

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUZ DE FORA
FACULDADE DE DIREITO
CURSO DE DIREITO

RAFAEL NEVES DE SOUZA

JOGOS ELETRÔNICOS: O PAPEL DO DIREITO NESSE NOVO CENARIO
TECNOLÓGICO.

JUZ DE FORA
2014

RAFAEL NEVES DE SOUZA

JOGOS ELETRÔNICOS: O PAPEL DO DIREITO NESSE NOVO CENÁRIO
TECNOLÓGICO

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em
Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora para
a obtenção do Título de Bacharel em Direito.

Orientador: Brahwlio Soares de Moura Ribeiro

JUZ DE FORA

2014

RAFAEL NEVES DE SOUZA

JOGOS ELETRÔNICOS: O PAPEL DO DIREITO NESSE NOVO CENÁRIO
TECNOLÓGICO

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em
Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora para
a obtenção do Título de Bacharel em Direito.

Orientador: Brahwlio Soares de Moura Ribeiro

Aprovada em 17 de julho de 2014.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Brahwlio Soares de Moura Ribeiro Mendes - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Fellipe Guerra David Reis
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Mário Cesar da Silva Andrade
Universidade Federal de Juiz de Fora

RESUMO

O estudo realizado a seguir tem como objeto o papel do Direito e do Estado quanto aos limites a serem impostos na produção e comercialização de jogos eletrônicos. Também conhecidos como *games*, essas mídias tem somado grande parcela do mercado, estando presente em vários domicílios brasileiros. Com sua expansão foram feitas várias acusações, partidas pelos noticiários, associando tais games, com manifestações de comportamento agressivo e violento, gerando algumas vezes até homicídios. Não será objeto direto de tal estudo afirmar conclusivamente se tais jogos podem gerar esses distúrbios no comportamento e sim determinar o papel que o Direito deve desempenhar nesse novo cenário, garantindo a liberdade de expressão, bem como a proteção de crianças e adolescentes, expostos a esses produtos. Como solução para o problema será analisado o papel da Classificação indicativa, sés métodos e deficiências.

Palavras-chave: JOGOS ELETRÔNICOS; LIBERDADE DE EXPRESSÃO; CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.

ABSTRACT

The following study has as object the role of law and the rule as to the limits to be imposed on the production and marketing of electronic gaming. Also known as games, these media have added large portion of the market, found in many Brazilian households. With its expansion several charges, news matches were made by associating such games, with manifestations of aggressive and violent behavior, sometimes leading to homicide. Not be the direct object of this study to conclusively state whether such games can generate these disturbances in behavior, but determine the role that law should play in this new scenario, guaranteeing freedom of expression and the protection of children and adolescents exposed to these products. As a solution to the problem will be analyzed the role of rating indicative ifs methods and shortcomings.

Keywords: ELECTRONIC GAMES; FREEDOM OF EXPRESSION; RATING INDICATIVE.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. O CONCEITO DE JOGO ELETRÔNICO.....	6
2.1 A história do <i>videogame</i>	7
2.2. Os gêneros de <i>games</i>	9
2.3. Violência e jogos eletrônicos.....	10
3. O ESTADO CONTRA OS JOGOS ELETRÔNICOS.....	13
3.1. Jogos eletrônicos proibidos pelo poder executivo.....	13
3.2. A jurisprudência e os jogos eletrônicos.....	14
3.3. Projeto de lei do senado nº 170, de 2006.....	16
4. A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA	20
4.1. A “entertainment software rating board”	21
4.2. O poder dos pais na fiscalização.....	22
4.3. A necessidade de uma classificação específica.....	23
5. CONCLUSÃO	26
REFERÊNCIAS.....	29

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, desde seu surgimento em 1972, com o *Odyssey* até a oitava geração de consoles com o lançamento do Wii U em novembro de 2012 pela fabricante Nintendo e ainda com os consoles Playstation 4 (lançado em 15/11/2013 - USA) e o Xbox One (22/11/2013), foi marcado por polemicas. Com objetivo de atender ao entretenimento, em poucos anos, devido à evolução gráfica os jogos eletrônicos passaram a conter personagens marcados por características psicológicas e inseridos a um enredo, inicialmente superficial sendo conhecido como conceitos para justificar as ações do personagem, mas que com o tempo passaram a ser mais complexos, levando atualmente a serem considerados verdadeiras obras de arte comparadas às de outras mídias como o cinema.

A evolução e a presença da violência ou outros fatores como sexualidade gerou um desconforto na sociedade, tendo como estopim alguns casos de massacres, como o ocorrido em *Columbine* em 20 de abril de 1999 no Condado de Jefferson, Colorado, Estados Unidos, no Instituto Columbine, que por desconhecimento das verdadeiras causas, responsabilizou os jogos de tiro, principalmente o jogo *Doom* lançado em 1993 pela id Software, devido a exposição dos garotos a esses jogos. No Brasil o caso de Marcelo Eduardo Bovo Pessegini, de 13 anos, que pelas investigações é o principal suspeito pela morte de seus próprios pais além da avó materna e da tia, criando grande repercussão nos noticiários, que novamente apontaram jogos eletrônicos, no caso citado especificamente o jogo *Assassin's Creed* da empresa Ubisoft Montreal, demonstra que esse tema ainda não foi pacificado.

A Ciência, principalmente o campo da psicologia e psiquiatria ainda não chegaram a um consenso quanto aos efeitos que a exposição da violência nos jogos eletrônicos pode gerar no jogador, tendo grande relevância quando o destinatário é uma criança ou adolescente, cujo dever de proteção é da família e do Estado. Assim diferentes formas de limitar o conteúdo dos jogos eletrônicos vêm sendo tomada ao longo dos anos, muitas dessas ferindo princípios que norteiam nosso ordenamento jurídico tais como a liberdade de expressão, interferindo na liberdade criativa e nesse importante setor econômico que hoje arrecada mais que a indústria de Hollywood.

O Estado tem um papel a cumprir na proteção de produtos nocivos, principalmente se destinados a crianças e adolescentes por se encontrarem em um estágio de construção da personalidade, mas o presente trabalho tem como objetivo analisar de que forma o Estado deve atuar ponderando essa proteção com outros princípios constitucionais.

2. O CONCEITO DE JOGO ELETRÔNICO

Um jogo eletrônico (ou também videogame ou vídeo game) é um jogo no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor. O termo videogame, também, é amplamente utilizado no Brasil, para se referir ao console onde os jogos são processados. (ASSIS, 2006, p.5)

Os sistemas eletrônicos usados para jogar são conhecidos como plataformas - como, por exemplo, computadores e consoles. Os arcades e celulares são também bons exemplos de plataformas.

Os jogos são manipulados por um dispositivo denominado controle e varia de acordo com a plataforma. Por exemplo, um controle pode ser constituído por um direcional e um único botão. Outros podem ter dezenas de botões e mais de um direcional. Muitos jogos de computador podem também ser jogados com teclado ou uma combinação do teclado com o mouse simultaneamente ou até mesmo controles específicos.

Os videogames também podem usar outras maneiras de interagir e prover informação ao jogador. O uso de sons é usado em larga escala desde os primórdios. Outros tipos de resposta, como dispositivos de vibração e sensores de movimento também são bastante utilizados nos vídeo games. O avanço tecnológico tem trazido formas cada vez mais intensas de imersão nos jogos através destes periféricos, como o reconhecimento de movimentos e de voz.

