

# LIBERDADE DE EXPRESSÃO E A CENSURA DOS JOGOS ELETRÔNICOS<sup>1</sup>

**Aluno: Victor Campos Clement Leahy<sup>2</sup>**

**Orientador: Fábio Carvalho Leite**

*“For every problem there is a solution that is simple, neat and wrong.”  
– H.L. Mencken (1880-1956)*

## Introdução

De acordo com o artigo 5º, inciso IX, da Constituição Federal, é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença. Desse modo, os jogos eletrônicos, por serem considerados forma de expressão da atividade intelectual, ou até mesmo artística<sup>3</sup>, deveriam gozar da mesma garantia fundamental assegurada aos outros tipos de mídia, tais como o cinema ou a televisão. Nada obstante, não é pequena a lista dos jogos eletrônicos que já sofreram algum tipo de restrição de conteúdo, sendo que, no Brasil, 12 títulos já foram considerados proibidos. Nessas condições, é inevitável perguntar-se: como é possível que duas realidades tão antagônicas coexistam? Como podemos preservar a liberdade de expressão no universo dos jogos eletrônicos? Existe alguma diferença entre os jogos e as outras mídias que justifique um tratamento diferenciado? O que se busca preservar com a censura? Será que essa é a única (ou a melhor) alternativa? Na busca dessas respostas, foram estudados artigos, livros, notícias, projetos de lei e decisões judiciais que tratam da conturbada relação entre a liberdade de expressão e o conteúdo dos jogos eletrônicos, relação essa que ainda é mal definida por conta de concepções equivocadas e pela desconfiança gerada por uma mídia ainda muito nova.

A tarefa de solucionar esse dilema não é fácil, porém se mostra necessária, frente aos avanços e conquistas desse setor da indústria que está redefinindo os conceitos de entretenimento. Em recente lançamento, o jogo “*Call of Duty: Modern Warfare 2*”, da empresa americana Activision Blizzard, conseguiu angariar, em apenas 5 dias, 550 milhões de dólares, batendo o recorde da indústria de entretenimento<sup>4</sup>, indústria essa que movimenta em torno de 50 bilhões de dólares por ano. No que se refere ao Brasil, a empresa americana Warner Games projeta que a venda de jogos crescerá 28% este ano, sendo que, de acordo com as estimativas da International Development Group (IDG), consultoria especializada na área de videogames, o mercado brasileiro movimentou por volta de R\$ 500 milhões entre jogos e consoles no ano passado<sup>5</sup>. Ademais, é preciso destacar que o público alvo desse tipo de mídia mudou sensivelmente desde a sua criação, na década de 50, até os dias de hoje. Isso porque,

---

<sup>1</sup> Este trabalho foi desenvolvido durante o período de julho de 2009 a julho de 2010, resultado de uma linha de pesquisa própria inserida no tema “Liberdade de Expressão na Constituição de 1988”.

<sup>2</sup> Aluno do 9º período da Faculdade de Direito da PUC-RIO, bolsista PUC.

<sup>3</sup> Existem hoje grandes defensores do teor artístico dos jogos eletrônicos, tendo em vista as características que esses partilham com outros tipos de arte. Ainda que eloqüente, tal discussão foge ao escopo do presente trabalho. Sobre o tema, ver PROTASIO, Arthur. *Games e Liberdade de Expressão*. Disponível em [http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games%20e%20Liberdade%20de%20Expressão\\_Arthur%20Protasio.pdf](http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games%20e%20Liberdade%20de%20Expressão_Arthur%20Protasio.pdf). [Acesso em 04 de julho de 2010]

<sup>4</sup> ESTADÃO, *Game de guerra bate recordes e vira fenômeno da cultura pop*. Disponível em <http://www.estadao.com.br/noticias/tecnologia+link,game-de-guerra-bate-recordes-e-vira-fenomeno-da-cultura-pop,3191,0.shtm>. [Acesso em 04 de julho de 2010]

<sup>5</sup> VALOR ONLINE, *Entretenimento: mercado de jogos pode crescer 28% no país este ano; Brasil desperta confiança do setor de videogame*. Disponibilidade restrita a assinantes. [Publicado e acessado em 01 de abril de 2010]

embora no passado os jogos tenham sido predominantemente objeto de entretenimento infanto-juvenil, pesquisas recentes revelam que a idade média do jogador de videogame passou a ser de 35 anos<sup>6</sup>, fato esse que já chamou a atenção de diversas produtoras, que preparam lançamentos exclusivos para essa faixa etária. Diante de números tão expressivos, fica evidente a relevância do tema, considerando a expansão prevista para o segmento e a forma como tais jogos movimentam a economia. Nessa perspectiva, as intervenções estatais, tal como ocorrem hoje, implicam em um sério obstáculo ao desenvolvimento dessa tecnologia, principalmente quando as decisões são tomadas com pouco conhecimento técnico ou aprofundamento na matéria.

## 1. Liberdade de Expressão e Jogos Eletrônicos: um panorama complicado

Inicialmente, cumpre destacar que a tensão existente na relação entre liberdade de expressão e jogos eletrônicos não é exclusivamente nacional, mas mundial. Entre os países que já tomaram algum tipo de medida restritiva frente ao conteúdo dos jogos eletrônicos, ou nos quais pelo menos o assunto já esteve em pauta, podemos citar: Alemanha, Arábia Saudita, Austrália, Brasil, Canadá, China, Cingapura, Coreia do Sul, Emirados Árabes, Estados Unidos, França, Grécia, Inglaterra, Irlanda, Itália, Japão, Malásia, México, Nova Zelândia, Rússia, Tailândia e Venezuela<sup>7</sup>. Vale observar que nessa lista encontram-se países que proibiram determinados jogos por vontade política, tais como a Coreia do Sul e a China, o que reflete uma postura diferenciada em relação à liberdade de expressão como um todo, e não apenas com os jogos eletrônicos. Quanto a esses, o debate sobre a liberdade de expressão deve ser travado em uma esfera mais abrangente, e não apenas sob a ótica do videogame. Outros, por sua vez, possuem um repertório bastante pequeno de jogos proibidos, tais como a Inglaterra, Irlanda e a Nova Zelândia, enquanto que existem aqueles que sequer proibiram qualquer jogo, como os Estados Unidos, Canadá e França. Todavia, apesar desse histórico positivo, a discussão sobre os limites dos jogos eletrônicos se faz presente em cada um deles, ensejando controvérsias até mesmo em países mais liberais, como os Estados Unidos<sup>8</sup>.

Por essa breve exposição, percebe-se que o cenário atual dos jogos eletrônicos é, no mínimo, incerto, já que cada Estado possui uma postura e uma sensibilidade diferente para restringir a expressão nesse formato de mídia, o que impõe um sério desafio às produtoras de jogos, que precisam adaptar seus produtos para serem aceitos nos mais variados mercados. Em episódio recente, a produtora Activision Blizzard teve que entrar em acordo com o governo russo para não ter o seu lançamento, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, banido daquele mercado. O motivo se deu por conta da fase “*No russian*”<sup>9</sup>, que fora suprimida nas versões

<sup>6</sup> O GLOBO – TECNOLOGIA, *Nova leva de games de combate mira no público acima dos 30*. Disponível em <http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2010/01/21/nova-leva-de-games-de-combate-mira-no-publico-acima-dos-30-915664756.asp>. [Acesso em 04 de julho de 2010]

<sup>7</sup> Lista dos jogos que já foram objeto de proibição ou restrição de conteúdo disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_banned\\_video\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_banned_video_games). [Acesso em 04 de julho de 2010]

<sup>8</sup> Mesmo sendo um país com forte tradição de proteção à liberdade de expressão, nem mesmo os EUA fogem à ânsia regulatória estatal. Como exemplo dessa prática, podemos citar a lei sancionada pelo governador Arnold Schwarzenegger, em 07 de Outubro de 2005, a qual proibia a venda ou o aluguel de jogos eletrônicos violentos. Vale ressaltar que esse tipo de legislação foi copiada em 20 estados americanos, mas, como esperado, todas essas leis foram levadas aos tribunais e, conseqüentemente, declaradas inconstitucionais.

<sup>9</sup> A polêmica gerada pela fase “*No russian*” mostra-se interessante, pois traz consigo uma solução criada pela produtora para se antecipar às proibições estatais. Em linhas gerais, a fase retrata uma passagem em que um agente infiltrado em uma célula terrorista deve participar de um assassinato em massa de civis russos em um aeroporto. Ainda que tal cena se justifique dentro da história, e o jogador possa acompanhar os terroristas sem disparar sequer um tiro, a produtora reconheceu que tal cena se mostrou “muito forte” para alguns em seus testes iniciais, razão pela qual desenvolveu um mecanismo que permite ao jogador “pular” essa fase, sem qualquer prejuízo para o desenvolvimento da trama. Apesar de o jogo ser voltado para o público maior de 17 anos, é curioso notar como esses mecanismos de “auto-censura” se mostram como uma saída das produtoras para não ofender os mais sensíveis, evitando, assim, prejuízos gigantescos com possíveis retiradas do mercado.

de alguns países da Comunidade dos Estados Independentes (CEI), a qual retratava um atentado terrorista que tinha como alvo centenas de civis russos. Nessas condições, daremos enfoque, no presente trabalho, à realidade brasileira que, apesar de pouco preocupante se comparada a de alguns países, mostra-se excessivamente moralista se comparada a de outros.

