movimentos de populismo penal na origem de uma exaltação radical dos papéis dos mecanismos de controlo social na regulação dos comportamentos de crianças e jovens.

Este é um capítulo que não apresenta uma estrutura, digamos, *clássica*. Nasce do cruzamento de motivações, conversas e reflexões que os seus quatro autores têm trilhado na intervenção ou investigação na área ao longo dos anos. Encontros entre interesses, preocupações e a vontade comum de construir pontes entre a prática no sistema de justiça juvenil e a produção de conhecimento científico perante o desafio permanente de desvendar a crescente complexidade da realidade social. Lentes científicas e profissionais diferentes, perspectivas diversas – e não necessariamente coincidentes –, que se juntam numa lógica colaborativa de partilha assente na procura de (novos) caminhos para a justiça juvenil.

Deste modo, este capítulo organiza-se em torno de cinco secções, cada uma assinada por um dos autores. Esta nossa proposta parte da transdisciplinaridade das questões identificadas que suscita interrogar, de forma diversa, o que se concretiza no presente, tanto o que faz falta como o que pode acontecer para projectar o futuro. O risco de não se conhecer, não se saber, não se procurar saber leva que qualquer caminho possa ser visto como o certo.

Então, e agora?

O horizonte deste capítulo não se fecha nestas páginas; bem pelo contrário. A secção final reúne a reflexão conjunta dos quatro autores procurando esclarecer o leitor sobre os principais desafios, necessidades e tensões que se colocam ao sistema de justiça juvenil na construção de novos modelos de intervenção suportados em tecnologias de informação e comunicação. Potenciais soluções de cariz tecnológico e correspondentes intervenções educacionais são identificadas e debatidas tendo por pano de fundo um olhar crítico, na perspectiva de produção de conhecimento científico, sobre as formas contemporâneas de sociedade.

De facto, nunca existe um só caminho a seguir e a discussão ainda agora está a começar...

## 1. NO PRINCÍPIO ERA O VERBO, NO ENTRETANTO É O *BIT*

Carla Delgado

Ainda que o título deste capítulo possa sugerir um conteúdo programático para mudanças estruturais, conspirações, rupturas ou um mundo ao contrário, as intenções subjacentes, ainda que provocadoras, são muito mais parcimoniosas, surgidas mais da necessidade de trazer a palco antecipação de futuros com recurso à cultura *pop* enquanto repositório de crenças, práticas e artefactos prevalentes na sociedade e que se constituem como inspiradores de mudanças, numa aparente passagem da ficção à realidade. Não é a primeira vez, na história da Humanidade, que encontramos em narrativas ficcionais ou filosóficas muito do que estaria por vir, o que nos deve fazer considerar, não acreditando num plano pré-existente que oriente a evolução, o impacto que estas narrativas ficcionais têm, e tiveram, na promoção da sua concretização, não podendo por isso deixar de a elas estar atentos como sinalização para esboços de trajetórias no Futuro. Quando Júlio Verne escreveu *Da Terra à Lua* em 1865, ou H.G. Wells escreveu *O Primeiro Homem na Lua* em 1901, estava-se respectivamente a 38 e a dois anos da concretização da proeza dos irmãos Wright, quando conseguiram fazer voar pela primeira vez o seu aeroplano. À Lua chegou-se em 1969. Estes são apenas exemplos de surpreendentes antevisões do Futuro, contidas na ficção, algumas delas com visões sobre novos modelos de Justiça, como é o caso do conto *Relatório Minoritário*<sup>4</sup> escrito por Philip K. Dick em 1956 e popularizado pelo filme com o mesmo nome realizado por Steven Spielberg em 2002, uma ficção que gostaríamos não tivesse concretização futura.

Mas o que é que este primeiro parágrafo tem a ver com o que nos propusemos discutir? Infelizmente, não podemos dar a resposta coloquial: tudo; mas tem alguma coisa.

---

<sup>4</sup> O conto de Philip K. Dick decorre no ano 2054, tendo como enredo uma sociedade em que o crime foi abolido através de um sistema designado *pré-crime*. O sistema é monitorizado por um departamento de investigação policial especializado que antevê a comissão de crimes, evitando-os antes que ocorram e retirando os futuros criminosos da sociedade, encarcerando-os com um dispositivo cerebral que os deixa em estado onírico.

Estas narrativas e os elementos transportados na cultura *pop*, viabilizam o conhecimento transversal na sociedade, quer se olhe para eles como absurdo, delírio, ou o fim do mundo. Esta possibilidade de nos habituarmos a realidades aparentemente mais estranhas, na verdade deveríamos designá-las extraordinárias, ou excêntricas, contribui para a diminuição do choque perante o inovador e disruptivo. Por outro lado, contribui também para a construção de narrativas de protecção e resistência à mudança, geralmente ancoradas nos aspectos distópicos associados a ideias de Futuro. Este reverso da medalha assume em alguns casos manifestações diversas de grupos organizados. Estamos, por isso, habituados à recusa e não aceitação da evidência científica, aos receios mais, ou menos, racionais, que as mudanças sempre provocam. O que não conseguimos é jogar ping-pong com uma bola de rãguebi!

Este texto serve também para que possamos *jogar* com a bola certa, utilizando argumentação fundamentada quando nos for dada a possibilidade de pensar sobre o efeito destas mudanças no âmbito institucional e profissional, ou quando formos convocados a participar no desenho de soluções, sendo, para isso, necessário compreender e reconhecer que, para o que já aí está e para o que está por vir, o desenho colaborativo é essencial, deixando de hegemonizar sectores, *desierarquizando* e promovendo uma maior horizontalidade. Todos teremos de fazê-lo!

Se não podemos assegurar que o Futuro não venha a ser distópico, podemos, no entanto, dizer que se para a ficção o drama é indispensável, para a realidade, seja lá o que ela for, os percursos que foram sendo desenhados, ao longo da História, sempre permitiram caminhos menos ínvios. Vivemos, no entanto, um período crítico da crise climática, entre outras crises e conflitos com evidências ameaçadoras, sendo fácil transferir a responsabilidade para as tecnologias, numa perspectiva de confronto entre natural e artificial. Ora as tecnologias, ainda que não tenham valor neutro e não sejam meras ferramentas, nem uma inevitabilidade, não são também a chave para o bem ou para o mal (SCHWAB, 2016, 2018): desde a sua criação, divulgação e utilização são responsabilidade humana. As crises e desaires dizem mais sobre a natureza humana do que sobre a inovação tecnológica. Não seria possível antever os riscos das alterações climáticas, pelo menos com tanta

precisão, sem os modelos que os preveem e que recorrem à Inteligência Artificial (IA)<sup>5</sup>.

Klaus Schwab, fundador do *European Symposium of Management* que em 1987 veio a dar lugar ao *World Economic Forum*, publicou em 2016 *The Forth Industrial Revolution*, tendo acabado por cunhar o período histórico em que vivemos com esse conceito. Um período em que vê oportunidades, não descurando os riscos associados, sobretudo se alguns de nós formos deixados para trás, incitando a que “procuremos vias que possibilitem ao maior número de pessoas a capacidade de promover impactos positivos nas suas famílias, organizações e comunidades, influenciando e orientando os sistemas que nos rodeiam e moldam as nossas vidas” (SCHWAB, 2018, pág.62).

Quer nos posicionemos ao lado dos optimistas, curiosos, criativos, destemidos, quer ao lado dos pessimistas, desinteressados, estereis ou receosos, estaremos com certeza ao lado da evidência: “o processo de inovação tecnológica – invenção, comercialização, adopção generalização e utilização – foi o mais poderoso motor de bem-estar, tendo aumentado a nossa qualidade de vida desde o começo da História. Hoje uma pessoa comum tem uma esperança de vida maior, melhor saúde, mais segurança económica e muito menos probabilidade de morrer por violência do que em qualquer período anterior. Desde a primeira revolução industrial o rendimento real médio por pessoa, nas economias da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE), aumentou cerca de 2.900%. No mesmo período, a esperança de vida à nascença mais que duplicou, em quase todos os países – de 40 para mais de 80 anos no Reino Unido e de 23,5 para 65 na Índia” (SCHWAB, 2016, 2018); em Portugal passou de 67,1 em 1970, para 80,7 em 2020 (PORDATA, 2022).

---

<sup>5</sup> Inteligência Artificial: “uma entidade com agência autónoma e auto-aprendizagem, com a capacidade de desempenhar funções inteligentes em contraste com a inteligência natural demonstrada pelos humanos, tais como aprender com a experiência, raciocínio, resolução de problemas. É um sistema informático que executa tarefas que estão tipicamente associadas à inteligência ou perícia humana. Tem capacidades poderosas em previsão, automatização, planeamento, segmentação e personalização” (ZHOU e CHEN, 2022: pág 76.)

Associadas às inovações e mudanças tecnológicas surgem mudanças sociais, designadamente na esfera das relações interpessoais, dinâmicas comunitárias, da economia, política, cultura ou educação, entre outras áreas, que influenciam as experiências pessoais. Não podendo aqui abordar todos esses aspectos, escolhemos o que consideramos, no imediato, mais impactante para a nossa área profissional e de investigação, a da administração da justiça juvenil. Designadamente, parte-se da necessidade de reflectir sobre a actual particularidade de conceitos como o de geração (juventude) e identidade social, este último em reformulação com a sua pulverização no espaço virtual, assim como as repercussões da sua evolução no entendimento da transgressão juvenil, do dano, da empatia e da própria relação entre o jovem e o sistema de justiça. Além disso, procuramos pensar sobre onde é que nós, enquanto profissionais com intervenção e investigação no sector da justiça, estamos, onde deveríamos de estar, e onde será possível estarmos no futuro.

Reconhecemos que o desafio ao pensamento requer um conjunto de argumentos que eliminem alguns mitos e possibilitem criar uma base para uma reflexão em conjunto, mobilizando os profissionais, os utilizadores dos serviços de justiça e a população no geral.

Porque o mundo nunca será só *bits*, o que apresentamos, é também o reconhecimento da palavra e da sua preponderância no processo de comunicação e relação. “Os *bits* são reais, uma vez que são mensuráveis em chips ou à medida que são transmitidos, e as pessoas são reais, mas os bits só têm significado por causa das pessoas” (LANIER, 2017, pág. 1391).

Por fim, confessamos ainda, que enquanto autores *conspirámos* uma ou outra vez no sentido de criar soluções que viabilizassem mudanças que contemplassem maior plasticidade, mais eficácia e eficiência na intervenção com jovens ofensores. Chegamos a pôr em prática um desses projectos durante o período de confinamento obrigatório durante a crise pandémica da COVID-19 em 2020: o jogo *we’r’not@lone* (MACEDO e DELGADO, 2022). Percebemos que as soluções para serem optimizadas necessitam de uma reflexão mais ampla, quer em termos de produção de conhecimento científico, quer na representatividade dos envolvidos.

Perante mudanças sociais avassaladoras nesta época de *4ª Revolução Industrial*, todos estamos convocados a participar, sob pena de perpetuarmos

desigualdades, promovermos, ou resignarmo-nos, a apenas falar sobre os malefícios das novas tecnologias. Também, por isso, considerámos que a cultura *pop* é um lugar que não podíamos deixar de visitar, para perscrutar intenções, estéticas, narrativas, valores, receios, cenários futuros, recorrendo a ela como apelo ao cidadão comum, como forma de reivindicar o direito à participação de todos na construção do Futuro.

Bem-vindos ao Futuro, o mais próximo começa já na próxima linha.

## 2. ENQUANTO O VERBO *STILL BITES*<sup>6</sup>: ADOLESCÊNCIA E IDENTIDADE

*Margarida Macedo*

*(...) the mask was a thing on its own, behind which Jack hid,  
liberated from shame and self-consciousness.*

Excerto de *Lord of the Flies*, de William Golding, pág. 253.

### Jovem, Juventude e Justiça

Neste texto iremos abordar os desafios contemporâneos daquilo que é uma fase do desenvolvimento humano, estudada na sua singularidade como um marco da passagem da infância ao estado adulto. Entre os processos internos obrigatoriamente percorridos nestas transformações, a mutação dos ambientes externos vão moldar esta passagem transitória e estabelecer novas organizações com impacto na relação do sujeito consigo próprio, na relação interpessoal e nas relações sociais. A Justiça, bem como todos os sistemas de organização social, não podem ser alheios a estas transformações individuais e coletivas, num plano dialético, que aqui se aborda apenas no sentido da intervenção.

O itinerário proposto tenta passar do individual para o coletivo e depois para o institucional. São meros pontos de reflexão, cuja intercorrência com

---

<sup>6</sup> Trocadilho com *still bites* (ainda morde).

o permanente devir abordado no texto anterior, nos convoca a um incessante “pé em ramo verde”.

## 2.1. Jovem

Perguntámos a uma criança (nove anos):

– *O que queres ser quando fores grande?*

Responde:

– *Não sei.*

Como pedir a uma criança que se projecte num futuro profissional – que era a definição do seu papel e *status* social, e que incluía uma certa projecção futura – quando o local de trabalho actualmente inspira pouca confiança dada a sua crescente flexibilização. A isto acrescentamos a diversidade de tarefas que actualmente implicam novas profissões ou que alteram as existentes numa velocidade muito acima do desenvolvimento de cada geração. Um mineiro já foi um indivíduo com uma picareta na mão. Hoje podem ser homens e mulheres com um *joystick* que opera maquinaria pesada.

O YouTube, que é uma plataforma de partilha de vídeos, foi criado em 2005, na Califórnia. Quer isto dizer que os actuais *Youtubers*, que fazem dinheiro e consideram esta uma profissão liberal de criação de conteúdos, não puderam identificar-se com a geração anterior que tinha esta actividade. Ela emergiu na sua própria época.

Crescer num mundo em rápida evolução expõe esta geração a uma condição em que seus pais desconhecem tanto quanto eles determinadas perspectivas de futuro. Acresce a ausência de referências ao longo do desenvolvimento, capazes de se constituir como modelos de identificação que permitam uma consistência do Eu apta a fazer face às novas profissões / novas tarefas.