O termo "Plataforma" refere-se à combinação específica eletrônica ou de hardware, que, em conjunto com o software, faz com que o videogame funcione. Outro termo muito usado é "sistema". Em uso comum, "jogo de computador" refere-se a uma forma de mídia que envolve um jogador interagindo com um PC, que é conectado a um monitor de vídeo de alta resolução. Um "jogo de console" refere-se a um jogo que é jogado em um dispositivo eletrônico especializado que pode ser conectado a uma televisão ou um monitor de vídeo composto. Um "videogame portátil" é um dispositivo eletrônico portátil que pode ser segurado com as mãos do usuário. (Alguns bons exemplos destes são o PSVita e o Nintendo 3DS.)

Um arcade é um dispositivo eletrônico especializado, que geralmente contém somente um jogo, encontra-se em uma cabine e é operado por fichas. Porém, há jogos que possuem mais de uma plataforma, jogáveis, por exemplo, tanto no PC,

Xbox, PS2, Wii, etc. Além disso, há plataformas que não são completamente eletrônicas (máquinas de arcade eletro-mecânicas). Também há dispositivos com telas que têm a capacidade de rodar jogos, todavia não são máquinas de videogame dedicadas (exemplos: celulares, calculadoras gráficas, PDAs).

O elemento que diferencia os jogos eletrônicos de outras mídias é a denominada *gameplay*. Os videogames são interativos como qualquer coisa na vida real, que reage somente depois de uma ação do jogador; também são expressivos, podendo ter história e roteiro, como filmes; têm interface como qualquer programa ou qualquer painel de um aparelho, mas só eles têm essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo. (ASSIS, 2006, p.11).

Durante anos os jogos eletrônicos vêm evoluindo com o objetivo de tornar a experiência durante a *gameplay* o mais próximo da realidade. Essa evolução está em grande parte ligada ao desenvolvimento de novos equipamentos eletrônicos, mas em muitos casos a própria evolução de tecnologias no campo da informática ocorre pela necessidade da indústria dos *games*.

2.1. A História dos Videogames

A origem dos jogos eletrônicos não é precisa, a maior parte dos historiadores aponta o Tennis Programming (também conhecido como Tennis Two), como o primeiro jogos da História, desenvolvido em 1958 pelo físico Willy Higinbotham. Nesse jogo, de estrutura simples, a bola é rebatida em uma linha horizontal na parte inferior da tela de um osciloscópio. Existe também uma linha vertical no centro que representa a rede. Há duas caixas com um potenciômetro e um botão para que o jogador controle o jogo. Os potenciômetros afetam o ângulo da bola e o botão rebate a bola de volta para o outro lado da tela. Caso o jogador erre o ângulo, a bola cai na rede. Existe um botão de reset que permite ao jogador reiniciar o jogo, fazendo com que a bola reapareça do outro lado da tela. Nesse jogo não há placar e a tela é o cinescópio de fósforo verde monocromático de um osciloscópio. (WIKIPÉDIA, 2014)

Um dos principais marcos na História dos jogos eletrônicos foi o surgimento do Fliperama em 1971. Denominado de Computer Space, esse arcade vinha com um monitor acoplado e controles analógicos fixos para dois jogadores. Porém, devido ao seu alto custo foram vendidas poucas unidades, levando seus

fundadores a criar uma empresa especializada na sua produção, surgia então a Atari, uma empresa dos Estados Unidos, tendo seu primeiro jogo lançado em 1973, o grande sucesso *Pong*, um jogo simples, que simulava uma partida de *Ping-Pong*. Esse jogo marcou o início de uma era, mas foi acusado de ser uma cópia do jogo *Table Tennis* do *Odyssey 100*. Durante anos foi atribuído à Atari o marco inicial dos jogos eletrônicos, mas foi confirmado que o primeiro videogame foi *Odyssey 100*, que embora não tivesse alcançado o sucesso do Atari teve seu surgimento anterior, em 1972. Em 1977, sob a liderança de Bushnell, a Atari desenvolve o VCS (Vide Computer System, mais tarde chamado de Atari 2600) e lança-o no Natal por US\$ 249,95 chegando em 1983 no Brasil.

Durante os anos seguintes outras empresas foram criadas e o Japão entra no mercado com a Nintendo e a SEGA, grandes empresas que passaram a dominar a indústria dos games. Surge o papel de designers e artistas, um dos maiores nomes da História dos jogos eletrônicos é Shigeru Miyamoto são de sua autoria sucessos como *Donkey Kong*, com seu protagonista *Jumpman* que posteriormente seria conhecido pelo mundo como *Mario Bros*, constituindo na franquia de maior número de vendas da indústria de games, com aproximadamente 500 milhões de jogos vendidos, além de sucessos como *The Legend of Zelda*, a segunda maior franquia da história com 200 milhões de vendas. Todos os jogos citados, de autoria de Miyamoto são exclusivos da empresa Nintendo. (UOL JOGOS, 2014)

Os videogames foram sendo criados e catalogados pelos seus processadores, como 8 bits, 16 bits (dos primeiros PCs), 32 bits (como o Pentium), e de 64 bits, apelidados de eras, 8 bits, 16 bits, a exemplo, o console Nes da Nintendo é de 8 bits e o seu sucessor SNES 16 bits. Essas eras passaram a ser denominadas gerações, atualmente estamos na 8ª geração, iniciada com o lançamento do Wii U em novembro de 2012 pela fabricante Nintendo. Além dele, há ainda o Playstation 4 (lançado em 15/11/2013 - USA) e o Xbox One (22/11/2013).

Segundo a PricewaterhouseCoopers, o mercado mundial de jogos digitais movimentou US\$ 57 bilhões em 2010, enquanto o de cinema, US\$ 31.8 bilhões. Em 2011 o setor movimentou US\$ 74 bilhões, e as previsões indicam que deverá ultrapassar US\$82 bilhões em 2015. Em 2013, apenas o lançamento do jogo *Grand Theft Auto V*, que teve o custo de US\$ 225 milhões, faturou US\$800 milhões em 24 horas, um recorde na história de produtos de entretenimento. O jogo *Angry Birds* já

foi instalado em 500 milhões de celulares. No Brasil, estima-se que o mercado já esteja perto de US\$3 bilhões. (BNDES, 2014)

2.2. Os Gêneros de Games

Os jogos Eletrônicos podem ser classificados através de quatro critérios: por dimensionalidade, por ponto de vista, por gênero e por número de jogadores. O critério da dimensionalidade divide os jogos em 2D e 3D. O critério do ponto de vista divide os jogos em primeira e terceira pessoa e o critério do número de jogadores divide os jogos em *single player* e *multiplayer*. O critério de maior relevância para o presente estudo é o que classifica os jogos em gêneros. Assim como os filmes, que se dividem nas categorias, romance, terror, infantil, etc. Os jogos eletrônicos também possuem gêneros. São eles: Ação, Aventura, Estratégia, RPG, Esporte, Simulação, Tabuleiro e Quebra-Cabeças. Esses gêneros não são incomunicáveis, pois em muitos casos é difícil determinar em que gênero se encaixa determinado jogo. Além dos gêneros há uma infinidade de subgêneros, demonstrando a complexidade que a indústria dos jogos eletrônicos tem alcançado durante os anos. (LOPES, 2014, p.9)

Os jogos de Ação envolvem ações de curta duração e atividades de causa e efeito são subgêneros os *Shooters*, jogos de tiro, que marcaram sua presença principalmente na 6ª e 7ª geração dos consoles (são exemplos desse subgênero, os jogos da franquia *Call of Duty*, Desenvolvedora: *Infinity Ward* | Distribuidora: Activision e os jogos da franquia *Battlefield* Desenvolvedora: *DICE* | Distribuidora: *Electronic Arts*); e os jogos de plataforma, muito populares na 3ª e 4ª geração, associados ao público infantil, (são exemplos desse subgênero, os jogos da franquia *Mario Bros*, desenvolvido e distribuído pela empresa japonesa Nintendo e os jogos da franquia *Sonic*, desenvolvidos e distribuídos pela empresa japonesa SEGA).

