



Centro Universitário de Brasília - UniCeub
Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS
Curso de Bacharelado em Direito

BIBIANA CREMER SERPA

**A GLAMOURIZAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS EM OBRAS DE
FICÇÃO E A SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA
PERCEPÇÃO INDIVIDUAL ACERCA DA LEGITIMIDADE DA
VIOLÊNCIA**

**BRASÍLIA
2023**

BIBIANA CREMER SERPA

**A GLAMOURIZAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS EM OBRAS DE
FICÇÃO E A SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA
PERCEPÇÃO INDIVIDUAL ACERCA DA LEGITIMIDADE DA
VIOLÊNCIA**

Projeto de pesquisa apresentado como requisito parcial para aprovação no Programa de Iniciação Científica em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (CEUB).

Professor: Ms. Tédney Moreira da Silva

BRASÍLIA 2023

BIBIANA CREMER SERPA

**A GLAMOURIZAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS EM OBRAS DE
FICÇÃO E A SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA
PERCEPÇÃO INDIVIDUAL ACERCA DA LEGITIMIDADE DA
VIOLÊNCIA**

Monografia apresentada como requisito parcial para
aprovação no Curso de Direito pela Faculdade de
Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro
Universitário de Brasília (CEUB).

Professor: Ms. Tédney Moreira da Silva

BANCA AVALIADORA

Brasília, _____ de _____ de 2023.

Prof. Orientador

Prof(a). Avaliador(a)

BRASÍLIA 2023

A GLAMOURIZAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS EM OBRAS DE FICÇÃO E A SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA PERCEPÇÃO INDIVIDUAL ACERCA DA LEGITIMIDADE DA VIOLÊNCIA

BIBIANA CREMER SERPA¹

Resumo: O objetivo da pesquisa é a análise sobre a possível influência das obras de ficção e entretenimento (livros – romances – filmes – novelas – animes - videogames), que, ao abordarem de forma caricatural situações de violência ou abuso perpetrados por alguns personagens, ensejam a percepção de que comportamentos delituosos e criminosos, podem ser relativizados em função do papel ocupado pelo personagem na trama. Não raro, estas obras oferecem narrativas que abrem espaço para distorções das situações reais e a romantização dos personagens considerados vilões, induzindo seu público a um sentimento de empatia, que eclipsa a natureza e gravidade dos crimes cometidos por estes personagens, e a justificar os crimes que os mesmos cometem. Assim, reforçando de forma sutil a ideia de que esses atos de violência e de abuso (muitas vezes cometidas no mundo real), devem ser interpretados como sendo gestos românticos, justificáveis, senão engraçados, e consequentemente, completamente “normais” e “aceitáveis”, cria-se a perspectiva filosófica de que o direito pode ser aplicado de forma assimétrica, criando a possibilidade de relativização do princípio crucial da igualdade perante a lei.

Palavras-chave: influência – romance - ficção – violência – abuso

Summary: The objective of this research is to analyze the possible influence of works of fiction and entertainment (books - novels - movies - soap operas - anime - video games), which, by caricaturing situations of violence or abuse perpetrated by some characters, give rise to the perception that criminal behavior can be relativized depending on the role played by the character in the plot. Not infrequently, these works offer narratives that open space for distortions of the real situations and the romanticization of the characters considered villains, inducing in their audience a feeling of empathy, which eclipses the nature and gravity of the crimes committed by these characters, and justifies the crimes they commit. Thus, subtly reinforcing the idea that these acts of violence and abuse (often committed in the real world), should be interpreted as being romantic gestures, justifiable, if not funny, and consequently, completely "normal" and "acceptable", creates the philosophical perspective that the law can be applied asymmetrically, creating the possibility of relativizing the crucial principle of equality before the law.

Key words: influence – romance – fiction – violence – abuse

¹ Bacharelada em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais do Centro Universitário de Brasília. bibiana.serpa@sempreclub.com.

Sumário

INTRODUÇÃO	5
1 Referências de Análise e Discussão	7
2 Da liberdade de expressão à liberdade de opressão: sobre os limites da criação artística sob a ótica do direito	7
3 Aspecto Gerais: A perspectiva da Sociologia do Direito	14
4 A liberdade de criação e expressão nas novas mídias e a dimensão valorativa da violência sob a ótica da Sociologia do direito: Protocolo de Interpretação e estudo de casos controversos	16
4.1 Etapas do processo de interpretação e crítica:	18
4.2 Critérios de classificação	18
4.3 Etapas da interpretação da obra	19
4.3.1 Descrição da obra com o universo motivacional do autor	19
4.3.2 Discussão sobre a proposta e intencionalidade da obra (conteúdo)	20
4.3.3 Discussão de contradições ou controvérsias jurídico-legais da obra.	20
4.4 ESTUDO DE CASO: Jogo Counter Strike	21
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS E REFERÊNCIAS PARA PESQUISAS FUTURAS	33
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

INTRODUÇÃO

A glamorização da violência, e do abuso, é usualmente utilizada como estratégia midiática de captura de públicos infantis e adolescentes no promissor mercado de obras de ficção. Com frequência, cenas de extrema violência e situações claramente caracterizadoras de abuso contra minorias são descritas de forma caricatural sempre que seu protagonista principal é situado na centralidade da narrativa, como o herói, ou vilão estilizado.

Nestas narrativas, as implicações da violência dispostas no *mise-en-scène* são ocultadas ou banalizadas de tal forma que a vítima, posicionada como personagem periférico, não existisse, ou sua eventual “supressão” (morte, desaparecimento etc) do jogo cênico não tivesse importância. Assim o ato de violência não é classificado em função de sua gravidade, mas sim em função de sua suposta legitimidade, sempre que cometido pelo personagem cenicamente autorizado a cometê-lo. Podendo esse personagem ser, o vilão, um dos protagonistas, senão ambas as coisas.

Do ponto de vista do direito e da construção do processo penal e criminal, cria-se um paradoxo interpretativo à medida em que, tais narrativas, pressupõem a discrepância de direitos e, sobretudo uma discordância quanto a possível análise da gravidade de um ato de violência, já que o ato em si, é relativizado em função do papel ocupado pelo personagem na contextualização do fato.

Essa lógica enseja a construção subconsciente de que um ato de violência ou de abuso é relativo ao ponto de vista do personagem, em última análise, e de sua racionalidade específica, já que o “outro” psicológico deixa de ter vida própria, tornando-se, portanto, diferenciado em seus direitos conforme sua posição social, racial, ideológica ou até contextual.

Ou seja, se o personagem responsável pelo cometimento de qualquer ato considerável “ilícito” ou “antiético” for um dos protagonistas da história, o escritor de uma história pode vir a manipular os eventos/situações apresentadas ao longo do seu enredo, de forma a manipular os seus leitores a simpatizarem com o personagem enquadrado na história como protagonista, e aprovarem qualquer ação/decisão que o mesmo cometa, independentemente do quão errado e imoral essa ação/decisão seja considerada no mundo real. Assim, distorcendo até certo ponto, a opinião que o público consumidor dessas obras tem do que é realmente certo, ou errado, tanto no aspecto da ficção, como as vezes, nas ações cometidas no mundo real, a depender de quem está por trás de tais ações.