## 2. Proibição de jogos eletrônicos através de decisões judiciais<sup>10</sup>

Afinal, o que leva um jogo eletrônico a ser censurado<sup>11</sup>? Para responder a essa pergunta, passemos a analisar os fundamentos apresentados pelos magistrados brasileiros, de modo que possamos fazer uma apreciação crítica da matéria. É preciso esclarecer, no entanto, que os casos apresentados a seguir são apenas aqueles que ganharam destaque e geraram repercussão social na imprensa, o que permitiu a localização dos mesmos para estudo. Devemos afirmar, contudo, que a lista apresentada não é necessariamente exaustiva, tendo em vista o problema da pirataria que assola nosso país, bem como o poder de difusão da internet, sendo possível que outros jogos tenham sofrido destino semelhante, mas que continuem circulando livremente pela internet, o que dificulta a identificação dos mesmos para apresentação.

Com efeito, quatro são os processos a serem analisados, na seguinte ordem cronológica: as Ações Cíveis Públicas que resultaram na proibição dos jogos (i) *Blood, Doom, Duke Nuken, Mortal Kombat, Postal e Requiem* (1999); (ii) *Counterstrike e Everquest* (2002); (iii) *The Crims* (2006); e (iv) a Ação Coletiva que resultou na proibição do jogo *Bully* (2008).

### (i) Ação Civil Pública de nº 1999.38.00.037967-8<sup>12</sup>

O primeiro caso trata-se da Ação Civil Pública, proposta pelo Ministério Público Federal, na qual foi requerido que a União fosse compelida a retirar do mercado de consumo os jogos *Blood, Doom, Duke Nuken, Mortal Kombat, Postal e Requiem*, proibindo sua distribuição e comercialização, bem como retirando do mercado os exemplares já existentes. Paralelamente, o *parquet* requereu que a União, enquanto Ministério da Justiça, fosse compelida a estabelecer critérios de classificação para todos os jogos eletrônicos, segundo a faixa etária a que se destinam e o conteúdo das mensagens que veiculam. Para tanto, sustentou, em síntese, que: (a) os jogos violentos e sádicos apresentados são atentatórios ao bem estar físico, mental e social das crianças e dos adolescentes, bem como dos cidadãos em geral, do que se conclui que são nocivos à saúde destes consumidores, pois prejudicam o desenvolvimento da sua personalidade, podem gerar dependência e são anti-sociais; (b) é dever do Estado colocar crianças e adolescentes a salvo de toda forma de violência; e (c) deve constar nas embalagens de todos os jogos eletrônicos síntese de seu conteúdo e a faixa etária a que se destinam, a fim de se atender à ordem de classificação das diversões infanto-juvenis. Frente aos argumentos apresentados, a magistrada julgou procedentes os pedidos postos na inicial, determinando que os jogos em questão fossem proibidos, bem como fosse o

---

<sup>10</sup> Em paralelo à interferência do Poder Judiciário, existem também iniciativas do Poder Legislativo que ameaçam a liberdade de expressão nos jogos eletrônicos, como é o caso do projeto de lei 170/06 do senador Valdir Raupp, que busca proibir jogos ofensivos “aos costumes e à tradição dos povos”. Em que pese o equívoco e o perigo que apresenta para a liberdade de expressão, tal projeto de lei não será abordado no presente trabalho por questões metodológicas. Focaremos, assim, apenas nos casos judiciais.

<sup>11</sup> É certo que existe grande debate doutrinário acerca da figura da “censura judicial”, havendo quem sustente a impossibilidade de se falar em censura nos casos de intervenção do Poder Judiciário. Nada obstante, em que pese a discussão acadêmica, entende-se como censura judicial, para efeitos desse trabalho, a proibição de determinados jogos eletrônicos, pelo Poder Judiciário, devido ao seu conteúdo inadequado.

<sup>12</sup> 3ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, Ação civil pública nº 1999.38.00.037967-8, Juíza Cláudia Maria Resende Neves Guimarães, Minas Gerais, publicado em 10 de outubro de 2000.

Ministério da Justiça compelido a criar critérios para classificação indicativa.<sup>13</sup> Nesse sentido, vale transcrever trechos da fundamentação da sentença, os quais expõem o convencimento da magistrada:

“É fato notório que os jogos de computadores e videos games aludidos na inicial incitam a violência, disseminando o prazer pela dor, o ódio e a vontade de matar. O público alvo de tais jogos é composto de crianças e adolescentes, que se encontram, por sua vez, em fase de formação psicológica, quando, então, deve-se atentar para que lhes seja transmitido valores morais necessários à formação do caráter, conforme preceitua o art. 227 da Constituição Federal.

Se crianças e adolescentes passam horas do seu dia diante de jogos violentos, num mundo virtual, onde vence quem matar mais, é forçoso reconhecer, ou ao menos presumir, que tais vídeos assassinos afetam diretamente a estrutura psicológica dos mesmos, distorcendo valores socialmente exaltados, valorizando, ao contrário, aqueles que devem ser repugnados por toda a sociedade, tidos pelo ordenamento jurídico como ofensivos.

Esta magistrada analisou a prova de fls. 34, constante de uma fita de vídeo, com os jogos DOOM, POSTAL, MORTAL KOMBAT, REQUIEM, BLOOD e DUKE NUKEN e, de fato, é assombroso verificar o que se pode criar almejando lucro, não só deixando de lado todos os valores morais que devem permear a educação de nossas crianças e adolescentes, mas incitando o contrário: prazer de matar, de causar sofrimento, de aniquilar completamente o mais fraco. Não há qualquer sinal de piedade, misericórdia, solidariedade, etc., nada! Bom é aquele que mata mais.

(...)

Por fim, no jogo Duke Nuken: “... o assassino virtual entra em um shopping, mune-se de uma metralhadora, dirige-se ao cinema, adentra ao banheiro, atira no espelho, no reflexo de sua imagem. Após, dirige-se à platéia, à sala de exibição do filme, posta-se à frente dela e dispara rajadas contínuas de tiros para exterminar seus inimigos”.

Com relação a este último DUKE NUKEN, este mundo virtual veio transmutar em realidade, quando o mesmo comportamento do vídeo foi repetido por Mateus Meira, em 03.11.99, no Shopping Morumbi em São Paulo, conforme relatou toda a imprensa falada e televisiva.

É necessário que toda a sociedade reflita sobre o que está ocorrendo com nossas crianças e adolescentes. O episódio ocorrido no Shopping Morumbi, bem como os documentos trazidos as fls. 36/122, em especial o parecer da Dra. Maria Alice Palhares, concluindo pela nocividade dos jogos referidos na inicial na formação psicológica das crianças e adolescentes são suficientes, ao meu sentir, para a procedência do pedido posto na inicial.

(...)

Pretender obstaculizar a diretriz trazida pelos arts. 226/227 da CF/88 invocando a livre manifestação do pensamento do art. 5º, IX e a liberdade do exercício das atividades (parágrafo único do art. 170 da CF/88), não é razoável.

(...)

E mais. Sob a ótica das relações do consumo, os jogos virtuais aludidos na inicial são impróprios ao consumo, eis que na medida que são nocivos à saúde de seus consumidores, contrariam, além do Estatuto da Criança e do Adolescente, o Código de

---

<sup>13</sup> À época do ajuizamento dessa ação, o Ministério da Justiça ainda não exercia a classificação indicativa dos jogos eletrônicos. Tal função apenas passou a ser exercida posteriormente, através do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (Dejus), órgão vinculado ao Ministério da Justiça.

Proteção e Defesa do Consumidor, a teor do que dispõem os arts. 6º, inciso I, 8º, 10º e, em especial, o art. 39, inciso IV.”

Posteriormente, já em sede de reexame necessário, tal sentença foi parcialmente reformada, uma vez que o Tribunal Regional Federal da 1ª Região entendeu que:

“Não se admite tal aplicação sumária (leia-se: *sem devido processo legal*) de pena de proibição e apreensão de produtos.

As apreensões feitas pelo Ministério da Justiça, constantes dos autos, devem ser tidas, quando muito, como cautelares, ou seja, devem ser consideradas apenas o primeiro passo de processos administrativo e judicial para efeito de aplicação de penas às pessoas responsáveis pela colocação de *produtos impróprios* no mercado, seguida da destruição destes, se for o caso.

Com base nessas razões, dou parcial provimento à apelação e à remessa oficial para: a) reformulando a determinação feita na sentença, apenas ordenar à União Federal, enquanto Ministério da Justiça, que especifique os jogos eletrônicos considerados absoluta (proibição) ou relativamente impróprios (classificação indicativa), tomando, em seguida, as medidas policiais pertinentes em relação aos produtos existentes no mercado; b) tornar meramente cautelar as apreensões realizadas nos autos, devendo o Ministério da Justiça encaminhá-las às autoridades competentes para realizar os respectivos processos destinados a aplicação das penas administrativas e criminais, se for o caso.”<sup>14</sup>

**(ii) Ação Civil Pública de nº 2002.38.00.046529-6<sup>15</sup>**

No segundo caso, em ação correlata, o Ministério Público Federal requereu que a União Federal fosse compelida a proibir a distribuição e comercialização de quaisquer livros, encartes, revistas, CD Rom's, fitas de vídeo-game ou computador dos jogos *Counterstrike* e *Everquest*, bem como fossem retirados do mercado de consumo os exemplares já existentes do primeiro jogo (já que o segundo não havia sido lançado oficialmente no Brasil).