Conversa com uma adolescente (catorze anos):

– *Olá, bom dia. Onde estás?*

Responde:

– *Estou na galeria.*

– *Na galeria? Que giro. Fizeste uma galeria? Na marquise? Tens lá os teus quadros?*



– Não... na galeria do telemóvel... estou a ver fotos no sofá da sala.

Andar por aí, já não significa estar fisicamente. Pode ser fazer *scroll*, frequentar redes sociais, aplicações para conversar ou ver vídeos. Durante a pandemia por Covid-19, multiplicaram-se os sítios/sites para confraternizar e socializar. Continuam a proliferar e a melhorar os pontos de encontro e trocas sociais, baseados em formas alternativas de comunicação. Há lugares onde se aparece somente para postar uma foto diariamente, e essa quase obrigação de passar por lá e deixar esse testemunho é como um compromisso de ir cumprimentar os amigos que se reúnem por ali e aguardam por saber notícias do dia, as imagens do dia.

Os avanços tecnológicos e valores dominantes da cultura contemporânea tornam possível uma total separação entre o corpo e a mente. É possível estar em qualquer lado, a toda a hora, representando papéis diferentes e criando múltiplas identidades que se adoptam ou descartam conforme a vontade, sem barreiras físicas ou limites corporais.

As trocas sociais entre os adolescentes são de extrema importância, mas não podemos deixar de assinalar que o tipo de comunicação em que o interlocutor está ausente é uma relação “sem corpo”, sem mediação física e de continuidade entre o que é dito e o que é sentido.

*Luva di Nike* é um jovem *youtuber* português de pele branca e discurso crioulo. Tem vídeos com 359 mil visualizações, 55.900 seguidores no Instagram e 8.100 no Twitter. Os seus conteúdos são videoclips de músicas originais, onde aparecem a ostentar marcas de roupas caras e luxuosas, contrastantes com a imagem do bairro que serve de cenário às gravações. A maioria dos seus vídeos são conversas dirigidas a quem estará do outro lado do ecrã ou a alguém em particular que posteriormente irá responder pelo mesmo meio, como se estivéssemos a vê-los conversar no banco do pátio debaixo da nossa janela. Ele é visto por quem o admira e reconhece, na sua enorme maioria jovens, que comentam e têm uma opinião sobre ele, é visto pelos seus rivais que trocam vídeos com mensagens dirigidas uns aos outros, algumas de ameaças.

Nestas marcantes diferenças geracionais, não podemos deixar de nos questionar acerca da identidade do adolescente de hoje e das suas implicações na forma como veem o mundo e se relacionam com ele. Sendo o conceito

de identidade complexo, que trespassa diversas áreas do conhecimento, como a Psicologia, a Sociologia, a Antropologia, a Filosofia, não iremos aqui propor o seu estudo ao longo do tempo nem as diversas perspectivas dos seus autores, mas utilizaremos a sua abordagem como elemento singular do desenvolvimento da individualidade e, nesse sentido, da relação com o outro e das interacções sociais.

A construção de uma identidade relativamente estável e coesa é uma das tarefas desenvolvimentais da adolescência. Esse processo de elaboração implica a dimensão subjectiva do sujeito nos diversos contextos de desenvolvimento (familiar, pares, escola, comunidade), bem como a circunstância socio cultural em que se insere, e decorrente rede simbólica na qual o sujeito se constrói.

Esta passagem do estado de adolescente ao estado adulto é um caminho de conquista de uma identidade própria, baseada desde o nascimento em processos de imitação, identificação e outros processos de separação/individuação, que constituem uma dolorosa aprendizagem de contermos desejos, muitas vezes inexplicavelmente contraditórios, contra as pessoas que nos são mais caras e próximas (DIAS CORDEIRO, 1988).

Trata-se uma fase do desenvolvimento muito particular, com grandes alterações físicas e psicológicas, obrigando adolescentes e adultos que com eles lidam a uma brusca e profunda reformulação da imagem, papéis e funções de si e dos outros. As dificuldades para lidar com essas transformações e com a dor mental que estas implicam, justificam em alguns casos o aparecimento de perturbações como as dependências, a delinquência, esquizofrenias, estados limite.

Coimbra de Matos (2002) fala-nos sobre o triunfo do pensamento e a descoberta do amor, referindo-se a esta etapa como o período de consolidação da identidade, não porque ela adquira uma forma definitiva, mas como um fundo organizado e de organização que permite o papel mutável do individuo inserido na sua circunstância, com o desejo indomável de alguém que sabe quem é, conhece limites e almeja modificações.

*“Solicitação que implícita ou explicitamente os jovens dirigem à sociedade em que se integram, e que, na pureza do seu idealismo e no vigor da sua impulsividade,*

*desejam compreender e transformar... na busca do reencontro com eles próprios e sequente determinação do seu papel social” (COIMBRA DE MATOS, pág. 37).*

Esta identidade própria, vista como o centro dinâmico do vivenciar, pensar e agir – e também o núcleo da psicopatologia do adolescente – constrói-se nas relações de proximidade ao outro e no assimilar das suas qualidades, mas também no seu contraste e no afirmar-se a si próprio como diferente e único. É uma tarefa difícil e com acidentes emocionais que deixam sequelas mais ou menos profundas, dependendo da segurança que lhe foi oferecida até ali. Neste percurso, o encontro com figuras válidas de identificação e contextos favoráveis é o que permite ao jovem o florescimento da sua personalidade própria e a abertura relacional estável para o mundo social.

Pela sua particularidade, esta fase do desenvolvimento tem merecido preocupação e estudo, nomeadamente ao nível do que se apelida como *crise da juventude*, reconhecendo-se como uma etapa que os adultos não podem moldar à sua imagem, uma vez que se trata do desenvolvimento iminente individual, e onde só o respeito por esta individualidade permitirá aos adultos contribuir para o bem-estar e desenvolvimento harmonioso do adolescente.

A família encarada como um núcleo relacional de intimidade e a base do desenvolvimento futuro não existe desde sempre. Ela decorre do crescimento de uma burguesia urbana que começa a delimitar o espaço da sua casa como um lugar privado, onde os afectos das mães e pais pelas suas crianças estavam protegidos dos olhares exteriores. Foi na última metade do séc. XIX que a criança começou a despertar o interesse, tanto da literatura como de várias disciplinas como a psicologia e a pedagogia, estabelecendo-se uma separação entre as crianças e as pessoas adultas e fomentando uma nova consciência colectiva acerca da realidade e valor da infância, bem como da sua vulnerabilidade. Somente no século XX se sedimenta a noção de “criança sujeito” de direitos que, aliada à melhoria das condições de vida da população em geral, criaram o contexto para uma reinvenção social da infância.

Na década de 1920, Winnicott utilizava a teoria psicanalítica para o ajudar nos casos da sua clínica pediátrica. Nessa época, a delinquência era atribuída à ansiedade e culpa resultante da ambivalência inconsciente. Resumidamente, quando a culpa se acumula e não encontra saída através

de mecanismos de defesa ajustados, algo tem de ser feito, ou agido (*acting out*) para que o indivíduo se sinta culpado disso. Ou seja, a etiologia da delinquência era vista principalmente em termos de luta que se travava no mundo interno. No entanto, com frequência considerava decisivo um factor ambiental – como por exemplo a separação da mãe, a dissolução da família, a depressão no cuidador – sublinhando a importância de um contexto seguro e estável durante a infância. Mas foi com a experiência obtida durante os anos da II Grande Guerra, pelo seu contacto com crianças desapossadas, que considerou esmagador o vínculo entre privação e delinquência. Desta forma atribuía as origens da tendência antissocial à privação mais ou menos específica durante a infância do indivíduo.

Nessa época, Bowlby, Winnicott, Miller, assinalavam os perigos da evacuação de crianças com menos do que cinco anos das suas cidades, durante a guerra. Os seus artigos e comunicações enfatizavam o facto de quando é sofrida uma perda, será de esperar uma indicação manifesta de aflição e, quando tal reacção não ocorre, pode haver um distúrbio de tipo mais profundo, descrevendo o processo de luto no artigo “Psicologia da Separação”. Acabava assim por atribuir um valor psicológico positivo ao comportamento antissocial em crianças, como uma reacção tanto à perda de pessoas que são amadas quanto à perda de segurança, desde que isso fundamentasse uma resposta pessoal adequada por parte daqueles que as têm a seu cargo. Por oposição às organizações mais internalizantes, acrescentaríamos nós.

Estes autores assinalaram a importância do percurso de desenvolvimento precoce como a base que irá sustentar o processo da adolescência e atribuem um sentido aos comportamentos disruptivos. Marcaram a sua época ao reflectir e investigar no contexto de um período de guerra, os perigos futuros da perturbação da vinculação. Hoje, as circunstâncias são de uma complexidade exponencial, mantêm-se as retiradas massivas das populações por guerra ou fome, enquanto se complexificam os contextos relacionais independentemente da paz ou abundância.

Ocorre-nos que poderíamos fazer um certo paralelismo entre esta época e a atualidade, no sentido em que nos devemos inquietar e interrogar por novas formas de sofrimento ou evitamento desse sofrimento, que podem significar outras formas de luta que se travam no mundo interior.

As crianças e jovens desbravam novos espaços sozinhos, desenvolvem-se em ambientes mutantes e alicerces moveáveis, na sua condição de curiosidade permanente e avidez transformadora. A intimidade assume novos contornos, saiu das suas quatro paredes, e a privacidade já não tem o mesmo significado. As mães demonstram o afeto pelos seus filhos também nas redes sociais e o mundo digital passou a coexistir em permanência com o mundo físico, num real fragmentado entre a presença e a ausência do corpo como mediador das relações entre os sujeitos.

A conquista de uma identidade própria desenvolve-se também através de modelos de identificação digitais e relações *online*, onde podemos ambicionar a onnipotência da ausência de limites físicos, a representação de papéis mágicos, a criação de novos mundos e realidades alternativas.

## 2.2. Juventude

A época contemporânea tem vários marcos, profundas alterações sócio-culturais e uma revolução tecnológica incontornável na transição de uma nova Era. Os pais e cuidadores têm longos horários de trabalho, tanto nas profissões indiferenciadas, que muitas vezes acumulam, como nas especializadas, perpassando todas as classes sociais. O aparecimento de estilos de vida como os dos *nómadas digitais*, o aumento dos fluxos migratórios e sucessivas crises de refugiados, bem como a fragilidade dos laços sociais descrita por Zygmunt Bauman (2001), que apelidou esta época de “modernidade líquida”, influenciam um novo tecido social de grande mobilidade e fragilidade na vinculação emocional.

Para Bauman esta é a primeira geração do pós-guerra a defrontar a expectativa da mobilidade descendente. Os nossos antepassados foram treinados para cultivar a esperança, de que os seus filhos teriam melhores expectativas e chegariam mais alto do que eles próprios ousaram atingir. Esperavam que a “reprodução inter-geracional do sucesso” continuasse em crescendo, superando as realizações dos seus pais.

Na modernidade líquida, a identidade (BAUMAN, 2004) reflecte o impacto das incertezas e inseguranças que decorrem nas nossas identidades sociais, culturais, profissionais, religiosas e sexuais, em processo de transformação

continua, uma vez que os sentimentos de pertença ou de identidade não são definitivos nem sólidos, mas negociáveis e revogáveis, dependentes das decisões que o indivíduo toma, do caminho que percorre e da maneira como age.

Os relacionamentos de casal são encarados como efémeros, os núcleos familiares reorganizam-se em função desta mobilidade nas opções relacionais e o que outrora era um sistema relativamente estável hoje está aberto às entradas e saídas de novos elementos, com novos contratos sociais e novos laços afectivos, para além dos que se sustentam nos laços biológicos.

A presente geração de jovens nasceu dentro desta forma de vida, de modo que não conhece outra, assente numa sociedade bastante mais flexível mas também num mundo de consumidores e numa cultura “agorista” – inquieta e em perpétua mudança – que promove o culto da novidade e da contingência aleatória. Sofremos com o suprimento de todas as coisas, tanto os objectos de desejo quanto os do conhecimento, e com a assombrosa velocidade dos novos objectos que chegam e dos antigos que se vão. É a sociedade “líquido-moderna” dos consumidores, desregulamentada e individualizada, constituída num ambiente cada vez mais globalizado.

Em Agosto de 2011, deu-se uma série de manifestações violentas e criminosas que se iniciaram em Londres e alargaram a outros pontos do país. As causas mais profundas dos tumultos ainda são objecto de debate nos média e na academia. Várias especulações têm sido feitas acerca dos factores que teriam contribuído para a irrupção dos movimentos de rua, desde o desemprego e o corte de gastos sociais do governo até as mídias sociais, a cultura *gangsta rap* ou a criminalidade ocasional. Bauman refere-se a distúrbios envolvendo consumidores excluídos e desqualificados, versão contemporânea dos que não têm, onde não comprar é o estigma de uma vida sem realizações – de ser uma não entidade e de não servir para nada – que significa não somente a falta de prazer, mas a falta de dignidade humana.

Nos vídeos musicais ou narrativas de *Luva di Nike*, grande parte dos temas são as *griffes*<sup>7</sup>. O protagonista ostenta a marca *Nike* mas também

---

<sup>7</sup> Termo utilizado para descrever as marcas comerciais de alta costura, os criadores ou as fábricas.

muitas outras, as que fazem parte dos guarda-roupa de quem não tem de fazer contas apertadas para subsistir. Num videoclipe de resposta podemos ouvir a provocação “tudo o que tens é falso, até a tua existência é falsa”.

Esta é a fase em que o investimento no corpo próprio, na imagem, é a exaltação da parte que o adolescente vê representar, em termos de self, e onde está implícito o fantasma do outro que o vai apreciar. O corpo do adolescente é por assim dizer o suporte objectivo da sua espessura como pessoa, não sendo de admirar que seja ao nível corporal que se expressam muitas das suas contradições, dúvidas e receios.

A revolução contemporânea é a de que o outro que nos aprecia são as massas, o colectivo, nesta transferência relacional do espaço físico para o ambiente digital, onde os jovens são fabricantes e consumidores de conteúdos e esses conteúdos projectam a maturidade do estágio de desenvolvimento em curso.