A hipótese de aceitação dessa desigualdade valorativa, evoca em vários aspectos, a noção da construção no plano inconsciente de uma cultura que em vários momentos,

relativiza vários atos de violência, sem muitas vezes, sequer perceber a própria contradição por trás dessa relativização, como abordada por Jung e Arendt, de forma complementar a partir de enfoques diferentes (XAVIER: 2008).

Um grande exemplo disso, pode ser visualizado no regime nazista, objeto de estudo de Hanna Arendt, que em sua escrita, aponta o fato dos soldados nazistas que foram julgados no tribunal de exceção, não demonstrarem culpa pelos atos de tortura e violência que cometeram contra as pessoas que estavam no campo de concentração, pois alegavam estar cumprindo seu dever com o seu país, e estarem “cumprindo ordens”.

Entretanto, ao questionarem esses mesmos soldados, sobre o peso que mantinham na consciência, devido as atrocidades cometidas a essas pessoas, os mesmos novamente não pareciam afetados, pois as pessoas que foram vítimas dos atos de violência que eles cometeram, eram apenas “judeus”. Levando a conclusão de que esses soldados, não estavam cometendo os atos que cometeram, por serem verdadeiramente maus e cruéis por natureza, mas porque eles foram manipulados, de forma a acreditarem, genuinamente, que a vida das pessoas que foram vítimas de suas ações, não eram mais legítimas e valiosas que a vida das pessoas que faziam parte do seu grupo, mesmo se tratando todos de serem humanos. Ou seja, eles não acreditavam que estavam cometendo um crime, tamanha era sua alienação. O que leva ao grande questionamento do quão consciente eles realmente estavam de suas ações, e da gravidade por trás dessas ações.

Desta forma, esta interdisciplinaridade é fundamental na construção dos estudos jurisprudenciais que embasam a teoria por trás da criação e execução das leis, que visam, tanto punir como coibir a violência. Ressaltando que o conjunto dos elementos que formam a base cultural da população, são o fundamento principal, por trás da percepção que existe do direito e, sobretudo, da legitimidade dos seus preceitos legais.

O que nos leva, a relação que o estudo destas matérias interdisciplinares tem com o próprio estudo do direito, e de maneira particular, a análise destes fenômenos sociais à luz da lei constitucional sobre a liberdade criativa, a liberdade de expressão, e o patrimônio cultural, convidando uma perspectiva crítica oferecida pela sociologia do direito.

Como referência de considerações finais, discutiremos se existe a possibilidade de algum limite sobre a liberdade artística e de expressão dos artistas e escritores, e de como tais limites impactariam os princípios constitucionais de liberdade de expressão de uma maneira geral, no contexto do próprio exercício da cidadania, criativa, artística ou simplesmente de expressão, tendo como recorte fundamental de análise as novas mídias e a produção literária e cinematográfica que se associa a elas.

1 Referências de Análise e Discussão

A natureza qualitativa de nosso trabalho, não endereça hipóteses testáveis, mas sim, referências observáveis inerentes à perspectiva interdisciplinar na interpretação da complexa relação entre o direito constitucional assegurado à liberdade na criação no contexto da comunicação e, de maneira particular, nas novas mídias e as contradições inerentes ao alcance deste mesmo sistema jurídico-legal, no estabelecimento de limites à esta liberdade, quando a criação artística induz a legitimação de práticas, condutas e comportamentos que previstos como ilegais dentro da mesmo arcabouço jurídico legal.

Três blocos de análise guiam nossa discussão:

a) A análise do ponto de vista da filosofia do direito, das contradições ou paradoxos situados na fronteira entre o que propõe o artigo 5º IX,² e o efetivo exercício desta liberdade quando em interação com os demais direitos fundamentais;

b) Aspectos gerais da sociologia do Direito e as categorias de análise que utilizaremos em nossa leitura dos exemplos de produção cultural e artística que serão objeto de nossa análise sobre estas contradições;

c) A discussão de exemplos da produção cultural e artística, que potencialmente constituem objeto destas contradições enfocando nestes exemplos, quais os elementos definidores da escolha dos produtores de mídia, na construção dos *mise-en-scène* cinematográficos e da estrutura narrativas dos textos e estórias à luz da sociologia do direito;

Concluiremos nosso trabalho, evocando pontos de referência para futuras discussões sobre recursos da filosofia do direito face ao paradoxo da necessidade de se inibir a banalização da violência sem violar a liberdade de expressão.

2 Da liberdade de expressão à liberdade de opressão: sobre os limites da criação artística sob a ótica do direito

Horbach (2017), descreve a relação entre a liberdade artística e de expressão, e as normas constitucionais, como sendo “...a *ténue linha entre a arte e ato ilícito*”³. Endereçando o direito comparado sobre a doutrina alemã, ressaltando o “critério de reconhecimento por terceiros”, que abre espaço para a intersubjetividade interpretativa, conforme as perspectivas dos grupos sociais e, sobretudo, dos diferentes impactos conforme a faixa etária, cultura e público-alvo.

Entre outros, o cuidado mais relevante, no que concerne a possibilidade de impactos negativos para a proteção da criança e do adolescente, cujo plano psicológico ainda não

² “...livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença...” Artigo 5º, IX, da Constituição Federal de 1988

³ P1.

estruturado é, notadamente mais suscetível e vulnerável, a interpretações não desejadas até mesmo pelo criador das obras de arte.

A esse respeito, Torres (2013, p.64), lembra que:

“...sendo a liberdade de expressão um princípio, apesar de sua proteção ser imprescindível para a emancipação individual e social, sua garantia não se sobrepõe de forma absoluta aos demais direitos, que são também essenciais...”

Entretanto, ainda conforme Torres, ao contrário do que se poderia esperar o Supremo Tribunal Federal, acerca da liberdade de imprensa considerava até então (o autor reflete o contexto do debate em 2013), como desdobramento da liberdade de expressão: um direito absoluto em que que eventuais ingerências do estado, caracterizaria violação ou anulação deste direito.

Esse debate, foi recentemente reaberto dentro do contexto do debate político, em que o uso indiscriminado das *Fake News* passou a ser questionado pelo próprio STF, na medida em que esse modelo de comunicação, inteiramente novo, não havia até então sido discutido à luz da jurisprudência, obrigando a uma rediscussão por parte das cortes.

