

# Games e Liberdade de Expressão

Arthur Protasio

Centro de Tecnologia e Sociedade, FGV Direito Rio, Brasil

## Abstract

Games represent a growing medium, culture, and artistic expression of many who are part of a digital generation. Through the content and mechanics of games, players become engaged in varied narratives. However, these experiences provided by games and their themes, are mistaken by layman and non specialized media as having a negative effect on society. The result, despite the existence of game ratings according to age, leads many times to the unnecessary prohibition or regulation of the games themselves. This, in turn, reveals how the ratings themselves are misused and how much the same would benefit from the argument that the game medium deserves the freedom of speech as any other. The role of freedom of speech is crucial in the development of art and this work advocates that content should be rated according to appropriated age, therefore culture and art should be available to everyone.

## Resumo

Os jogos eletrônicos representam uma crescente mídia, cultura e forma de expressão artística de muitos que compõem uma geração digital. Por meio do conteúdo e mecânica de jogo, os jogadores tornam-se engajados em diversas narrativas. No entanto, estas experiências fornecidas pelos jogos e os seus temas são equivocadamente compreendidas pela mídia não especializada como tendo um efeito negativo sobre a sociedade. O resultado, apesar da existência de classificações indicativas conforme faixa etária, leva muitas vezes à proibição desnecessária ou regulamentação dos próprios jogos. Este cenário revela como as classificações não são devidamente aplicadas e como as mesmas se beneficiariam através do argumento de que o jogo eletrônico merece a liberdade de expressão como qualquer outra mídia. O papel da liberdade de expressão é fundamental para o desenvolvimento da arte e este trabalho defende que o conteúdo deve ser classificado de acordo com a idade apropriada, pois a cultura e a arte devem estar disponíveis para todos.

**Palavras Chave:** games, liberdade de expressão, arte, cultura, classificação indicativa

**Contatos do Autor:**

arthur.protasio@gmail.com; www.vagrantbard.com

## 1. Introdução

O cenário atual no qual os jogos eletrônicos estão inseridos em escala mundial é peculiar. Ao passo que os mesmos estão presentes desde o fim da década de 1950<sup>1</sup>, esta mídia ainda é considerada nova. Contudo, em função de um grande crescimento nas últimas décadas a definição e finalidade dos jogos eletrônicos em meio à sociedade têm sido drasticamente alteradas. Não mais o público de jogadores está restrito a crianças e jovens. No mundo inteiro pessoas estão envolvidas com uma experiência jogável, seja em um nível de engajamento maior durante horas diárias, como fazem os denominados jogadores *harcore*<sup>2</sup> ou menor por meio de minutos gastos ao longo de uma semana, conforme o público *casual*<sup>3</sup>.

A evolução da indústria dos jogos eletrônicos não só expandiu seu público como também seu conteúdo. Evidencia-se, portanto, uma alteração significativa na essência dos jogos eletrônicos. Os *games* podem se apresentar como experiências semelhantes à cinematográfica, tal qual costumam fazer os lançamentos comerciais, ou romper padrões e propor novas temáticas e narrativas experimentais, tal qual costumam fazer os lançamentos independentes. Identifica-se, portanto, o vasto âmbito de atuação dos jogos, tanto em relação à temática quanto à forma de interação.

A problemática que se apresenta antagônica ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos é o preconceito da própria sociedade leiga, ou seja, aquela que não partilha da mesma realidade que o público jogador. Embora os jogos eletrônicos não sejam destinados exclusivamente a crianças e possuam uma faixa etária média de jogadores de 35 anos<sup>4</sup>, permanece uma visão equivocada que assimila os mesmos a brinquedos direcionados para o público infantil. A mídia não especializada, em meio à sua preocupação com a figura da criança e do adolescente, muitas

---

<sup>1</sup> Kent, S. (2001) *The Ultimate History of Videogames*. New York: Three Rivers Press.

<sup>2</sup> Adota-se como definição do jogador *harcore*, aquele que costuma jogar durante muitas horas e regularmente investir seu tempo em jogos eletrônicos complexos que exigem maior dedicação e envolvimento.

<sup>3</sup> Adota-se como definição de jogador *casual*, aquele que não costuma investir em muitas horas de jogo e quando o faz, se envolve como jogos simples e breves, apenas como uma forma de passar tempo sem considerar o ato de jogar como a finalidade da atividade em si.

<sup>4</sup> 'ESA - Game Player Data' <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp> [acessado 27.7.2009]

vezes atribui responsabilidade aos *games* por fatos violentos sem que fique comprovado o nexo de causalidade entre os mesmos. Assim, propaga-se uma imagem negativa que não necessariamente condiz com a realidade e pode levar à proibição judicial.

Atinge-se uma questão crucial determinante para o progresso da manifestação dos jogos eletrônicos como expressão cultural e artística: a regulação de conteúdo. Aplicada sob a forma de classificação indicativa em vários países, o controle por faixa etária deveria ser visto como a melhor forma de estimular a produção de temáticas livres ao mesmo tempo em que limita o acesso às mesmas de público inapropriado. No entanto, este cenário não é o que predomina. Em função do desconhecimento e preconceito por parte da sociedade leiga, os jogos eletrônicos têm sido alvo de proibições e regulamentações exageradamente restritivas. Esta situação pode ser observada não só no Brasil, mas também em países como Alemanha e Austrália. O resultado tem gerado grande controvérsia uma vez que o acesso aos *games* é vetado por completo, incluindo o acesso a maiores de 18 anos, quando deveria ser regulado de acordo com a faixa etária.

No entanto, a proteção da criança, do adolescente e da própria sociedade inclui não só a separação de conteúdo nocivo, como o acesso à cultura e à arte. Dessa forma, é direito do indivíduo ter acesso ao conteúdo apropriado à sua faixa etária, dado que a expressão artística não se limita a temas específicos. Torna-se evidente, portanto, que cabem aos indivíduos o direito fundamental da liberdade de expressão perante esses bens culturais que representam mais que uma simples forma de entretenimento.

## **2. Arte, Cultura e a Constituição**

Por ser um termo de difícil definição, observa-se controvérsia quanto à possibilidade de definir a arte e a própria finalidade prática da definição da mesma. Scott McCloud [1993] afirma que qualquer mídia pode ser arte, pois arte é qualquer atividade humana que não surge a partir dos instintos sobrevivência e reprodução. No plano da filosofia contemporânea há dois tipos principais de definições de arte. Uma é distintamente moderna, convencionalista e focada nas características institucionais da arte, enfatizando a forma como a mesma muda ao longo do tempo e as propriedades relacionais de obras artísticas que dependem das relações com outras áreas como história da arte e gêneros da arte. A definição menos convencional se vale de um conceito mais amplo e tradicional ligado a propriedades estéticas que centra-se nas características artísticas pan-culturais e trans-históricas. Permanece assim a noção de que arte é

uma forma de expressão que adquire sentido além do método ordinário pelo qual é concretizada, como uma dança ou um filme em que transmite uma mensagem além da atividade em si.