Recorremos novamente aos vídeos disponibilizados por *Luva di Nike*, que contêm provocações dirigidas especificamente a outros jovens e cujas respostas a estas provocações são igualmente disponibilizadas online. Vemos também o resultado de confrontos havidos, envolvendo agressões com facas. Num dos vídeos, o protagonista interpela-nos: “Estou chateado. Dizem que sou má influência... só porque faço vídeos que dão pica.” O seu tom é exaltado e acusatório, remetendo o adulto, supostamente modelo, para o mesmo lugar ou moralmente pior, com partilhas de vídeos eróticos onde explora a imagem da mulher: “fazem vídeos todos os dias... portugueses, ingleses, chineses, é só directos a abanar o rabo”. Parece-nos uma questão interessante, a deste adolescente que questiona os modelos dos adultos.

Neste caminho da conquista de uma identidade, de um estatuto, de uma independência, o adolescente suscita inquietação, insegurança e ansiedade entre os adultos, cada vez mais incertos dos seus valores, da sua competência, do seu projecto, da sua relação identificatória, o que provoca a ambiguidade e ambivalência das relações entre as gerações nos vários sistemas de socialização. Que agora incluem o espaço digital.

Erikson (1972), que trabalhou o conceito de crise de identidade, não o associou a uma catástrofe ou desajustamento, mas utilizou o termo “crise” para designar um ponto decisivo e necessário, aquele momento crucial no

qual o desenvolvimento precisa optar por uma ou outra direção, mobilizando recursos de crescimento e diferenciação, sendo esta a realização mais valiosa da adolescência. Na formação de uma identidade, o indivíduo seria capaz de mudar o seu pensamento de uma orientação para o aqui e agora, para incluir uma orientação passada e uma orientação futura, desenvolvendo uma ideologia específica, um conjunto de valores e objectivos pessoais.

Uma inestimável oportunidade de abrir o futuro, para além daquilo que já foi o passado.

Pela sua importância na vida adulta, esta plasticidade e constante procura do adolescente vai moldar a forma como se vai relacionar com o mundo. Se interpretarmos o comportamento delinquente como uma indicação manifesta de aflição (WINNICOT, 1978), convocamo-nos ao compromisso de responder aos incidentes de privação, mais ou menos profundos, oferecendo um contexto crítico, estimulador e ambicioso, ao encontro desta procura de uma orientação futura e valores comuns.

### 2.3. Justiça

O aparecimento das teorias da criminologia, sobre o comportamento ofensivo e sobre os processos de desistência da criminalidade, estimulou a pesquisa estatística longitudinal que permitiu a criação de instrumentos de avaliação e predição dos comportamentos. Começaram a ser desenvolvidos pela primeira vez na década de 1970 (BAIRD, C., 2013) e, desde então, têm sido criadas várias gerações de inventários, detalhando os factores envolvidos e melhorando as metodologias de investigação.

Estes inventários de risco são instrumentos de trabalho ao dispor das instituições, que têm sistematizado a intervenção e desenvolvido estratégias para lidar com o fluxo de pedidos e criar métodos de gestão dos casos. A intervenção da Justiça preocupou-se em diminuir a discricionariedade dos profissionais, através da formulação de uma linha de actuação que canaliza recursos em função das necessidades, metodologia que tem sido muito bem recebida internacionalmente pelos vários sistemas de justiça juvenil, pois permite organizar a entrega de serviços em função de uma avaliação individualizada.



O início precoce dos problemas de comportamento foi confirmado pela investigação com dados estatísticos, bem como a sua associação à inconstância dos cuidadores, problemas de vinculação, ambiente familiar disfuncional ou violento, e estes comportamentos são preditores de formas mais severas de comportamento ofensivo no futuro. Paralelamente, tem-se desenvolvido o conhecimento acerca do impacto destes factores ambientais e do trauma, ao nível neuro-psicológico e das funções executivas.

A avaliação individual baseia-se em diversos factores de risco para o comportamento delinvente, como a impulsividade, alterações no processamento da informação, distorções cognitivas, défices de regulação emocional, emoções pró-sociais limitadas, que são contrabalançadas com factores que podem proteger esta evolução, como as competências sociais, beneficiar de uma parentalidade positiva, a exposição a modelos positivos, etc. Os programas de intervenção têm vindo a ser desenvolvidos de forma a que esteja presente esta dimensão psicológica e comportamental, bem como a diminuição dos factores de risco e potenciação dos factores de protecção individuais, do contexto, familiares, sociais, sistémicos.

A procura de respostas tem conduzido a inúmeros estudos para produzir resultados que permitam inspirar novas gerações de instrumentos ou modelos, ou a fusão de constructos teóricos que venham a possibilitar intervenções mais eficazes no menor tempo possível. São utilizadas estratégias de autocohecimento, de complexificação cognitiva e emocional, de desenvolvimento da empatia, de autorregulação e autocontrolo, emocional, cognitivo e comportamental, através da compreensão dos mecanismos e processos ligados à tomada de decisão. Apesar disso, existem questões em permanente oposição ao sucesso e evolução das intervenções e tratamento. Por um lado, a bem conhecida ligação entre uma precária saúde mental e o comportamento ofensivo grave (RIJO et al, 2016), que necessita equacionar a intervenção psicoterapêutica como o ponto de partida para quaisquer outras intervenções que mobilizem o pensamento abstrato e a análise de situações que possam vir a ser generalizadas. Por outro, a falta de adesão ou a desistência dos programas de intervenção, que não só mobilizam recursos em vão, como podem vir a ser prejudiciais.

Os vários modelos relacionados com o trabalho de acompanhamento dos adolescentes ofensores, vão produzindo estratégias para lidar com esta

característica de não adesão, resistência, oposição, priorizando as motivações individuais, ou estabelecendo pirâmides de necessidades hierárquicas que inspiram a ordem das ações a pôr em curso para um processo de transformação e sentimentos de pertença a contextos pró sociais. No entanto, por mais complexas e multidimensionais que estejam as respostas e programas disponíveis – que levam em conta dimensões biológicas, genéticas, hormonais, neurofisiológicas, psicológicas, emocionais, relacionais, sociais, desenvolvimentais, em perspectivas dialéticas, familiares, socioculturais, multi-sistêmicas, e outras tantas estratégias individuais e de grupo – permanece a inquietação sobre como promover a desistência de trajetórias delinquentiais graves.

Paralelamente, surgem os novos contextos sociais. E todos os contextos sociais são por essência geradores de delinquência (BORN, 2005). Se a anomia, a desorganização social e a urbanização estão fortemente ligadas à origem de taxas importantes na delinquência, chamemos-lhe *de rua*, damos agora os primeiros passos na compreensão do meio digital.

Citamos um estudo sobre identidade e reputação junto de jovens envolvidos no sistema de justiça criminal por períodos prolongados na infância e juventude, por ter descrito a preferência dos adolescentes por uma má reputação quando comparada com não ter reputação nenhuma (BARRY, M., 2006). No entanto, as conclusões do estudo descrevem nos jovens um forte desejo de integração, interdependência, responsabilidade e confiança, e o facto de olharem em parte para os adultos para lhes dar esse sentido de reconhecimento social. No convívio online e sua anomia digital, a questão que se nos coloca é também como conectarmo-nos, adultos e adolescentes, numa nova e respeitosa forma de coexistência no laboratório das inter-relações entre os jovens e entre os jovens e os adultos como modelo, com a distância necessária ao processo de individualização, no respeito pela diferença geracional, fomentando o “amor por si próprio”.

Avançamos assim com a urgência de descobrir o papel do adulto como modelo no espaço digital. O uso das tecnologias necessita ser repensado como uma ferramenta que o transforma de uma ameaça numa oportunidade. Não se pode ser contra a globalização, da mesma forma que não se pode ser contra um fenómeno da natureza. Não é possível *desfazer* a unificação do

planeta, teremos de domar e controlar os processos, até agora selvagens, deste novo espaço universal de socialização que é o ambiente digital.

### 3. DE ‘Z’ A ‘ALPHA’, A MESMA DIRECÇÃO, OUTROS SENTIDOS

*Maria João Leote de Carvalho*

*“The worst thing about being a kid was that no one told me the truth  
about my situation.  
In fact, they did the exact opposite.”*  
Excerto de *Ready Player One*, Ernest Cline, Apple Books, pág. 76.

Ao longo dos tempos, cada geração de crianças e jovens viveu e cresceu tendo no horizonte determinados modelos de violência. Modelos estes que, para muitos, constituem referência comportamental a seguir. A delinquência juvenil não é, pois, um problema social novo. Aquilo que é novo, e consiste numa mudança substancial, é a forma como esses modelos e as violências são, nas sociedades contemporâneas, social e digitalmente construídos e disseminados em qualquer ponto do mundo (CARVALHO, 2019, 2021a).

Numa época marcada pela aversão ao risco (LIVINGSTONE e STOILOVA, 2019), há uma grande facilidade de acesso por crianças e jovens à comunicação de ideologias assentes na banalização, isto é, numa certa “normalização” da violência, do discurso de ódio e até do extremismo violento. Frequentemente, está-se perante formas de violência que se tornam um espetáculo, tantas vezes difundido online, até em directo (OLIVEIRA e CARVALHO, 2022). Deste facto resulta um alargamento e diversificação do(s) potenciais público(s) a que esses discursos e modelos chegam. Os processos de radicalização de jovens e a sua adesão a movimentos de extremismo violento são um exemplo disso e constituem uma séria preocupação em termos de políticas de segurança pública a nível nacional e internacional.

O que é observado em diferentes pesquisas é a entrada em sistemas de justiça juvenil de adolescentes que sem esse contacto com os ambientes digitais provavelmente nunca teriam pensado ou agiriam no sentido de vir a cometer um facto qualificado pela lei penal como crime. A evolução

tecnológica reflecte-se directamente nas práticas de delinquência e crime e os sistemas de justiça vêem-se confrontados com novos e complexos desafios (CARVALHO, 2022; OLIVEIRA e CARVALHO, 2022).

Apesar de todo o progresso tecnológico, uma tendência mantém-se nas sociedades ocidentais: o universo dos jovens tende a ser visto como restrito e fechado, rotulado como de impermanente irresponsabilidade, num espaço e tempo onde são considerados como adultos para algumas coisas e como as crianças para outras (BOURDIEU, 1984). Esta é uma questão clássica da Sociologia que adquire particular relevância quando transposta para o campo do Direito, nomeadamente pela definição de idade da maioridade penal e delimitação do público-alvo da justiça juvenil, penalmente inimputável em razão da sua (menor) idade.

No presente, são profundas as mudanças observadas na condição ‘ser jovem’ quando se compara com as gerações anteriores. Este é um tema actual sendo que o foco dos estudos sobre as gerações ressurgiu recentemente em pesquisas sobre a juventude (GOMES et al., 2021). O conceito de geração não se fecha num único sentido e pode ser usado de maneira polissémica, seja referindo-se à *cohort* de uma população como a uma etapa do ciclo de vida, seja como relação de descendência ou até como período histórico (ELDER, 1998). Desta forma, ganham visibilidade na discussão sobre justiça juvenil não só os fundamentos de como uma sociedade define o “jovem” de um ponto de vista normativo-jurídico – uma questão social e legal clássica – como também os próprios modelos de intervenção e as respostas colocadas em execução, incluindo os seus significados à luz da crescente complexidade da realidade social.

Primeiro, porque se verifica uma extensão do tempo em que se é jovem, em que se integra e vive a juventude, aqui entendida numa perspectiva geracional, como etapa do ciclo de vida associada ao próprio desenvolvimento, marcada pela experimentação social e construção da identidade pessoal, como reconhecem as neurociências e as ciências sociais e humanas (GALLAND, 2011). Mas, sobretudo, porque as transições juvenis não se fazem como no passado, como mencionado na secção anterior. Nas sociedades ocidentais, ser jovem na actualidade pouco tem a ver com a condição *ser jovem* há dez, vinte anos.

Esta transformação potencia novas dinâmicas sociais e contornos nas relações inter-geracionais, mais ainda a partir do momento em que as tecnologias e os ambientes digitais se tornam a componente central na vida de crianças e jovens desde os primeiros anos de vida. Para a maioria, as fronteiras entre *offline* e online esbatem-se e não identificam as diferenças entre a natureza desses ambientes (PONTE e BATISTA, 2019) como muitos adultos tendem ainda a concretizar.

Paralelamente, como evidencia a literatura, acresce o reconhecimento da extensão do período de desenvolvimento do cérebro além da adolescência (SHARKEY e SAMPSON, 2017) bem como as primeiras evidências de que a exposição regular de crianças e jovens às tecnologias condiciona o seu funcionamento de modo diferente das gerações anteriores sendo agora mais estimuladas determinadas áreas e funções cognitivas que não o eram tradicionalmente nestas idades. Daqui resulta necessariamente uma reconstrução do conceito de maturidade vivendo-se na contemporaneidade um aparente paradoxo: crianças e jovens crescem mais cedo, mas emancipam-se mais tarde do que as gerações anteriores. Esta é uma situação particularmente sentida em Portugal já que segundo dados do Eurostat, na Europa, o país ocupa um dos lugares de topo na extensão até idades tardias da presença dos filhos na casa da família (acima dos 30 anos).

O conceito de *onlife* (FLORIDI, 2017), a vida num mundo simultaneamente analógico e digital ganha, assim, especial relevância nas sociedades ocidentais. A possibilidade de acesso à internet em qualquer espaço e em qualquer altura, a par do poder que confere a quem a usa, é elemento central da vida na contemporaneidade e molda, de forma significativa, a vida de crianças e jovens e das suas relações sociais, a começar na própria família. Como já mencionado anteriormente neste capítulo, ao contrário dos adultos que com elas/eles lidam, crianças e jovens constituem as primeiras gerações que nunca conheceram o mundo sem internet, sem a possibilidade de recurso a tecnologias e ambientes digitais. Acresce que os mais novos não se limitam ao papel de consumidores, mas assumem um papel dual simultâneo quer enquanto consumidores como na qualidade de produtores dos mais diversos conteúdos digitais na multiplicidade de plataformas tecnológicas a que acedem. Trata-se de uma geração que integra o que alguns autores apontam como uma cultura de convergência e de participação (JENKINS, 2006).