A liberdade de expressão, seja em seu caráter jornalístico ou artístico, inspira assim, diversas interpretações possíveis, conforme a dimensão analisada. Quanto aos supostos limites naturais de exercício ao direito à liberdade de expressão Barroso (2023)⁴ observa que, na verdade, o conjunto normativo oriundo da constituição, atribui à liberdade de expressão uma dupla dimensão:

a) A individual que identifica o direito de toda a pessoa se manifestar livremente, sem interferências indevidas como corolário da sua dignidade humana e de sua autonomia individual;

b) A coletiva, que traduz o direito do conjunto da sociedade de ter acesso à informação e às manifestações de terceiros

Essa leitura é sugestiva de que a conciliação da liberdade de expressão e criação, enquanto direito individual inerente ao próprio conceito filosófico fundacional, é intrinsecamente desafiadora sempre que contraposta à dimensão coletiva, na medida em que o acesso coletivo é, pela sua própria natureza, objeto inelutável da ação do estado, o qual, paradoxalmente, não poderia interferir na liberdade individual.

⁴ BARROSO, Luna Van Brussel (2022). Liberdade de Expressão e democracia na era digital. Belo Horizonte: Fórum, 2022 p.73-74. Apud BARROSO (2023) P. 27

Daí a importância estruturante deste conceito, razão pela qual o autor lembra que na maior parte das democracias, a liberdade de expressão se estabelece como uma “liberdade preferencial” na medida em que os demais direitos individuais estariam comprometidos em sua ausência. A arena natural dessa difícil intercessão é, exatamente, aquela da comunicação coletiva: qual seja, o mundo da comunicação, no qual se insere, inexoravelmente, a criação artística.

Neste ponto de nossa análise, emerge a primeira questão crítica, qual seja, sobre quais impactos a evolução tecnológica nesta arena, cujo aparato tecnológico foi dramaticamente alterado nos últimos 20 anos, tem na relação jurídica *plano individual x plano coletivo*, na medida em que todo o arcabouço legal da constituição de 1988, tinha como quadro de observação um aparato de comunicação relativamente mais concentrado em pessoas e grupos de mídia, que, pela sua própria natureza tecnológica, se comunicavam de forma unilateral, não abrindo espaço para o contraponto do público alvo ao qual se dirigiam.

Em sua análise do impacto da revolução digital na liberdade de expressão, Valente (2020, p.26), comenta que:

“...Não há nenhuma chance de o direito à liberdade de expressão não ser afetado nesse processo. Com as tecnologias digitais, as pessoas facilmente transportam conteúdo de um lugar para outro, criam em cima dele, distribuem vídeos, textos e imagens próprias e de outras pessoas. É como se todas as pessoas ganhassem um megafone....”

É precisamente a possibilidade de se criarem múltiplas interpretações da realidade, ensejada pela revolução digital, que amplia o impacto da mídia na ordem social e, inelutavelmente, em sua superestrutura jurídico-legal que só recentemente recebeu a atenção do legislador⁵. Estórias; fantasias; contos; narrativas fantásticas; personagens espetaculares ou surreais, adquirem assim, através da pena (ou do teclado) de seus criadores, poderes e comportamentos ficcionais que serão unguídos ou demonizados conforme a intenção dos autores embora, diferentemente da mídia das gerações anteriores, esses poderes e comportamentos passam a receber a sanção ou crítica do próprio público alvo, que é assim, simultaneamente, destino e origem da informação do imaginário compartilhado dos autores, sendo o debate das redes sociais, a inelutavelmente, sala de “julgamento” dos personagens, e sua eventual evolução midiática.

⁵ “...O debate sobre o direito digital, crimes cibernéticos, discursos de ódio nas mídias sociais e liberdade de expressão é muito recente, sendo o marco Civil da Internet a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, que estabeleceu maior delimitação dos direitos e deveres dos usuários, solucionando algumas questões importantes, tais como: a proteção à privacidade, à intimidade e a honra dos indivíduos, a liberdade de expressão, a neutralidade da rede e a responsabilidade civil dos danos causados em meio a ambientes virtuais...”. (COSTA: 2021, p. 328).

Em sua obra clássica, ZAFFARONI (2012) desenvolve uma rigorosa interpretação do papel da mídia na criação da realidade ou, podemos dizer, meta-realidades, através das quais o aparato midiático opera o que ele denomina de “causalidade mágica” (p.303).

A *causalidade mágica*, estruturada pela criminologia midiática, produz ritos de verdade que permitem a captura midiática seletiva de um processo criminal, enquanto causalidade especial, através da qual, se canaliza a “vingança” do inconsciente coletivo na direção dos grupos humanos escolhidos para incorporar a “culpa” pelo crime.

Cabe observar que esta causalidade especial, levada um plano político-ideológico intencional por uma mídia dirigida, permitiu, por exemplo, que fosse eclipsado o papel da aristocracia alemã no Tratado de Versalhes ⁶, em favor da explicação oferecida pela propaganda nazista, a qual associava à comunidade judaica alemã, às decisões que levaram à aquele acordo, muito embora não tivessem tido nenhum papel nas negociações ou nas determinações da classe dominante alemã da época.

Comentando a causalidade mágica, Zaffaroni ⁷ delinea na análise da criminologia midiática, a construção do “nós x eles”:

“...a criminologia midiática cria a realidade de um mundo de pessoas decentes frente a uma massa de criminosos, identificada através de estereótipos que configuram um ‘eles’ separado do resto da sociedade, por ser um conjunto de deferentes e maus.” ...

Dentro desta perspectiva, como fronteira entre a modernidade e a pós-modernidade, a transposição ao plano da criação literária, da glamourização de personagens violentos ou transgressivos, tem um papel fundamental, na medida em que o artística-criador, ao exercer seu direito de criação artística, opera, no plano da estória e da narrativa, justamente o poder de definir quais são os estereótipos legítimos e quais são os ilegítimos, de uma ação violenta (violência física ou simbólica) criando portanto, no bojo desta narrativa, a hierarquia da causalidade especial, que não avalia a legitimidade intrínseca do ato violento mas sim a legitimidade conforme o protagonista da ação, inexoravelmente impactando todo o espaço social de compreensão da natureza coletiva do espaço legal.

Ao discutir o direito na pós-modernidade, Eduardo Bittar (2014) evoca a evolução do espaço regulatório da comunicação e criação. Nesta evolução ele denota o impacto do mundo virtual no mundo real, enfatizando que a emergência do ciberespaço e do mundo digital altera

⁶ Tratado de paz assinado na conclusão da Primeira Guerra Mundial. Através do qual, ingleses e franceses impuseram os termos da rendição alemã no dia 28 de junho de 1919.