De forma a embasar seu pedido, o *parquet* alegou que os jogos virtuais de videogame e computadores atentam contra os princípios diretivos da educação de crianças e adolescentes, vindo mesmo a causar-lhes danos à saúde física e mental, sendo fatores de propulsão à violência e deturpadores da formação psicológica e da personalidade de crianças e adolescentes. O magistrado, por sua vez, deu razão ao pleito ministerial, julgando procedente a demanda e determinando a proibição dos jogos supra mencionados. Vale ressaltar que, em sua sentença, o magistrado reproduziu por completo a fundamentação apresentada no caso anterior, acrescentando que:

“É contra a comercialização desses jogos que o Ministério Público Federal se insurge, com escopo de tornar eficazes as normas de proteção à criança e ao adolescente insertas na Constituição Federal e na legislação infraconstitucional. E nesse mister razão assiste ao autor, porque, embora o Ministério da Justiça tenha tomado medidas restritivas quanto à venda desses jogos, estas não se mostraram eficazes, à medida que esses jogos continuam atingir as crianças e adolescentes.

<sup>14</sup> Tribunal Regional Federal da 1ª Região, Apelação cível nº 1999.38.00.037967-8/MG, Relator Des. João Batista Moreira, publicado em 26 de março de 2010.

<sup>15</sup> 17ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, Ação civil pública nº 2002.38.00.046529-6, Juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz, Minas Gerais, publicado em 08 de agosto de 2007.

Ora, a violência gera violência. É verdade. Contudo, o fundamento deste julgado, não se baseia apenas nessa premissa. Tem por esteio as normas constituições e infraconstitucionais de proteção à família, à criança e ao adolescente (destacados na sentença acima transcrita), bem como em parecer técnico elaborado por profissional competente, no qual são evidenciados os malefícios causados por esses jogos, não apenas às crianças e adolescentes, como também a pessoas de faixas etárias outras, conforme ficou bem assentado na sentença transcrita acima e documentos que instruíram a inicial.

(...)

De fato, a questão se agrava ainda mais, conforme relatado pelo Ministério Público Federal às fls. 06/08, à medida que o jogo COUNTER-STRIKE, fabricado nos Estados Unidos e adaptado no Brasil, ‘virtualiza’ uma cena de embate entre a Polícia do Estado de Rio de Janeiro e traficantes entrincheirados nas favelas, tendo por fundo musical um funk proibido. Na visão de especialistas, esse jogo ensina técnica de guerra, uma vez que o jogador deve ter conhecimento sobre táticas de esconderijo, como se estivesse numa guerrilha, com alternativas de terrorista e contra-terrorista, táticas de ataque e defesa. Com efeito, essas cenas, bem descritas naquelas páginas, trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o estado democrático e de direito e contra a segurança pública, impondo sua proibição e retirada do mercado.”

Tal processo encontra-se atualmente no Tribunal Regional Federal da 1ª Região, aguardando apreciação em sede de reexame necessário. Nada obstante, os efeitos da sentença em referência estão suspensos, devido ao acórdão proferido em medida cautelar, assim ementado:

“PROCESSUAL CIVIL. JOGOS ELETRÔNICOS. PROIBIÇÃO DE COMERCIALIZAÇÃO. INTERESSE DE AGIR. PRINCÍPIO DO PROMOTOR NATURAL. VIOLAÇÃO NÃO CONFIGURADA. REQUISITOS LEGAIS PREENCHIDOS. MEDIDA CAUTELAR DEFERIDA.

1. O interesse de agir da Autora encontra-se configurado em razão de as apreensões do jogo eletrônico por ela distribuído estarem sendo efetivadas em cumprimento à tutela específica concedida na sentença proferida na Ação Civil Pública 2002.38.00.046529-6. Inexistência de carência do direito de ação.
2. Não há violação ao princípio do promotor natural se foi renovada a citação do MPF na Procuradoria Regional da República em ação cautelar de competência originária do Tribunal Regional Federal e se não houve alegação ou demonstração de prejuízo à defesa.
3. Há plausibilidade do direito quanto a pretensão de manutenção da comercialização de jogo distribuído no país há mais de 10 anos e classificado pelo Ministério da Justiça como recomendado para maiores de 18 anos, uma vez que a tutela judicial não se destina a proteger exclusivamente direitos de crianças e adolescentes; que não há demonstração de prejuízo à saúde física ou psíquica de pessoas usuárias de qualquer faixa etária.
4. O *periculum in mora* decorre de situação de dano ou prejuízo que pode ser ocasionado à empresa em razão da suspensão da comercialização do jogo. Inexistência de *periculum in mora* inverso em razão da ausência de caso específico capaz de revelar ocorrência de alucinações, de surtos epiléticos ou prática de atos de violência pelos usuários do jogo em razão de sua utilização.
5. Medida cautelar concedida para suspender os efeitos da sentença.”<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Tribunal Regional Federal da 1ª Região, Medida cautelar inominada nº 2008.01.00.010959-9, Relator convocado Juiz Rodrigo Navarro de Oliveira, publicado em 13 de outubro de 2009.

**(iii) Ação Civil Pública de nº 2006.38.00.014197-6<sup>17</sup>**

No terceiro caso brasileiro sobre censura aos jogos eletrônicos, o Ministério Público Federal propôs Ação Civil Pública objetivando a proibição do jogo *The Crims*, sob a alegação de que o mesmo configuraria prática de apologia ao crime. Ao decidir sobre o pedido de antecipação de tutela, o magistrado explicitou que “*não são poucas as situações concretas em que é evidenciada a estreita correlação entre a violência experimentada por meios eletrônicos e tragédias da vida cotidiana*”, sendo mais uma vez utilizado como referência a tragédia ocorrida no Shopping Morumbi, em 1999. Em seguida, o magistrado realizou a seguinte construção:

“Com efeito, os direitos, mesmo os constitucionalmente garantidos, não são, em geral, absolutos, e merecem interpretação sistemática de modo a sopesá-los e harmonizá-los com outros de igual ou até maior estatura. Nesse contexto, note-se que, entre nós, embora sejam livres a manifestação do pensamento e da atividade intelectual e artística, vedada a censura, art. 5º, IV e IX, da CF/88, também goza de especial relevo a proteção da criança e do adolescente, a quem é assegurado, com absoluta prioridade, o direito à vida, à dignidade, ao respeito, à convivência familiar e comunitária, sendo ainda dever da sociedade, família e Estado mantê-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, caput do art. 227 da Carta Magna.

Donde se conclui que é livre toda forma de expressão e manifestação do pensamento desde que daí não resulte a prática de conduta vedada pelo ordenamento jurídico-constitucional pátrio, como, in casu, a exposição de crianças e adolescentes a mensagens de violência gratuita, exortação à criminalidade e completa inversão dos valores inerentes a uma sociedade justa e solidária. Induvidoso, nessa toada, que o princípio constitucional do amparo à criança e ao adolescente é de maior relevância que o da garantia à liberdade de manifestação do pensamento”

Com base nesse entendimento, o magistrado posteriormente ratificou sua decisão liminar, determinando o bloqueio de páginas e suportes relacionados ao acesso do jogo no Brasil. Por se tratar de decisão recente, ainda aguarda desfecho em 2ª instância.

**(iv) Ação Coletiva de nº 10800832357<sup>18</sup>**

Por fim, a questão da censura aos jogos eletrônicos se reacendeu após a Ação Coletiva ajuizada pelo Ministério Público do Rio Grande do Sul, a qual culminou com a proibição do jogo *Bully*. Segundo o Ministério Público, tal jogo deveria ser proibido por “*retratar situações ditadas pela violência, provocação, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos, nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público em geral*”<sup>19</sup>. Nessas condições, o magistrado, ao deferir o pedido de antecipação de tutela, entendeu que “*o jogo se mostra efetivamente impróprio aos educandos*” e que “*a sociedade perde a capacidade de bem educar seus filhos à medida que jogos com enfoque idêntico a “Bully” fazem trabalho em sentido contrário.*” Vale ressaltar que, nesse caso em especial, houve

<sup>17</sup> 19ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, Ação civil pública nº 2006.38.00.014197-6, Juiz João César Otoni de Matos, Minas Gerais, publicado em 27 de maio de 2010.

<sup>18</sup> 16ª Vara Cível do Foro Central de Porto Alegre, Ação coletiva nº 10800832357, Juiz Flávio Mendes Rabello, Porto Alegre, publicado em 04 de abril de 2008

<sup>19</sup> G1 – TECNOLOGIA. *Justiça proíbe jogo 'Bully' no Rio Grande do Sul*. Disponível em <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL393950-6174,00.html> [Acesso em 04 de julho de 2010]

acordo entre as partes, razão pela qual foi proferida sentença homologatória que pôs fim ao litígio.

### 3. Considerações sobre as proibições judiciais

Após o estudo das decisões brasileiras, percebemos que, ainda que pouco numerosas, todas se pautaram em duas premissas: (i) que o público alvo desse tipo de mídia é composto predominantemente (ou até mesmo exclusivamente) de crianças e adolescentes, os quais encontram-se em fase de formação psicológica e merecem ser resguardados de conteúdos inadequados; e (ii) que é notório que os jogos considerados “controversos”, esses entendidos como os que tratam de violência, sexo ou drogas, disseminam valores inapropriados, causam malefícios ao jogador e podem, por fim, incitar a prática de crimes. De fato, é preciso que a sociedade analise essa questão, como fora mencionado por um dos magistrados, mas tal tarefa deve ser realizada diligentemente, de modo a evitar idiosincrasias.