Os jogos de Aventura, gênero quase esquecido atualmente, envolvem ações bem pensadas, diálogos extensos e o uso de itens apropriados, podendo incluir quebra-cabeças e outras atividades lúdicas e de raciocínio. Envolvem exploração e não exigem grande habilidade com os controles. Foi muito popular durante o fim dos anos 80 e início dos anos 90, (são exemplos desse gênero *Journey*, desenvolvido pela *Thatgamecompany* e *Ico* da empresa *Team Ico*).

Nos jogos de estratégia, gênero muito popular desde a metade dos anos 90, controla-se uma base constituída de várias instalações e estruturas, administrando

de unidades de guerra; Vence o jogo aquele que demonstrar sua supremacia, através do desenvolvimento de sua base ou da destruição das bases dos outros jogadores. São subgêneros os jogos de estratégia baseada em turnos (exemplo: Civilization, da empresa Fixaxis) e os jogos de estratégia em tempo real (exemplo: Age of Empires, da empresa Microsoft games Studios)

Os jogos de RPG (Role-Playing Game), inspirados nos clássicos jogos de papel e caneta, como *Dungeons & Dragons* cujo foco é trabalhar com a imaginação do jogador, os jogos desse gênero têm como característica o desenvolvimento gradativo do personagem. Esses games possuem enredos complexos e marcado pelas inúmeras cenas de diálogos, são divididos pela sua dramaticidade em estilo oriental (exemplo: *Final Fantasy* da Square) e ocidental (exemplo: *Diablo* da Blizzart Entertainment).

Outros gêneros são: jogos de esporte, que pretendem simular determinada partida ou competição de algum esporte; jogos de simulação, que pretendem simular operações em equipamentos técnicos, veículos complexos; ou mesmo da própria vida humana, os jogos de tabuleiro, que representam partidas de jogos de tabuleiro tradicionais, xadrez, jogo da vida, banco imobiliário; e os jogos de Quebra-cabeça, que envolvem problemas de raciocínio e lógica.

2.3. A Violência e os Jogos eletrônicos

O Assassinato da família Pessegini, cujo principal suspeito é o filho do casal de apenas 13 anos, em 5 de agosto de 2013, trouxe novamente o debate sobre a influencia de jogos eletrônicos violentos no comportamento dos jogadores. O menino Marcelo Bovo Pessegini era uma criança aparentemente comum, que utilizava jogos eletrônicos como meio de entretenimento. Com o incidente, suspeitas sobre as possíveis motivações e influencias para levar um filho a matar os próprios pais, além de uma tia e a avó, foram surgindo, destacando-se por parte dos jornais, a influências que determinado jogo eletrônico, especificamente, os jogos da franquia Assassins Creed da empresa Francesa Ubisoft, poderiam ter na mente de crianças. Essas acusações não são recentes, como será analisado, há um histórico de casos, tanto no Brasil como em outros países, em que determinados jogos foram acusados de desempenhar um papel relevante na motivação de crimes. (UOL NOTÍCIAS, 2013)

Os jogos eletrônicos, como verificado no tópico sobre gêneros de jogos, possuem uma diversidade de conteúdo, além desses gêneros os jogos possuem temáticas diferenciadas, assim como os filmes. É comum encontrar a presença de situações de drama, romance, escolhas morais, dentre outras presentes no nosso cotidiano em vários jogos eletrônicos. Dois grandes exemplos disso são os jogos *Heavy Rain*, de 2010, considerado como um grande *thriller* interativo. Cada decisão trará uma consequência. Tudo o que você faz no jogo traz uma consequência na história. Uma decisão equivocada e você poderá ver um dos finais trágicos do jogo. Existe uma combinação de 22 finais diferentes em *Heavy Rain*. Outro jogo cujas decisões morais trarão grandes consequências é *The Walking Dead* de 2012. O jogo é baseado na HQ e pouco tem a ver com a série de tevê. No *game*, seus princípios morais são postos à prova da maneira mais horrível, como quando, logo no começo da história, você precisa escolher entre salvar uma criança ou um adulto que lhe seria útil mais tarde.

A evolução dos jogos eletrônicos, como verificado anteriormente, não se restringe ao aspecto, a própria temática vem evoluindo, mas há uma resistência por parte de setores mais tradicionais da sociedade em aceitar que essa mídia não pode ser encarada como puro entretenimento infantil. Segundo dados do Target Group Index, do IBOPE Media, 41% das pessoas nas principais regiões metropolitanas afirmam possuir um console de videogame. O estudo analisa um universo de 69,5 milhões de brasileiros. Do total de *gamers* (termo utilizado para determinar os jogadores de videogame), 31,5% são mulheres e 68,5% homens. Com a predominância de jogadores masculinos, não causa surpresa que os jogos preferidos sejam os de ação (66%), esportes (65%) e aventura (62%). Outra preferência do jogador são os aparelhos que se conectam à TV. 82% dos usuários optam por esse tipo de modelo, ante 22% que utilizam os aparelhos de mãos. Porém, mais que o modelo de videogame, o tipo do jogo exerce influência sobre os hábitos dos jogadores. Quando é online a média de tempo jogado chega à 5 horas e 14 minutos semanais, quantidade que cai para 3 horas 22 minutos nos jogos portáteis. Entre as preferências, há também predominância do período da tarde para praticar a atividade. Vale lembrar que 39,4% dos jogadores têm entre 12 e 19 anos, ou seja, muitos ainda estão em idade escolar. Mas existe também uma boa parcela de jogadores mais velhos com idades entre 25 e 34 anos, eles correspondem a

24,4% do grupo. Considerando os *gamers* de todas as faixas etárias, o grupo se concentra na classe AB (49,8%) e C (45,2%). Essa pesquisa demonstra claramente a predominância do público infantil, se comparado com o público dos Estados Unidos.

Em uma recente pesquisa realizada pela Entertainment Software Association, para entender melhor o mercado de videogames, foi constatado que, ao contrário do que muitos desavisados costumam presumir, videogame não deve ser taxado como “coisa de criança”. A média de idades dos jogadores norte-americanos ficou em surpreendentes 37 anos. (ROCHOLLI, 2011)

Mais surpreendente ainda é o fato de que os jogadores com mais de 50 anos superam os com menos de 18, correspondendo a 29% e 18%, respectivamente. O restante do percentual de 53% ficou para os que possuem entre 18 e 50 anos. Em relação ao gênero de quem anda jogando, foi descoberto que as mulheres correspondem a 42% e os homens a 58%, uma diferença até que bem equilibrada. O interessante é que as mulheres com mais de 18 anos representam 37% desse universo, enquanto os meninos de 17 anos ou menos correspondem a 13%.

Os jogos eletrônicos são produtos direcionados a públicos diversos, tudo irá depender de qual jogo será analisado. Os jogos violentos representam uma grande parcela do mercado. Como o público masculino é predominante e seu interesse por esses jogos é maior, as empresas produtoras de jogos direcionam boa parte de seus investimentos nesse setor. Não são precisas as pesquisas quanto à influência que esses jogos podem causar aos seus consumidores, mas o problema se torna ainda mais relevante quando analisado o público infantil. Nessa fase, a construção da personalidade está em desenvolvimento e influências externas podem ser marcantes.