*“O acesso ao digital veio ampliar esta possibilidade e facilitar a iniciativa de jovens cidadãos, que podem criar conteúdos mediáticos e ter um impacto na comunidade e no mundo que habitam. A promoção de competências cruzadas com outras capacidades emocionais, pessoais e sociais constitui-se como um elemento essencial nas vidas destes jovens e para a sua reintegração numa sociedade fortemente mediatizada” (DUARTE et al., 2022, pág. 124).*

Desta tendência resulta uma profunda reconfiguração das dinâmicas sociais e culturas de consumo no quotidiano infanto-juvenil ao serem estabelecidas redes sociais flexíveis e em permanente mutação, fundadas em múltiplas conexões e relações entre os mais diferentes actores, num plano tecnológico que permite a superação das barreiras geográficas (CARVALHO e MARÔPO, 2020). Neste âmbito, as relações familiares são profundamente (re)transformadas tendo por pano de fundo a constatação de que tende a observar-se um desfasamento nos níveis de literacia informacional tecnológica das diferentes gerações. As actuais gerações de crianças e jovens são as primeiras a deter um poder de conhecimento superior às anteriores, pelo provável potencial mais elevado de competências digitais dos que os seus pais/ cuidadores – como acontece em Portugal –, o que pode levar a uma inversão da tradicional relação de poder entre pais e filhos. Como demonstram várias pesquisas (PONTE et al., 2021), em muitas famílias europeias os adultos cuidadores estão dependentes dos mais novos para um eficaz e eficiente uso das tecnologias, seja telemóveis, *smartphones* ou um mero acesso a um serviço em plataforma digital.

Atravessa-se uma época em que os modelos de referência social para crianças e jovens são transnacionais e entre eles se inclui modelos de não conformidade à norma, de violência e delinquência. Quando se observam os estilos de vida que marcam as suas trajectórias, seja nos campos da música, desporto, cultura, os seus ídolos ou *influencers*, são os mesmo em qualquer parte do mundo e os padrões de actuação tendem a replicar-se. Contudo, ao falar-se da infância e juventude, tem de se situar o enquadramento familiar e social onde tudo se origina e como as respostas de crianças e jovens podem ser diferentes quando expostos perante idênticos estímulos.

A família é central na vida social (WALL et al., 2015). Por um lado, é uma instituição em constante evolução; não só há uma maior diversidade

social e cultural como são profundas as mudanças no seu seio no tempo presente. Com as actuais reconfigurações da(s) família(s), em todas as suas dimensões (i.e., constituição, organização, assunção de papéis parentais, dinâmicas parentais e das fratrias), crianças e jovens vivem uma variedade de relacionamentos familiares e sociais mais alargados e complexos em simultâneo quando comparados com as anteriores gerações, o que coloca novas exigências à intervenção de qualquer entidade ou serviço de protecção à infância e juventude, como é o caso da administração da justiça juvenil.

No entanto, apesar das intensas transformações nos modos de vida juvenis na contemporaneidade, há uma tendência que tem permanecido, como evidenciado pela literatura: a juventude é a etapa do ciclo da vida em que proporcionalmente tendem a ser cometidos mais ofensas criminais comparativamente com as restantes fases geracionais. Embora os jovens não sejam responsáveis pela maioria das infracções criminais registadas em termos absolutos nos sistemas de justiça, a prevalência de infracções tende a aumentar a partir do final da infância e a atingir um pico na adolescência, dos quinze aos dezanove anos, diminuindo no início dos 20, à medida que os indivíduos avançam na idade adulta (LOEBER et al., 2013). As evidências científicas apontam que apenas uma minoria se mantém na prática de crime na vida adulta e, entre estes, é comum a entrada na delinquência em idades precoces.

Os jovens atravessam uma complexa fase de crescimento com necessidades e características específicas associadas a tarefas de desenvolvimento que visam a construção da autonomia, através da experimentação e construção de novos relacionamentos sociais e afectivos e a afirmação da sua identidade social, tantas vezes envolvendo comportamentos de risco em que a violência pode surgir de forma instrumental. As transições juvenis são atravessadas por vulnerabilidades e necessidades complexas e específicas em cada geração. Todas essas mudanças influenciam o desenvolvimento pessoal assim como o comportamento social.

Nesta época de crescente digitalização, a construção da(s) identidade(s) digital(és) pela normalização da Internet no quotidiano de crianças e jovens é uma realidade (MASCHERONI e ÓLAFSSON, 2018) que não pode ser ignorada quando se trata de pensar a intervenção no campo da justiça juvenil devendo ser considerados, pelo menos, dois eixos de orientação. O primeiro

diz respeito aos próprios jovens, aos seus comportamentos e trajetórias e contextos de vida, condicionados pelos usos tecnológicos. O segundo eixo de orientação remete para a natureza da administração da justiça e necessidade imperiosa de repensar – entre diversas outras dimensões – de que forma o recurso a tecnologias e ambientes digitais poderá (ou não) vir a potenciar maior eficiência e eficácia. Estas são questões inadiáveis a colocar no debate do funcionamento da justiça juvenil relativamente às quais deve corresponder a criação de respostas, medidas e estratégias de acção mais adequadas à realidade social em que crianças e jovens vivem e se expressam na actualidade.

Maior relevância ganha esta proposta quando é notório que, nas sociedades ocidentais, às mudanças nas instâncias de controlo social informal (i.e., família, escola) tem vindo a contrapor-se o alargamento das expectativas sobre os mecanismos de controlo social formal, como os tribunais, junto dos quais indivíduos, grupos sociais e comunidades exigem crescente regulação dos comportamentos de crianças e jovens (CARVALHO, 2019).

Relativamente ao primeiro eixo, é de destacar que crianças e jovens quando acedem e usam a internet ou meios tecnológicos estão permanentemente a negociar as esferas pública e privada da sua vida social decidindo como se querem revelar a outros utilizadores (STERN, 2008) e muitos recorrem a perfis falsos, alguns para contornar os limites etários de acesso a determinadas aplicações (VILELA, 2019). Tantas vezes actuam de forma inesperada ou intempestiva, com um rápido clique, sem antecipar todas as consequências da sua acção. Se esta é uma questão que se coloca também na interação social em espaço físico, a diferença é que no digital os potenciais públicos são alargados, muito diversificados, parte dos quais permanece no anonimato, e uma vez colocada aberta essa exposição na internet, a situação fica para sempre registada. E como evidencia a literatura, os pais/cuidadores tendem a subestimar e desvalorizar o envolvimento dos filhos em comportamentos online de risco e/ou agressão assim como como as suas experiências de dano sobre outrem (CARVALHO, 2022). Crianças e jovens não adquirem literacia digital natural ou automaticamente; isto é, não se nasce digital e é o contexto social onde se cresce e desenvolve que condiciona as influências, oportunidades e a promoção de competências digitais (PONTE, 2016).



Frequentemente, a internet e as tecnologias digitais são vistas como o “problema” no comportamento de crianças e jovens quando não o são: tem de se considerar o contexto onde é concretizado o seu acesso, a natureza das mediações entre os intervenientes, sobretudo de natureza familiar e entre pares, e como se aprende e lida com consumos e usos tecnológicos de risco. Nas relações inter-geracionais, a partir do desenvolvimento de competências digitais assiste-se à construção social de visões de oposição entre gerações, entre um “nós” e um “eles”, que se vão afastando e acentuando os “gap” geracionais. Nunca é por demais recordar que mais do que riscos, as tecnologias digitais e a internet oferecem oportunidades únicas e, sobretudo, cruciais para o desenvolvimento da criança e do jovem nas sociedades contemporâneas, delas dependendo o seu presente e o seu futuro. Na mesma linha de orientação, importa compreender como podem também potenciar o envolvimento das gerações mais novas em delinquência e criminalidade, incluindo a analisar a possibilidade daqueles que sem o digital nunca teriam pensado envolver-se neste tipo de práticas (CARVALHO, 2020). São mudanças sociais rápidas e intensas, marcadas por riscos e muitas incertezas.

Na actualidade, ao sistema de justiça juvenil português chegam, em número crescente, jovens associados a ciberdelinquência, práticas de factos qualificados pela lei penal como crime executada ou associada a usos em ambientes digitais (CARVALHO, 2022). Trata-se de um fenómeno com evolução intensa e de crescente complexidade, a evoluir em diferentes dimensões encontrando-se franjas da delinquência e da criminalidade juvenis em Portugal que acompanham as tendências a nível europeu. Parte destas práticas são transpostas do offline (contexto físico) para o online, modificando a forma e abrangência, mas mantendo tipos de actuação e de dinâmicas similares correspondendo a tipologias penais tradicionais (i.e., ameaça, burla, difamação, etc.). Outra parte diz respeito a factos qualificados pela lei penal como crime que só podem ser concretizados com o recurso a tecnologias digitais que outrora não existiam ou não estavam acessíveis, correspondendo a novos factos qualificados pela lei penal; isto é, a sua existência depende exclusivamente da componente tecnológica (i.e. *hacking*, ataques *DDoS* e *malware*, etc.) (WALL, 2007).

Por outro lado, as tecnologias digitais possibilitam a agregação de grupos de jovens mais alargados, oriundos de qualquer ponto do mundo, que podem

estar envolvidos, simultaneamente, numa mesma prática de um facto qualificado pela lei penal como crime. Não se pode continuar a pensar o grupo de jovens em prática delinvente estritamente de uma forma tradicional pois pode não ser mais apenas o grupo que está presente num espaço físico, mas sim numa relação sócio-digital em que há o espaço físico ao qual se agrega o espaço virtual, e onde entram jovens de qualquer lado. Há uma necessidade de afiliação, de sentimento de pertença que faz parte do desenvolvimento nestas idades, e ao qual a ligação aos grupos criados e proporcionados no digital dá resposta. Na base das práticas delinquentes de grupos juvenis online, mantém-se o motivo na origem daquelas que ocorrem offline: lutas pelo poder, pela afirmação de uns perante os outros e, tantas vezes, partem de conflitos baseados em questões banais e fúteis, como a percepção de que foram ofendidos na sua honra, e das trocas de palavras passa-se rapidamente à violência gratuita. Noutros casos terão respaldo em inserção em criminalidade transnacional. Não são propriamente fenómenos novos, mas agora começam no digital onde é mais difícil aceder e depois passam para encontros organizados. Até encontros organizados para fins de diversão, ficam por vezes reféns desses grupos para ajustes de contas com os grupos rivais.

O grande desafio que se coloca aos sistemas de justiça juvenil, a nível nacional e internacional, constituindo foco de atenção no campo da investigação (CARVALHO, 2022), prende-se com o facto de nem sempre ser simples distinguir uma acção inofensiva, que é parte integrante da experimentação social e relacional típica de tarefas desenvolvimentais próprias da adolescência, de situações que, mesmo que inocentes na sua concretização, vêm a consubstanciar um facto ilícito passível de intervenção judicial, no caso português ao abrigo da aplicação da Lei Tutelar Educativa. As subjectividades construídas por vítimas, agressores e outros intervenientes são, como em qualquer situação de ilícito penal, determinantes para o conhecimento e posterior prova dos factos; contudo, no digital, o paradoxo da (in)visibilidade entre comunicação privada-pública condiciona e dificulta, muitas vezes, o acesso a todos os seus contornos. Por outro lado, a sobreposição entre a condição de vítima e a de ofensor/agressor, que também se verifica nos actos praticados offline, em ambientes digitais é uma realidade mais presente e significativamente mais complexa como demonstram vários estudos destacado o “adolescente agressor”

online tende, muitas vezes, a ser também o “adolescente vítima” online (PONTE et al., 2021; BALDRY et al., 2018; McCUDDY, 2021).

Esta sobreposição ganha múltiplas formas, alteráveis ao longo até da própria fase de inquérito tutelar educativo, quando através da investigação se dá conta que o jovem ofensor indiciado esteve na condição de vítima no seio do processo em curso e que a vítima passou a ofensora podendo estas mudanças de papéis ocorrer a um ritmo frequente entre os vários intervenientes (CARVALHO, 2022). Tal revela a complexidade crescente da intervenção judicial e exige a convocação de meios e recursos técnicos, tecnológicos e humanos, além de tempo para obter a prova digital que, pela natureza dos dados pessoais que a integra está sujeita a limitações e determinadas especificidades de colaboração com entidades nacionais e internacionais nem sempre simples e rápida de obter.

A presença massiva das tecnologias no quotidiano infanto-juvenil muda radicalmente a capacidade de as sociedades darem uma resposta imediata porque exige mais conhecimento, outros meios de investigação criminal e, sobretudo, que se compreenda que a avaliação e intervenção em justiça juvenil têm também de mobilizar os meios digitais e tecnológicos que fazem parte da vida social das gerações mais para poder chegar, de modo eficiente e mais eficaz, aos seus públicos-alvo.

Neste âmbito, tem de se questionar a eficácia do processo de avaliação do perfil de risco de uma criança ou jovem com base no actual instrumento científico usado no sistema de justiça juvenil português na medida em que o mesmo necessita de ser reformulado e cientificamente validado para atender às profundas mudanças nos modos de vida na infância e juventude na última década (CARVALHO, 2020). Afigura-se fundamental para a definição e execução de medidas que visem atender às necessidades específicas do tipo de comportamento delincente de cada jovem que se proceda à recolha e integração no processo de informação sobre os usos e consumos dos novos media, com particular ênfase na sua relação com a internet. Há que aferir a eficácia dos actuais modelos e instrumentos de avaliação relativamente aos novos riscos digitais, mais associados a determinados perfis de ciberdelinquência. Por outro lado, as plataformas digitais online são instâncias fulcrais da socialização que devem ser também encaradas como instrumentos onde

devem ser acionadas oportunidades para a mudança que melhores resultados na interrupção da trajectória delinvente (CARVALHO, 2019, 2020).

