

# **LIBERDADE DE EXPRESSÃO E A CENSURA DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

**Aluno: Victor Campos Clement Leahy**

**Orientador: Fábio Leite**

## **Introdução**

O presente trabalho buscou estudar a problemática da censura dos jogos eletrônicos, de modo que fossem determinados quais são os seus fundamentos e quais são as implicações da admissão desse tipo de prática. Paralelamente, estudou-se a relação desses jogos com outros tipos de mídia, de forma a verificar se existe alguma justificativa para o tratamento diferenciado entre elas.

## **Objetivos**

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. Nada obstante, não é pequena a lista de jogos eletrônicos que já foram proibidos pelo Poder Judiciário, tanto no Brasil, como no resto do mundo. Nessas condições, é inevitável perguntar-se: como é possível que duas realidades tão antagônicas coexistam? 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 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 recente.

Ao analisarmos as decisões judiciais brasileiras, percebemos que tais considerações são verdadeiras. Isso porque, ainda que pouco numerosas, todas as decisões que trataram da matéria pautaram-se em duas premissas: (i) que o público alvo desse tipo de mídia é composto 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.

Ocorre, todavia, que tais pressupostos não se sustentam. No que se refere ao primeiro, trata-se de uma visão antiquada, de tempos em que videogames eram considerados simples brinquedos de criança. Hoje, por sua vez, a despeito do preconceito remanescente, existe uma indústria em ascensão nesse setor do entretenimento, a qual movimenta mais de US\$ 50 bilhões por ano em todo o mundo. Ademais, pesquisas recentes demonstram que a idade média do jogador de videogame encontra-se acima dos 30 anos, o que demonstra que houve uma sensível mudança no público alvo desde a concepção do primeiro jogo eletrônico, ainda

na década de 50. Já o segundo pressuposto acaba sendo fruto de uma relação de causa e efeito artificial, a qual é geralmente reforçada quando acontecem incidentes de grande repercussão social, tal como o tiroteio ocorrido em uma sala de cinema em São Paulo, em 1999. Apesar 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. Isso significa, portanto, que ainda inexiste qualquer estudo conclusivo sobre a influência dos jogos no comportamento individual, razão pela qual a restrição dessa mídia por mera especulação é, no mínimo, receosa.

Em paralelo à interferência do Poder Judiciário, existem também iniciativas do Poder Legislativo que ameaçam a liberdade de expressão nesse tipo de mídia, 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”.

Sendo assim, por se tratar de um problema com grande repercussão social, ensejando medidas tanto do Poder Judiciário, como do Poder Legislativo, o presente trabalho buscou estudar alternativas, que não a censura, para conciliar a proteção à formação infanto-juvenil com o direito à liberdade de expressão.

### **Metodologia**

Com a finalidade de alcançarmos os objetivos propostos, foram feitos estudos de diversos artigos científicos, notícias, livros e obras em geral que tratam da relação entre jogos eletrônicos, violência e liberdade de expressão, bem como foram analisados os dispositivos legais, decisões judiciais e projetos de lei que abordam o tema em referência.

### **Conclusões**

Após o estudo realizado, foi possível concluir que a utilização da classificação indicativa, elaborada pelo Ministério da Justiça, mostra-se como a solução mais adequada para resolver a controvérsia, pois permite que os pais exerçam seu poder familiar, ao determinar o tipo de conteúdo apropriado para seus filhos, ao mesmo tempo em que não inviabiliza o acesso, pelo público adulto, a conteúdos considerados inadequados para menores, tratamento esse que é similar ao existente em outros tipos de mídia, como o cinema. Dessa forma, ao ser atendido o princípio da proporcionalidade, o núcleo essencial de ambos os direitos acaba sendo protegido, trazendo benefícios para toda a sociedade.

### **Referências**

1. 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. 260p.
2. FISS, O.M. **A ironia da liberdade de expressão: estado, regulação e diversidade na esfera pública**. Tradução e prefácio de Gustavo Binenbojm e Caio Mário da Silva Pereira Neto. Rio de Janeiro: Renovar, 2005. 148p.