3. O ESTADO CONTRA OS JOGOS ELETRONICOS

3.1 Jogos eletrônicos proibidos pelo poder executivo

Os primeiros jogos proibidos no Brasil foram *Carmageddon*, desenvolvido pela empresa Sci, e *Grand Theft Auto – O Grande Ladrão de Carros*, produzido pela empresa Rockstar North. As proibições partiram do executivo através do Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor, divisão da Secretária de Direito Econômico vinculada ao Ministério da Justiça. Essas proibições foram pautadas nos artigos arts. 37, § 2º e 68, ambos do Código de Defesa do Consumidor (Lei 8.078/90).

Carmageddon é inicialmente um jogo de corrida, contudo há um incentivo ao comportamento violento no jogo devido à premiação por atropelamentos de pedestres e destruição de carros adversários. No jogo há uma face do personagem no canto da tela e suas expressões eram modificadas após um ato de violência, demonstrando sadismo ao executá-las.

Já o jogo *Grand Theft Auto – O Grande Ladrão de Carros*, produzido pela empresa Rockstar North, como o próprio nome remete possui temática violenta. O personagem através de um enredo é compelido a praticar uma série de crimes, tais como tráfico de drogas, homicídios, roubos, além de possuir linguagem adulta, com a presença de palavrões e referências a sexo e prostituição. A empresa Rockstar possui um grande histórico com jogos violentos, são jogos também com acusações de promoverem a violência ou serem prejudiciais à formação infantil, *Bully*, *Manhunt* e *Max Payne*. Mas *Grand Theft Auto* é a franquia de maior sucesso da empresa, hoje contando com 11 jogos. A proibição do jogo *Grand Theft Auto*, ocorreu no processo administrativo de nº 08012.00039-4/98-74. A empresa responsável pela importação do jogo impetrou Mandado de Segurança, contudo esse foi negado ao argumento de que;

Quanto ao produto em si, flagrante é sua nocividade. Depois de amplamente discutida a questão, conforme documentos acostados às fls. 43/106, não há como negar a potencialidade do referido CD-ROM como instrumento de incitação à violência no trânsito, o que faz dele nocivo à segurança da população no trânsito.” (22ª Vara Federal da Seção Judiciária do Distrito Federal, sentença em mandado de segurança de nº 1999.34.00.006327-6, Juiz Ênio Laercio Chappuis, publicado em 29 de março de 2000).

Recorrendo novamente, em sede de apelação dirigida ao Tribunal Regional Federal da 1ª Região a empresa argumentou que essa posição demonstrava flagrante censura, e não uma manifestação do poder de polícia como fundamentava a primeira decisão, mas novamente foi negado por unanimidade. (Tribunal Regional Federal da 1ª Região, acórdão de nº 1999.34.00.006327-6/DF, Relator Des. João Batista Moreira, publicado em 01 de março de 2007).

3.2 A jurisprudência e os jogos eletrônicos

Inicialmente é importante esclarecer que os primeiros casos de proibição ao comércio de determinados jogos eletrônicos, especificamente *Carmageddon* e *Grand Theft Auto*, partiram do Poder Executivo, desde então os demais casos partiram de três ações civis públicas e uma ação coletiva, sendo elas: Ação civil pública de nº 1999.38.00.037967-8 (proibindo o comércio dos jogos, *Blood*, *Doom*, *Duke Nuken*, *Mortal Kombat*, *Postal* e *Requiem*); Ação civil pública de nº 2002.38.00.046529-6 (proibindo o comércio dos jogos *Counterstrike* e *Everquest*); Ação civil pública de nº 2006.38.00.014197-6 (proibindo o comércio e circulação do jogo *The Crims*) e Ação coletiva de nº 10800832357 (proibindo o comércio e circulação do jogo *Bully*).

A Ação civil pública de nº 1999.38.00.037967-8, proposta pelo Ministério Público Federal, requerendo que a União através do Ministério da Justiça estabelecesse critérios de classificação segundo faixa etária, bem como a presença de uma síntese do conteúdo vinculado. Ao mesmo tempo foi requerido a retirada de circulação dos jogos *Blood*, *Doom*, *Duke Nuken*, *Mortal Kombat*, *Postal* e *Requiem*. É importante destacar que nesse momento o Brasil não contava com um sistema de classificação indicativa.

Julgada procedente a ação, a magistrada julgou o caso sob o seguinte argumento;

É fato notório que os jogos de computadores e videogames 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”. (Ação civil pública de nº 1999.38.00.037967-8).

A Magistrada destacou também o emblemático caso de 03.11.99 no Shopping Morumbi em São Paulo, onde Mateus Meira disparou contra diversas pessoas no cinema, fato que foi intensamente divulgado pela imprensa e novamente acusando os games especificamente o jogo DUKE NUKEN pelo comportamento de Mateus.

A fundamentação jurídica da sentença foi pautada no Código de defesa do consumidor e no Estatuto da Criança e do Adolescente;

[...] Sob a ótica das relações do consumo, os jogos virtuais aludidos na inicial são impróprios ao consumo, eis que na medida em que são nocivos à saúde de seus consumidores, contrariam, além do Estatuto da Criança e do Adolescente, o Código de 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. (Ação civil pública de nº 1999.38.00.037967-8).”

O Tribunal Regional Federal da 1ª Região confirmou a sentença, determinando, que os jogos deveriam trazer afixados em suas embalagens a síntese do seu conteúdo e a classificação etária a que se destinam, bem como que os jogos apreendidos deveriam ser inutilizados.

Ação civil pública de nº 2002.38.00.046529-6 e a Ação civil pública de nº 2006.38.00.014197-6, novamente acenderam a questão de jogos prejudiciais à formação das crianças e adolescentes. Os “vilões” agora eram os jogos *Counterstrike* e *Everquest* na primeira ação e *The Crims* na segunda. Destaque para a questão do jogo *Counterstrike* que foi envolvido em polêmicas com cenários modificados onde era retratado o confronto entre facções do Rio de Janeiro e a Polícia;

[...] 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. (Ação civil pública de nº 2002.38.00.046529-6).

Os efeitos da sentença da ação civil pública de nº 2002.38.00.046529-6 estão atualmente suspensos devido ao acórdão proferido em medida cautelar, (Tribunal Regional Federal da 1ª Região, acórdão em medida cautelar inominada de nº 2008.01.00.010959-9, Relator convocado Juiz Rodrigo Navarro de Oliveira, publicado em 29 de junho de 2009).

O último caso de proibição foi novamente um jogo da empresa Rockstar. *Bully* é um jogo que apresenta semelhanças com *Grand Theft Auto*, mas no lugar de um criminoso, é retrada a rotina violenta do jovem Jimmy Hopkins em internato norte-americano. A decisão foi tomada pelo juiz Flávio Mendes Rabelo, da 16ª Vara Cível de Porto Alegre, após representação da Promotoria da Infância e da Juventude do MP do Rio Grande do Sul junto ao Cidecon (Centro Integrado de Apoio Operacional e Promotoria de Justiça Especializada de Defesa do Consumidor). A promotoria se baseou num laudo da Sociedade de Psicologia do Estado. De acordo com o laudo, o game teria efeito nocivo tanto para adolescentes quanto para adultos.