A promoção da cidadania digital de jovens que se encontram em execução de medidas tutelares educativas de internamento em Centro Educativo requer a definição de uma estratégia que possa ir acompanhando a realidade social sabendo-se que existem, e existirão sempre, condicionantes que acautelem as exigências da acção institucional, nomeadamente a segurança (CARVALHO, 2015). Exemplos recentes nesta área são o projecto *DiCi-Educa – Centros educativos*, apoiado pela Fundação Calouste Gulbenkian (DUARTE et al., 2022; BRITES e CASTRO, 2020) e a intervenção de equipa da Direcção-Geral de Reinserção e Serviços Prisionais, em tempo de pandemia do Covid-19, protótipo de um jogo aplicado nos centros educativos, “*we’r not@alone*” (MACEDO e DELGADO, 2022).

No entanto, em Portugal, ao longo dos anos, como descrito nos relatórios anuais de cada comarca judicial, paradoxalmente a jurisdição da família e das crianças tem sido votada a um certo abandono por parte do decisor político, nomeadamente a área tutelar educativa. Atravessamos uma época em que o volume processual aumenta, a natureza dos processos é cada vez mais complexa em relação a problemas sociais que ganham escala e novas dimensões (não só) tecnológicas. Questões em aberto que urge reflectir e aprofundar como se pretende fazer neste capítulo.

#### 4. REFLEXÕES SOBRE UM POSSÍVEL ENQUADRAMENTO CONCEPTUAL PARA O DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA PROBATION DE JOVENS

*Nuno Otero*

Nas secções anteriores deste capítulo apresentámos um conjunto de temas e reflexões aos níveis societal, organizacional e individual que nos parecem essenciais para a construção de um enquadramento conceptual sobre o uso de tecnologias digitais de suporte a contextos em que as crianças e adolescentes se deparam quando envolvidos em processos com

a justiça. Nesta secção pretendemos reflectir sobre o processo de design e implementação de tecnologias digitais de suporte, especialmente no contexto de *probation*.

Como pontos de partida parece-nos essencial considerar os seguintes temas:

- a ubiquidade das tecnologias digitais e os desafios que tal implica;
- a importância do envolvimento dos utilizadores no processo de design e implementação de sistemas digitais;
- a necessidade de reflexão sobre as implicações éticas de decisões de design sobre funcionalidades e interactividade dos sistemas digitais.

#### **4.1 A ubiquidade das tecnologias digitais: algumas considerações sobre o impacto do uso nas crianças e adolescentes**

A crescente disseminação e uso de tecnologias digitais é neste momento uma realidade, tendo-se insinuado por quase todas as áreas da actividade humana (trabalho, lazer, contextos públicos, semi-públicos ou mesmo privados). SELLEN et al., (2009) apontam cinco transformações no que se refere à evolução do impacto das tecnologias digitais na sociedade:

- O fim da estabilidade das interfaces de utilizador dos sistemas digitais – a tendência para o desenvolvimento constante de novas formas de interação com a informação em formato digital e a diversidade de dispositivos que tiram partido destes desenvolvimentos.
- Dependência das tecnologias digitais – esta transformação alerta para a complexidade das relações que estabelecemos com os sistemas digitais e serviços associados. Não só vivemos imersos numa teia de serviços suportados por tecnologias digitais como a crescente imbricação destes serviços com as nossas actividades diárias criam complexas relações. Estas relações são muitas vezes explícitas e controláveis mas em outros casos dificilmente o são.
- Hiper-conectividade – as tecnologias digitais têm proporcionado novas formas de comunicação. O paradigma *always on*, especialmente suportado pelas tecnologias digitais móveis, acaba por

criar expectativas sobre *quando* e *como estar* disponível para a relação com o(s) outro(s), o que modifica radicalmente a natureza dos contextos de interação.

- Fim do efémero – este termo pretende chamar a atenção para o facto de que a informação digital é extremamente fácil de armazenar e disseminar. Recentemente, a questão da gravação e utilização de informação digital tem sido alvo de legislação (por exemplo, Regulamento Geral sobre a Protecção de Dados). No entanto, o alcance do esforço legislativo está longe de ter sido assimilado nas práticas sociais correntes.
- Potencial criativo das tecnologias digitais – as tecnologias digitais têm permitido o desenvolvimento de novas formas de expressão artística e cultural. Assim, abrem-se novas possibilidades no domínio da expressão individual e comunicação e partilha destas mesmas expressões.

Se o primeiro ponto parece ser particularmente relevante para questões de design e implementação no domínio da engenharia de interfaces de utilizador e software, os quatro pontos seguintes são decerto importantes no contexto deste capítulo. Assim, em relação à dependência e inter-conectividade das tecnologias digitais, podemos dizer que a questão que diferencia esta nova dependência de outras imbricações da actividade humana com tecnologias reside no facto destas novas tecnologias digitais evidenciarem um grau de inter-conectividade e autonomia que tornam complexa uma gestão consciente e eficiente dos conteúdos que são gerados, consumidos e disseminados (a questão da disseminação é fulcral tendo em conta a facilidade e baixo custo envolvidos). Mais concretamente, a rede de conexões que são geradas com as novas tecnologias digitais não são facilmente visíveis, compreendidas e geridas pelos diferentes utilizadores.

O *fim do efémero* põe a tónica na necessidade de consciencializar o facto que a informação/conteúdos digitais são facilmente armazenáveis (sem custos adicionais de monta), facilmente distribuíveis e dissemináveis. Adicionalmente, a proliferação de dispositivos móveis permite também a captura de registos de acontecimentos em diferentes formatos de media. Assim, vivemos num contexto em que o sujeito tem um domínio relativo

sobre o que é registado e disseminado sobre si, e de que forma a informação que existe num determinado sistema contribui para a forma como outros constroem narrativas acerca das suas actividades – é um problema de tomada de consciência acerca das pegadas digitais e de que forma estas são utilizadas. Temos de compreender que as características da memória humana são muito distintas das características da memória de um sistema digital e que tal tem implicações profundas na forma como somos capazes de lidar com informação.

Se os pontos anteriores suscitam preocupação, já o potencial que as ferramentas digitais detêm para promover capacidades criativas e de autoexpressão tem de merecer aprovação. A capacidade de um sistema digital de automatizar e reproduzir certas ações permite que o criador se liberte de constrangimentos relacionados com o domínio das técnicas das ferramentas/objectos que utiliza e se consiga concentrar nos aspectos mais conceptuais do que é criado. Tal tem uma crescente importância num certo movimento de democratização da expressão artística que se manifesta na crescente produção de conteúdos por amadores através do uso de ferramentas digitais de baixo custo de adopção (ver, por exemplo, KELLER, OTERO, LAZZARINI, PIMENTA, LIMA, JOHANN, COSTALONGA, 2015; LAZZARINI, KELLER, OTERO, TURCHET, 2020).

Tomemos agora um exemplo concreto: a emergência das redes sociais digitais (salientando a possibilidade de acesso a essas mesmas redes através de dispositivos móveis) e o seu uso por jovens. Boyd (2014) sugere quatro propriedades das redes sociais digitais que têm um impacto substancial no uso: persistência dos dados gerados pelas interações dos utilizadores com os sistema, visibilidade e audiências nas redes sociais digitais, disseminação, potencial de procura de informação e perenidade dos dados gerados. Não nos parece trivial conseguir ensinar jovens acerca das implicações decorrentes do facto que as nossas interações no mundo virtual deixam traços que são armazenados e que podem ser usados no presente ou no futuro, por nós ou por outros. Adicionalmente, temos de ter em conta que o paradigma *always on* e o uso de redes sociais apresenta contornos complexos acerca da gestão das transições entre contextos virtuais e espaços físicos. A este respeito, Boyd (2014) aponta também para uma relação

entre o uso de redes sociais digitais por adolescentes e mudanças no acesso a locais públicos de socialização. Os adolescentes pretendem ter acesso a locais públicos por forma a exercer a sua autonomia e experimentar acerca da sua inserção no tecido social da comunidade. As redes sociais digitais acabam por tomar o papel de local público. No entanto, ainda segundo Boyd (2014), um dos problemas essenciais que os adolescentes enfrentam nas redes sociais digitais é o que denominou de situações de colapso do contexto: quando alguém é forçado a enfrentar contextos sociais distintos em simultâneo.

Sumarizando, urge reflectir acerca do impacto do uso destas tecnologias no desenvolvimento dos jovens. Por um lado, o uso e regulação de uso de muitas das tecnologias digitais emergentes está longe de estar estabelecido, e algumas das características das tecnologias digitais correntes põem desafios complexos na forma como influenciam as relações interpessoais e gerem questões de memória, privacidade e disseminação de informação. Por outro lado, não ignorando o papel crescente que as tecnologias digitais têm nas sociedades, temos de promover a literacia digital a todas as camadas da população e não desperdiçar todo o potencial de participação e de criatividade que as tecnologias digitais emergentes sugerem.

#### **4.2. Design de sistemas digitais centrado nos utilizadores e a inclusão de valores humanos**

Na actualidade, quando consideramos o design e desenvolvimento de sistemas digitais pretendemos que estes respondam aos desafios concretos dos seus utilizadores e se enquadrem na realidade organizacional e societal (BENYON, 2019; SHARP et al., 2019). Para tal, é corrente considerar a necessidade de envolver os utilizadores no processo de design, levantando os requisitos do sistema, analisando a usabilidade e experiência de utilização, mas também analisando de forma proactiva as possíveis mudanças grupais e organizacionais a serem introduzidas e transformações decorrentes do seu uso. Dentro desta perspectiva encontramos as propostas de design participativo e co-criação, com os respectivos modelos e processo de design e desenvolvimento (SANDERS e STAPPERS, 2008).



No entanto, estabelecer de forma concreta o grau de envolvimento e formas de participação dos diferentes actores no processo de design e desenvolvimento é uma questão complexa (ver, por exemplo, SCAIFE e ROGERS, 1999). Muitas vezes, estamos em presença de grupos de utilizadores ou intervenientes no contexto em que o sistema deverá operar, com interesses, graus de perícia e características sócio demográficas muito diversas. Assim, é crucial planear a forma como os diferentes grupos poderão ser chamados a participar e cocriar, gerindo de forma eficiente as expectativas.

Um outro ponto tem a ver com a necessidade de se abordar as questões éticas suscitadas pelas características dos sistemas e como respeitar os valores que são essenciais às organizações e aos utilizadores directos e indirectos. Mais uma vez, design participativo e cocriação surgem como modelos importantes, mas outras propostas têm surgido focando especificamente na questão ética.

As reflexões sobre os valores humanos e o desenvolvimento de artefactos digitais não são um tema novo. A crescente utilização e disseminação de sistemas computacionais e outras tecnologias digitais têm levantado preocupações importantes em relação a princípios éticos (ver, por exemplo, JOHNSON, 2004). Como exemplo simples, considere-se o caso de *cyberbullying* nas escolas e suas consequências em termos de identidades sociais e imagens de si. Sellen et al. (2009) consideram que: “... os valores não são algo que pode ser catalogado como livros numa biblioteca, mas estão ligados uns aos outros em tramas complexas (...)” (pág. 61). Além disso, entender os valores humanos significa não apenas assumir a perspectiva do indivíduo, mas também considerar outros níveis de organização social, como grupos, instituições ou mesmo sociedades. Diferentes pessoas podem valorizar valores humanos distintos no tempo e no espaço e o design de interações e tecnologias compreender os diferentes equilíbrios e fazer escolhas de design apropriadas (SELLEN et al., 2009).

Friedman et al. (FRIEDMAN, 1996; FRIEDMAN, KAHN JR, BORNING, 2006; FRIEDMAN e KAHN J. R., 2003; FRIEDMAN e HENDRY, 2019) propõem uma abordagem conceptual e metodológica que denominaram Value Sensitive Design e que considera três aspectos/investigações distintas que devem informar o design de sistemas digitais interativos:

- *Investigações conceptuais* visam compreender quais os valores éticos que estão em jogo num determinado projecto a partir de uma abordagem filosófica. Assim, pretende-se reflectir sobre as expectativas das partes interessadas, suposições sobre redes de valores e possíveis compensações.
- *Investigações empíricas* pretendem considerar de que forma as questões conceptuais descobertas são realmente instanciadas em contextos reais. Assim, devem ser formuladas questões empíricas específicas sobre o uso e correspondentes formas de, a fim de se compreender o impacto das soluções com base em dados concretos do mundo real.
- *Investigações técnicas* tentam descobrir como as funcionalidades específicas dos sistemas estão vinculadas a determinados valores éticos e avaliam as implicações em termos de adopção ou rejeição do que é proposto.

A abordagem conceptual identifica princípios orientadores do design, e de forma sumária podemos referir: (1) a importância de considerar valores no início do processo de design, (2) a necessidade de estar aberto a um amplo conjunto de valores potenciais, (3) a necessidade de distinguir questões de usabilidade de questões de valor, (4) assumem uma perspectiva inter-accional em relação às relações entre as características das tecnologias e seu uso pelas pessoas, e (5) considera a proposição psicológica de que certos valores são universais.

A abordagem *Value Sensitive Design* propõe um conjunto de conselhos práticos sobre como proceder com tais investigações e tem sido aplicada em vários projectos (ver, por exemplo, FRIEDMAN, SMITH, KAHN, CONSOLVO e SELAWSKI, 2006; MILLER, FRIEDMAN, e JANCKE, 2007). Mais recentemente, Friedman e Hendry (2019) revêm as contribuições e desenvolvimentos da abordagem e consideram todo um conjunto de metodologias e métodos apropriados para explorar a temática.

### 4.3 Algumas questões em aberto relativas ao processo de design e na promoção de sistemas digitais que respondam às expectativas dos jovens em situação de *probation*

Sumarizando, tendo em conta a mediação de interações e comunicação entre jovens através de dispositivos/tecnologias digitais parece importante considerar os seguintes pontos: (a) desenvolvimento das tecnologias móveis e o paradigma *always on*; (b) a expansão da Internet e serviços em rede; e (c) a expansão da criação de conteúdos pelos utilizadores.