Ao analisarmos os pressupostos mencionados, verificamos que os mesmos não se sustentam. No que se refere ao primeiro, qual seja de que jogos eletrônicos são coisas de criança, trata-se de uma visão antiquada que não mais corresponde à realidade. Como já fora demonstrado anteriormente, o perfil do jogador de videogame se encontra completamente diferente do que fora no passado, sendo a idade média hoje superior a 30 anos, razão pela qual tal preconceito tão arraigado na mente da coletividade merece sofrer uma revisão. Já o segundo pressuposto, qual seja de que os jogos podem causar malefícios àqueles que os jogam, é fruto de uma relação de causa e efeito artificial, a qual é geralmente reforçada por conta de incidentes trágicos, tal como o tiroteio reiteradamente mencionado nas decisões judiciais, ocorrido em uma sala de cinema em São Paulo, em 1999. Nesse episódio, inédito no país, um estudante de medicina entrou em uma sala de cinema do Morumbi Shopping e, disparando uma submetralhadora, matou três pessoas e feriu outras cinco. Ainda espantados com a atrocidade ocorrida, a sociedade e a imprensa logo começaram a procurar um motivo, alguma explicação que justificasse esse tipo de crime. Não demorou muito, como nas tragédias das escolas americanas, para que os jogos eletrônicos fossem considerados catalisadores da tragédia, sendo que, nesse caso, o responsável foi o jogo Duke Nuken 3D, da empresa americana 3D Realms. Isso porque, para muitos, as semelhanças entre o jogo e a realidade eram impressionantes. Como transcrito por um dos magistrados, no jogo Duke Nuken 3D “*o assassino virtual entra em um shopping, mune-se de uma metralhadora, dirige-se ao cinema, adentra ao banheiro, atira no espelho, no reflexo de sua imagem. Após, dirige-se à platéia, à sala de exibição do filme, posta-se à frente dela e dispara rajadas contínuas de tiros para exterminar seus inimigos*”. Apesar dessa descrição não ser fiel ao jogo<sup>20</sup>, é inevitável perceber que a primeira geração de jogos proibidos no Brasil está intrinsecamente ligada a esse evento, que ainda assim influenciou as decisões subseqüentes. Nesse particular, é curioso notar o grau de responsabilidade atribuído ao jogo, se comparado a outros fatores mais relevantes<sup>21</sup>, como o uso de drogas, a personalidade introvertida e esquizóide do atirador, a abstenção do uso dos medicamentos antipsicóticos que controlavam seus sintomas de delírios, alucinações, irritabilidade e agressividade, meses antes da ocorrência da tragédia, e talvez o dado mais chamativo de todos – o atirador confessou que pensava em cometer o

---

<sup>20</sup> Ao afirmar que o jogo Duke Nuken 3D se desenvolve dessa forma, ignora-se a interatividade inerente aos jogos eletrônicos, nos quais a narrativa vai sendo moldada conforme as escolhas do jogador, em maior ou menor grau. Dessa forma, ao contrário da mídia do cinema, que possui uma narrativa pré-definida pelo diretor, os jogos eletrônicos permitem que o jogador faça escolhas, sejam elas relevantes ou não, que interferem no desenvolvimento da trama principal. Nesse sentido, vale conferir a aludida cena do jogo e comparar com os fatos narrados. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=H6JcZv3wPuU> [Acesso em 12 de julho de 2010]

<sup>21</sup> LIMA, Maurício; ZAKABI, Rosana. *O horror fora da tela*. Disponível em [http://veja.abril.com.br/101199/p\\_038.html](http://veja.abril.com.br/101199/p_038.html) [Acesso em 04 de julho de 2010]

crime em um lugar conveniente (leia-se: sem detector de metais) desde 1992<sup>22</sup>, sendo que o jogo Duke Nuken 3D só foi lançado em 1996.

A despeito de qualquer tipo de sensacionalismo, é certo que os psicólogos ainda não entraram em consenso sobre a metodologia utilizada nas pesquisas sobre os efeitos dos jogos, e muito menos sobre os resultados já encontrados. É o que explica o professor Jeffrey Goldstein, da Universidade de Utrecht, na Holanda:

“Eu já li quase todas as pesquisas publicadas em língua inglesa sobre jogos eletrônicos, entre os quais estão incluídos videogames e jogos de computador, CD-ROM e jogos online. Nem a quantidade, nem a qualidade das pesquisas sobre jogos de videogame fazem muito para inspirar confiança nas conclusões sobre seus efeitos. Quase todos os estudos sofrem de definições pouco claras (de violência ou agressividade), medidas ambíguas (confundindo o jogar agressivo com comportamento agressivo; ou se utilizando de medidas questionáveis de agressão, como explosões de ruído ou de auto-relatos de agressões anteriores), e generalizações dos dados. Estudos que afirmam analisar os efeitos dos jogos eletrônicos raramente estudam a ação de jogar, na verdade.”<sup>23</sup>

Por sua vez, Christopher J. Ferguson, da Texas A&M International University, afirma que “*videogames violentos são como manteiga de amendoim – inofensivos para a vasta maioria das crianças, mas prejudiciais para uma pequena minoria com problemas de personalidade ou saúde mental pré-existentes.*”<sup>24</sup>. E acrescenta: pesquisas recentes demonstram que, com o avanço na popularidade dos videogames, as crianças dos Estados Unidos e Europa têm mostrado menos problemas de comportamento, são menos violentas e se saem melhor nos testes escolares padronizados, ou seja, os jogos violentos não criaram uma geração de jovens violentos. Em 2004, Lawrence Kutner e Cherul K. Olson, co-fundadores e diretores da Harvard Medical School Center for Mental Health and Media, iniciaram um estudo patrocinado pelo governo americano para entender melhor os efeitos dos jogos de videogame. Tal estudo culminou no livro publicado em 2008, denominado *Grand Theft Childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*, obra na qual os autores desmistificam a mídia do videogame para o público em geral. Como os autores deixam claro, é possível falar em uma relação entre violência e jogos eletrônicos, mas não em causalidade<sup>25</sup>.

<sup>22</sup> Ibid. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/101199/p\\_038a.html](http://veja.abril.com.br/101199/p_038a.html) [Acesso em 04 de julho de 2010]

<sup>23</sup> Tradução livre. KUTNER, L.; OLSON, C. K. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Nova Iorque: Simon & Schuster, 2008. p.59

<sup>24</sup> REANEY, Patrícia. *Videogames violentos são inofensivos para maioria das crianças*. Disponível em <http://portalexame.abril.com.br/tecnologia/noticias/videogames-violentos-sao-inofensivos-maioria-criancas-568045.html>. [Acesso em 04 de julho de 2010]

<sup>25</sup> Ao tratar do tema violência, os autores demonstram como a sensibilidade da sociedade vai se alterando com o tempo, razão pela qual o jogo considerando inadequado hoje pode ser tratado como inofensivo no futuro. É o que se verifica na seguinte passagem: “Hoje vemos romances baratos, os filmes de gangsters e as histórias em quadrinhos como peças de época fantásticas e inofensivas. No entanto, nos anos que seguiram a sua introdução, todos foram rotulados por políticos, líderes religiosos, ativistas sociais e até mesmo alguns profissionais de saúde como disseminadores da destruição de valores morais, da cultura, do Estado de direito - até mesmo da própria civilização. Entre as alegações: a leitura de contos de aventura levaria as crianças para a vida de corrupção e degradação. Assistir a filmes levaria as crianças a abandonarem os seus valores morais e a roubar lojas e dinamitarem trens. Quadrinhos ensinariam e inspirariam seus leitores a cometerem estupros e roubos. Em retrospectiva, essas acusações parecem absurdas e até risíveis. A História mostrou que esses medos terríveis eram completamente injustificados. No entanto, por mais escandalosos que tenham sido, eles carregam uma semelhança impressionante, tanto no tom, quanto no conteúdo, com as preocupações atuais sobre os efeitos das mídias violentas - especialmente os jogos de videogame - na juventude.” (Tradução Livre. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*, 2008, p.30)

Nessa perspectiva, ainda é incerto se os jogos considerados violentos inspiram as crianças a agirem de maneira violenta, se as crianças que buscam esses jogos são justamente as que já possuíam um comportamento violento pré-existente ou se existe algum outro tipo de relação entre esses fatores. Nada obstante, a pesquisa realizada revelou que as crianças reconheciam a diferença entre o real e o virtual, e que os pais não deveriam ficar preocupados com o impacto dos jogos violentos na formação dos seus filhos, já que as crianças entrevistadas demonstraram ter absorvido bem os valores que lhes foram transmitidos. Com efeito, os autores explicam que os pais se encontram hoje confusos e preocupados com esses jogos, o que é absolutamente compreensível e natural, tendo em vista que essa é a primeira geração de pais a lidar com o desafio. Por conta disso, muitas vezes esses pais pecam ao simplesmente restringir o acesso das crianças aos jogos, ao invés de dar as instruções necessárias para que os filhos lidem com esse tipo de informação, que lhes será transmitida inevitavelmente, seja através de um noticiário ou jogando os famigerados jogos na casa de um amigo. Nessa linha, os autores defendem que os pais devem conseguir enxergar além do videogame, buscando solucionar os verdadeiros problemas da criança, e não apenas os sintomas aparentes. Em outras palavras, os jogos eletrônicos devem ser tratados mais como um sinal de alerta do que como a verdadeira causa. Por fim, os autores fazem uma observação importante, que merece consideração:

“O conteúdo de alguns dos jogos disponíveis para as crianças deve provavelmente gerar reflexão até mesmo dos mais ardentes defensores da liberdade de expressão. Como gerações anteriores de críticos de mídia e reformadores sociais, descritos no capítulo 2, é tentador para os pais e políticos se concentrarem em exemplos raros e extremos de jogos problemáticos, como alguns dos jogos de recrutamento neonazista que iremos descrever mais adiante neste capítulo. No entanto, isso pode levar a duas conseqüências negativas imprevistas para a sociedade em geral e para os nossos filhos em particular. Primeiro, essa abordagem dá a esses jogos o reconhecimento e a publicidade que os fabricantes tanto desejam, mas que de outra forma não conseguiriam. Ela os legitima e os faz parecer mais populares do que realmente são. Em segundo lugar, ela desvia o nosso foco de encontrar formas eficazes para resolver os problemas subjacentes, tais como o racismo, o sexismo, o anti-semitismo, a pobreza, as drogas e isolamento social. É muito mais fácil culpar um jogo (ou um gibi ou um filme) do que analisar questões sociais complexas.