O termo cultura, apesar de apresentar um cenário de controvérsia similar ao da arte, conta com algumas definições mais concretas. Trata-se de um padrão de atividades humanas e signos que geram um significado único para os mesmos. Não é possível identificar uma última resposta, entretanto, Geertz afirma ser um conjunto de símbolos, regras e instruções que constituem uma espécie de programa para governar o comportamento e garantir uma convivência minimamente harmônica, dentro de determinada sociedade [Laraia 2006]. Balkin [2004], por sua vez, afirma que a cultura é uma fonte do ser e que os humanos são feitos da mesma, pois é através de uma cultura democrática que cada indivíduo pode participar no processo de criação e evolução da sua significação. Por intermédio de uma permuta de convivências e expressões, cada pessoa contribui para a mistura cultural na qual está inserida, solidificando essa rede de interações. Trata-se dos comportamentos e crenças característicos de um grupo social, étnico ou etário. Nesse sentido, a cultura é compreendida seja como atributo intrínseco a um grupo de indivíduos que juntos compõem uma sociedade, seja referente aos costumes de toda uma nação ou de um nicho específico.

Independentemente de definição, conclui-se que arte e cultura possuem primordial importância, pois são cruciais para o desenvolvimento da sociedade e do indivíduo. A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 também reconheceu tal importância e inovou na positivação de vários direitos fundamentais, gerando a construção de uma teoria constitucional que privilegia o papel desempenhado por tais direitos na construção da sociedade.

A proteção da cultura e da arte é evidenciada em dispositivos legais da Constituição Federal Brasileira como os artigos 5º, inciso IX; 215; 216; 220, parágrafo 2º; e 217 que explicitam essa preocupação. O inciso IX se apresenta como um dos principais alicerces dessa proteção por garantir um dos direitos fundamentais do indivíduo e da coletividade, que é a liberdade de expressão. Seja ela em relação à atividade intelectual, artística, científica ou de comunicação, independentemente de censura ou licença. O artigo 215 determina que o Estado garantirá o pleno exercício dos direitos culturais assim como o acesso às fontes da cultura nacional apoiando as manifestações culturais. O artigo 216 identifica, em seu inciso III, as criações científicas, artísticas e tecnológicas como patrimônio cultural brasileiro. O artigo 220 corrobora a idéia proposta inicialmente pelo inciso IX de que a manifestação do pensamento, a criação, a

expressão e a informação não deverão sofrer qualquer restrição. O parágrafo 2º do mesmo artigo 220 reitera a afirmação do caput ao vedar toda e qualquer censura de natureza política, ideológica e artística. Por fim, o artigo 227 afirma que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente o acesso à cultura, dentre vários outros direitos.

Tais artigos estabelecem de maneira indubitável o valor que a cultura e a arte representam para a sociedade e para o próprio ordenamento jurídico. Não se trata de uma aplicação desmedida destes princípios, mas entende-se que em meio à ponderação dos mesmos cabe tanto ao Estado como à população atuar de maneira cooperativa. Deve-se buscar um equilíbrio que permita a regulação de conteúdo inadequado para a criança e o adolescente. Desta forma, almeja-se não inibir a manifestação da cultura e da arte como elementos de coesão social e expressão de idéias e crenças que se revelam como experiências inerentes aos indivíduos. Afinal, são questões e temas que têm sua importância reconhecida como essencial pela própria lei suprema do ordenamento jurídico nacional.

### **3. Games, Arte e Cultura**

A história dos jogos eletrônicos, apesar de recente em comparação com outras mídias, data desde o final da década de 50. Este cenário põe evidência um atraso no processo de adaptação dos jogos eletrônicos às normas jurídicas. Verifica-se que a liberdade de expressão e aplicação dos princípios constitucionais nos jogos são ainda hoje campos de estudo pouco abordados. Mais de vinte anos se passaram desde a promulgação da Constituição Federal e paralelamente ao ordenamento constitucional, os *games* evoluíram. Com esse desenvolvimento surgiram conflitos entre essas duas realidades. Como tentativas de regulação dessa dualidade, tem-se a Classificação Indicativa<sup>5</sup> e as proibições judiciais revelando que o conteúdo de muitos jogos não é direcionado a determinadas faixas etárias, especialmente ao público infantil<sup>6</sup>.

Apesar de não estarem presentes na Constituição Brasileira, os *games*, assim como outras mídias, não deixam de ser identificados como criações artísticas e tecnológicas. Atualmente o campo de atuação dos jogos é extremamente vasto e não mais permanece a idéia de que os jogos são mero entretenimento. São ferramentas que podem ser usadas para várias finalidades e ao combinarem áreas como saúde, sociabilidade, conhecimento e lógica, revelam um potencial

---

<sup>5</sup> Atividade exercida pelo Ministério da Justiça, com fundamento na Constituição Federal de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente, de informar sobre a natureza das diversões e as faixas etárias a que não se recomendem.

<sup>6</sup> 'ESA - Industry Facts' <http://www.theesa.com/facts/index.asp> [acessado 27.7.2009]

único de promover a interação como meio de engajamento. Trata-se do efetivo aproveitamento da interação como elemento diferencial desta mídia para apresentar resultados que compõe a cultura de quem os joga.

Diante desta possibilidade de aproveitamento dos jogos eletrônicos como ferramentas não exclusivas do entretenimento, várias ramificações emergiram. Os *serious games*, compreendidos amplamente como jogos que não visam o entretenimento, promovem resultados como treinamento de funcionários para realização de atividades empresariais sem necessariamente adotarem um viés puramente educacional. O melhor resultado no entanto, se revela quando o jogo eletrônico efetivamente combina elementos positivos para o jogador sem perder sua essência. Não se trata da criação de um jogo que vise exclusivamente a promoção de uma característica divergente do entretenimento. Muitas vezes os jogos almejam ambos os objetivos, pois jogos educativos têm muitas vezes corrompido sua mecânica nuclear em função da criação de um produto que não promovia a diversão. Dessa forma, permanece certo preconceito dentre os jogadores quanto a jogos exclusivamente educacionais.