Tendo em conta os pontos referidos acima, e focando no contexto de sistemas digitais para suporte de comunidades de uso relativas a crianças e adolescentes em contacto com a justiça as seguintes questões parecem importantes:

- Como considerar sistemas digitais que respondam aos anseios dos jovens nos contextos de *probation*?
- Como podemos envolver os jovens no design e ter em atenção os devidos constrangimentos que advêm da sua situação particular em *probation*? Como gerir expectativas?
- Que tipo de interações sociais podemos esperar poder suportar através destes sistemas que contribuam para uma aprendizagem sobre literacia digital que promova bem-estar e desenvolvimento e evite posterior delinquência? Faz sentido pensar na criação de *recreios digitais* em que os jovens possam aprender a (re)direcionar interesses e aptidões?
- Como envolver comunidades de suporte que facilitem e promovam mudanças de comportamento e aquisição de competências sociais mas também escolares?
- Que tipo de competências temos de facilitar para que os profissionais envolvidos nestes contextos consigam responder de forma eficiente e em confiança?

## 5. A PRANCHA DE McNAMARA<sup>8</sup> – DESAFIOS INSTITUCIONAIS E PROFISSIONAIS NA ÁREA DA JUSTIÇA JUVENIL

Carla Delgado

*I guess you guys aren't ready for this yet, but your kids are gonna love it*  
Zemeckis, 1985, *Back to the Future*<sup>9</sup>

Para a geração dos autores, o epíteto *surfista da banheira* não será estranho. Na década de 1980, quando a modalidade do surf se expandiu, nomeadamente em Portugal, a sua representação transbordou a prática em si, tendo sido promotora de artefactos, modas, e simbologias associadas. Havia os que, realmente, praticavam surf, e aqueles que não o fazendo se identificavam com as suas representações, usando patilhões ao pescoço e descolorando o cabelo com *Wax*, designados pelos primeiros como *surfistas da banheira*.

Tomemos os surfistas como aqueles a que Marc Prensky (2001) designou por ‘nativos digitais’ que são todos aqueles que nasceram após a globalização do acesso à internet, considerados também, por si, como *falantes nativos* da linguagem digital dos computadores e videojogos (PRENSKY, 2001). Todos os outros, entre os quais os autores deste capítulo se incluem, são designados como ‘imigrantes digitais’, mesmo quando utilizadores dos mesmos meios e capazes de se adaptarem ao contexto, sem que todavia percam o sotaque, mantendo o pé no passado (PRENSKY, 2001).

Entendemos que um ‘pé no passado’, não determina uma relação com o futuro aversiva, ou agonística, pode ser apenas um registo biográfico que não imponha um quadro de representações anacrónicas e de resistência, ou de crenças que retardem a possibilidade de mudanças. Para alguns, haverá sempre uma certa nostalgia, imagens e pensamentos que darão bons cenários retro-futuristas e algum consolo, pouco mais que isso.

---

<sup>8</sup> Garret McNamara é um surfista Norte Americano conhecido por ter batido o recorde ao surfar a maior onda já surfada da Nazaré.

<sup>9</sup> *Back to The Future* é um filme realizado por Robert Zemeckis e lançado em 1986 em Portugal, com o título de “ regresso ao Futuro”.

As instituições, porque sequestradas por modos de funcionamento assentes em esquemas burocráticos asfixiantes, oferecem resistências à introdução de mudança e inovação, estão commumente perante a posição de tentar apanhar o barco, quando na realidade a posição permanente deveria ser a de *rock the boat*. A maior parte das instituições ainda vive no tempo dos raios catódicos quando se avizinha a operacionalidade de computadores quânticos.

Provavelmente, e apesar de historicamente sermos afamados navegadores, esta onda avassaladora não será por barcos navegável, sendo preferível saltar de vez para a prancha com McNamara, ou irmo-nos habituando, pelo menos, a ser *surfistas da banheira*, familiarizando-nos com novas representações e aprendendo a simpatizarmos com elas.

As profundas mudanças em curso, bem as como se sucederão, com um ritmo mais acelerado do que estávamos habituados, exigem uma plasticidade institucional que porá em causa a sua estrutura e organização, com impacto nos profissionais e na execução do seu trabalho e mais catastróficamente na própria utilidade de algumas profissões, ou da sua existência tal como as conhecemos hoje em dia.

Tendencialmente, e por protecção, costumamos defender as nossas competências e *expertise* profissionais e julgá-las inevitáveis e insubstituíveis, construindo a nosso favor um conjunto de argumentos que por força de serem repetidos se tornam dogmas a que não conseguimos fugir.

Se pedíssemos a qualquer técnico que trabalhe com, e para pessoas, designadamente naquela que é a nossa área (intervenção social na área da justiça), para imaginar uma intervenção feita por IA suspeitamos que a maioria boicotaria a possibilidade de sequer pensar sobre isso. Todavia, a resistência, evitamento, não produzirão soluções alternativas que validem as nossas crenças, motivações, ou receios, porque o Futuro é inevitável. A questão não é se a IA vai, ou não, interferir no modo como fazemos as coisas, mas sim quando e como. Se *quando* não conseguimos prever com exactidão, podemos, no entanto, prepararmo-nos para o *como*, porque inevitavelmente irá acontecer.

Quando pensamos em introduzir a ideia de IA como possibilidade alternativa na esfera profissional, fizemo-lo por permitir criar uma imagem

radical dessas transformações. Também aqui a cultura *pop* teve, e terá, a sua influência, quando nos apresenta máquinas (robots) que substituem os humanos e em que o seu aspecto distópico recai sempre sobre a falência do ‘lado humano’ nas suas possibilidades. No entanto, vivemos assessorados pela IA no nosso quotidiano; quem recusará ser apoiado por aplicações de navegação por *Global Positioning System* (GPS), como por exemplo a *waze*?

Na ficção, um mundo com máquinas é sempre um mundo pior, à beira do abismo, um mundo desumanizado onde meia dúzia de rebeldes tentam em cenários distópicos resgatar o humano perdido. Uma máquina, robot, chame-se o que se vier a chamar, não é uma pessoa, ninguém discutirá isso, mas podemos discutir o que virá a ser uma pessoa no futuro, e eventualmente a ideia de que temos do humano também irá sofrer transformações, podendo seguir a lógica do trans-humanismo<sup>10</sup>, pós-humanismo<sup>11</sup>, ou qualquer outro *ismo* ainda nem sequer pensado. Os futuros humanos vão servir-se das novas tecnologias para viverem mais, para terem melhor qualidade de vida descartando tarefas desnecessárias, para amplificarem o modo como gerem a informação e o conhecimento, mas também para transformarem as suas experiências, transformações essas que trarão, com certeza, mudanças naquilo que significa sermos humanos, com, eventuais, consequências na forma como estruturamos e produzimos o pensamento. A maioria não descartará a possibilidade, cremos, de viver mais com recurso a materiais não biológicos, como sejam órgãos artificiais. A tecnologia não tem de ser necessariamente má e apocalíptica, aproveitêmo-la.

---

<sup>10</sup> Trans-humanismo: “movimento intelectual e cultural que afirma a possibilidade e a conveniência de melhorar fundamentalmente a condição humana através da razão aplicada, especialmente através do desenvolvimento e da disponibilização generalizada de tecnologias para eliminar o envelhecimento e para melhorar consideravelmente as capacidades intelectuais, físicas e psicológicas humanas” (MORE, 2013) pág. 84.

<sup>11</sup> Pós humanismo: a filosofia pós-humanista constitui o humano como: (a) fisicamente, quimicamente e biologicamente enredado e dependente do ambiente; (b) movido à acção através de interacções que geram efeitos, hábitos e razão; e (c) não possuindo nenhum atributo que seja exclusivamente humano, mas que, em vez disso, seja composto por um ecossistema em maior evolução *posthumanism* (KEELING e LEHMAN, 2018, Oxford Research Encyclopedias).

Ao longo da História passamos por diversos momentos chave na forma como adquirimos conhecimento (informação), inicialmente o conhecimento era transferido através da oralidade, com o advento da imprensa – salvé, salvé Gutenberg! – pudemos ter suportes de informação menos falíveis, a informação acessível a mais pessoas, e uma melhor forma de gerir essa mesma informação, entrando em outras possibilidades de conhecimento. Fomos, ao longo do tempo, compreendendo que o que deveria ser problematizado não era o modo como se transfere a informação, mas sim a sua gestão. A informação e o seu acesso como risco, surge no preciso momento em que o Homem teve capacidade para a transmitir. Com a imprensa escrita, por exemplo, o objectivo que a precedeu, que era divulgação de informação com conteúdo religioso, através da impressão da Bíblia, foi adulterado quando o livro mais procurado pelas pessoas comuns foi – surpresa! – o “*Malleus Malificarum*”<sup>12</sup> (NARULA, 2022): “Demos às pessoas a possibilidade de fazerem algo sagrado e ela acabaram inevitavelmente por fazer algo de humano”. É a natureza humana que toma as decisões e traça os caminhos, não as coisas em si.

Voltando à nossa realidade, ao exercício da nossa profissão, às suas possibilidades futuras, e aos argumentos possam contribuir para a construção de resistências. Todas as profissões estarão sujeitas ao desafio de mudança e adaptação, e transversalmente os argumentos apresentados serão semelhantes, mudando apenas a importância que será dada sobre cada um deles, dependendo da profissão.

Para a nossa profissão, e num primeiro momento, o que verificamos é que a simples retirada do contexto presencial surge como resistência, antecipando que a hipótese de se equacionar um tipo de intervenção que não requeira um interlocutor humano como protagonista nos deixe no reduto do impensável. A perda do *contacto humano*, a dificuldade de abandonar *o sempre foi feito assim* e a empatia serão inevitavelmente os argumentos que se salientaram, mas existem outros. A introdução de mudanças por inovação tecnológica promovem receios sobre o lugar que terão as instituições no

---

<sup>12</sup> Livro que explicava às pessoas como identificar e destruir bruxas.

futuro, a perda de confiança nestas, sobre as próprias profissões receando-se a perda do seu carácter moral, da gratificação no seu exercício, o desaparecimento de especialistas e por último o desaparecimento das próprias profissões tal como as conhecemos hoje em dia. Mas não terá sido sempre assim, com mais ou menos disrupção? (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015). Talvez o desaparecimento de modos de funcionamento tidos como centrais na nossa intervenção obriguem a uma reformulação da nossa prática profissional, como de todas as outras, mesmo naquela em que a relação com o interlocutor parece central, e o especialista é o protagonista da prestação de serviço, mas isso não implicará a sua desumanização.

A resistência das instituições e profissionais, os primeiros por razões de organização, burocracia e tradição, os segundos porque não nasceram e cresceram com esta realidade, tendo a idade como consequência, muitas vezes, a perda de plasticidade, deixando-nos à mercê de actualizações de superfície que por não serem fundantes criam sempre um espaço para o *antigamente* como pano de fundo. Nada de novo, sempre houve confrontos entre gerações, muito embora agora para além das representações exista um problema de linguagem, de relação com o espaço e com o próprio Tempo.

Não obstante já ninguém se recusa a comunicar através de e-mail ou mensagens de texto na esfera profissional, mantém-se uma forte resistência à utilização de redes sociais como meio. Ainda que possamos ver inovação na utilização dos primeiros, não passam de formas de automatização, transpondo o que anteriormente escrevíamos em cartas, ou documentos, para o meio digital. Os profissionais que queiram ser bem sucedidos no futuro necessitaram de aceitar novos meios de comunicação, sob pena de deixarmos os relutantes desfasados daqueles para quem trabalham (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015, pp. 23-25), acentuando ainda mais o fosso determinado pelas diferenças geracionais entre a população juvenil e os profissionais.

A nossa intervenção está assente na relação, na compreensão, na promoção de competências e valores, na expectativa de mudança. Todavia, o objectivo central da nossa intervenção é evitar a comissão de novos actos delitivos através da reinserção social do ofensor, não querendo dizer com isto que os meios, ou o caminho como aí chegamos não sejam eles próprios um modo de introdução de noções fundamentais como as de ‘dano’, ‘responsabilidade’



e ‘reparação’. Quando equacionamos e reconhecemos a possibilidade de outros modos de intervenção, não pensamos em soluções como as do conto *Relatório Minoritário*. Todavia, entre a tentativa e erro e a erradicação das práticas delitivas, podem caber um conjunto de soluções mais eficazes e eficientes que devemos começar a explorar. Contamos que os argumentos mais consolidados contra a introdução de soluções assentes em modelos que não contem com o humano como interlocutor fundamental, se prendam com a ‘relação’ e a ‘empatia’.

Afinal o que esperamos da presença humana, o que é que ela vale no âmbito da nossa *expertise*, ou como é que ela é inevitável para a qualidade do serviço que prestamos? É fácil de compreender que a nossa profissão tendo sido pensada por pessoas que vêm da relação de ajuda (psicólogos, técnicos de serviço social, juristas, sociólogos, etc.) esteja centrada no encontro presencial, porque para estes profissionais a mesma sempre ocorreu deste modo, até porque não existiam alternativas.

Na década de 1990, Joseph Weizenbaum, então professor de IA no MIT – *Massachusetts Institute of Technology*, criou um programa que pretendia ser uma provocação, simulando a relação com um psicoterapeuta. Quando convidou a sua secretária para testar o programa, na qualidade de paciente, ficou perplexo quando esta lhe pediu para sair da sala, para poder ter privacidade na conversa, desqualificando assim a inevitabilidade da presença humana nesse encontro (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015).

A experiência de Weizenbaum, serve para nos questionarmos numa lógica *what if?* Para podermos contruir argumentos favoráveis à inevitabilidade e imprescindibilidade do encontro presencial, ou até mesmo à necessidade de uma intervenção mediada por pessoas no âmbito de aquilo que define a nossa prestação de serviços, devemos perguntar: já alguma vez foi feito de outro modo? Sem esta comparação, estamos no domínio da crença, porque não podemos argumentar logicamente que a nossa presença, ou mesmo a nossa existência enquanto profissionais, seja de facto inevitável e imprescindível.