3.3. Projeto de lei do senado nº 170, de 2006.

O Poder Legislativo, pela sua essência cria normas dotadas de abstração e generalidade, assim uma norma com essas características afetariam todos os jogos indistintamente, ameaçando a liberdade de expressão nesse setor. Até o momento nenhum projeto de lei com o objetivo de restringir o comércio de jogos eletrônicos, sob o enfoque da violência foi aprovado, mas no histórico do Legislativo há 12 projetos de leis oriundos da Câmara dos Deputados e um projeto de lei de iniciativa do Senado Federal (Projeto de Lei Nº 170, de 2006).

Resumidamente, os mais importantes projetos oriundos da Câmara dos Deputados são:

PL 1654/1996 – Proíbe a fabricação, importação e comercialização de jogos eletrônicos e programas de computador de conteúdo obsceno ou violento.

PL 3611/2000 – Proíbe a venda e o aluguel de fitas de vídeo-game de conteúdo violento a menores de 21 anos.

PL 2566/2000 – Estabelece penalidade a quem permitir o acesso de adolescente menor de 16 anos a jogos eletrônicos que incentivem a violência.

PL 4932/2005 – Proíbe a frequência e o manuseio nos estabelecimentos comerciais e clubes de lazer, por crianças e adolescentes, de programas informatizados de jogos de quaisquer espécies que induzam ou estimulem a violência.

PL 5712/2005 – Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências.

PL 6868/2006 – Obriga os estabelecimentos que exploram jogos eletrônicos com temas de violência ou atentatórios à moral a destinarem área restrita para esse fim. Adicionalmente, proíbe a venda desses jogos às crianças e adolescentes.

PL 7319/2010 – Disciplina a organização e funcionamento de estabelecimento comercial, quanto à proibição de locação e venda de videogames que contenham cenas de violência.

Alem dos Projetos citados, o de maior preocupação para a indústria dos jogos eletrônicos foi o projeto, N° 170, de 2006 do Senado Federal, de autoria do Senador Valdir Raupp. Seu intuito é alterar o art. 20 da Lei nº 7.716/89 (popularmente conhecida como Lei do Racismo) para incluir, entre os crimes nela previstos, o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos.

Segue a redação original do Projeto nº 170, de 2006 do Senado Federal:

Art. 20.

§ 2º Fabricar, importar, distribuir, ter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes ou às tradições dos povos, bem como a seus cultos, credos, religiões ou símbolos.

Pena reclusão de um a três anos e multa.

§ 3º Se qualquer dos crimes previstos no *caput* for cometido por intermédio dos meios de comunicação social ou publicação de qualquer natureza:

Pena reclusão de dois a cinco

§ 4º No caso do § 3º:

I o juiz poderá determinar, ouvido o Ministério Público ou a pedido deste, ainda antes do inquérito policial, sob pena de desobediência:

a) o recolhimento imediato ou a busca e apreensão dos exemplares do material respectivo;

b) a cessação das respectivas transmissões radiofônicas ou televisivas.

II constituirá efeito da condenação, após o trânsito em julgado da sentença, a destruição do material apreendido. (NR).

A justificação para essa alteração do art. 20 da Lei nº 7.716/89 (Lei do Racismo), nas palavras do Senador VALDIR RAUPP, "... busca-se proteger o princípio da igualdade para muitos o maior dos princípios constitucionais com a caracterização dessas condutas discriminatórias como crime, mediante a previsão em lei." Ainda acrescenta "Tal proibição decorre do fato de os citados jogos de videogame, objeto dessas operações, veicular ideias e mensagens preconceituosas, portanto incompatíveis com a ordem constitucional e jurídica brasileira (Projeto de lei nº 170, de 2006)".

O então projeto de Lei foi analisado na Comissão de Constituição e Justiça e através do Requerimento nº 99, de 2012, do próprio Senador Valdir Raupp, solicitando, com fundamento no art. 256 do Regimento Interno do Senado Federal, a retirada, em caráter definitivo, da presente matéria. A matéria foi definitivamente ao Arquivo no dia 29/03/2012.

A tramitação desse projeto gerou discussões a cerca da temática dos jogos eletrônicos, é uma nova tecnologia (relativamente nova) e o Poder Legislativo, assim como os demais poderes ainda demonstram despreparo na sua análise. Mas alguns pontos no decorrer da tramitação do Projeto nº 170 de 2006, foram abordados, representando importante avanço na evolução do papel desempenhado pelos jogos eletrônicos na sociedade incluindo a melhor terminologia a ser adotada.

No parecer de 2011 do Relator Senador VITAL DO RÊGO, favorável á aprovação do projeto, destaca-se alguns argumentos, dentre eles:

Nos últimos tempos, os jogos eletrônicos têm se popularizado junto à sociedade e seus elementos que simulam lutas e combates têm posto em dúvida o suposto caráter simbólico da sua violência. Em muitos jogos, o herói é compreendido como aquele que é capaz de vencer o mal por intermédio do bem, tornando-se reconhecido, valorizado e respeitado.

Ainda, com fundamento no CF, no art. 5º, XLI, o relator destaca: "[...] Concordamos que a liberdade de expressão dos jogos eletrônicos

não pode ser desorganizada, prevalecendo-se da violência ou do desrespeito à imagem e honra das pessoas e aos cultos e suas liturgias”.

A terminologia adotada foi debatida em ementas ao projeto, sob a seguinte justificativa:

[...] Não obstante, sugerimos substituir a expressão ‘videogames’ por “jogos eletrônicos”, expressão da língua portuguesa, mais adequada à legislação brasileira. Desse modo, apresentamos subemenda à Emenda nº 1 da CE, a fim de proceder à adequação do texto. Além disso, preferimos a forma singular (“jogo eletrônico”), para que a conduta relacionada a um único jogo também possa ser enquadrada na tipificação proposta. Dessa maneira, a Emenda nº 2-CE – que se limita a substituir “jogos de videogames” por “jogos eletrônicos” na redação sugerida pelo PLS ao § 2º do art. 20 da Lei nº 7.716, de 1989 – resta prejudicada com a aprovação da subemenda à Emenda nº 1-CE. Pela mesma razão, a mencionada Emenda nº 3 da CE é pertinente ao proceder à substituição, na ementa, de “videogames” por ‘jogos eletrônicos’.

O Projeto de lei foi arquivado a requerimento (Nº 99, DE 2012) do próprio senador Valdir Raupp, em acertada conclusão, pelos motivos a seguir expostos:

(...) após um estudo mais aprofundado dos termos da proposição, e até mesmo sob o instrumento normativo a ser alterado, verificou-se que o alcance pretendido no projeto acabou sendo dissociado de sua finalidade, adquirindo uma abrangência muito maior, o que praticamente poderia inviabilizar a comercialização de diversos tipos de jogos eletrônicos, que não fossem tão somente aqueles de se evitar a violência, o preconceito e o malferimento aos bons costumes. Com isso, o projeto, reflexa e indiretamente, poderia ferir direitos fundamentais, notadamente como a liberdade de expressão, a livre iniciativa e o livre exercício da atividade econômica, e até mesmo podendo ensejar a censura, cujo fim representa uma das maiores conquistas do Estado Democrático de Direito.

O Projeto de lei 170 de 2006 foi um importante marco no desenvolvimento de um limite para a produção e comercialização dos jogos eletrônicos, mesmo partindo de premissas equivocadas, as discussões produzidas foram relevantes ao ponto de seu próprio defensor admitir que a forma utilizada para limitar esse setor poderia ferir princípios de grande importância para o Estado Democrático de Direito, constituindo uma nova forma de censura, tão repelida pelo atual ordenamento Jurídico.