⁷ Ibid pg. 307

as fronteiras entre o concreto e o virtual, à medida em que o mundo virtual transforma a própria concretude da interação social:

“...A realidade do ciberespaço, da forma como foi identificada em 1984 é, pois, entre nós, realidade “concreta”. A “concretude” da “virtualidade” é propriamente este paradoxo, da conversão em material e fundamental daquilo que é propriamente da dimensão do imaterial e do criacional-informativo. P.287

Estas reflexões o levam a sugerir que:

“...Por isso, não se pode desprezar que o conjunto dos avanços traz consigo notáveis conquistas, mas que essas conquistas têm de ser mediadas por novas atividades regulatórias, por novas frentes de estudo e crítica, ponderadas a partir da reflexão.” P.287

Bittar aponta 4 dimensões deste processo de mudança da realidade regulatória⁸, i.e.:

- a) Primeira dimensão: aponta a robotização e o avanço da inteligência artificial com a robotização substituindo, no espaço virtual, o tráfego de pessoas;
- b) Segunda dimensão: a intensa mercantilização do espaço virtual, impulsionada pelo aumento vertiginoso do e-commerce; praticamente modificando o espaço legal a ser regulado;
- c) Terceira dimensão: o empoderamento das redes virtuais administradas pelas grandes corporações da era digital, como o google, o facebook; o instagram e outras, se formando a partir das economias asiáticas;
- d) Quarta dimensão: onde desembocam as três outras dimensões, consiste na própria disputa política em torno de uma nova regulamentação, onde as diversas representações, trazem para arena seus interesses potencialmente impactados por eventuais regulações que restrinjam não só suas atividades comerciais, mas também a capacidade de formatação da opinião pública através da monopolização do espaço de comunicação das redes e interfaces digitais.

É precisamente nesta dimensão, que situamos o universo motivacional de nossa discussão, à medida em que, como realça o autor:

“...a oposição de interesses expõe, com bastante objetividade, que mais que o interesse pelo “usuário” ou pela “liberdade”, está um conjunto de interesses corporativos altamente valiosos, e de grande significado de mercado, para o presente e o futuro...”

⁸ “...a translúcida e longínqua ficção científica uma realidade muito presente e palpável...” p. 288

A partir destas categorias de análise, podemos elaborar algumas reflexões sobre a fronteira do emergente *direito digital*, no que tange a liberdade política, de manifestação e, sobretudo, endereçando a motivação específica de nossa discussão, sobre a criação técnica, artística e cultural, que o autor situa como o mais complexo desafio regulatório, à medida em que a criação é processo transversal a todas as demais atividades, recebendo, entretanto, tratamentos diferenciados em função do caráter e intenção do direcionamento do processo criativo.

O desafio interpretativo é, justamente, o fato de que o artigo 5º⁹, visto exclusivamente em seu significado isolado, praticamente fecha as portas para qualquer forma de ação legal limitativa de eventuais efeitos deletérios desta ampla liberdade a não ser que, colocado em contraponto à outros atributos infraconstitucionais, em função dos direitos do público-alvo a que se destina o produto desta liberdade de expressão, como é o caso notadamente, da proteção da criança e do adolescente onde as jurisprudência tem oferecido alternativas de constrangimento senão de censura.

Neste sentido, Silva (2021; p.3), lembra que:

“...Por outro lado, como qualquer direito, há um limite. Não há direitos absolutos, intocáveis. Todos os direitos e garantias constitucionais devem conviver harmonicamente, observados critérios de proporcionalidade. ... A partir do momento em que o limite da liberdade de expressão legalmente exigido é ultrapassado, adequando-se a conduta a um tipo penal, haverá delito de opinião a ser punido, nos termos da legislação em vigor...”

Entretanto, mesmo esse contraponto não está livre de particularização em função de contexto ou especificidade histórica como bem lembra Horbach (2017;p.3), citando o ministro Evandro Lins e Silva para quem:

“...o conceito de obscenidade é variável no tempo e no espaço. O que era considerado obsceno, há bem pouco tempo, deixou de o ser, com a mudança de costumes e conhecimento que a juventude passou a ter de problema que lhe eram proibidos de estudar e conhecer, até recentemente...” (p. 3)

Talvez por isso, TÔRRES (2013), endereça a “liberdade comunicativa”, como um capítulo à parte no debate sobre a liberdade de expressão no direito digital, e a imprescindibilidade de regulação infraconstitucional.

⁹ Constituição Federal de 1988, artigo 5º, parágrafo IV: “É livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato”.

Entre outros aspectos, ela lembra que a liberdade de expressão não pode se sobrepor aos demais direitos. Entretanto, ela realça a contradição maior desta ponderação ao citar a jurisprudência do ministro Ayres Britto, em julgamento de 2009¹⁰, que sugere que para estar em harmonia com os demais direitos, a liberdade de imprensa só pode ser objeto de censura *ex-post* ao evento jornalístico, o que reforça a sua tese de que uma perspectiva infraconstitucional é imperativa, para a conciliação dos direitos das demais representações, na medida em que em termos práticos, nunca haveria a obstaculização do fato jornalístico mas sim o eventual constrangimento de seu impacto, que, paradoxalmente, já teria ocorrido.

Como espaço de comunicação, a criação artística – e suas narrativas - segue a mesma perspectiva do processo de produção da informação jornalística com uma diferenciação que torna ainda mais complexo o debate: pode o plano imaginário do criador artístico, obedecer aos mesmos parâmetros de sanção quanto aos limites do que é potencialmente capaz de inspirar comportamentos ofensivos, violento, transgressivos ou destrutivos, se não se atem a personagens ou cidadãos do mundo real?

Hoje, a profusão de textos, criações literárias e cinematográficas que banalizam a violência, leva os juristas a indagarem sobre possibilidade de que tais criações artísticas levem ao que Halleem (2020, P.12¹¹), definiu como a normalização da violência:

“...A violência é normalizada quando não é mais vista como imoral ou inconcebível, mas sim moral e usual. Quando isso acontece, todas as formas de violência, sem considerar sua monstruosidade e desumanidade, se tornam aceitas como simples questões de rotinas comportamentais...”

Essa leitura nos convida a um exame mais detalhado das produções artísticas no espaço midiático, à medida em que toda nossa jurisprudência foi concebida para padrões de liberdade criativa dentro de padrões tecnológicos e de consumo específicos: hoje totalmente modificados.

3 Aspecto Gerais: A perspectiva da Sociologia do Direito

Paradoxalmente, o Direito recebe a atenção inicial da sociologia de uma forma crítica. Em sua leitura positivista, Comte descrevia o direito como uma “sistemática de egoísmos”

¹⁰ (ADPF nº 130, Rel. Min. Ayres Britto, julgamento em 30/04/2009, Plenário, DJE de 06 de novembro de 2009) em TÓRRES (2013) p. 65.

¹¹ “...violence is normalized when it is no longer viewed as immoral or unconscionable, but instead moral and ordinary. When this happens, all forms of violence, regardless of their monstrosity and inhumanity, become accepted as simply matters of routine behavior...”P. 12

(SANTOS; SCAPIN: 2013), abstrato e sem objetividade, que deveria ser superado pelo advento do próprio positivismo.

É em Emile Durkheim e Max Weber que o direito recebe uma análise diferenciada. Em que pese suas considerações sobre a associação do direito como expressão de solidariedade mecânica (repressivo e penal) ou de solidariedade orgânica (o direito como desdobramento das conveniências do grupo) para Durkheim, o direito precisaria ser compreendido como fato social o tornava necessária o estudo do Direito através de uma crítica sociológica dos comportamentos sociais (ibidem p. 6).