Além disso, ao focarmos nossa atenção sobre o conteúdo dramático e perturbador, corremos o risco de encobrir alguns problemas potencialmente mais significativos, porém muito mais sutis. Estão os jogos de videogame sendo utilizados para vender coisas insalubres ou inadequadas para os nossos filhos? Estão os jogos mudando a percepção dos nossos filhos sobre o comportamento considerado normal ou adequado e sobre relações saudáveis?”<sup>26</sup>

Há de observar que semelhante preocupação já foi manifestada pelo escritor belga Raoul Vaneigem, ao afirmar:

“Não se combate nem se desestimula a estupidez e a ignomínia proibindo-as de se exprimir: a melhor crítica de um estado de fato deplorável consiste em criar a situação que o previna. A estupidez, a infâmia, o pensamento ignóbil são o pus de uma sensibilidade ferida. Impedi-lo de escorrer é envenenar a ferida em vez de diagnosticar suas causas para lhe dar remédio. Se não quisermos que uma aberração venha a infectar

---

<sup>26</sup> Tradução livre. KUTNER, L.; OLSON, C. K. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Nova Iorque: Simon & Schuster, 2008. p.140.

o tecido social como um tumor maligno, devemos reconhecê-la tal como ela é: o sintoma de uma doença no indivíduo e na sociedade.

Não é o sintoma que deve ser condenado, é nossa pouca pressa em erradicar as condições que propagam o prurido, o abscesso, a peste. Mais que cuidar de esmagar o infame, vale apoiar o desejo de viver melhor – isto é, mais humanamente.

O que a liberdade de palavra faz é exprimir para o melhor e, mais frequentemente para o pior, o que está escondido no corpo e na consciência do homem, desnaturado por séculos de desumanidade. Nenhuma ignomínia deve permanecer indizível, sob pena de se enraizar ainda mais em um comportamento solipsista, cujas razões ela reforça.

(...)

A infâmia que os marca encoraja-os em sua indignidade e em sua simplória nostalgia: o que mais conforta a estupidez é dar-lhe razão por meio da execução ou da polêmica. Se tantas más reputações se devem ao desprezo e ao ódio, é que existe entre censor e censurado um fascínio secreto e mútuo.

(...)

A verdade é que a violência decorre de condições bem precisas: a promiscuidade, o excesso, o gueto, a opressão, a asfixia, a couraça caracterial, o tédio, a frustração. Uma vez carregado o canhão, o menor motivo o faz disparar: jogo de futebol, videogame, sentimento de injustiça, medo visceral, receios quanto à segurança, iluminação, barulho.<sup>27</sup>

Afinal, considerando tudo que já foi exposto, será que o Estado, no furor de proibir jogos considerados inadequados, não está causando mais mal do que bem? Inicialmente, é preciso afirmar que a simples idéia da censura dos jogos eletrônicos, em um Estado que privilegia o pluralismo e a livre expressão, mostra-se, ao mesmo tempo, como uma solução ineficiente e inconstitucional.

Ineficiente por inúmeras razões. Em primeiro lugar, porque produz o efeito contrário ao que busca, já que nenhum jogo alcança tanta popularidade quanto aqueles que são reputados proibidos, os quais logo se difundem pela internet ou pelos mercados populares do nosso país. Banir um jogo, dessa forma, é aceitar sua marginalização, com seu conseqüente aumento de vendas e da dificuldade dos pais em monitorar o conteúdo acessado pelos seus filhos. Não fosse isso o bastante, a lentidão do nosso sistema Judiciário faz com que estejamos discutindo hoje, em 2010, jogos que foram vendidos em 1993, como *Doom*, que está ultrapassado e fora de mercado há mais de década (sua produtora, inclusive, já disponibilizou para os usuários de internet o código de programação do jogo<sup>28</sup>). Dessa feita, tal situação constitui uma movimentação desnecessária da máquina do Judiciário, com o correspondente dispêndio de verbas públicas, para resolver uma questão inócua, de jogos que já caíram em completo desuso ou abandono, o que chega ao limiar da perda de objeto. Nessas condições, fica evidente que o Poder Judiciário não consegue acompanhar a rápida evolução do mundo dos jogos (e nem deveria, sob pena de séria violação ao princípio do devido processo legal), o que corrobora a ineficiência dessas medidas proibitivas. Ademais, focar em medidas repressivas, ao invés de preventivas, traz o problema já mencionado pelos autores anteriormente citados: a preocupação em tratar os sintomas, e não as causas. Ao desviarmos o foco dos assuntos que são merecedores de debate, simplesmente escondemos aquilo que é considerado desagradável ou assustador, sem efetivamente resolver nada. Desse modo, proibir jogos violentos acreditando que o problema está resolvido trata-se de mera ilusão, a qual se mostra

---

<sup>27</sup> VANEIGEM, Raoul. *Nada é sagrado, tudo pode ser dito: reflexões sobre a liberdade de expressão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2004. p.32-33

<sup>28</sup> ZEROZEN, Games & Violência. Disponível em: <http://www.zerozen.com.br/games/games&violencia.htm> [Acesso em 17 de julho de 2010]

potencialmente mais nociva do que a exposição em si, já que priva os mais novos de uma educação necessária para enfrentar o mundo adulto.

Em paralelo à sua ineficácia, é inegável que a proibição dos jogos eletrônicos se apresenta como uma medida eivada de inconstitucionalidade. Primeiramente, porque afronta o art. 5º, em seus incisos IV e IX, e o art. 220, caput e parágrafo segundo, ambos da Constituição Federal.<sup>29</sup> Ademais, como bem demonstrado por todos os magistrados, estamos diante de uma hipótese de colisão entre valores considerados fundamentais, esses entendidos como a liberdade de expressão e a proteção integral à criança e o adolescente. Assim, em uma hipótese como essa, é preciso se valer do princípio da proporcionalidade, de modo a preservar, no mínimo, o núcleo essencial de cada um desses direitos. Ocorre, todavia, que em todos os casos apresentados, os magistrados se anteciparam à fase de ponderação dos valores, sendo que, nessas situações, a balança sempre pesou para as crianças e adolescentes. Um dos magistrados é inclusive categórico ao afirmar que *o "princípio constitucional do amparo à criança e ao adolescente é de maior relevância que o da garantia à liberdade de manifestação do pensamento"*. Em que pese o entendimento do magistrado, tal construção não parece ser necessária se atentarmos para a fase que antecede a essa ponderação. Como é cediço, o Supremo Tribunal Federal adota o exame de proporcionalidade para resolver casos como esse, o qual é composto das seguintes etapas: adequação, necessidade e proporcionalidade em sentido estrito<sup>30</sup>. Sendo assim, em um primeiro momento, é necessário verificar se existe uma adequação entre fins legítimos e meios adequados, ou seja, se há um nexos causal entre o ato praticado e o efeito que se busca. Em seguida, passa-se para a fase da necessidade, na qual deve o magistrado questionar se a restrição ao direito fundamental é efetivamente necessária, ou seja, se não existe uma alternativa menos restritiva ao direito fundamental em questão para resolver o conflito. Por fim, e apenas quando superadas essas preliminares, deve ser realizada a efetiva ponderação entre os valores, oportunidade em que cabe ao magistrado verificar se compensa restringir determinado direito, considerando o que se busca preservar.

Frente a essas considerações, apliquemos o exame da proporcionalidade ao caso concreto. Há adequação entre um fim legítimo e um meio adequado? É possível dizer que sim, já que ninguém questiona a legitimidade da preservação de crianças e adolescentes, sendo possível interpretar, de modo conivente, que a proibição da comercialização dos jogos atinge o fim pretendido, apesar da exposição já realizada sobre a ineficácia da medida. Nada obstante, ainda que passe dessa etapa, a censura aos jogos eletrônicos não sobrevive à segunda fase. Isso porque a mesma, em sua essência, suprime a liberdade de expressão em seu núcleo essencial, ao proibir os jogos de maneira ampla e irrestrita, desconsiderando a existência de uma solução alternativa, a qual é efetivamente menos restritiva. Qual é essa solução? Trata-se da combinação da classificação indicativa com o poder familiar, a qual será detalhadamente exposta a seguir.

#### **4. Classificação indicativa e responsabilidade familiar**

A classificação indicativa trata-se de uma atividade que, no Brasil, é exercida pelo Ministério da Justiça<sup>31</sup>, e que encontra amparo na Constituição Federal e no Estatuto da

---

<sup>29</sup> Conforme fora assentado pela desembargadora federal Serene Maria de Almeida, relatora da apelação de nº 2003.30.00.002600-0, julgada pela 5ª turma do Tribunal Regional Federal da 1ª Região, há de se falar em censura, com verdadeira violação do disposto no art. 220, § 2.º, da Constituição Federal, quando o Poder Público interfere no conteúdo da obra que está sendo veiculada.