4. A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

A Classificação indicativa é um conjunto de informações sobre o conteúdo de obras audiovisuais e diversões públicas quanto à adequação de horário, local e faixa etária. Essa atividade é exercida pelo Poder Executivo através do Ministério da Justiça e encontra fundamento na Constituição Federal, artigos 21, inciso XVI, e 220, §, 3º, inciso I. A Classificação Indicativa advém da proteção desempenhada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, especificamente no art. 74 da Lei 8069\1990 (BRASIL, 1990). O Objetivo principal dessa classificação é orientar os pais ou responsáveis quanto à adequação do conteúdo das obras à idade das crianças e adolescentes.

A Classificação indicativa, especificamente para jogos eletrônicos é regulamentada pela portaria nº 1.100, de 14 de Julho de 2006 (BRASIL, 2006), editada pelo Ministério da Justiça. São valores presentes nessa portaria:

- 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.

O art. 14 utiliza alguns critérios tais como violência e sexo para inserir os jogos nas seguintes categorias:

- I - especialmente recomendada para crianças e adolescentes;
(essa categoria não é mais utilizada)
- 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;

VII - não recomendada para menores de 18 (dezoito) anos.

Importante destacar que o papel exercido pela classificação indicativa é meramente informativo, o poder de decisão compete aos pais, essa interpretação é extraída do artigo 18 da portaria mencionada. O artigo 12 afirma que essa classificação “(...) 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 (BRASIL, 1988) e da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (BRASIL, 1990)”.

4.1. O poder dos pais na fiscalização

O Estado deve respeitar o poder familiar, principalmente quando o aspecto é a educação dos filhos, mas pelas decisões mencionadas e pelos constantes projetos de lei, o Estado tem se mostrado paternalista e desrespeitando o artigo 1634, inciso I, do Código Civil (BRASIL, 2002). Assim compete aos pais dirigir a criação e educação de seus filhos menores. Os genitores têm o direito de educar seus filhos segundo os preceitos morais, religiosos, científicos e sociais que considerem adequados. Os pais ou responsáveis estão mais próximos possibilitando uma análise melhor da adequação de determinado conteúdo, além de conhecer o grau de amadurecimento de seus filhos. Não há um padrão que possa ser estabelecido, pode haver casos em que o critério de sexualidade não é considerado tão relevante para uma família enquanto que para outra, seus preceitos religiosos não permitem a exposição a esse conteúdo, ou que a violência contida em determinado jogo não seja ofensiva, mas que para determinada família, possa atingir seus valores culturais.

Ao Estado cabe o papel de fornecer os meios adequados para informar aos pais o conteúdo presente nos jogos eletrônicos bem como sua adequação às diversas faixas etárias, mas a proibição como meio eficaz na proteção de criança e adultos não encontra amparo legal. Produtos nocivos à saúde como bebidas alcoólicas e cigarro não são proibidos, mas não podem ser comercializadas para menores, devendo essa interpretação ser estendida a jogos adultos. O Estado deve respeitar;

As responsabilidades, os direitos e os deveres dos pais ou, onde for o caso, dos membros da família ampliada ou da comunidade, conforme determinem os costumes locais, dos tutores ou de outras pessoas legalmente responsáveis, de proporcionar à criança instrução e orientação adequadas e acordes com a evolução de sua capacidade no exercício dos direitos reconhecidos na presente Convenção.

Conforme orientação elencadas pela Convenção da ONU sobre os Direitos das Crianças, tratado esse que foi promulgado no Brasil em 21 de novembro de 1990.

4.2. A “ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD”

O sistema brasileiro de classificação indicativa é realizado pelo Estado, não é essa a realidade compartilhada pelos EUA e pela Europa. Nos EUA a classificação é realizada pela ESRB (ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD), um órgão de autorregulamentação de iniciativa privada e de adesão voluntária pelas produtoras de jogos – ainda que, na prática, a vasta maioria adote o sistema. Foi fundada em 1994, com sede em Nova York, além de classificar esse órgão também impõe regras para publicidade e privacidade online no mercado dos jogos eletrônicos. A classificação tem duas partes: *símbolos classificatórios* e *descritores de conteúdo*. Os símbolos classificatórios são encontrados no lado da frente da caixa, no lado inferior esquerdo ou direito. Eles sugerem para que grupo de idade o jogo melhor se enquadra. Os descritores de conteúdo são encontrados na parte de trás da caixa, na parte inferior esquerda ou direita. Eles descrevem elementos particulares do conteúdo que podem chamar atenção ou preocupar. (ESA-ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2011)

A classificação é realizada da seguinte forma, o publicador do jogo manda para o ESRB vídeos dos conteúdos mais extremos do jogo. O publicador também preenche um detalhado questionário descrevendo o conteúdo do jogo. Três classificadores treinados, trabalhando independentemente, assistem os vídeos e recomendam uma classificação. Se todos os classificadores concordarem na sua classificação, descritores de conteúdo são adicionados e o ESRB notifica o publicador de sua decisão.

Quando o jogo está pronto para o lançamento, o publicador manda cópias da versão final do jogo para o ESRB. A embalagem do jogo é revisada e especialistas

da ESRB jogam o jogo para conferir se o conteúdo final corresponde ao fornecido anteriormente para a análise. É importante destacar que as identidades dos classificadores do ESRB são mantidas em sigilo. Os classificadores não têm ligações à indústria de jogos de computador ou videogame.

Os critérios para a classificação são mais detalhados se comparados com a classificação realizada no Brasil, os descritores de conteúdo aparecem na parte de trás da caixa do jogo e também em anúncios impressos e sites/sítos dos jogos. O ESRB tem mais de vinte descritores de conteúdo, como *Referência a Álcool*, *Violência* e *Nudez*. A eficiência dessa classificação é superior, se comparada com a brasileira, devido à especialidade com que é tratada a questão dos jogos eletrônicos, como será analisado no próximo tópico.

A Europa criou o seu sistema unificado de classificação indicativa – o PEGI (Pan-European Game Information) – que foi lançado na primavera de 2003 e substituiu uma série de sistemas de classificação nacionais, sendo hoje adotado em 30 países europeus. Assim como o americano, trata-se de um sistema voluntário, mas que encontra adesão pela grande maioria das produtoras de jogos.

4. 3. A necessidade de uma classificação específica

A Classificação Indicativa realizada pelo Ministério da Justiça contempla filmes, jogos eletrônicos e programas de televisão. Os jogos eletrônicos conforme demonstrado nesse estudo, são uma mídia que difere em vários pontos dos filmes e programas de televisão, o elemento marcante da simulação altera o padrão de comportamento do usuário de passivo para ativo, assim é natural que ela exerça uma influência diferente das outras mídias citadas.