A sociologia do direito emerge, portanto, quando no começo do século XX, o direito começa a receber um tratamento sistemático por categorias da sociologia geral (ibidem), recebendo pioneiramente do Italiano Carlo Nardi Greco o título de Sociologia Jurídica.

Várias escolas e linhas de abordagem propõem a sociologia do Direito no século XX, entre os quais, se destacam o movimento americano Law and Society, que oferece reflexões críticas sobre o direito americano e a releitura do direito a partir da sociologia de Pierre Bourdieu e Luhmann, que comentaremos a seguir.

No Brasil, a sociologia Jurídica enquanto disciplina de Sociologia do Direito é inserido nos currículos acadêmicos a partir da resolução nº03/72 e pela portaria nº 1886/94 após um demorado processo de institucionalização (ibidem: p. 11)

Desde de sua evolução inicial nos anos 90, a sociologia jurídica no Brasil, busca um olhar alternativo sobre a dinâmica dos fenômenos jurídicos (MADEIRA; ENGELMANN: 2013; P.188):

“...Desde o início, portanto, o estabelecimento de uma área de estudos sociológicos a respeito de fenômenos jurídicos prima pela valorização de investigações empíricas que pudessem romper com a tradicional pesquisa teórico-bibliográfica, tão afeita à ciência do direito...” P. 7

Ao discutir sobre a necessidade de uma sociologia do direito no Brasil, Schwartz (2019), lembra que compreender a lógica de comunicação de uma sociedade é pré-condição para que se legisle sobre essa sociedade. Neste sentido, ele evoca Gurvitch (2001), para mencionar quatro eixos da sociologia do direito, dois dos quais são particularmente centrais à nossa análise:

(a) Microsociologia do Direito – que classifica as formas de socialidade e conecta os diferentes tipos de Direito a tais formas. A partir disso, suas observações repousam nas seguintes questões: direito social e direito interindividual; massas, comunidade e comunicação social e a hierarquia entre as diferentes leis.

(b) Tipologia Específica de Grupos Particulares – que se centra na classificação dos grupos sociais e na diferenciação dos limites do Direito a partir da função dos diversos tipos de grupos sociais. Nesse último aspecto, inserem-se (a) a capacidade dos grupos sociais de recriarem limites jurídicos, limites entre os grupos jurídicos e os grupos econômicos e políticos, (c) a divisão e a unificação do Direito e os limites nacionais e internacionais das leis.

Dentro da perspectiva de nosso trabalho, nos interessa de maneira particular, a abordagem construtivista-estruturalista de Pierre Bourdieu, e de uma maneira especial, o conceito de violência simbólica, chave para se compreender a os processos culturais de banalização da violência institucional ou de grupos sociais emergentes.

O conceito, é definido como a “...*capacidade de imposição consentida de um arbítrio cultural aos dominados...*”. Vestena (2008) esclarece ainda que a violência simbólica “...*está na ação simbólica da TV no plano das informações, por exemplo, que consiste em atrair para fatos que interessam a todo mundo, dos quais se pode dizer que são omnibus, ou seja, “para todo mundo”*” p.7.

Neste sentido, emerge a relativização do que é ou não é plausível na produção artística e literária; o que é invasivo de outros direitos; o que é, enfim, legítimo ou ilegítimo, publicar ou midiaticizar: o que, dentro da dimensão valorativa da expressão artística e da produção midiática, remete aos ritos de verdade discutidos por Michel Foucault (MARTINS: 2015. P.2):

“...Foucault, assim, relativiza a noção de verdade jurídica (escapando-se da atividade jurisdicional a possibilidade de extrair a essência da verdade), bem como relativiza a própria noção de sujeito de direitos. Para ele, o homem é uma produção histórica que se constitui ao longo de sua vida, sujeita aos efeitos positivos de poder que circulam por toda rede de poder que recobre todo o tecido social...”

Assim, nossa leitura sob a ótica da sociologia do Direito, buscará analisar o conjunto de obras em três dimensões:

- Sentido da estrutura narrativa: a estória e seus valores implícitos ou explícitos; heróis e anti-heróis; valores e contravalores sugeridos ou imaginários;
- Interpretação de pontos controversos que levaram a indagações filosóficas ou jurídico-legais sobre os limites da liberdade de expressão e criação artística.
- Síntese interpretativa, sob a ótica da sociologia do direito.

4 A liberdade de criação e expressão nas novas mídias e a dimensão valorativa da violência sob a ótica da Sociologia do direito: Protocolo de Interpretação e estudo de casos controversos

Neste bloco, realizaremos a integração de nossa discussão sobre os limites da liberdade de expressão e criação artística sob a ótica do direito, e a releitura oferecida pela sociologia do direito, conforme as três dimensões sugeridas acima.

Buscamos a análise e interpretação da criação artística na produção midiática que denota as contradições que emergem quando da relação entre a liberdade de expressão, a formação da opinião pública e a banalização da violência na produção artística e cultural.

Reiteramos que a escolha do estudo de caso e as análises iniciais que fizemos é apenas um ensaio inicial, já que ainda estamos no processo de seleção e compreensão do imenso leque de produções artísticas, literárias e midiáticas, que ensejam exatamente as contradições e paradoxos que irão nortear nossas considerações finais e a demarcação de futuras pesquisas.

O elemento da ficção (conceituado como sendo o oposto ao elemento dos fatos e da realidade. Sendo assim, o elemento responsável pela invenção, pelo imaginário e pela fantasia), presente numa grande parte das fabulas, lendas, e mitologias, criadas por contadores de histórias ao longo de vários séculos, é preconizado pelos seus entendedores, não apenas como uma forma de divertir e entreter o público, mas também, de sublimemente transmitir mensagens, lições e sentimentos a sua audiência. Sejam essas mensagens, positivas ou negativas, o entendimento da ficção é que ela é sempre introduzida de forma a induzir as pessoas ponderarem sobre algum assunto que tenha sido apresentado ao longo de seu enredo. Podendo esse assunto se tratar de algo, considerado algo extremamente positivo e belo, ou de algo extremamente negativo desconfortável para a consciência e o psicológico do ser humano.

Existem obras por exemplo que são contadas com o objetivo de tentar explicar a origem, e os motivos, por trás de acontecimentos e de fenômenos não comprovados pela ciência. Enquanto que têm outras obras, envolvendo o uso da ficção, que são escritas de forma a obrigarem seu público a refletirem sobre algum problema ou alguma polemica que esteja impactando a sociedade, no contexto histórico e sociocultural ao qual a mesma se encontra.

Podendo em muitas ocasiões, serem usados como instrumento de manipulação, para influenciar a sua audiência a opinar sobre certos assuntos e até mesmo a adotarem certos comportamentos. Como acontece, por exemplo, em várias histórias infantis, como o conto da Chapeuzinho Vermelho e o conto de João e Maria, ambos escritos e publicados pelos irmãos Grimm em 1812, com o objetivo, de amedrontar as crianças, e ensiná-las lições de vida que visavam garantir a sua segurança (como, por exemplo, o de não fugirem de casa, não passearem sozinhas na floresta, e não confiarem em estranhos).