Jogos de dança como Dance Dance Revolution (Konami, 1998) promovem uma relação de esforço físico com o jogador, podendo efetivamente combater o sedentarismo e unir as vantagens do exercício físico com o entretenimento. Esse lançamento, voltado inicialmente para as plataformas *arcade*, se deu em 1998 e atualmente há exemplos que melhor destacam essa relação de envolvimento físico e imersão. Tal é o caso do console Wii, lançado em 2006, que por meio da tecnologia de sensores de movimento permite recriar os movimentos feitos pelo jogador ao manipular os controles. Nesse sentido, fica evidente o quão benéfica pode ser essa nova forma de interação, pois lançamentos específicos demonstram uma preocupação maior com a questão da saúde física, como por exemplo o Wii Fit (Nintendo, 2008). Não são todos os jogos que optam por essa estratégia, mas a combinação tem demonstrado resultados extremamente populares, seja em função da finalidade de promover a saúde ou pelo método de intuitivo de promover a interação do jogador. Muitos jogos, independentemente de plataforma, têm demonstrado uma preocupação mínima com a saúde física. As versões caseiras de Dance Dance Revolution passaram a conter opções de contagem de calorias e acompanhamento de exercício para estabelecer uma vínculo mais evidente dessa combinação de entretenimento e saúde.

A busca pela saúde mental, por sua vez, é um elemento presente há ainda mais tempo nos jogos eletrônicos. Um dos melhores exemplos neste sentido é a série Brain Age (Nintendo, 2006)

presente no portátil Nintendo DS, criada a partir do livro *Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain*<sup>7</sup> da autoria de Ryuta Kawashima. Trata-se de um conceito que visa especificamente uma série de exercícios para treinar os diferentes lobos do cérebro visando aguçar o raciocínio e promover a saúde mental (incluindo auxílio na prevenção do Mal de Alzheimer). O produto não abandona a premissa da diversão e oferece uma estrutura de progressão juntamente com diferentes atividades e possibilidade de customização. Embora *Brain Age* tenha sido explícito em sua intenção, quebra-cabeças são um elemento recorrente em jogos desde os seus anos iniciais, sem necessariamente assumir papéis oficialmente benéficos. Os quebra-cabeças acabam por estimular um desenvolvimento no raciocínio do jogador, sendo promovidos de maneira contextual em meio à narrativa, como por exemplo no gênero dos jogos de aventura ou na mecânica central da experiência, como em *Tetris* (Pajitnov, 1984). O jogo criado por Alexey Pajitnov em 1984 ultrapassou essa concepção básica e hoje em dia é visto como uma das maiores influências para a indústria dos jogos eletrônicos. Elogiado pela estrutura que apresentou à época, por promover entretenimento de maneira rápida e lógica e por ser considerado uma peça-chave da cultura *gamer*. Elementos como a simples arte e a marcante trilha sonora do jogo são reprisados hoje em dia em concertos, como o *Vídeo Games Live*, e em obras visuais de fãs. Outros jogos exibem os marcos dessa influência, seja através do amplo gênero de jogos de quebra-cabeça, ou estruturas similares, tal qual é o caso de *Hexic* (Microsoft Game Studios, 2005) e inúmeros outros. Por fim, anos antes da própria série *Brain Age*, *Tetris* já trazia benefícios como a promoção de atividade cerebral mais eficiente, conforme comprovado em pesquisas científicas.<sup>8</sup> Atualmente, a tendência permanece e títulos como *Professor Layton and the Curious Village* (Level 5, 2008) comprovam que enigmas de raciocínio lógico combinados com narrativa são resultado da permeação de uma cultura “pró-atividade mental”.

Ainda em referência ao aspecto cultural dos jogos, através dos seus benefícios como ferramenta, vale destacar o conceito de “Aprendizado Tangencial” introduzido por James Portnow [2008]. Trata-se da noção de expor conhecimento ao jogador em vez de efetivamente tentar ensiná-lo. Apresentando ao jogador a oportunidade de se aprofundar nos temas aos quais já encontra-se em exposição em função da própria narrativa ou *gameplay* do jogo. Assim, cria-se uma experiência não fundamentada na educação, mas na facilitação do aprendizado, permitindo um engajamento maior com a iniciativa autodidata e sem remover o elemento de diversão inerente aos jogos. Torna-se possível definir o aprendizado tangencial como o ato de auto-educação de um jogador

---

<sup>7</sup> Kawashima, R. (2005) *Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain*. Kumon Publishing North America.

<sup>8</sup> Haier, R., Siegel B., MacLachlan A. *Regional glucose metabolic changes after learning a complex visuospatial/motor task: a positron emission tomographic study*. 29.08.1991.

que se envolve com um material, no caso um jogo eletrônico, que lhe é envolvente e ofereça um contexto de maior engajamento em relação a tópicos que sejam de interesse do próprio usuário. Geralmente as temáticas e narrativas dos jogos são as mais eficazes ferramentas de aprendizado tangencial, seja porque certo jogador optou por pesquisar as campanhas da Segunda Guerra Mundial após jogar a Medal of Honor (Electronic Arts, 1999) seja porque se interessou pela disputa das famílias romanas Julius, Scipio e Brutus em Rome Total War (Creative Assembly, 2004) ou descobriu que o termo “fallout” não é só um título, mas na realidade a dissipação de radiação residual causada por partículas que caem após uma explosão nuclear. O aprendizado tangencial tem se revelado como um método útil de aplicação de conhecimento, tradicional ou não, em função do envolvimento proporcionado pela mecânica de jogo. Trata-se de uma incorporação voluntária dos símbolos, regras e costumes oferecidos nos jogos, ou seja, uma adequação cultural sem que a questão da educação atue como um elemento de interferência.

Vale lembrar, no entanto, que o aprendizado tangencial é dependente da pró-atividade do jogador e apesar de o ensino ser mais atraente quando apresentado de forma voluntária, nem todos os usuários efetivamente vão em busca de conhecimento. Em resposta a essa situação, acadêmicos têm adotados a estratégia de abordar os jogos eletrônicos como elemento curricular e cultural. Universidades como UC Berkeley e Dickinson College utilizam jogos como Civilization IV (Firaxis, 2005), StarCraft (Blizzard Entertainment, 1998) e Silent Hill 2 (Konami, 2001) para lecionar sobre história, guerra e narrativa, respectivamente. Nesse sentido, é realizada uma análise formal dos jogos eletrônicos e aproveita-se ainda o desejo voluntário do aluno de aprender, combinando-se o potencial do envolvimento dos jogos eletrônicos com a bagagem teórica do ensino tradicional. Não se trata mais do papel do autodidata, pois há a figura do professor e do aluno, mas permanece o “aprendizado cultural”. O curso de “Narrativa e Caracterização em Jogos Eletrônicos” utilizou o jogo Okami (Capcom, 2008) como um exemplo da arte aquarela e da mitologia japonesa trazida para o meio eletrônico. Uma transmissão de dois elementos culturais para uma mídia que, como adicional, permite a interação através do ato de pintar virtualmente.