Uma classificação indicativa de jogos eletrônicos deve ser realizada por pessoas especializadas, que conheçam as características dessa mídia e seu impacto em determinadas faixas etárias. Embora as pesquisas realizadas sobre o efeito psicológico dos games ainda sejam inconclusivas, uma classificação é necessária para fornecer aos pais ferramentas adequadas na escolha dos produtos fornecidos aos seus filhos. Essa classificação só será eficaz se realizada contemplando as diferenças dos jogos eletrônicos com outras mídias, assim a forma como é realizada pelo Estado brasileiro utilizando os mesmos critérios é falha. Conforme apresentado, o sistema de classificação dos EUA, realizado por um órgão

privado, fugindo do paternalismo do Estado, e especializado em jogos eletrônicos, tem apresentado maior eficácia em apresentar aos pais o conteúdo dos jogos passados pelo seu crivo. O Brasil possui uma produção de jogos ínfima, estando esta concentrada no Japão e EUA. Dai tem-se uma pequena dificuldade à classificação indicativa brasileira, a qual muitas vezes deve ter em conta as divergências culturais do Brasil com os países produtores dos games. Desse modo a adaptação realizada no Brasil deve ser mais minuciosa, ao contrario do que ocorre, é mais fácil para um pai dos EUA, entender o conteúdo de determinado jogo, a exemplo do *Call of Duty*, distribuído pela empresa americana Activision, contém em alguns jogos da franquia representações da “guerra contra o terrorismo”, traços presentes naquele país, mas que possuem impacto diferente no Brasil, país que não está envolvido nesses conflitos. A violência aceitável pode variar, como outros aspectos presentes nos jogos eletrônicos, há casos que a temática pode ser mais importante como critério para elevar a faixa etária do que a própria violência, fatores como a premiação de ações moralmente repreendidas como ocorre no jogo *Grand Theft Auto*, polêmico *game* da empresa Rockstar, que conforme analisado anteriormente possuem missões que no “mundo real” seriam consideradas crimes. Mas comparando os jogos *Call of Duty* e *Grand Theft Auto* ambos de classificação para maiores de 18 anos, é possível verificar uma diferença básica, enquanto no primeiro a violência é “justificada” pelo personagem na franquia ser um soldado, em meio a uma guerra, no segundo as ações na maior parte dos jogos tem fins econômicos ou outros fins dignos de reprovação moral. Os pais ao analisarem qual jogo é reprovável precisam encontrar a maior informação possível, o que não ocorre pela classificação realizada no Brasil, há diversos jogos de temática e estilos diferentes, uns de fantasia e outros de simulação da realidade que encontra restrição etária de 18 anos, mas que estão fundamentados generalizadamente em “violência extrema”.

Lynn Alves, Professora do Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia e da Fundação Visconde de Cairu – Centro de Pesquisa e Pós-graduação, em estudo presente no livro “Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas”, publicado pelo Ministério da Justiça, demonstrado que essa preocupação com as deficiências das classificações estão presente no próprio órgão. Esse estudo demonstra a importância de alguém que conheça os jogos

eletrônicos na realização da classificação indicativa, afirmando que “esse alguém” não deve ser um “estrangeiro” nesse universo;

(...) Para garantir a eficácia do processo de classificação indicativa dos games, talvez o perfil do analista dessa mídia, exija um jogador, alguém que não seja “estrangeiro” nesse universo e não se deixe levar por leituras reducionistas e maniqueísta dos jogos eletrônicos, atentando também para o potencial oferecido por estes elementos. O ideal seria que pudessem também ampliar as possibilidades de análise, avaliando o conteúdo e selecionando aqueles que mais se adéquam a cada fase de desenvolvimento, indicando o potencial do jogo no que se refere aos aspectos sociais, cognitivos e afetivos. (CHAGAS, 2006)

A importância das informações corretas e detalhadas para garantir aos pais a melhor escolha dos *games* destinados aos seus filhos também é apontado pela autora;

Munidos de informações e análises das diferentes mídias, os pais, professores e a comunidade em geral, terão subsídios para compra dos jogos eletrônicos ou mesmo identificar a classificação dos que estão disponíveis na web e nas *Lan Houses*. Podendo monitorar a interação das crianças e adolescentes com os jogos eletrônicos. É fundamental que os pais interajam de forma direta ou indireta com os jogos escolhidos pelos seus filhos, identificando os seus interesses, desejos, valores etc, que emergem nessa interação, já que cada sujeito é único e cada família estabelece parâmetros diferenciados do que é bom ou ruim, evitando generalizações nas escolhas. Assim, a classificação indicativa é apenas um instrumento, mas o mais importante é a mediação familiar. (CHAGAS, 2006)

5. CONCLUSÃO

Os jogos estão presentes na vida de muitas pessoas pelo mundo, inclusive no Brasil, com um mercado em expansão, acredita-se que em 2013 o número de jogadores casuais aumentará sustendo tanto a diversão, quanto a sobrevivência de muitas pessoas. Não há dúvidas que os jogos eletrônicos são uma expressão artística, conceituando uma obra de arte como a “expressão de um ideal de beleza nas obras humanas”, a uma lista de jogos com os quais, além do entretenimento, proporciona ao jogador embarcar em histórias carregadas de emoções. O diferencial, conforme estudado é a interação, não é possível ter o grau de imersão, tanto em filmes quanto em livros.

Outro ponto importante dos jogos eletrônicos está relacionado ao desenvolvimento da memória e atenção. Diversos estudos foram realizados apontando os benefícios dos jogos eletrônicos, dentre eles é comprovado que ao jogar diversos campos do cérebro são ativados. Isso acontece, porque muitos acontecimentos são simultâneos e a pessoa se obriga a prestar atenção nos sons, na visão e, claro, no movimento dos dedos. Outro benefício é o tratamento da ambliopia, ou seja, um olho enxerga melhor que o outro em razão da má utilização do mais fraco, tendo como tratamento a utilização de tapa-olho. A razão é simples: em um jogo deste tipo, o player tem que ficar atento a tudo que ocorre em cena, logo, naturalmente, os olhos ficam em estado de alerta e a mente obriga o mais fraco a observar a tela. Um estudo mostrou que pessoas com esta doença que jogam games de guerra por 1 hora têm os mesmos benefícios do tratamento convencional. Além dos já citados, os jogos eletrônicos também proporcionam a melhora da coordenação motora, jogos de tiro são um bom exemplo disso. O jogador deve se locomover e ficar atento a sua frente, ao seu lado e às suas costas, além de estar sempre pronto para atirar e recarregar a munição, utilizando vários dedos simultaneamente.

Apesar de inúmeros benefícios e da inegável relevância econômica e artística, desde seu surgimento há mais de vinte anos, os jogos eletrônicos são objeto de debate sobre a sua influência no comportamento dos jogadores. Diversos estudos surgiram nas últimas décadas para mostrar os benefícios e desvantagens que esses aparelhos podem exercer na vida dos usuários, não constando qualquer

ligação entre os jogos eletrônicos e o comportamento violento. Mesmo assim, a sociedade impulsionada pelas “mídias informativas”, continua acusando os jogos eletrônicos por tragédias ocorridas. A última acusação e de grande impacto foi o caso do menino Marcelo Pesseghini em São Paulo. Cinco pessoas são achadas mortas na casa de dois policiais militares. Entre elas, um menino de 13 anos.

Descartada pela polícia a hipótese de execução ou assalto o menino de 13 anos passou a ser o suspeito de matar os pais, a avó e a tia e depois se matar. Sem uma aparente motivação diversas hipóteses começam a surgir. Entre elas a de que o menino teria sido motivado pelo jogo *Assassin's Creed* da empresa Ubisoft, do qual era fã. Uma acusação prematura e imprudente, a série de jogos *Assassin's Creed* apresenta um dos melhores enredos já criados, É verdade que o jogo como *Assassin's Creed* possui uma classificação etária mínima de 16 anos, alguns da franquia classificação 18 anos. Mas *Assassin's Creed* vai além de violência, ensina história real enquanto diverte. Passando de Jerusalém na Idade Média à Itália no Renascimento, o jogo mistura fatos reais e fictícios, porém mantendo os fatos gerais da história como eles realmente ocorreram. Uma aula de história. E ainda há toda uma trama envolvendo templários, deuses, iluminismo, guerras, política e outras coisas. É importante lembrar que a serie de jogos da Ubisoft geraram livros, dado ao riquíssimo enredo.