Porém, apesar de já ser comprovado, a essencialidade por trás do elemento da ficção para a formação do psicológico do ser humano, principalmente, dos jovens (crianças e adolescentes) existem várias dúvidas e questionamentos feitos por estudiosos, de várias áreas de estudo envolvendo as ciências humanas (direito, sociologia, filosofia, etc.), sobre quão profundo e impactante é a influência da ficção na formação de opinião dos jovens que ainda estão em desenvolvimento, no que diz respeito ao seu aspecto mental e emocional. Mais importante do que isso, o quão negativa essa possível influência, gerada pela interpretação da ficção, pode ser para as crianças e os adolescentes. O que nos leva à grande questão, sobre o quão ilimitado, os direitos a liberdade de expressão e artística, deveriam realmente ser, e sobre se existe algum assunto, abordado em algumas histórias, que realmente mereçam serem alvos de censura.

Considerando tudo isso, este capítulo tem como objetivo, analisar, o estudo de caso de um jogo virtual, cuja trama ficcional teve enorme repercussão pública, tornando-se o alvo de críticas e debates de fãs e estudiosos, levando, finalmente, a um processo legal quanto à sua legitimidade.

Para organizarmos nossa proposta de discussão, organizamos um protocolo de Interpretação e Crítica, à luz da Sociologia do Direito englobando a classificação da produção artística ou cultural; a discussão do ponto de vista da sociologia do direito; a proposta explícita e implícita da produção artística ou cultural e a intencionalidade do autor, desenvolvidos abaixo, junto aos casos analisados. Esse protocolo foi pensado com vistas ao seu eventual uso posterior, na análise e interpretação de outras produções artísticas, culturais ou de lazer que envolvam debates sociais e eventualmente, confrontos jurídico-legais.

4.1 Etapas do processo de interpretação e crítica:

Em nossa proposta de pesquisa, buscamos discutir, à luz do arcabouço constitucional brasileiro, quais as contradições e implicações, encontradas na perspectiva constitucional da liberdade de expressão e manifestação em face aos demais diplomas jurídicos que,

justamente, limitam essa possibilidade, em nosso caso visualizada na produção artística, as quais podem ser articuladas em torno de quatro dimensões:

- a) Primeiro: Classificação (taxonomia) da produção literária ou artística para fins de interpretação;
- b) Segundo: discussão, do ponto de vista da sociologia do direito, dos textos e produções artísticas ou culturais que ensejam tais contradições e permitam a análise da sociologia do direito, na sua identificação;
- c) Terceiro: a partir desta discussão, qual a proposta explícita das narrativas contidas nestes textos e produções e qual a intencionalidade implícita nestes textos e produções, em termos do comportamento e modelo de ação de seus personagens centrais romanceados;
- d) Quarto: analisadas a proposta e a intencionalidade do autor, elencaremos quais as contradições ou controvérsias jurídico-legais encontráveis nestas propostas narrativas e no modelo de ação de seus personagens, e suas eventuais implicações jurídico-legais nos casos em que estas obras foram eventualmente proibidas.

Cabe ressaltar que analisaremos obras que não sofreram sanções legais embora sugerissem comportamentos teoricamente ilegais quanto obras que sofreram tais sanções para, justamente, discutirmos os elementos que delineiam ambas.

4.2 Critérios de classificação

As artes referem-se à teoria e expressão física da criatividade encontrada nas sociedades e culturas humanas ⁽¹²⁾. Segue a classificação das categorias de tipos de arte (e expressão), conforme a equipe editorial da revista de análise de arte contemporânea arte/ref:

- a) Visuais: desenho, pintura, cinema, arquitetura, cerâmica, escultura e fotografia.
- b) Literárias: drama, poesia e prosa.
- c) Performáticas: dança, música e teatro.

4.3 Etapas da interpretação da obra

Adotamos a perspectiva interpretativa (MARTUCCI: 2000) como alternativa de visualização dos diversos aspectos de uma produção de arte contemporânea. A perspectiva interpretativa busca identificar o significado e a intencionalidade dos textos e obras permitindo compreender e contextualizar o universo motivacional da arte através de uma leitura idealista-subjetivista:

¹² Arte / ref. (2019) Notícias em arte contemporânea. Conheça os tipos de arte e aprenda a diferenciá-los. Equipe Editorial: Junho de 2019.

“não aceitando que a realidade seja algo externo ao sujeito...valoriza a maneira própria de entendimento da realidade pelo indivíduo. Em oposição a uma visão empirista de ciência busca a interpretação em lugar da mensuração, a descoberta em lugar da constatação...”¹³

A perspectiva interpretativa, interage com a hermenêutica no direito, no momento em que se faz necessário enxergar a produção artística e literária à luz da legislação que se propõe a contextualiza-la, já que, como enfatiza CANFÃO (2013: p. 3).

“...No que se refere ao teor de um texto legal, ou melhor, à norma prescrita, está se encontra sempre referenciada por valores na medida em que ela protege e estimula o comportamento relativo à consecução das mais elevadas finalidades sociais. Nessa ótica, interpretar envolve sempre uma situação de natureza valorativa, ou seja, buscar o significado de algo em função dos valores que o orientam, para além da mera relação de causa-efeito”

De maneira simplificada, buscaremos explorar nas obras ou textos seus significados implícitos, ao encontro de nossa leitura da sociologia do direito, buscando capturar três dimensões críticas da obra:

- Descrição da obra e do universo motivacional do autor;
- Proposta e intencionalidade da obra;
- Controvérsias ou contraditórios jurídico-legais reais ou potenciais suscitados pela obra.

4.3.1 Descrição da obra com o universo motivacional do autor

Buscaremos, inicialmente, realizar uma breve síntese da perspectiva visual e criativa da obra ou de sua narrativa textual, conforme a classificação em visual, literária ou performática, delineando o universo motivacional do autor e o meio escolhido para sua divulgação.

De forma sintética, identificaremos os personagens ou significados contextualizando-os conforme os tipos de arte e expressão definidos na classificação, no processo expositivo ou narrativo, escrito ou performático.

4.3.2 Discussão sobre a proposta e intencionalidade da obra (conteúdo)

Identificar a intencionalidade implícita e/ou explícita (crítico para o direito) nestes textos e produções, em termos do comportamento e modelo de ação de seus personagens centrais romanceados, passíveis de análise jurisprudencial caso transplantados ao mundo real.

¹³ ANDRÉ, Marli E.D.A. de. *Etnografia da prática escolar*. Campinas: Papyrus, 1995. Apud MARTUCCI (2000. P. 2)

4.3.3 Discussão de contradições ou controvérsias jurídico-legais da obra.

Levantar a partir das dimensões anteriores, as contradições ou controvérsias jurídicas-legais, conectando o mundo ficcional ao mundo real, permitindo o contraste entre ambos à luz da sociologia do direito.