<sup>30</sup> Tal como utilizado no julgamento do RE 349703, Relator(a): Min. CARLOS BRITTO, julgado em 03 de dezembro de 2008, publicado em 05 de junho de 2009.

<sup>31</sup> Em outros países, a classificação dos jogos é realizada pela própria indústria, de modo a permitir que os pais escolham os jogos apropriados para a faixa etária de seus filhos. Como exemplo, podemos citar os Estados Unidos da América, cujos jogos eletrônicos são classificados pela *Entertainment Software Rating Board* (ESRB)

Criança e do Adolescente (L8069/1990). De forma genérica, podemos defini-la como um conjunto de informações sobre o conteúdo de obras audiovisuais e diversões públicas quanto à adequação de horário, local e faixa etária, e que tem como objetivo alertar os pais ou responsáveis sobre a adequação do conteúdo das obras à idade das crianças e adolescentes. No que se refere especificamente aos jogos eletrônicos, o Ministério da Justiça editou, em 14 de julho de 2006, a portaria nº 1.100, a qual trouxe uma série de inovações para o sistema da classificação indicativa, entre elas o acréscimo da classificação de jogos eletrônicos e RPGs, bem como a autorização para que pais e responsáveis permitam o acesso de crianças e adolescentes a qualquer obra ou diversão pública, desde que não classificada como não recomendada para menores de 18 anos. Ao atentarmos para as considerações estabelecidas na referida portaria, percebemos quais os valores que norteiam a atuação do Ministério da Justiça nessa atividade. Entre as premissas elencadas, destacam-se:

- a responsabilidade dos pais no exercício do poder familiar, de acordo com os arts.1.630 e seguintes da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 – Código Civil;
- a co-responsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente do direito à educação, ao lazer, à cultura e à dignidade, de acordo art. 227 da Constituição Federal;
- que o exercício da Classificação Indicativa de forma objetiva, democrática e em co-responsabilidade com a família e a sociedade, implica em outros deveres, entre eles, o dever de divulgar a classificação indicativa com uma informação consistente e de caráter pedagógico, para que os pais realizem o controle da programação; e, ainda, o dever de exibir o produto de acordo com a classificação, como meio legal capaz de garantir à pessoa e à família a possibilidade de se defenderem de produtos inadequados;
- a necessidade de serem fixados novos procedimentos em relação à Classificação Indicativa, norma constitucional, cujo procedimento assegura o contraditório e a ampla defesa, vinculada ao direito à liberdade de expressão e ao dever de proteção absoluta à criança e ao adolescente, cuja observância constitui dever da família, sociedade e Estado,

Adicionalmente, segundo informa a portaria, o órgão responsável por realizar essa atividade é o Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (Dejus), o qual recebe dos distribuidores ou produtores fotos, vídeos, sinopses ou até mesmo jogos demonstrativos, com uma ou mais fases, para que seja efetuada a classificação dos mesmos. Desse modo, segundo o art. 14 da aludida portaria, são utilizados os critérios de violência e sexo para inserir os jogos nas seguintes categorias:

- I - especialmente recomendada para crianças e adolescentes;
- II - livre – para todo o público;
- III - não recomendada para menores de 10 (dez) anos;
- IV - não recomendada para menores de 12 (doze) anos;
- V - não recomendada para menores de 14 (quatorze) anos;
- VI - não recomendada para menores de 16 (dezesesseis) anos; e
- VII - não recomendada para menores de 18 (dezoito) anos.

Nessa perspectiva, dois artigos merecem destaque, pois sintetizam o papel desenvolvido pelo Ministério da Justiça na proteção dos menores:

“Art. 12. A atividade de Classificação Indicativa exercida pelo Ministério da Justiça é meio legal capaz de garantir à pessoa e à família a possibilidade de receber as informações necessárias para se defender de diversões públicas inadequadas à criança e

ao adolescente, nos termos da Constituição e da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e Adolescente – ECA).

Art. 18. A informação detalhada sobre o conteúdo da diversão pública e sua respectiva faixa etária é meramente indicativa aos pais e responsáveis que, no regular exercício de sua responsabilidade, podem decidir sobre o acesso de seus filhos, tutelados ou curatelados a obras ou espetáculos cuja classificação indicativa seja superior a sua faixa etária.”

Após essa exposição, fica nítido por que a Classificação Indicativa mostra-se como uma medida mais adequada para se alcançar o fim proposto, qual seja o de assegurar a proteção integral às crianças e adolescentes, sem com isso restringir o acesso aos jogos eletrônicos por parte do restante do público adulto. É de se notar, por sua vez, que nenhuma das decisões judiciais deu valor ao papel a ser desempenhado pelos pais no exercício do poder familiar, tal como fixado no Código Civil, no inciso I do art. 1634, ao afirmar que compete a eles, quanto à pessoa dos seus filhos menores, dirigir-lhes a criação e a educação. Assim, pela simples leitura do dispositivo, fica claro que o Estado não pode invocar para si uma prerrogativa que pertence aos pais, determinando aquilo que pode ou não ser visto por crianças e adolescentes. Nesse tocante, ninguém melhor do que a própria família para determinar o grau de discernimento dos menores e estabelecer a que tipo de conteúdo os mesmos já podem ter acesso. Não se deve esquecer, outrossim, que dificilmente uma resposta genérica do Estado seria tão eficaz quanto o olhar atento dos pais, já que, como todo ser humano, as crianças e adolescentes apresentam características e processos de amadurecimento singulares. Nessas condições, é possível que um adolescente de 16 anos não tenha a maturidade necessária para ter acesso a determinado conteúdo, normalmente apropriado à sua idade, enquanto outro de 14 já possa acompanhar uma programação um pouco acima da sua faixa etária. Tanto é verdade que, de acordo com a portaria já tratada, os pais ou responsáveis possuem a prerrogativa de autorizar o acesso de suas crianças e/ou adolescentes a diversão ou espetáculo cuja classificação indicativa seja superior à faixa etária destes, porém inferior a 18 (dezoito) anos, desde que acompanhadas por eles ou terceiros expressamente autorizados. Afinal, como assevera o Ministério da Justiça, a classificação indicativa não é censura e não substitui a decisão da família, cabendo aos pais decidir quanto ao acesso a entretenimento, informação ou cultura. Sob esse enfoque, o Estado, ao censurar os jogos eletrônicos, não só assume uma desnecessária figura paternalista, como também usurpa a prerrogativa dos pais em dirigir a educação dos filhos da maneira que lhes melhor convir. No cenário que vislumbramos hoje, por mais incongruente que possa parecer, um pai pode autorizar o filho a ver um filme violento no cinema, obedecidos os requisitos legais, ou até mesmo deixá-lo assistir a séries ou novelas destinadas a um público alvo mais maduro, sem que o Estado se oponha ou condene esse tipo de prática (muito pelo contrário, a legítima, como já expressamente demonstrado). Nada obstante, no que se refere aos jogos eletrônicos, tal prerrogativa não se verifica, pois, a despeito de também existir uma classificação indicativa sobre esse meio (o que deveria permitir os mesmo tipos de escolhas), o Estado entende que deve haver limitação de conteúdo nesses casos. Percebe-se, assim, que os jogos eletrônicos são o único tipo de mídia onde impera a ditadura do politicamente correto, onde representações de cenas exaustivamente transmitidas em outros meios podem ser consideradas inadequadas, o que, por sua vez, passa a produzir cenários peculiares, quiçá paradoxais, nos quais um mesmo título pode ser lançado para o cinema e para os jogos eletrônicos, sendo considerado apropriado no primeiro, mas inapropriado no segundo.

Seria a interatividade dos jogos eletrônicos um problema? Um elemento que justifique um tratamento diferenciado frente aos outros tipos de mídia? Segundo Ronaldo Lemos, “é

justamente por conta de preconceções quanto aos efeitos da “interatividade” que os jogos costumam ser tratados diferentemente dos filmes ou dos livros<sup>32</sup>. Apesar dessa característica, inexistem ainda estudos que afirmem que esse elemento, por si só, possa potencializar os malefícios elencados pelos magistrados. Na realidade, existem pesquisas que dizem justamente o contrário, que a interatividade dos jogos, principalmente os violentos, seria extremamente benéfica para o cérebro<sup>33</sup>. Como já fora mencionado, existe uma tendência atual entre os psicólogos a diminuir a importância dada aos jogos violentos na formação do comportamento infante-juvenil, mas tal questão está longe de se pacificar, já que há quem sustente os riscos em potencial da violência na mídia<sup>34</sup>. De fato, ainda não podemos afirmar, com completa segurança, que os jogos violentos são inofensivos à formação dos mais jovens. Nada obstante, o que pode ser afirmado é que tal impacto não difere daqueles provenientes de outros tipos de mídia, como os filmes e as novelas, mídias essas que não geram tanta preocupação dos pais ou ingerências tão repressivas do Estado. Há de se observar, no entanto, que diversos aspectos positivos da interatividade dos jogos acabam sendo, por muitas vezes, negligenciados. Isso porque, enquanto no filme o espectador está preso às escolhas e à narrativa traçada pelo diretor, nos jogos é possível optar por qual caminho seguir, quais decisões tomar. Por conseguinte, inúmeros são os jogos que permitem ao jogador escolher qual o destino do personagem, seja ele “bom” ou “mau”, sendo demonstradas, em seguida, as conseqüências dessas escolhas. Em outros, o jogador é colocado em situações que o obrigam a enfrentar dilemas morais, a tomar decisões difíceis, tais como as do mundo real, e, através dessas cenas, o jogador tem a oportunidade de experimentar, em um ambiente simulado, a forma como suas ações influenciam seu entorno<sup>35</sup>. Assim, olhando por essa perspectiva, a interatividade dos jogos se mostra como uma excelente ferramenta de aprendizado, permitindo a auto-reflexão do jogador mais maduro (destinatário original desse gênero de jogos) ou a interação entre pais e filhos sobre temas importantes.