Assim como o Massacre de Columbine, que rapidamente foi ligado ao jogo Doom, essas premissas equivocadas prejudicam o mercado de jogos eletrônicos. No Brasil há inúmeros casos de jogos proibidos, seja pelo executivo ou judiciário, assim como vários projetos de lei que mesmo não aprovados representam tentativas imprudentes de limitar a expressão artística na produção dos jogos eletrônicos. Em conjunto com a falta de incentivos, que julga essa forma de expressão como não artística, o Estado ainda o prejudica com essas proibições, sendo um dos motivos para a pífia participação na produção de jogos eletrônicos frente o cenário mundial.

O Estado deve garantir a proteção de crianças e adolescentes, conforme preceitua a constituição federal, mas a liberdade de expressão artística também uma garantia a ser respeitada. O histórico do problema demonstra que a melhor forma de proteção à exposição de conteúdo inadequado é a classificação indicativa. Mas conforme analisado nesse estudo, a classificação etária realizada pelo Brasil é insuficiente e misturada com outras mídias que possuem função diversa. Por fim é

importante lembrar que o Estado tem seu papel nesse cenário, mas sua função se resume a munir os pais ou responsáveis de informações para a escolha do produto oferecido aos seus filhos.

REFERÊNCIAS:

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes dos Videogames: Conceitos e Técnicas*, 2006, disponível em:
http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf.
Acesso em: 09 de jun. 2014.

BRASIL, BNDES – FUSP 12.2.0431.1. Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. Disponível em:
http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conheciment o/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf.
Acesso em: 10 de jun. de 2014.

BRASIL, Projeto de lei nº 1654/96, de autoria do dept. federal Geraldo Simões, apresentado em 04 de out. de 2000.

BRASIL, Projeto de lei nº 1654/96, de autoria do dept. federal Herculano Anghinetti, apresentado em 19 de mar. de 1996.

BRASIL, Projeto de lei nº 2.566/00, de autoria do dept. federal Nilson Mourão, apresentado em 14 de mar. de 2000.

BRASIL, Projeto de lei nº 4932/05, de autoria do dept. federal Carlos Nader, apresentado em 21 de mar. de 2005.

BRASIL, Projeto de lei nº 5712/05, de autoria do dept. federal Gilberto Nascimento, apresentado em 09 de ago. de 2005

BRASIL, Projeto de lei nº 6868/06, de autoria da dept. federal Laura Carneiro, apresentado em 05 de abr. de 2006

BRASIL, Projeto de lei nº 170/06, de autoria do senador Valdir Raupp, apresentado em 30 de mai. de 2006.

BRASIL, Projeto de lei nº 7319/2010, de autoria da dept. federal Sueli Vidigal, apresentado em 12 de mai. de 2010.

BRASIL, Superior Tribunal de Justiça, acórdão em recurso especial de nº 636021/RJ, Terceira Turma, Rel. Ministra Nancy Andrighi. publicado em 06 de mar. de 2009.

BRASIL, Superior Tribunal de Justiça, acórdão em recurso especial de nº 861517/MG, Segunda Turma, Rel. Ministro Mauro Campbell Marques, publicado em 11 de mar. de 2009.

BRASIL, Superior Tribunal de Justiça, acórdão em recurso especial de nº 1072035/RJ, Terceira Turma, Rel. Ministra Nancy Andrighi. publicado em 04 de ago. de 2009.

BRASIL, Tribunal Regional Federal da 1ª Região, acórdão em medida cautelar inominada de nº 2008.01.00.010959-9, Relator convocado Juiz Rodrigo Navarro de Oliveira, publicado em 29 de jun. de 2009.

BRASIL, Tribunal Regional Federal da 1ª Região, acórdão em mandado de segurança de nº 1999.34.00.006327-6/DF, Relator Des. João Batista Moreira, publicado em 01 de mar. de 2007.

BRASIL, Tribunal Regional Federal da 1ª Região, acórdão de nº 2003.30.00.002600-0, Relatora Desembargadora Selenia Maria de Almeida, publicado em 30 de jul. de 2010.

BRASIL, Tribunal Regional Federal da 1ª Região, acórdão de nº 1999.38.00.037967-8/MG, Relator Des. João Batista Moreira, publicado em 29 de out. de 2009.

CARLSSON, Ulla et al. *A Criança e a Violência na Mídia*. Brasília: UNESCO Brasil, 1999. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001308/130873por.pdf>. Acesso em: 09 de jun. 2014.

CHAGAS, Claudia Maria de Freitas, José Eduardo Elias Romão e Sayonara Leal (org). *Classificação indicativa no Brasil: desafios e perspectivas*. Ministerio da Justiça. Brasília. 2006. Disponível em: <http://www.andi.org.br/politicas-de-comunicacao/documento/classificacao-indicativa-no-brasil-desafios-e-perspectivas>. Acesso em: 7 de jul. 2014.

ESA-ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *Essential facts about the computer and video game industry*. Disponível em http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF. Acesso em: 17 de jun. 2014.

IBOPE, *Conheça as principais características de quem joga videogame no Brasil*, 2012, Disponível em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/paginas/conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-brasil.aspx>. Acesso em: 11 de jun.2014.

LIMA, Maurício; ZAKABI, Rosana. *O horror fora da tela*. Disponível em: http://veja.abril.com.br/101199/p_038.html. Acesso em: 10 de jun. 2014

LOPES, Gilliard: *Jogos eletrônicos conceitos gerais*, disponível em: http://www-usr.inf.ufsm.br/~pozzier/disciplinas/cga_8_classificacao_jogos.pdf Acesso em: 11 de jun. 2014.

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. Acesso em: 10 de jun. 2014

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: 10 de jun. 2014.

ROCHOLLI , Livia, *37 é a média de idade dos jogadores*, GameWord, 2011, Disponível em: <http://gameworld.com.br/4473-37-e-a-media-de-idade-dos-jogadores>. Acesso em: 12 de jun. 2014.

THOMSEN, Michael. *Games with the Power to Offend: Surviving and Stoking Controversy*. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/6035/games_with_the_power_to_offend_.php. Acesso em: 09 de jun. 2014.

UOL – JOGOS. *A História do Videogame*. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em: 10 de jun. 2014

UOL NOTÍCIAS. *Noruega proíbe jogos violentos após ataques; relembre casos semelhantes envolvendo games e violência*, São Paulo, 2011, Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/internacional/ultimas-noticias/2011/08/06/relembre-quais-games-foram-relacionados-a-ataques-e-que-foram-proibidos-por-estimulares-a-violencia.htm>. Acesso em: 11 de jun. 2014.

UOL NOTÍCIAS. *Polícia investiga se filho de 13 anos matou casal de PMs e se suicidou em SP, diz comandante*. São Paulo. 2013. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/08/06/filho-pode-ter-participado-da-morte-de-familia-de-pms-diz-radio.htm> . Acesso em: 11 de jun. 2014.

VAGRANTBARD.COM. *Grand Theft Auto e a Contemporaneidade*. Disponível em: <http://vagrantbard.com/2010/08/16/grand-theft-auto-e-a-contemporaneidade>. Acesso em: 10 de jun. 2014.

ZEROZEN, *Games & Violência*. Disponível em: <http://www.zerozen.com.br/games/games&violencia.htm>. Acesso em: 11 de jun. 2014.

WIKIPEDIA. *History of video games*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games. Acesso em: 17 de jun. 2014.

WIKIPÉDIA. *História dos jogos eletrônicos*. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos Acesso em: 10 de jun. 2014.

WIKIPEDIA. *List of banned videogames*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_banned_video_games. Acessado em: 10 de jun. 2014.