A interferência e unificação de ambas as culturas, interna e externa, não se limita a esses cenários. Os jogos massivos online, vulgo MMOs, como World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) e Guild Wars (ArenaNet, 2005) promovem o constante diálogo entre jogadores de diferentes regiões, inclusive sendo reconhecidos como uma forma de aprender



novas línguas<sup>9</sup> e históricos pessoais. Essa permuta de vivências permite não só a interseção de costumes dos próprios jogadores, como a adequação de todos para formar a sua própria dentro do jogo. Tal qual foi o caso quando uma jogadora chinesa de World of Warcraft faleceu e em sua homenagem foi organizado um funeral virtual.<sup>10</sup> No mesmo jogo também houve uma epidemia virtual que simulou os efeitos de uma gripe verdadeira e advertiu muitos a par dos riscos reais.<sup>11</sup> Atributos de cooperação em equipe também são um elemento cultural em jogos como Left 4 Dead (Valve Software, 2008), Counter-Strike (Valve Software, 2000), Battlefield 2 (Electronic Arts, 2005) e Rock Band (Harmonix, 2007). O último oferece não só uma convivência social com o restante dos integrantes da banda como também expõe todos os jogadores a inúmeras faixas musicais do gênero rock e insere o jogador em uma cultura musical com a qual não estivesse, talvez, familiarizado.

No que diz respeito aos seus atributos artísticos, os *games* têm se destacado através da narrativa. Seja ela um veículo de expressão da arte industrial, como define Ian Bogost [2006], ou resultado da criatividade dos seus próprios usuários. Propõe-se uma ramificação da arte construtivista, conforme a definição de Giulio Carlo Argan, que efetivamente utiliza a interação para constituir uma obra de arte. Respeitando os seis passos propostos por McCloud para criação de uma obra de arte, tem-se: a idéia, a forma, o idioma, a estrutura, a habilidade e a superfície. Conforme Bobany [2008] evidencia, “*Games oferecem possibilidades ilimitadas de arte, comportando roteiros e imagens com versatilidade e o potencial do cinema, da pintura e da literatura. Há ainda a vantagem de serem interativos e reativos à experiência do jogador, além de penetrarem em seu lar, onde um indivíduo está livre de críticas sociais*”. Com a atual democratização do desenvolvimento de jogos, mais um passo mencionado por Argan se concretiza, de forma que “*A única possibilidade de uma reconciliação da arte com o sistema de cultura parece ser a sua inserção no sistema da informação e da comunicação de massa*” [Bobany 2008]. Koster [2005] inclusive afirma que não há distinção entre o entretenimento e a arte. Jogos não devem ser denegridos, pois quando vistos em contexto com a realização humana e o desenvolvimento intelectual de cada indivíduo, torna-se claro que não são elementos triviais e infantis. Toda arte e

---

<sup>9</sup> Bryant, T. 'Don't Knock the Aztecs' [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_203/6097-Dont-Knock-the-Aztecs](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_203/6097-Dont-Knock-the-Aztecs) [acessado 23.7.2009]

<sup>10</sup> *Death of net game addicts alert others'* [http://news.xinhuanet.com/english/2005-11/01/content\\_3714003.htm](http://news.xinhuanet.com/english/2005-11/01/content_3714003.htm) [acessado 23.7.2009]

<sup>11</sup> 'Praga no game 'World of warcraft' dá lição sobre pandemia de gripe' <http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1100039-9666,00-PRAGA+NO+GAME+WORLD+OF+WARCRAFT+DA+LICAO+SOBRE+PANDEMIA+DE+GRIPE.html> [acessado 23.7.2009]

todo entretenimento propõe problemas para o seu público e levam a um melhor entendimento dos padrões caóticos que compõem as relações humanas.

Este trabalho não se propõe a adentrar a discussão relativa a jogos eletrônicos entre narratologistas e ludólogos [Bogost 2006]. Contudo, constata-se que *games* conseguem recriar experiências e situações humanas capazes de estabelecer um vínculo emocional com seu usuário. Não se trata da definição engessada do estudo da narrativa nas mídias ou apenas das características únicas dos jogos, mas na prática da união de ambos. Nesse sentido, identifica-se o elemento da narrativa que se apresenta como uma das melhores evidências de que a expressão artística pode ocorrer por um meio eletrônico.

Percebe-se, no entanto, que a sociedade leiga não encara os *games* como manifestação artística. Trata-se de uma mídia recente que ainda passa por um gradual processo de evolução e que, por possuir um grande vínculo comercial, apresenta produtos que possam vir a dispensar seu conteúdo intelectual em prol de algo que garanta vendas e lucro. Analogamente à indústria cinematográfica norte-americana, há os lançamentos hollywoodianos e aqueles tidos como independentes ou de nicho. Destaca-se que apesar do número de jogos independentes e artísticos estarem crescendo bastante em quantidade, não foram os mesmos que lançaram a manchete "*Hollywood teme competição dos games*"<sup>12</sup> e o recorde de produto de entretenimento com lançamento de maior sucesso da história<sup>13</sup>. Assim, a idéia de jogo eletrônico concebida pela sociedade não é a mesma de um profissional ou jogadores do ramo. John Lanchester<sup>14</sup> afirma que os jogos eletrônicos possuem potencial para se transformarem em uma forma de arte completamente diferente, mas até o momento ainda prevê uma produção como resultado de uma rivalidade entre os desenvolvedores artistas e os investidores que visam apenas o lucro. Nesse sentido, primeiramente será feita uma análise da narrativa nos jogos que são considerados "arte industrial".

Dentre estes lançamentos comerciais de orçamentos de grande porte há obras narrativas de grande valor. O primeiro destes exemplos notáveis é Portal (Valve Software, 2007), o qual revela que a arte pode se manifestar através de expressões e diálogos e ainda gerar, a partir de sua originalidade, uma cultura de nicho. Além de ter sido parabenizado pela sua escrita o jogo

---

<sup>12</sup> "*Hollywood teme competição dos games*" [http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id\\_conteudo=13636](http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=13636) [acessado 26.4.2009]

<sup>13</sup> Mesquita, G. (2008) *Guinness World Records 2009*. São Paulo: Ediouro.

<sup>14</sup> Lanchester, J. '*Is it Art?*' [http://www.lrb.co.uk/v31/n01/lanc01\\_.html](http://www.lrb.co.uk/v31/n01/lanc01_.html) [acessado 23.7.2009]

cunhou a expressão “The Cake is a Lie”, a qual é largamente implementada por jogadores e até mesmo utilizada em estampa de camisas, para indicar algo como falso ou mentiroso. Apesar de simples, o roteiro do jogo aborda a conturbada relação entre um humano e uma inteligência artificial com distúrbios de personalidade, sem necessariamente atentar para uma mensagem específica a ser transmitida para o jogador [Davidson 2009]. O *game* conta com excelente jogabilidade, que inclusive foi premiada, mas conclui-se que sem o seu apelo emocional e humorístico a popularidade do jogo seria bem inferior à que hoje se vislumbra. Da mesma forma, o RPG Planescape: Torment (Black Isle Studios, 1999) não possuiria o apelo popular que possui até hoje se suas extensas linhas de texto, da autoria de Avellone<sup>15</sup>, não abordassem temas como a visão oriental de reencarnação, o consenso de realidade, crença e o conceito de divindades.