É certo que, em todos os julgados abordados, o art. 227 da Constituição Federal foi invocado para legitimar a intervenção estatal, uma vez que, de acordo com o mesmo, existe uma co-responsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente do direito à educação, ao lazer, à cultura e à dignidade. Nesse caso, todavia, é dever do Estado justamente fornecer os instrumentos para que os pais possam tomar melhores decisões, como a classificação indicativa, bem como fiscalizar que jogos adultos não sejam vendidos para menores, tal como é feito com cigarros ou bebidas alcoólicas. Isso não implica, a seu turno, tomar as decisões pelos pais, seja por convicções políticas, seja por conveniência econômica. Falar em co-responsabilidade pressupõe a participação não só do Estado, mas também dos pais, nos moldes já estabelecidos pelo Código Civil. Apostar em uma resposta unilateral estatal, dessa feita, não se mostra apenas uma prática abusiva, mas um menosprezo à capacidade dos pais (e da sociedade) em filtrar as mensagens que lhes são transmitidas. Como assevera Gilmar Mendes, “*não é o Estado que deve estabelecer quais as opiniões que*

---

<sup>32</sup> LEMOS, Ronaldo. *Games incomodam e viram arte*. Disponível em [http://www.culturalivre.org.br/index.php?Itemid=40&id=328&option=com\\_content&task=view](http://www.culturalivre.org.br/index.php?Itemid=40&id=328&option=com_content&task=view). [Acesso em 04 de julho de 2010]

<sup>33</sup> FERREIRA, Carlos Eduardo Dias. *Pesquisa afirma que jogos violentos podem ser benéficos para o raciocínio*. Disponível em <http://www.baixakijogos.com.br/noticias/8509> [Acesso em 17 de julho de 2010]

<sup>34</sup> HUESMANN, L. Rowell. *Nailing the Coffin Shut on Doubts That Violent Video Games Stimulate Aggression: Comment on Anderson et al. (2010)*. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20192555> [Acesso em 17 de julho de 2010]

<sup>35</sup> Como bom exemplo dessa interatividade, é possível citar o jogo *Heavy Rain*, lançado pela empresa francesa Quantic Dreams, em 2010. Nesse título, enquadrado na categoria de drama interativo, as decisões do jogador e as ações realizadas durante o jogo afetam a significativamente a trama, sendo possível, inclusive, a morte dos personagens principais ainda no decorrer da narrativa. Dessa forma, por conta dos diversos caminhos que a história pode tomar, o jogo possui 18 finais diferentes.

*merecem ser tidas como válidas e aceitáveis; essa tarefa cabe, antes, ao público a que essas manifestações se dirigem*”<sup>36</sup>.

Em paralelo ao papel desempenhado pelo Ministério da Justiça, é preciso lembrar que todas as plataformas dos mais recentes videogames, sendo eles Xbox 360 (Microsoft), Playstations 2 e 3 (Sony) e Wii (Nintendo), bem como sistemas operacionais de computadores, como a série Windows (Microsoft), possuem um sistema de controle dos pais, os quais permitem que os mesmos insiram uma senha nos aparelhos e restrinjam a reprodução de jogos a determinadas faixas de classificação pré-selecionadas. Conseqüentemente, através desses mecanismos, cai por terra qualquer argumentação de que pais que não passem o dia em casa com os filhos não podem controlar o acesso nesse tipo de mídia.

Deve ser levado em consideração, por outro lado, que o Estado infantiliza esse tipo de mídia ao estabelecer limitações de conteúdo de maneira preconceituosa, ceifando o imenso potencial cultural, artístico e de entretenimento apresentado por essa tecnologia. Conforme bem destacado por Lawrence Kutner e Cheryl K. Olson<sup>37</sup>, aqueles que pretendem proibir a violência nos jogos eletrônicos muitas vezes se valem de um raciocínio bastante semelhante ao da “Aposta de Pascal”<sup>38</sup>: proibir é o mais inteligente a se fazer, já que as potenciais conseqüências de se estar errado (ou seja, proibiu-se a venda de jogos violentos, ainda que esses não causem nenhum dano ao jogador) são mais do que compensadas pelas conseqüências de se estar certo (ou seja, reduziu-se um risco real ao proibir esses jogos, já que os mesmos induzem o jogador a um comportamento agressivo). Todavia, esse argumento falha ao ignorar que, ao se focar nos jogos eletrônicos, a sociedade e o Estado desviam a atenção de outros fatores que sabidamente estimulam mais a violência. Em outras palavras, acaba-se gastando tempo, dinheiro e energia focando nas causas erradas. A verdade é que passamos por uma fase de transição em que a geração que proíbe os jogos é justamente aquela que teve pouco ou nenhum contato com os mesmos, o que reflete o receio em permitir a circulação de mensagens consideradas inadequadas em uma tecnologia da qual se tem pouco ou nenhum conhecimento. Não devemos perder o norte, entretanto, de que o mau gosto não pode servir de fundamento à censura, sob pena de criarmos um grande filtro judicial para toda e qualquer produção artística, cultural ou intelectual. Como afirma Vaneigem:

“Tolerar todas as idéias não é aprová-las. Tudo dizer não é tudo aceitar. Permitir a livre expressão de opiniões antidemocráticas, xenofóbicas, racistas, revisionistas, sanguinárias não implica nem estar de acordo com os seus protagonistas, nem dialogar com eles, nem conceder-lhes pela polêmica o reconhecimento que eles esperam. Combater essas idéias responde às exigências de uma consciência sensível, empenhada em erradicá-las de todos os lugares”<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> MENDES, Gilmar F. *Curso de Direito Constitucional*. São Paulo: Saraiva, 2007. p. 351

<sup>37</sup> Tradução livre. KUTNER, L.; OLSON, C. K. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Nova Iorque: Simon & Schuster, 2008. p.190.

<sup>38</sup> No fragmento 233 da coletânea *Pensées*, o matemático, físico e filósofo Blaise Pascal (1623-1662) apresentou o que hoje se conhece como a *Aposta de Pascal*. Trata-se de uma proposta de decisão, colocada na forma de uma aposta incontornável, isto é da qual ninguém pode fugir. Esta aposta pode ser resumida da seguinte forma: *Como alguém que escolhe ser cristão pode perder? Se, ao morrer, constatar que Deus não existe e sua fé foi em vão, não perdeu nada - pelo contrário, viveu uma vida com mais percepção de sentido e esperança do que um descrente. Se, no entanto, há um Deus e um céu e um inferno, então ganhou o céu, ao passo que um descrente perdeu tudo*. Fonte: <http://www.freewebs.com/kienitz/aposta.htm>

<sup>39</sup> VANEIGEM, Raoul. *Nada é sagrado, tudo pode ser dito: reflexões sobre a liberdade de expressão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2004. p.25

De fato, o sistema da classificação indicativa ainda possui um longo caminho de aperfeiçoamento, tanto no Brasil como no resto do mundo<sup>40</sup>. Os critérios podem vir a ser refinados e apurados, de modo a corresponderem melhor à realidade que retratam. Nada obstante, escolher esse caminho, ao invés das proibições judiciais, já é uma decisão correta no sentido de preservar a liberdade de expressão, sem desconsiderar a proteção às crianças e adolescentes.

Afinal, quem perde com a censura dos jogos eletrônicos? Perde, em primeiro lugar, a liberdade de expressão, que passa a sofrer limitações dentro de uma mídia moderna, a qual ainda possui um vasto potencial a ser explorado. Perde, em segundo lugar, o público adulto, que fica impedido de ter acesso a determinado tipo de conteúdo especificamente nos jogos eletrônicos, mas não em outras formas de mídia, como o cinema ou a televisão. Perdem também os pais, quando veem esvaziados os seus poderes de escolha e decisão, ou são iludidos pelos poucos resultados trazidos por essas medidas. Perdem os filhos, que inevitavelmente vão continuar tendo acesso a esse tipo de conteúdo, mas desinformados e despreparados para lidar com esse tipo de informação. Perdem as produtoras, que passam a transitar pelos campos da insegurança jurídica, tendo que adaptar o conteúdo dos seus jogos para serem considerados politicamente corretos e esperar que os mesmos não ofendam a sensibilidade do Estado. Perdem aqueles que participam da cadeia econômica da venda de jogos, que passam a ser alvo do que a Suprema Corte dos Estados Unidos chama de *chilling effect*<sup>41</sup>, tendo que selecionar os jogos que estão dispostos a comercializar, considerando o prejuízo que podem ter, caso esses sejam retirados de mercado. Por fim, sofre o Estado, como um todo, por cercear a livre iniciativa e prejudicar o desenvolvimento econômico, baseado em premissas e concepções equivocadas e através de medidas ineficientes e inconstitucionais.