O reconhecimento da excepcionalidade da relação, enquanto encontro presencial, ou sobre este edificada, deixa de fora o mundo habitado pelas novas gerações, assim como todos os outros, mesmo que das mais antigas,

que aderiram às novas formas de comunicação e se envolveram ativamente em outros formatos relacionais. Desconsiderar estas escolhas, motivações, afectos e atribuições, é uma forma de desumanização, porque condiciona o indivíduo nas suas decisões.

Sabemos que a presença frente-a-frente não assegura a capacidade de empatia, podendo até, ter o efeito contrário quando os técnicos pressionados pelo elevado *case load* vêm no encontro mais uma necessidade de protocolo e controlo, e menos a disponibilidade para a escuta do outro. “O papel e significado da empatia nas profissões é frequentemente exagerado” (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015, pág. 1472). Por outro lado, “não devemos assumir que as máquinas e os sistemas por si só nunca serão capazes, em algum sentido, de exibirem empatia” (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015, pág. 1476), podendo até existir vantagens para os *utilizadores*, por exemplo em confidenciar aspectos mais difíceis, ou delicados a um interlocutor não humano.

Para as novas gerações o argumento do presencial, como facilitador da relação e empatia, surge mais como visão poética, ou cinematográfica, de representações do passado próximo, para os mais simpáticos, ou como uma visão de um interlocutor paleolítico, para os menos. Em qualquer dos casos, o que sabemos é que os jovens já não se identificam com elas. Fácil será dizer que as novas gerações estão erradas, que caminham vertiginosamente para o abismo, mas aí não estaremos a ser mais do que os nossos pais. As visões e experiências do mundo mudam com as gerações, não podendo estar, exclusivamente, nas mãos das mais antigas decidir o futuro das mais jovens. Sobre isto reconhecemos o que vale para a Teoria da Evolução, a Vida não é para o que consideramos *melhor*, mas para o mais apto, o melhor adaptado.

Para a nossa geração e as que a antecederam, a divisão entre o real e virtual estava bem delimitada na experiência do quotidiano, assim como a impossibilidade de ubiquidade, qualidade que apenas reconhecíamos ao divino. Tínhamos ainda como referencial a ideia de William Gibson de ciberespaço, apresentada no seu livro *Neuromancer*, de 1984, a ideia de mundos separados.

Actualmente é possível estar em vários locais ao mesmo tempo (virtualmente), ter acesso a um conjunto de referenciais diversos, assim como

estabelecer relação com diferentes pessoas com níveis de proximidade/intimidade semelhantes, quer se trate do colega de secretária, ou alguém no outro lado do mundo. Nunca estivemos mais conscientes do *efeito borboleta*. Para nós, o tempo também era sequencial, orientado por um calendário e uma cronologia previsíveis. Se o tempo não deixou de ser sequencial, os calendários não deixaram de existir, assim como os registadores de tempo, a cronologia já não constrange as nossas dinâmicas relacionais e rotinas. Não percamos de vista esta ideia de tempo, para eles e para nós, porque também servirá de argumento para pensarmos na necessidade de mudança nos modos como fazemos a nossa intervenção.

Enquanto ainda estamos no domínio de discutir o estritamente presencial, e oferecemos resistência a modelos conjugados, ou sem intermediários, vamos perdendo capacidade de nos adaptarmos às experiências dos jovens e a capacidade de melhor os compreendermos. A possibilidade de estabelecer contacto imediato através de uma plataforma de comunicações, poderia aumentar a eficiência na resolução de problemas, retirando ainda custos (tempo, dinheiro e oportunidades) para ambas as partes: profissionais/instituições e ofensores.

Começemos por identificar a quem prestamos serviços. O nosso trabalho é feito por solicitação dos tribunais, tendo como alvo jovens ofensores, ou alegados ofensores, se estivermos numa fase pré-sentencial. Vivemos, por isso, entrincheirados entre dois *utilizadores*, entre o passado e o futuro.

Richard Susskind, conselheiro sobre Tecnologias de Informação do *Lord Chief Justice of England and Wales*, e que se dedica há cerca de 40 anos a estudar a modernização do Sistema de Justiça, considera que as práticas de advogados e juízes não mudaram muito desde o tempo de Charles Dickens (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015, pág.386), o próprio Dickens referiu-se aos documentos legais como “montanhas de disparates dispendiosos” (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015, pág.388). Para este autor, a organização de grande parte do trabalho dos tribunais continua a ser trabalhosa, pesada e baseada em papel (SUSSKIND e SUSSKIND, 2015), considerando, ainda, que “o processo está impregnado de tradição, e a linguagem é em grande parte arcaica. Os que não têm formação jurídica, ou não estão familiarizados com o jargão lutam para seguir o que se está a passar” (SUSSKIND e

SUSSKIND, 2015, págs. 419 e 387, 285-6). Perante *utilizadores* jovens, os tribunais surgem ainda mais realçados nos seus aspectos mais tradicionais e conservadores. “O futuro do serviço jurídico não é nem Grisham nem Rumpole”<sup>13</sup>. “Nem são perucas, salas de tribunal com painéis de madeira, tomos de couro, ou jargão jurídico arcaico” (SUSSKIND, 2013, pág 41). A manutenção de instituições que se distanciam da possibilidade de compreensão por parte dos seus *utilizadores* contribui para a sua descredibilização, profissionais que recorrem a formas distantes dos seus ‘*utilizadores*’, não podem ser considerados empáticos, nem facilitadores da relação.

Se se antevê mudanças imprescindíveis para os tribunais, algumas delas já iniciadas, como seja a ODR (*online dispute resolution*), teremos de antecipar também para a nossa profissão e instituição as transformações necessárias que facilitem a manutenção da relação com a população juvenil.

Defendemos que para além de possível e razoável, a utilização de modos alternativos de comunicação ao presencial devem ser implementados, e progressivamente encaminhar-mos para uma lógica de prestação de serviços a ser disponibilizada sem a necessidade de contacto presencial com técnicos superiores de reinserção social, podendo a mesma ser, inclusivamente, supervisionada por terceiros, de outras categorias profissionais, contribuindo para maior autonomia da utilização dos serviços pelos ofensores, com vantagens, no caso dos jovens, para a redução do estigma e respeito pelos princípios da intervenção mínima.

Para jovens sem trajectórias delitivas, com delitos únicos ou circunscritos a um intervalo de tempo pouco significativo, após avaliação, os programas de intervenção poderiam ser disponibilizados numa plataforma, e a afectação a esses programas poderia ser determinada por um sistema que gerisse de dados, quer no que concerne aos perfis de necessidades, quer sobre as ofertas de intervenção. Os programas poderiam ser integrados em modelos mais apelativos como por exemplo videojogos, ou planos de intervenção com recurso à *gamification*.

---

<sup>13</sup> Grisham e Rumpole, o primeiro considerado um mestre do *thriller* jurídico, tendo alguns dos seus livros sido adaptados para o cinema; o segundo é uma personagem dos livros do escritor John Mortimer que conta também com argumentos para cinema.

Sendo de aceitação geral que não existe uma descontinuidade entre o real e o virtual, que os jovens circulam nos dois espaços sem a ideia de *diferente*, fazendo ambos parte das suas vivências. Descartar um desses espaços em privilégio de outro, será uma perda de alcance na nossa intervenção.

Por outro lado, tendencialmente aumentam os crimes online, com novas tipologias, mas também com tipologias transpostas. Com o aparecimento do *Metaverso*, o crescimento de novas tipologias criminais, bem como a possibilidade de uma maior transposição das existentes no espaço físico sucederão. “Não podemos abordar o metaverso pensando que é apenas a próxima fase da Internet. Em vez disso, temos de o fazer esperando plenamente que o metaverso transforme o que significa ser humano” (NARULA, 2022, pág. 1082). Teremos ainda que nos preparar para novos contextos fragmentados, devendo ainda começar a ponderar um conjunto de preocupações, como por exemplo “como evitar a ciber-criminalidade nestes mundos, o impacto que terá para as crianças, como irá o metaverso lidar com a desigualdade” (NARULA, 2022, pág. 1079); todavia estas questões pressupõem a ideia de um *nós* imutável e sem fim” (NARULA, 2022, pág. 1079) e no futuro *metaversal*, vamos enfrentar um conjunto completamente diferente de questões práticas e éticas (...). Quanto mais díspar for o contexto entre duas pessoas, menos o processo de gestão de pessoas tem a ver com governação e supervisão de cima para baixo. Em vez disso, torna-se um processo de gestão ecológica (NARULA, 2022, págs. 1079-80).

Por muito que este exemplo nos um futuro longínquo e ficcional não o antevendo como sequência provável do nosso presente profissional, não o é do mundo a caminho, “o metaverso é mais do que o futuro da internet: é o futuro da experiência humana” (NARULA, 2022).

Mas não precisamos colocar já os óculos de Realidade Virtual, os fatos de háptica, escolher *settings* que proporcionem melhor interação com os nossos *utilizadores*. Não obstante, devemos, a passo acelerado, tentar acompanhar o que já cá está há décadas, passando a utilizar formas de comunicação que passem mais pelo online do que pelo presencial, mais por adaptação ao registo temporal destes jovens do que pelo que aprendemos ser o tempo ajustado para a relação e oferta de serviços por ora disponíveis.

Posto isto, poderíamos começar a pensar que poderíamos ir todos para casa, uns por desistência e reconhecimento da sua condição vetusta, apostando na descontinuação, outros por vislumbrarem que assim talvez possa tudo ser feito com recurso a entidades não humanas. Obviamente, que não, ou ainda não! De momento, nem a nossa profissão está em risco (cremos), nem a possibilidade de ficarmos esvaziados de funções no nosso posto de trabalho, para além de supervisão de sistemas, se põe.

Devemos, no entanto, pensar que o elevado volume de trabalho, as inúmeras e desnecessárias tarefas que realizamos para poder oferecer a nossa *expertise*, não devem servir de garantia do nosso posto de trabalho, porque mais cedo, ou mais tarde a relação custo/benefício virar-se-á contra nós. Sabemos que a ausência de análise de dados que permita tomar decisões rigorosas sobre *a quem, quando, como* deve ser prestado esse serviço, bem como *que serviço*, e até mesmo a avaliação dos resultados, sem serem necessárias teses académicas sobre, poderiam transformar a eficácia e eficiência do nosso trabalho. Quem não preferiria que perante uma solicitação do tribunal, em vez de ter de arquivar papel, procurar espaço na agenda, elaborar convocatórias, ter acesso a um sistema automatizado que fizesse isso tudo, sem perdermos parte do nosso tempo em tarefas do século passado? E com isto estamos apenas no começo, o que sendo um grande passo para nós enquanto profissionais e para a nossa instituição, não é seguramente um grande passo para a Humanidade.

Se estamos entre dois mundos, não são o já unificados real e virtual, é entre o passado e o presente.

Por fim, aos que movidos pela curiosidade gostariam de arriscar em outras visões do Futuro, subimos mais uns degraus no desafio. Mesmo sabendo que quanto mais alta a subida, maior será a queda, para os pessimistas, ou melhor será o voo, para os optimistas, introduzimos a pergunta que a Edge Foundation<sup>14</sup> fez, em 2006, quando reuniu uma centena de académicos para discutir ideias para o futuro *What is your dangerous idea?* (LILLEY, 2013).

---

<sup>14</sup> “Fundação independente que trabalha para inspirar o Sistema Educativo a dar a todos os jovens, em todo o Reino Unido, os conhecimentos, aptidões e comportamentos de que necessitam para prosperar na sua vida e trabalhos futuros” (retirado do site “Edge Foundation”)

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS – *BACK TO THE FUTURE*

O périplo evidenciado no presente capítulo pretendeu dar a possibilidade a cada autor de reflectir, dentro das suas áreas de trabalho e investigação, sobre a construção de soluções que viabilizem a melhor e mais rápida possibilidade de construções que nos aproximem da população que é o alvo da nossa intervenção.

A Justiça Juvenil, operando nas situações associadas à prática de delitos, está entrenchada entre duas realidades contrastantes: os tribunais, entidades a quem presta assessoria, e a população juvenil. E ainda, entre o passado e o futuro.

Tem na sua intervenção a missão exigente de avaliar, propor soluções adaptadas ao jovem, promover ações de controlo, apoiar e fomentar a sua integração. Como pano de fundo, a intencionalidade educativa de todas as ações e a articulação com os vários sistemas de socialização.

Nesta medida, iremos nos próximos parágrafos reflectir sobre os potenciais valores e requisitos de um sistema digital de suporte aos eixos de intervenção no contexto de *probation* de jovens. Como passo inicial, seguimos o conjunto de valores proposto Friedman e Kahn (2003) e Friedman et al. (2006)<sup>15</sup>, tentando ajustar o que nos parece ser importante. Ressalvamos que o que expomos em baixo é fruto de uma primeira reflexão, os objectivos, valores e requisitos referidos são sugestões que poderão orientar uma posterior análise mais profunda com os diferentes actores envolvidos (e já agora seguindo os métodos propostos por FREIDMAN et al. (2006).

Assim, como um exemplo, temos em mente um(ns) sistema(s) em formato de aplicativo móvel que permita:

- Em suporte ao eixo Controlo
- Objectivo do sistema: permitir que os adolescentes e cuidadores possam reflectir acerca dos diferentes locais que são visitados, identificando actividades que são prosseguidas nesses locais e implicações das mesmas para o bem-estar e evolução pessoal

---

<sup>15</sup> O conjunto de valores propostos por Friedman et al. (2006) são: bem-estar humano; posse e propriedade; privacidade; evitar viés; usabilidade universal; confiança; autonomia; consentimento; responsabilidade; cortesia; identidade; tranquilidade; sustentabilidade ambiental.