A série Grand Theft Auto, apesar de polêmica, merece reconhecimento. Como evidência de que, assim como em filmes e romances, narrativas são criadas a partir do convívio social de seus desenvolvedores e a exposição dos mesmos a outras obras de arte, as últimas iterações buscaram retratar períodos específicos da história da cultura norte-americana. Em Grand Theft Auto IV (Rockstar Games, 2008), a série promove uma paródia de várias situações da cultura norte-americana atual, criticando a política anti-terrorista do governo, seus efeitos para com os imigrantes e o crime organizado. Para Schiesel<sup>16</sup>, trata-se de uma violenta, inteligente, profana, encantadora, ofensiva, e ricamente texturizada obra cultural satírica mascarada como diversão. Ao longo de todo o jogo são feitas sátiras de estereótipos sociais que auxiliam o entretenimento do jogador, combinado a produção intelectual. Selman<sup>17</sup> clarifica essa constatação ao explicar que nenhuma outra mídia melhor solidificou uma visão cultural do seu passado recente, pois foram jogos eletrônicos que utilizaram filmes, música e escrita para um efeito maior e definiram as retratações de uma era de gangues de rua em Los Angeles e uma Miami dos anos 80 consumida pelo submundo do tráfico de drogas. Ele afirma que os irmãos Houser, desenvolvedores da série, estão realizando o trabalho de autores como Tom Wolfe ao criarem tapeçarias de tempos modernos, tão detalhadas quanto as de Balzac ou Dickens.

Outras obras, como Silent Hill 2 transmitem uma mensagem completamente diferente ao jogador, abordando a narrativa de maneira similar aos filmes de terror e suspense. Contudo, conforme Rusch [Davidson 2009], esta experiência na verdade reflete uma metáfora para um

---

<sup>15</sup> 'Chris Avellone: Dark Knight' <http://www.edge-online.com/magazine/chris-avellone-dark-knight> [acessado 23.7.2009]

<sup>16</sup> Schiesel, S. 'Grand Theft Auto Takes On New York' [http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html?_r=1) [acessado 23.7.2009]

<sup>17</sup> Selman, M. 'Sam and Dan Houser' [http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410\\_1893836\\_1894428,00.html](http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893836_1894428,00.html) [acessado 23.7.2009]

processo psicoterapêutico no qual o protagonista recria eventos passados da sua vida de maneira imaginária como uma espécie de purgatório pessoal. *Shadow of Colossus* (Sony Computer Entertainment, 2005) propõe a retratação, conforme Fortugno [Davison 2008], de uma genuína tragédia, assim como *Hamlet*. A necessidade dramática da narrativa é revelada por meio de várias cenas que efetivamente evidenciam o caráter artístico da obra quando o protagonista se mostra inapto a aceitar a morte de uma pessoa amada e em contrapartida promove o sofrimento, moralmente ambíguo, de criaturas para atingir seu objetivo.

Há também obras, consideradas como arte industrial, que promovem suas narrativas explicitamente com base em outras, tal qual é o caso de *Bioshock* (2K Games, 2007), *Okami* e *God of War* (Sony Computer Entertainment America, 2005). A primeira adotou a obra *Atlas Shrugged* de Ayn Rand como referência para a criação de uma utopia objetivista, a segunda baseou-se na mitologia japonesa para criar uma narrativa focada principalmente na deusa do sol Amaterasu e o último jogo apresenta uma jornada, pautada na mitologia grega, de um guerreiro espartano que busca se vingar do deus da guerra, Áries.

No que diz respeito ao desenvolvimento de jogos independentes, ou seja, que não contam com grandes orçamentos e equipes, os temas e as expressões artísticas não cessam. Desenvolvedores como Edmund McMillen<sup>18</sup>, Daniel Benmergui<sup>19</sup> e Jason Rohrer<sup>20</sup> oferecem uma mescla de respostas que afirma que os jogos eletrônicos que buscam ser artísticos devem visar a expressão e a exposição pessoal como objetivo. McMillen explicita que os jogos que desenvolveu nos últimos anos representam um sentimento específico e uma fase de sua vida, tal qual é o caso de *Coil* (Armor Games, 2008) que se refere à aceitação da morte; *Aether* (Armor Games, 2008) que se refere aos perigos da introversão e o escapismo; e *Grey Matter* (Newgrounds, 2008) que se refere à depressão ou demência mental.

Com a recente democratização do desenvolvimento de jogos, inúmeros lançamentos independentes configuram a categoria de jogos artísticos. Contudo, lançamentos como *Braid* (Number Nine Inc., 2008), *The Path* (Tale of Tales, 2009) e os feitos da desenvolvedora

---

<sup>18</sup> Burch, A. *'Destructoid interview: Edmund McMillen, creator of tar balls and evil vaginas'* <http://www.destructoid.com/destructoid-interview-edmund-mcmillen-creator-of-tar-balls-and-evil-vaginas-111338.phtml> [acessado 23.7.2009]

<sup>19</sup> *'Interview: Daniel Benmergui (I Wish I Were the Moon)'* [http://www.indiegames.com/blog/2008/12/interview\\_daniel\\_benmergui\\_i\\_w.html](http://www.indiegames.com/blog/2008/12/interview_daniel_benmergui_i_w.html) [acessado 23.7.2009]

<sup>20</sup> *'Interview: Jason Rohrer, Developer of Passage and Primrose'* <http://www.zmogo.com/video-games/interview-jason-rohrer-developer-of-passage-of-primrose/> [acessado 23.7.2009]

Molleindustria<sup>21</sup> revelam vertentes distintas da arte no ramo independente. O primeiro jogo, Braid promoveu a expressão artística por meio de uma mecânica de interação intimamente ligada com a narrativa, que é o ato de voltar no tempo. Uso artístico similar da jogabilidade também pode ser identificado em Passage (Rohrer, 2007) que promove uma interpretação sobre a jornada compreendida entre o nascimento e a morte. The Path configura uma releitura do conto de Chapeuzinho Vermelho na qual não há apenas uma garota e cada uma possui sua própria metáfora de lobo conforme seu contexto social. Por fim, permanecem os jogos críticos da desenvolvedora Molleindustria que visam questionar cenários atuais como a política de lucro da cadeia de fast-food McDonald's, a polêmica envolvendo a Igreja Católica e a pedofilia, disputas religiosas entre nações, entre outras situações.