Nesta discussão, delinaremos as posições contrastantes a respeito da obra, explicitando a narrativa destas posições, suas eventuais arguições filosóficas e jurídicas, e concluiremos pela análise jurídico-legal da controvérsia ou contraditório.

4.4 ESTUDO DE CASO: Jogo Counter Strike

Obra objeto da controvérsia/contraditório: Counter Strike

Classificação da Obra: Jogo Online Multiplayer (Videogame)

Descrição da obra e universo motivacional do autor:

Counter Strike é um jogo virtual de computador de tiro de modalidade competitiva, composto por dois times diferentes (um de terroristas, e um de policiais), contendo 5 jogadores cada. O objetivo do jogo é a de que os jogadores colaborem com os outros membros de sua equipe, para vencer a equipe rival. Devendo a equipe dos terroristas, impedir a equipe dos policiais de alcance e desarme a bomba implantada, e resgatar os reféns capturados.

Enquanto que a equipe dos policiais, como apontado previamente, tem o objetivo de derrotar a equipe dos terroristas, encontrando e desarmando a bomba implantada no cenário (neste caso, a bomba é implantada de forma aleatória no mapa do jogo, então descobrir sua localização também está incluso nos objetivos dos policiais) e resgatando os reféns capturados pelos terroristas, antes que o tempo acabe. O jogo pode também ser vencido se uma das equipes for bem sucedida em eliminar todos os membros da outra equipe.

Proposta e Intencionalidade da obra:

Este jogo em si não contém uma história muito elaborada por trás de sua proposta. Porém, aborda de forma explícita a luta constante com a qual as autoridades lidam contra o terrorismo e o tráfico. Além disso, o jogo permite a criação e inclusão de novos mapas e cenários personalizados, muitas vezes pelos próprios jogadores (os famigerados “mods”). Sendo a criação de um desses mapas, o que gerou tanta polêmica no Brasil. O mapa, fazia direta referência às favelas do Rio de Janeiro, e, portanto, aos embates armados constantes que acontecem naquelas regiões, entre policiais e traficantes.

Este episódio suscitou a intervenção do Ministério da Justiça, que decidiu pela censura deste jogo no Brasil e a proibição de sua venda, conseqüentemente causando revolta na comunidade dos gamers, foi não só, a banalização da violência explícita do jogo em si, mas também e principalmente o fato de que o universo motivacional dos projetistas do jogo trata com igual distinção ambos os contendores, como não houvesse diferença ética ou moral entre criminosos e policiais porque, afinal, tudo seria somente um jogo.

Controvérsias jurídico-legais:

Em outubro de 2007, atendendo à uma ação do Procurador da República de Minas Gerais, Fernando de Almeida Martins em 2002, o juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz, da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais, decidiu em favor a proibição da venda do jogo “Counter Strike” no Brasil.

Essa decisão, foi posteriormente, revogada pela 6ª turma do TRF1 (Tribunal Regional Federal da 1ª região), em Brasília, no ano de 2009, quando a própria empresa responsável pela produção do jogo, a Eletronic Arts entrou com uma ação na justiça, pedindo pela suspensão da sentença proibitiva. Porém, no período em que se manteve a medida proibitiva implantada inicialmente, surgiu uma intensa polemica, sobre como e se jogos violentos podem efetivamente influenciar o comportamento de seus consumidores ¹⁴.

Esse assunto dividiu a opinião de vários estudiosos e especialistas das áreas da educação, saúde e do direito. Havendo inclusive, a manifestação de criadores e designers de jogos sobre o assunto. No que diz respeito a opinião desses criadores de jogos, o destacado produtor Ale Machado¹⁵, apontava para o realismo criativo do jogo, como seu principal atrativo para o público, o que o levava a concordar, com a necessidade de haver uma classificação etária mais rígida para jogos desse gênero, para inibir às crianças e aos adolescentes o acesso à jogos que seriam inadequados para elas.

O produtor alertou ainda, para a interpretação equivocada que os pais costumam ter dos jogos eletrônicos, como algo pensado para crianças e adolescentes, quando, na verdade, são pensados para adultos.

Segundo estes críticos, os pais, em muitos casos, não observam que existem jogos classificados apenas para adultos (como é o caso, por exemplo, do próprio Counter Strike, que é classificado apenas para maiores de 18 anos) e acabam por não verificarem a classificação etária dos jogos que compram para os seus filhos, sendo esse um dos principais motivos para o não cumprimento da orientação de censura emanada pelo Ministério da Justiça. Por último, Ale Machado questionou até que ponto, o realismo dos jogos poderia alterar comportamentos, ou se, simplesmente, atrairia comportamentos já propensos ou familiarizados à lógica subjacente a estes jogos.

¹⁴ Jogadores de “Counter-Strike” consideram proibição ilegal. Globo. Com. Tecnologia Jogo. 02/02/08 - 15h30 - Atualizado em 02/02/08 - 15h30. <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0...MUL284764-6174.00-JOGADORES+DE+COUNTERSTRIKE+CONSIDERAM+PROIBICAO+ILEGAL.html>

¹⁵ Proibição de 'Counter-Strike' no Brasil divide especialistas e famílias. Globo. Com. Tecnologia Jogo. 24/01/08 - 01h55 - Atualizado em 24/01/08 - 14h39

Sobre esse último questionamento, feito pelo criador de jogos, o psiquiatra Içami Tiba se manifestou, alegando que a resposta dependia do ambiente ao qual vivem as pessoas que jogam esses jogos. Pois na visão dele, uma pessoa jovem, que vive a vida toda em um ambiente social saudável e pacífico, saberia diferenciar a ficção presente no jogo, da realidade, e não se deixaria influenciar por isso.

Um exemplo citado pelo psiquiatra, está na cultura e no estilo vida dos brasileiros, em comparação com a dos japoneses, que apesar de serem um dos países com a maior quantidade de consumidores de jogos eletrônicos, não tolera de forma alguma a violência. Entretanto, não é comum os jovens japoneses testemunharem crimes de violência na vida real.

Porém, ao contrário do que acontece no Japão, no Brasil, crimes de violência são muito comuns de acontecerem no dia a dia das pessoas, e em muitas ocasiões a violência se torna parte da realidade de muitos dos jovens que jogam esses jogos. Sendo esse fenômeno, o que torna os jogos violentos como Conter Strike, tão perigosos no Brasil, na visão do psiquiatra, pois sendo Counter Strike, um jogo com cenários tão realistas, fica mais difícil para um jovem, com o plano psicológico e a inteligência emocional ainda em desenvolvimento, que é acostumado a lidar com a violência na vida real de forma corriqueira, a diferenciar o elemento da ficção introduzida nos atos de violência presentes no jogo, da violência que ele presencia na vida real. Motivo pela qual, o psiquiatra, em sua entrevista, apoio a decisão feita pela sessão judiciária, de proibir a venda deste jogo no Brasil, alegando que:

“Sou a favor da proibição porque acho que ele faz mais mal para esse país do que bem porque o país não lida bem com a violência.”¹⁶

Por outro lado, a mãe e educadora, Carla Asdorian¹ manifestou uma opinião diferente do psiquiatra e do criador de jogos, alegando em sua entrevista, que ela não apoiava essa decisão feita pela justiça, por acreditar que a própria proibição seria uma forma de violência, declarando logo em seguida que o trabalho de educar e orientar os seus filhos era unicamente dela, e não do juiz.