- Valores associados:
  - Posse e propriedade
  - Autonomia
  - Privacidade
  - Evitar viés
  - Confiança
- Requisitos do sistema:
  - Sistema de localização (mapa num dispositivo móvel) em que os adolescentes podem associar actividades e reflexões acerca dos espaços que frequentam.
  - Permitir que o adolescente partilhe com o cuidador as reflexões que ache adequadas.
  - Permitir criar alertas associados a diferentes localizações fruto das conversas entre o adolescente e cuidador.
- No que se refere ao eixo Apoio e Educação
  - Objectivo do sistema: permitir que o sistema promova actividades educativas e de autoexpressão, especialmente direccionadas para a literacia digital, e que estas actividades estejam associadas a locais particulares
  - Valores associados
    - Autonomia
    - Identidade
    - Posse e propriedade
    - Consentimento
    - Responsabilidade
  - Requisitos do sistema:
    - Sistema de localização (mapa num dispositivo móvel) em que os adolescentes podem completar actividades de cariz educativo e que estejam associadas aos espaços em que estão inseridos.
    - Permitir actividades de cariz educativo que envolvam a criação de objectos multimédia.
    - Permitir a construção de narrativas digitais interativas com os objectos multimédia criados.



- Permitir que as narrativas multimédia criadas sejam revistas pelos cuidadores.
- Permitir que as narrativas multimédia aprovadas pelos cuidadores sejam partilhadas na comunidade de adolescentes que usam o sistema, caso o adolescente autor da mesma assim o deseje.
- Permitir que as narrativas multimédia aprovadas e partilhadas possam ser alvo de reforço positivo por parte de pares.
- Relativamente ao eixo Integração
  - Objectivo do sistema: promover a integração dos adolescentes através de actividades de cocriação de narrativas multimédia associadas a um determinado local, seguindo dois eixos:
    1. grupos de adolescentes sob a mesmo regime de *probation*;
    2. grupos de pessoas incluindo os adolescentes visados que partilham um mesmo espaço físico (por exemplo, centro social, associação, clube, espaço público, etc.).
 Em ambos os casos, deverá ser necessário criar esquemas supervisionados de colaboração em que se protejam os intervenientes de interações potencialmente lesivas.
  - Valores associados:
    - Evitar viés
    - Confiança
    - Responsabilidade
    - Cortesia
  - Requisitos do sistema:
    - Permitir criar narrativas interativas multimédia associados a localização.
    - Permitir a criação de grupos de colaboração supervisionados.
    - Permitir a existência de um esquema de reputação<sup>16</sup> que possa ser um suporte à supervisão necessária para a criação de conteúdos multimédia.

---

<sup>16</sup> Um sistema digital automático de controlo de reputação permite que sejam delegadas tarefas baseadas numa análise das actividades passadas de um utilizador.

- Permitir a partilha de conteúdos multimédia baseada num sistema de aprovação prévia, tendo em conta os mecanismos implementados de supervisão e reputação.
- Permitir a existência de um sistema de comentários tendo por base os mecanismos de moderação/supervisão e de reputação.
- Permitir que utilizadores do sistema possam aceder a conteúdos partilhados associados a um determinado espaço físico.

Não fomos quatro personagens à procura de um autor, mas quatro autores à procura de uma visão para uma instituição, para novos modelos de entregar a intervenção que contribuam para melhor eficácia e eficiência, que tentamos reflectir neste capítulo. Reconhecemos, ainda, que esta demanda não se centra exclusivamente no operativo, mas transporta o simbólico de contribuir para um olhar dos jovens para Justiça como um pilar fundamental da democracia.

Convocamos, assim, todos a reflectir sobre o futuro da nossa profissão e intervenção. E para os mais disponíveis a reflectir sobre o Futuro em si, com ideias mais, ou menos desafiantes ou controversas. Linus Pauling, prémio Nobel da Química e da Paz, em resposta a um estudante que lhe perguntava como se tinha uma boa ideia, respondeu: “a melhor maneira de termos uma boa ideia, é termos várias ideias e deitarmos fora as más”!

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### (i) acessível na internet

- BALDRY, A., BALVA, C., FARRINGTON, D. (Eds.) (2018) International perspectives on cyberbullying. Prevalence, risk factors and interventions, Palgrave Macmillan
- BAUMAN, Z. (2004) Amor Líquido: Sobre a fragilidade dos laços humanos, Relógio D'Água
- BAUMAN, Z (2005) Identidade – Entrevista a Benedetto Vecchi, Rio de Janeiro, Zahar
- BARRY, M. (2006) Youth Offending in Transition – The search for social recognition, London and New York. Routledge

- BENYON, D. (2019) *Designing User Experience: A guide to HCI, UX and interaction design* (4th edition), Pearson
- BOURDIEU, P. (1984) *Questions de Sociologie*, Paris, Les Éditions de Minuit
- BORN, M. (2005) *Psicologia da Delinquência*, Lisboa, Climepsi Editores
- BOYD, D. (2015) *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press
- BRITES, M. J., CASTRO, T. S. (Eds.) (2020) *DiCi-Educa: experiências e reflexões sobre cidadania digital*, Porto, Edições Universitárias Lusófonas
- CARVALHO, B. J. de., MARÔPO, L. (2020) Tenho pena que não sinalizes quando fazes publicidade: audiência e conteúdo comercial no canal Sofia Barbosa no YouTube, *Comunicação e Sociedade*, 37, 93-107 (i)
- CARVALHO, M. J. L. (2022) Redes Sociais em Práticas de Delinquência Juvenil: Usos e Ilícitos Recenseados na Justiça Juvenil em Portugal, *Comunicação e Sociedade*, 42, 157-177 (i)
- CARVALHO, M. J. L. (2021) Delinquência / Delinquency, in TOMÁS, C., TREVISAN, G., LEOTE de CARVALHO M. J., FERNANDES, N. (Eds.), *Conceitos chave em Sociologia da Infância: Perspectivas Globais / Key Concepts on Sociology of Childhood, Global Perspectives*, UMinho Editora (i)
- CARVALHO, M. J. L. (2020) Justiça juvenil, 'educação para o direito' e a (in)visibilidade da cidadania digital, in BRITES, M. J., CASTRO, T. S. (Eds.) *DiCi-Educa: experiências e reflexões sobre cidadania digital*, (pp. 151-160), Porto, Edições Universitárias Lusófonas
- CARVALHO, M. J. L. (2019) Delinquência juvenil: um velho problema, novos contornos, in L. M. Caldas (Ed.), *Jornadas de direito criminal: A Constituição da República Portuguesa e a delinquência juvenil*, Centro de Estudos Judiciários (i)
- CARVALHO, M. J. L. (2015) Rehabilitating and educating for responsible autonomy: two sides of a path to personal and social well-being, CARNEIRO, R. (Ed.), *Youth, offense and well-being: Can science enlighten policy?*. Lisboa, Centro de Estudos dos Povos e Culturas de Expressão Portuguesa (CEPCEP)

- CLINE, E. (2011) *Ready Player One*. Random House, Inc., New York. Apple Books
- COIMBRA DE MATOS, A. (2002) *Adolescência: o triunfo do pensamento e a descoberta do amor*. Climepsi Editores
- DIAS CORDEIRO, J. (1988) *Os Adolescentes por Dentro*, edições Salamandra
- ERIKSON, E. H. (1968) *Identity, Youth and Crisis*, London: Faber and Faber
- DUARTE, V. M. D. S., CARVALHO, M. J. L., CASTRO, T. S. P. D. D., BRITES, M. J. (2022) Cidadania Digital e “Educação para o Direito”: contributos do Projecto DiCi- Educa para a intervenção em Centros Educativos, *Sombras e Luzes* (7), DGRSP (i)
- ELDER, G. H. (1998) The Life-Course as Developmental Theory, *Child Development*, 69(1)
- FLORIDI, L. (2017, 9 Janeiro) We are neither online nor offline, but onlife. Chalmers (i)
- FERRELL, J. (1995) Style matters: criminal identity and social control, in FERRELL, J. and SANDERS, C. (eds) *Cultural Criminology*, Boston, MA, Northeastern University Press
- FRIEDMAN, B. (1996) Value-sensitive design. *Interactions*, 3(6) (i)
- FRIEDMAN, B., PETER H., KAHN, J. (2003) Human values, ethics, and design, in J. A. Jacko e A. Sears (Eds.), *The human-computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies and emerging applications*, L. Erlbaum Associates Inc.
- FRIEDMAN, B., SMITH, I., KAHN, P. H., CONSOLVO, S., SELAWSKI, J. (2006) Development of a Privacy Addendum for Open Source Licenses: Value Sensitive Design in Industry, in *UbiComp 2006, Lecture Notes in Computer Science*, vol. 4206/2006, Springer-Verlag
- FRIEDMAN, B., KAHN JR, P. H., BORNING, A. (2006) Value Sensitive Design and Information Systems, in ZHANG, P., GALLETTA, D. (Eds.), *Human-Comput Interaction and Management Information Systems: Foundations* (vol. 6), M.E. Sharpe
- FRIEDMAN, B., HENDRY, D. G. (2019) *Value Sensitive Design: Shaping Technology with Moral Imagination*, MIT Press
- GALLAND, O. (2011) *Sociologie de le Jeunesse*, Armand Colin
- GOLDING, W. (1954) *Lord of the Flies*, Faber and Faber, Apple Books

- GOMES, S., CARVALHO, M. J. L. D., DUARTE, V. (2021) Incarceration and generation: Mapping a conceptual, theoretical and empirical field of research, in GOMES, S., CARVALHO M. J. L., e DUARTE, V. (Eds.) *Incarceration and generation: Multiple faces of confinement* (vol. 1), Palgrave Macmillan (i)
- JENKINS, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press.
- JOHNSON, D. G. (2004) Computer Ethics, in L. Floridi (Ed.), *Philosophy of Computing and Information* (pp. 65-75), Blackwell Publishing
- KELLER, D., MILETTO, E. M., OTERO, N. (2015) Creative Surrogates: Supporting Decision-Making in Ubiquitous Musical Activities, *xCoAx: Computation, Communication, Aesthetics & X*
- LANIER, J. (2017) *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*, Apple Books
- LAZZARINI, V., KELLER, D., OTERO, N., TURCHET, L. (2020) *Ubiquitous Music Ecologies*. Routledge
- LILLEY, S. (2013) *Transhumanism and Society*, Apple Books
- LOEBER, R., FARRINGTON, D., PETECHUK, D. (2013) *From Juvenile Delinquency to Young Adult Offending*, Washington: US National Institute of Justice
- KRANENBARG, M. W., HOLT, T. J., VAN GELDER, J. L. (2019) Offending and Victimization in the Digital Age: Comparing Correlates of Cybercrime and Traditional Offending-Only, Victimization-Only and the Victimization-Offending Overlap, *Deviant Behavior*, 40:1 (i)
- MACEDO, M., DELGADO, C. (2022) Sobre realidade e ficção científica: como um jogo experimental ajudou a lidar com o período de confinamento nos Centros Educativos da justiça juvenil em Portugal, *Sombras e Luzes*, nº 6, DGRSP (i)
- MASCHERONI, G., ÓLAFSSON, K. (2018) Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani. I risultati di EU Kids Online 2017, EU Kids Online e Osscom
- McCUDDY (2021) T. (2021) Peer delinquency among digital natives: The cyber context as a source of peer influence, *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 58(3) (i)

- MILLER, J. K., FRIEDMAN, B., JANCKE, G. (2007) Value tensions in design: The value sensitive design, development, and appropriation of a corporation's groupware system, *Proceedings of the 2007 International ACM Conference on Supporting Group Work* (i)
- MORE, M., NATASHA, V-M. (eds) (2013) *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, John Wiley & Sons, Inc.
- NARULA, H. (2022) *Virtual Society*, Apple Books
- OLIVEIRA, J. V., CARVALHO, M. J. L. (2022) Traços e retratos da imprensa on-line sobre o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação como ferramentas de suporte ao crime organizado em Roraima, Brasil, *Revista de Direito da Cidade* 14(1) (i)
- PONTE, C., BATISTA, S. (2019) EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos), *EU Kids Online*, NOVA FCSH
- PONTE, C., CARVALHO, M. J. L., BATISTA, S. (2021) Exploring European children's self-reported data on online aggression, *Communications*, 46(3) (i)
- PRENSKY, M. (2001) Digital Natives, Digital Emigrants, *On the Horizon*, vol. 9, nº 5, October, MCB University Press
- PRENSKY, M. (2001) Digital Natives, Digital Emigrants – Part II – Do they really Think Differently, *On the Horizon* (MCB University Press, vol. 9, nº 6, Dec.
- RIJO et al (2016) Mental health problems in male young offenders in custodial versus community based-programs: implications for juvenile interventions, *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health* 10:40 (i)
- SANDERS, E. B. N., STAPPERS, P. J. (2008) Co-creation and the new landscapes of design, *Co-design*, 4(1)
- SCAIFE, M., ROGERS, Y. (1999) Kids as Informants: Telling Us What We Didn't Know or Confirming What We Knew Already? In *The Design of Children's Technology*, Morgan Kaufmann Publishers
- SHARP, H., PREECE, J., ROGERS, Y. (2019) *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (5th edition), Wiley

- SUSSKIND, SUSSKIND (2015) *The Future of the Professions: How Technology Will Transform the Work of Human Experts*, Apple Books
- SUSSKIND, R. (2013) *Tomorrow's Lawyers: An introduction to Your Future – An Introduction to Your Future*, Oxford University Press. Apple Books
- SCHWAB, K. (2016) *The Fourth Industrial Revolution*, World Economic Forum, Apple Books
- SCHWAB, K. (2018) *Shaping the Future of the Fourth Industrial Revolution*, World Economic Forum, Apple Books
- LIVINGSTONE, S., STOIVOLA, M. (2019) Using global evidence to benefit children's online opportunities and minimise risks, *Contemporary Social Science*, 16(2) (i)
- WALL, D. (2007) *Cybercrime: The transformation of crime in the information age*, Polity
- WALL, K., CUNHA, V., RODRIGUES, L., CORREIA, R. (2015) Famílias, in FERRÃO, J. e DELICADO, A. (Eds.) *Portugal Social em Mudança: Portugal no Contexto Europeu em Anos de Crise*. Lisboa: ICS-ULisboa
- WINNICOTT, D. W. (1987) *Privação e Delinquência*, Ed. Martins Fontes
- ZEMECKIS, R., Universal Pictures (1985) *Back to The Future*