Conclui-se, portanto, que os jogos eletrônicos constituem arte e cultura em função de todos os argumentos explicitados acima. Os mesmos representam as expressões dos indivíduos através do consumo de variadas narrativas que muitas vezes não são ausentes de significado e podem se referir a situações maduras. Os efeitos positivos dos jogos, sejam eles culturais ou artísticos, não se limitam a uma mesma categoria. A partir do momento em que eles atuam no âmbito social, apresentam-se também como uma expressão artística tornando-se, portanto, inegável que os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta extremamente favorável à sociedade. Essa compreensão é vital, pois a incorporação de várias facetas da sociedade nessa ferramenta permite a expansão dos horizontes da produção criativa [Veltman 1998]. Dessa forma, inevitavelmente, os jogos também irão simultaneamente adquirir uma característica artística e cultural.

#### **4. Liberdade de Expressão e Classificação Indicativa**

A liberdade de expressão, como identificada anteriormente, é uma garantia constitucional fundamental. Significa dizer que a mesma não se limita ao inciso IX do artigo 5º da Constituição, mas também pode ser identificado em dispositivos como os incisos VI e VIII do próprio artigo 5º, assim como o já mencionado artigo 220. Há uma compactuação com a democracia, implantada sob a égide do Estado de Direito, o que torna a censura ou licença inadmissível, conforme Uadi [2007]. Assim, uma vez constatado o papel dos jogos eletrônicos como expressão artística e cultural, esse direito contribui diretamente à garantia de liberdades essenciais à sociedade democrática, tornando-se e torna-se peça-chave para o desenvolvimento da mídia dos

---

<sup>21</sup> 'Molleindustria' <http://www.molleindustria.org/> [acessado 27.7.2009]

jogos eletrônicos. Balkin se aprofunda no tema ao afirmar que com o advento e constante evolução da tecnologia digital, as condições nas quais as pessoas se expressam têm se alterado. Assim, essa mudança de padrões traz à tona características da liberdade de expressão que sempre existiram, mas até então não tinham destaque. Por causa da diminuição de custos de distribuição e produção de conteúdo, local e internacionalmente, torna-se viável a participação de cada vez mais pessoas na criação e distribuição de novas formas de discurso público, arte e expressões criativas. Fica evidente que a relação entre indivíduos atinge uma visão mais ampla na qual a liberdade de expressão é tanto individual como cultural.

No entanto, como mencionado anteriormente, a sociedade leiga não detém a mesma informação a respeito dos jogos eletrônicos que os desenvolvedores e próprios jogadores. Em função deste vão, a imagem que prevalece entre a maioria da população é a de que jogos não são arte, mas apenas brinquedos para um público infanto-juvenil.<sup>22</sup> Surge controvérsia portanto quando jogos buscam discutir temas sérios e atuais, tal qual foi o caso de *Six Days in Fallujah* (Atomic Games) que deixou de ter financiadores de ataques da mídia não especializada ao fato de que um jogo eletrônico trataria de uma campanha específica da guerra do Iraque.<sup>23</sup> A mesma problemática surge quando jogos optam por nudez ou cenas de sexo em suas experiências.<sup>24</sup> Permanece também outra crítica recorrente que diz respeito ao nível de violência presente nos *games*, a qual muitos acreditam que resulte em crimes desmedidos causados pelos jogadores. Conseqüentemente uma falsa noção de público interfere diretamente no conteúdo presente nos jogos eletrônicos e isso gera desconforto e aversão em meio à população.

Surge então a resposta do Poder Público para estas supostas afrontas à sociedade e aos debates acerca da relação entre liberdade de expressão e jogos eletrônicos. O mais recente catalisador desta discussão ocorreu em abril de 2008, quando o *game* *Bully* foi proibido por um juiz do Rio Grande do Sul, que identificou violência em ambiente escolar.<sup>25</sup> Ressalta-se contudo, que esse histórico de proibições judiciais está presente há anos.

---

<sup>22</sup> 'Activist group decries 'predatory game industry' to Supreme Court' <http://www.gamespot.com/news/6212641.html> [acessado 23.7.2009]

<sup>23</sup> Portnow, J. '*This Developer's Life: Six Days in Fallujah*' [http://www.gamasutra.com/blogs/JamesPortnow/20090622/2011/This\\_Developers\\_Life\\_Six\\_Days\\_in\\_Fallujah.php](http://www.gamasutra.com/blogs/JamesPortnow/20090622/2011/This_Developers_Life_Six_Days_in_Fallujah.php) [acessado 27.7.2009]

<sup>24</sup> '*The Witcher Director Cut With Nudity*' <http://kotaku.com/5314718/the-witcher-director-cut-with-nudity> [acessado 27.7.2009]

<sup>25</sup> '*Proibida venda de jogo eletrônico*' <http://www.mp.rs.gov.br/noticias/id13845.htm> [acessado 27.7.2009]

Em junho de 2007 outra sentença judicial<sup>26</sup> proibiu a comercialização e veiculação dos jogos eletrônicos Counter-Strike e Everquest (Sony Online Entertainment, 1999). Para justificar a censura destes, a sentença reproduziu os argumentos de uma decisão antecedente de 1999. A decisão judicial de 1999, por sua vez, proibiu à época de sua publicação jogos como Duke Nukem 3D (3D Realms, 1996), Mortal Kombat II (Midway, 1993), Blood (Monolith Productions, 1997), Postal (Running With Scissors, 1997) e Carmageddon (Interplay, 19997). No entanto, fica evidente a desinformação da sociedade leiga quando o poder judiciário estabelece a proibição de "fitas de vídeo-game" de um jogo de computador, tal qual Counter Strike, que geralmente é veiculado em formato de CD ou DVD. Em segundo plano é válido atentar-se aos efeitos da desinformação presente nas proibições judiciais. Um jogo de computador é veiculado em formato de CD ou DVD, portanto seria desnecessário proibir "fitas de vídeo-game". Da mesma forma, a proibição de um jogo veiculado através de CDs ou DVDs não deve influenciar a venda ou distribuição de revistas e encartes. Afinal, é uma medida que incentiva a censura de outros formatos. Conforme a decisão em questão uma revista de vídeo-game que trate de vários jogos e ofereça informações ou estratégias sobre o jogo Counter-Strike também deverá ser tirada de circulação. Um efeito colateral indesejado que afeta não só a mídia dos jogos eletrônicos como as publicações impressas e em outras circunstâncias poderia promover a proibição de filmes, por exemplo.