## Conclusão

Desse modo, e retornando às indagações que ensejaram o início desse trabalho, conclui-se que a proibição judicial dos jogos eletrônicos se apresenta como uma medida que possui uma intenção positiva de proteção integral às crianças e aos adolescentes, mas que se mostra inadequada, tanto em sua essência, quanto em seu plano de eficácia. Ademais, ficou demonstrado que as decisões judiciais já proferidas no Brasil padecem de duas premissas equivocadas, quais sejam: de que os jogos eletrônicos são destinados ao público infantil e de que seu uso implicaria em distorção de valores e incentivo ao crime. No que se refere à primeira, restou claro que o público alvo desse tipo de mídia é bastante heterogêneo, sendo a idade média do jogador hoje superior a 30 anos. Já quanto à segunda, ficou evidenciando que ainda não há consenso entre os pesquisadores sobre os efeitos dos jogos eletrônicos,

---

<sup>40</sup> Como exemplo de aperfeiçoamento a ser realizado, é possível citar a seguinte passagem da obra dos autores Lawrence Kutner e Cheryl K. Olson: “De acordo com as pesquisas sobre os efeitos da violência na mídia, a ESRB pode ter parte de seu sistema de classificação invertido! Um dos fatores que indicam que as mídias violentas são capazes de produzir comportamentos violentos no mundo real é a existência de obras que não mostram as consequências negativas reais da violência, tais como dor, sofrimento e sangue. Jogos de videogame violentos que são classificados na categoria M são os mais propensos a mostrar essas consequências negativas. Por sua vez, aqueles que são classificados nas categorias T ou E conquistam tais avaliações mais baixas em parte por não mostrar essas consequências negativas: os cadáveres simplesmente desaparecem; o sangue é animado, ao invés de realista. Além disso, os jogos em que o jogador é recompensado com pontos extras por evitar confrontos violentos (por exemplo, a série SWAT) acabam recebendo a mesma classificação M que jogos nos quais o jogador recebe pontos extras por empilhar cadáveres virtuais.” (Tradução Livre. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*, 2008, p.11)

<sup>41</sup> Em linhas gerais, entende-se por *chilling effect* o efeito silenciador do discurso provocado pelo medo de condenações *à posteriori*. Nesses casos, os indivíduos ou grupos restringem a expressão de determinados conteúdos, em virtude do receio de serem condenados pelo que estão dizendo ou defendendo. Sendo assim, ao estabelecermos que a expressão é livre, mas sujeita à condenação posterior, cria-se um cenário propício para a auto-censura, no qual a liberdade de expressão fica restringida aos temas considerados seguros.

principalmente por conta de divergências metodológicas. Nada obstante, mesmo que adotemos a posição mais conservadora, de que os jogos eletrônicos possuem, de fato, um impacto significativo na formação infanto-juvenil, o instrumento mais adequado para esse controle não é o judicial, mas sim o dos pais, de modo a preservar os direitos de terceiros que já não se encaixam nessa faixa etária. Para tanto, entra em cena a classificação indicativa, mecanismo utilizado de maneira eficaz em diversos países, o qual visa auxiliar os pais no controle de conteúdo de obras audiovisuais. Destarte, mostra-se fundamental que haja, também, uma participação direta dos pais na educação de seus filhos, através do pleno exercício do poder familiar, sem o qual a criança ou o adolescente apresentará problemas não só com os jogos eletrônicos, mas também em outras áreas sensíveis de sua formação. Sendo assim, os jogos eletrônicos não devem fugir à regra geral de cuidado dos pais.

Por fim, é evidente que o cenário brasileiro não se mostra tão alarmante como o de outros países, principalmente porque muitos dos processos ainda estão em curso e, como foi ressaltado, tratam de jogos ultrapassados e nem mais comercializados no Brasil. No entanto, a simples existência de precedentes faz com que esse debate seja relevante e contemporâneo, de modo a erradicar esse risco enquanto ele se encontra em estágio embrionário. Talvez esse seja um dos momentos mais oportunos para ser retomada essa discussão, tendo em vista que o Estatuto da Criança e do Adolescente acaba de completar 20 anos de existência. Ao que tudo indica, a melhor saída encontra-se em uma leitura constitucional do referido Estatuto, de modo a preservar tanto o direito da liberdade de expressão, quanto a proteção integral de crianças e adolescentes. Para tanto, precisamos nos valer da tripla responsabilidade prevista no art. 227 da Constituição Federal, cabendo aos pais o efetivo exercício do poder-dever de educar os filhos, ao Estado fiscalizar a venda de jogos e assegurar a classificação indicativa dos mesmos, e à sociedade, representada pelas indústrias desse setor, apresentar mecanismos que auxiliem os pais no controle de conteúdo, como tem sido feito.

### Referências bibliográficas

- 1- 16ª Vara Cível do Foro Central de Porto Alegre, Ação coletiva nº 10800832357, Juiz Flávio Mendes Rabello, Porto Alegre, publicado em 04 de abril de 2008
- 2- 17ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, Ação civil pública nº 2002.38.00.046529-6, Juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz, Minas Gerais, publicado em 08 de agosto de 2007.
- 3- 19ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, Ação civil pública nº 2006.38.00.014197-6, Juiz João César Otoni de Matos, Minas Gerais, publicado em 27 de maio de 2010.
- 4- 3ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, Ação civil pública nº 1999.38.00.037967-8, Juíza Cláudia Maria Resende Neves Guimarães, Minas Gerais, publicado em 10 de outubro de 2000.
- 5- ESTADÃO, *Game de guerra bate recordes e vira fenômeno da cultura pop*. Disponível em <http://www.estadao.com.br/noticias/tecnologia+link,game-de-guerra-bate-recordes-e-vira-fenomeno-da-cultura-pop,3191,0.shtm>. [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 6- FERREIRA, Carlos Eduardo Dias. *Pesquisa afirma que jogos violentos podem ser benéficos para o raciocínio*. Disponível em <http://www.baixakijogos.com.br/noticias/8509> [Acesso em 17 de julho de 2010]

- 7- G1 - TECNOLOGIA, *Justiça proíbe jogo 'Bully' no Rio Grande do Sul*. Disponível em <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL393950-6174,00.html> [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 8- HUESMANN, L. Rowell. *Nailing the Coffin Shut on Doubts That Violent Video Games Stimulate Aggression: Comment on Anderson et al. (2010)*. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20192555> [Acesso em 17 de julho de 2010]
- 9- KUTNER, L.; OLSON, C. K. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. Nova Iorque: Simon & Schuster, 2008.
- 10- LEMOS, Ronaldo. *Games incomodam e viram arte*. Disponível em [http://www.culturalivre.org.br/index.php?Itemid=40&id=328&option=com\\_content&task=view](http://www.culturalivre.org.br/index.php?Itemid=40&id=328&option=com_content&task=view). [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 11- LEONARDI, Marcel. *Headshot no bom senso: terrorists win*. Disponível em <http://www.leonardi.adv.br/blog/headshot-no-bom-senso-terrorists-win/> [Acesso em 17 de julho de 2010]
- 12- LIMA, Maurício; ZAKABI, Rosana. *O horror fora da tela*. Disponível em [http://veja.abril.com.br/101199/p\\_038.html](http://veja.abril.com.br/101199/p_038.html) [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 13- MARISCAL, Valéria Gerber. *A violência nos meios de comunicação, a proteção da criança e do adolescente e o direito fundamental à liberdade de expressão*. Disponível em [http://www.pucrio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio\\_resumo2009/relatorio/dir/valeria.pdf](http://www.pucrio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio_resumo2009/relatorio/dir/valeria.pdf) [Acesso em 17 de julho de 2010]
- 14- MENDES, Gilmar F. *Curso de Direito Constitucional*. São Paulo: Saraiva, 2007.
- 15- O GLOBO – TECNOLOGIA, *Nova leva de games de combate mira no público acima dos 30*. Disponível em <http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2010/01/21/nova-leva-de-games-de-combate-mira-no-publico-acima-dos-30-915664756.asp>. [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 16- PROTASIO, Arthur. *Games e Liberdade de Expressão*. Disponível em [http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games%20e%20Liberdade%20de%20Expressão\\_Arthur%20Protasio.pdf](http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games%20e%20Liberdade%20de%20Expressão_Arthur%20Protasio.pdf). [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 17- REANEY, Patrícia. *Videogames violentos são inofensivos para maioria das crianças*. Disponível em <http://portalexame.abril.com.br/tecnologia/noticias/videogames-violentos-sao-inofensivos-maioria-criancas-568045.html>. [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 18- Tribunal Regional Federal da 1ª Região, Apelação cível nº 1999.38.00.037967-8/MG, Relator Des. João Batista Moreira, publicado em 26 de março de 2010.

- 19- Tribunal Regional Federal da 1ª Região, Medida cautelar inominada nº 2008.01.00.010959-9, Relator convocado Juiz Rodrigo Navarro de Oliveira, publicado em 13 de outubro de 2009.
- 20- VALOR ONLINE, *Entretenimento: mercado de jogos pode crescer 28% no país este ano; Brasil desperta confiança do setor de videogame*. Disponibilidade restrita a assinantes. [Publicado e acessado em 01 de abril de 2010]
- 21- VANEIGEM, Raoul. *Nada é sagrado, tudo pode ser dito: reflexões sobre a liberdade de expressão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.
- 22- WIKIPEDIA, *List of banned videogames*. Disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_banned\\_video\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_banned_video_games). [Acesso em 04 de julho de 2010]
- 23- ZEROZEN, *Games & Violência*. Disponível em: <http://www.zerozen.com.br/games/games&violencia.htm> [Acesso em 17 de julho de 2010]