A argumentação oferecida pelos juízos também não é exaustiva, tendo como possível causa a ausência de peritos. Um jogo não deve ser analisado por meio de vídeos contendo trechos chaves. A obra engloba a experiência como um todo, incluindo o elemento da interação por parte do jogador. O enredo de um jogo pode não somente dar uma nova conotação psicológica a um ato jogável, como influenciar a classificação indicativa. Na decisão judicial em questão, o fundamento utilizado contra o jogo Counter-Strike é que o mesmo ensinaria táticas de guerrilha urbana para seus usuários e nenhum argumento é oferecido diretamente em relação ao jogo Everquest. Corroborando esta situação, o jogo Mass Effect (Bioware, 2007) foi severamente criticado pela emissora Fox News por supostamente conter cenas de sexo explícitas.<sup>27</sup> Ocorre que, apesar criticarem o jogo por fazer uma apologia ao sexo, à violência e ao machismo, nenhum dos indivíduos presentes no programa televisivo havia tido contato com o jogo eletrônico. Nesse sentido, afirma Owen Fiss [2005] que *“Talvez o Estado não tenha como obrigação providenciar megafones para todos, porém, a partir do momento em que decide por*

---

<sup>26</sup> 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais, ACP nº 2002.38.00.046529-6, Juiz Federal Carlos Alberto Simões de Tomaz, 15 junho, 2007.

<sup>27</sup> 'FOX NEWS Mass Effect Sex Debate' <http://www.youtube.com/watch?v=PKzF173GqTU> [acessado 24.7.2009]

*fazê-lo, ele não poderá fazê-lo de tal forma a perpetuar o conservadorismo.*” Entende-se que a liberdade de expressão é para todos, mas de nada adianta apoiá-la se um lado é mais favorecido que o outro.

A situação das proibições não se limita ao âmbito nacional. A população alemã têm se manifestado perante as autoridades em questões similares.<sup>28</sup> O jogo Counter-Strike também foi proibido e, em sua primeira mobilização, cerca de quatrocentas pessoas foram às ruas para contestar o ato do poder público que gerou o cancelamento de campeonatos e eventos.<sup>29</sup> Torna-se necessário reconhecer que as proibições são medidas extremadas e negativas.

Surge então a Classificação Indicativa como solução alternativa para essa questão. A mesma é regida, no Brasil, basicamente pelas Portarias 1.220/2007 e 1.100/2006 que têm como fonte as disposições da Lei nº 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente), da Lei nº 10.359/2001 e do Decreto nº 6.061/2007. Em síntese, as portarias que regem a Classificação Indicativa fazem parte da legislação nacional vigente e são consideradas leis em sentido lato. Este trabalho de grande importância é realizado desde 2001 pelo Ministério da Justiça em relação à classificação indicativa de jogos eletrônicos. A atuação é crucial, pois o conteúdo dos *games* é categorizado conforme a faixa etária adequada e assim incentiva-se um limite razoável, como têm sido feito para qualquer tipo de obra audiovisual. Classificar um filme ou jogo como adequado apenas para maiores de 18 anos é admissível, dado que o conteúdo inserido nos mesmos não é direcionado para todas as faixas etárias. Todavia, a atuação da classificação indicativa permite que uma obra permaneça disponível para sociedade, ainda que inacessível para crianças e adolescentes, a fim de não impedir a manifestação cultural e artística. Afinal, muitas vezes os jogos eletrônicos exprimem uma manifestação intelectual, cultural ou artística, que vai muito além dos atos violentos ou sexuais presentes.

Torna-se crucial então, nesta questão, o princípio constitucional da proporcionalidade como principal justificativa legal da classificação em oposição às proibições. Este princípio, tido como uma das idéias basilares da Constituição Brasileira, revela a importância do equilíbrio e da adequação entre os meios designados por uma forma para atingir seu fim. Para analisar o princípio da proporcionalidade se faz mandatória uma divisão de seus subprincípios [Souza e

---

<sup>28</sup> *'German Gamers Petition Their Govt. to Stop Censoring Violent Games'*  
<http://www.gamepolitics.com/2009/07/09/german-gamers-petition-their-govt-stop-censoring-violent-games> [acessado 23.7.2009]

<sup>29</sup> *'German Gamers Stage Protest March Against Govt. Crackdown on Violent Games'*  
<http://www.gamepolitics.com/2009/07/08/german-gamers-stage-protest-march-against-govt-crackdown-violent-games> [acessado 27.7.2009]



Sampaio]. O primeiro deles, o da adequação, reitera a noção de avaliar se uma medida implementada é apropriada para atingir a finalidade visada. Em seguinte, o subprincípio da necessidade que essencialmente busca o meio menos nocivo para causar mínimo prejuízo. Por fim, o subprincípio da proporcionalidade estrita estabelece a justa medida e proporcionalidade entre meio e fim. Humberto Ávila entende ainda que a proporcionalidade "*destina-se a estabelecer limites concreto-individuais à violação de um direito fundamental – a dignidade humana – cujo núcleo é inviolável*" [Ávila 1999].

Ainda assim, a Classificação Indicativa encontra problemas. A Austrália, por exemplo, apresenta uma relação conturbada com a censura<sup>30</sup>, pois prevê uma classificação máxima de 15 anos para jogos eletrônicos.<sup>31</sup> Conseqüentemente, nenhum *game* que possua conteúdo inadequado para menores de 15 anos pode ser comercializado no país. O mesmo não ocorre para filmes, por exemplo, e torna-se evidente a opinião equivocada que o poder público possui acerca desta mídia. Priva-se a mesma de desenvolver-se como ferramenta artística e cultural que trate de temas maduros, assim como incentiva a ira popular<sup>32</sup> e a importação de jogos<sup>33</sup>. Este problema poderia ser facilmente resolvido se a classificação indicativa abarcasse todas as faixas etárias. Nos Estados Unidos a classificação indicativa não é regida pelo governo, mas por uma organização de auto-regulação de iniciativa particular, a Entertainment Software Rating Board (ESRB)<sup>34</sup>, que prevê categorias para todas as faixas etárias, inclusive maiores de dezoito anos.

Outra questão que surge a partir da aplicação da classificação indicativa é a responsabilidade da família. Como o próprio artigo 227 da Constituição Brasileira, cabe também a estrutura familiar, e não somente o Estado, assegurar o acesso à cultura. Isso inclui o ato de não permitir que crianças e adolescentes tenham acesso, em suas residências, a jogos eletrônicos que não sejam adequados para suas faixas etárias. Isso inclui a questão da violência nos jogos, pois muitas vezes os mesmos são culpados por atentados criminosos nas ruas, quando na realidade a ausência de uma boa estrutura familiar é o liame principal. Alves [2003] identifica a importância de se atentar para a história de um indivíduo quando o mesmo apresentar questões afetivas e

---

<sup>30</sup> Chiappini, D. '*Cesnory Overload: An in-depth look at Australian video game classification*' <http://www.gamespot.com/features/6188493/index.html> [acessado 23.7.2009]

<sup>31</sup> '*Australian Classification Website*' <http://www.oflc.gov.au/> [acessado 24.7.2009]

<sup>32</sup> '*Australian Classification Board website hacked*' <http://www.somebodythinkofthechildren.com/australian-classification-board-website-hacked/> [acessado 24.7.2009]

<sup>33</sup> '*Aussies importing GTA IV due to price, censorship*' <http://arstechnica.com/gaming/news/2008/04/australian-gamers-importing-gta-iv-due-to-price-censorship.ars> [acessado 24.7.2009]

<sup>34</sup> '*Entertainment Software Rating Board*' <http://www.esrb.org/> [acessado 24.7.2009]

comportamento agressivo, em vez de atribuir diretamente aos jogos eletrônicos a responsabilidade.

Diante de tal cenário, alega-se que a classificação indicativa, implementada de maneira abrangente para todas as idades, é a forma mais adequada de regular o acesso da população à mídia dos jogos eletrônicos. Assim, há “*um perfeito equilíbrio entre o fim almejado e o meio empregado*” [Souza e Sampaio], pois a liberdade de expressão, como garantia individual constitucional, não é violada. No mesmo sentido, impede-se, legalmente, o contato de faixas etárias com conteúdo indevido. Assim, conforme o artigo 1º, caput da CFRB/88, é assegurado que a proporcionalidade é intrínseca ao conceito de um Estado Democrático de Direito, mediante a ponderação de valores.

Conclui-se que a proibição judicial de jogos eletrônicos é uma medida extremada e negativa. Cria-se uma forma de impossibilitar o acesso da população a obras já devidamente classificadas por faixa etária pelo Ministério da Justiça, violando o direito à liberdade de expressão. A constante evolução da tecnologia coloca a sociedade em contato com uma mídia que representa a expressão cultural de gerações recentes, potencializada pela inovação da criação de conteúdo pelo próprio usuário. Esse caráter de afinidade global enseja uma enorme amplitude de atuação dos jogos digitais. Ao passo que a devida classificação dos mesmos não se mostra fácil tarefa, permanece a certeza de que impedir acesso aos jogos eletrônicos, além de desproporcional, confronta um direito fundamental.

## **5. Conclusão**

Este trabalho buscou demonstrar as três etapas necessárias para que a liberdade de expressão fosse aplicada aos jogos eletrônicos. Primeiramente definiu-se o que são e qual a importância da arte e da cultura para sociedade. Em seguida analisou-se as diversas facetas dos jogos eletrônicos a fim de identificar características artísticas e culturais nos mesmos. Por fim, estabeleceu-se o que exatamente é a liberdade de expressão e qual a melhor forma de assegurar a mesma dentro de um cenário de ponderação de valores sem optar por soluções extremadas.

O tema em questão é demasiadamente sério, pois trata-se da permissão dada pela sociedade para a evolução da mídia que os jogos eletrônicos representam. Robin Khamsi<sup>35</sup>, afirma que os jogos

---

<sup>35</sup> Protasio, A. 'Curricular Games' <http://vagrantbard.com/2009/07/18/curricular-games/> [acessado 24.7.2009]

eletrônicos possuem tremenda influência no discurso público e geralmente são temidos, porém poucos promovem uma análise formal dos mesmos.

As proibições são ruins para incentivar a mídia dos jogos, pois há a impressão de se estar protegendo a sociedade, quando na realidade se perde mais do que se ganha. A lista de narrativas e exemplos de jogos artístico-culturais descritos neste trabalho é meramente exemplificativa e a liberdade de expressão atua com função dupla a favor dos mesmos. Ela permite maior segurança aos desenvolvedores em explorarem temas maduros e conseqüentemente leva ao amadurecimento da mídia e à qualidade de arte aos jogos eletrônicos. Caso já sejam compreendidos como arte, a liberdade de expressão apenas reitera o papel crucial da disseminação de cultura.

Logo, atualmente a Classificação Indicativa sensata é a melhor forma de regulação. É uma intervenção do poder público que ainda necessita da cooperação de núcleos familiares, mas garante liberdade aos jogadores e desenvolvedores de forma que qualquer abordagem e tema sejam permitidos, desde respeitada a faixa etária indicada, sem vetar conteúdo para toda a sociedade. Garantindo que a cultura e arte permaneçam disponíveis para todos os indivíduos.

## Referências

- Adaijan, T. (2008) 'The Definition of Art' In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.  
<http://plato.stanford.edu/archives/fall2008/entries/art-definition/> [acessado 23.7.2009]
- Alves, L. (2003) "Matar ou Morrer" *Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos*. Belo Horizonte: INTERCOM. [http://www.lynn.pro.br/pdf/art\\_intercom.pdf](http://www.lynn.pro.br/pdf/art_intercom.pdf) [acessado 24.7.2009]
- Ávila, H. (1999) "A distinção entre princípios e regras e a redefinição do dever de proporcionalidade" In: *Revista de Direito Administrativo*. 215 (151) Janeiro.
- Balkin, J. (2004) 'Digital Speech and Democratic Culture: A Theory of Freedom of Expression for the Information Society' In: *New York University*. 79 (1) April. 01.
- Bobany, A. (2008) *Video Game Arte*. Teresópolis: Novas Idéias.
- Bogost, I. (2006) *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Boston: MIT Press.
- Davidson, D. (2009) *Well Played 1.0: Video Games, Value*

- and Meaning*. United States: ETC Press.  
[http://www.lulu.com/items/volume\\_65/7150000/7150597/3/print/wellPlayedMSTR\\_E-dl.pdf](http://www.lulu.com/items/volume_65/7150000/7150597/3/print/wellPlayedMSTR_E-dl.pdf) [acessado 23.7.2009]
- Fiss, O. (2005) *A Ironia da Liberdade de Expressão*. Rio de Janeiro: Renovar.
- Koster, R. (2005) *A Theory of Fun for Game Design*.  
Scottsdale: Paraglyph Press.
- Laraia, R. (2006) *Cultura: Um Conceito Atropológico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*.  
New York: HarperPerennial.
- Portnow, J. '*The Power of Tangential Learning*'  
<http://www.edge-online.com/blogs/the-power-tangential-learning?page=0%2C0> [acessado 23.7.2009]
- Souza, C., Sampaio P. '*O Princípio da Razoabilidade e o Princípio da Proporcionalidade: uma abordagem constitucional*' [http://www.puc-rio.br/direito/pet\\_jur/cafpatriz.html](http://www.puc-rio.br/direito/pet_jur/cafpatriz.html) [acessado 23.7.2009]
- Uadi, B. (2007) *Constituição Federal Anotada*. São Paulo: Saraiva.
- Veltman, K. (1998) *Computers and the Importance of Culture*.  
Vienna: Informatik Forum.  
<http://www.mmi.unimaas.nl/people/Veltman/veltmanarticles/1998%20Computers%20and%20the%20Importance%20of%20Culture.pdf> [acessado 27.7.2009]