"Na minha família não vai mudar, esta é minha casa. Este é o meu domínio, na verdade a responsabilidade da criação dos meus filhos é minha, não é do juiz. Ele não vai determinar isso."

¹⁶ Proibição de Counter-Strike no Brasil divide Especialistas.

<https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL272195-6174,00-PROIBICAO+DE+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL+DIVIDE+ESPECIALISTAS+E+FAMILIAS.html>

...disse professora Carla Asdorian ¹⁷.

Contraditório/controvérsia (s)

Posição do Juiz (Carlos Alberto Simões de Tomaz, 17ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais) que atendeu à solicitação de Embargo / artista etc.¹⁸

Legislações:

- Estatuto da Criança e do Adolescente Lei Nº 8.069 de 13 julho de 1990
- Proteção e Defesa do Consumidor (arts. 6º, inciso I, 8º, 10º, e o art. 39, inciso IV)

Quanto ao Estatuto da Criança e do Adolescente se destacam para este caso:

“... Art. 5º Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais.

...e ainda:

Art. 6º Na interpretação desta Lei levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se dirige, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos, e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento.

Quanto a defesa do Consumidor:

“Art. 6º São direitos básicos do consumidor:

I- *“...a proteção da vida, saúde e segurança contra os riscos provocados por práticas no fornecimento de produtos e serviços considerados perigosos ou nocivos.”*

“Art. 8º Os produtos e serviços colocados no mercado de consumo não acarretarão riscos à saúde ou segurança dos consumidores, exceto os considerados normais e previsíveis

¹⁷ Ibid

¹⁸ Justiça permite volta do "Counter Strike" às lojas, diz distribuidora

<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2009/06/583420-justica-permite-volta-do-counter-strike-as-lojas-diz-distribuidora.shtml>

em decorrência de sua natureza e fruição, obrigando-se os fornecedores, em qualquer hipótese, a dar as informações necessárias e adequadas a seu respeito.”

“Art.10º O fornecedor não poderá colocar no mercado de consumo produto ou serviço que sabe ou deveria saber apresentar alto grau de nocividade ou periculosidade à saúde ou segurança.”

“Art.39º É vedado ao fornecedor de produtos ou serviços, dentre outras práticas abusivas:

IV- Prevaler-se da fraqueza ou ignorância do consumidor, tendo em vista sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços.”

Durante o processo que envolveu o pedido de proibição de comercialização e distribuição do jogo, o Ministério Público arguiu que jogos virtuais e eletrônicos com propostas violentas, como era o caso do Counter Strike, eram prejudiciais à saúde física e mental das crianças e adolescentes, cuja formação psicológica, emocional e cerebral ainda estavam em desenvolvimento, e que poderiam, portanto, serem muito facilmente influenciados e incentivados pela violência e pelo realismo apresentados no cenário do jogo. Podendo as crianças e os adolescentes que jogam esse jogo, vir a ter a sua formação e educação prejudicada, desenvolvendo uma personalidade agressiva e violenta por causa disso.

Em sua decisão o juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz ¹⁹ concordou com o embargo solicitado, por considerar que os jogos... *“trazem iminentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o Estado democrático de direito e contra a segurança, impondo sua proibição e retirada do mercado.”* (LEAHY, 2010. p. 5)

Além disso, na publicação de sua decisão, esse mesmo juiz se manifestou fundamentando sua sentença, com base na seguinte arguição (Ibidem p. 6):

“É contra a comercialização desses jogos que o Ministério Público Federal se insurge, com escopo de tornar eficazes as

¹⁹ LEAHY, Vitor Campos Clement. (2010). LIBERDADE DE EXPRESSÃO E A CENSURA DOS JOGOS ELETRÔNICOS. Monografia de Graduação. Departamento de Direito da PUC-RIO. Orientação: Professor Fábio Carvalho Leite.

normas de proteção à criança e ao adolescente inseridas na Constituição Federal e na legislação infraconstitucional. E nesse mister razão assiste ao autor, porque, embora o Ministério da Justiça tenha tomado medidas restritivas quanto à venda desses jogos, estas não se mostraram eficazes, à medida que esses jogos continuam atingindo as crianças e adolescentes.

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

De fato, a questão se agrava ainda mais, conforme relatado pelo Ministério Público Federal às fls. 06/08, à medida que o jogo COUNTER-STRIKE, fabricado nos Estados Unidos e adaptado no Brasil, “virtualiza” uma cena de embate entre a Polícia do Estado de Rio de Janeiro e traficantes entrincheirados nas favelas, tendo por fundo musical um funk proibido. Na visão de especialistas, esse jogo ensina técnica de guerra, uma vez que o jogador deve ter conhecimento sobre táticas de esconderijo, como se estivesse numa guerrilha, com alternativas de terrorista e contraterrorista, 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.”

Posição do Magistrado (Juiz Rodrigo Navarro de Oliveira Tribunal Federal da 1º Região) que revogou a proibição:

Legislações:

LEI Nº 5.250, DE 9 DE FEVEREIRO DE 1967. Regula a liberdade de manifestação do pensamento e de informação.

Art. 300 do Código de Processo Civil, que versa sobre a Tutela provisória de urgência de natureza antecipada

Em 2009, temendo pela perda do lucro em potencial que a venda dos jogos de Counter Strike poderia lhe trazer, a empresa responsável pela produção do jogo, a Eletronic Arts, entrou com medida cautelar, para suspender os efeitos da sentença, proferida no julgamento que decidiu a favor da proibição do jogo, visando garantir que no tempo transcorrido entre a sentença do primeiro julgamento, e a realização do novo julgamento, a venda dos produtos relacionados ao jogo do Counter Strike não seriam obstados, dentro do princípio do “periculum in mora”, garantindo a concessão da medida cautelar requisitada. De fato, o acordão emitido pelo relator, Juiz Rodrigo Navarro de Oliveira², publicado em 13 de outubro de 2009, reflete estas considerações lembrando, entre outros aspectos que (LEAHY: 2010. P.6):

“... Há plausibilidade do direito quanto a pretensão de manutenção da comercialização de jogo distribuído no país há mais de 10 anos e classificado pelo Ministério da Justiça como recomendado para maiores de 18 anos, uma vez que a tutela judicial não se destina a proteger exclusivamente direitos de crianças e adolescentes; que não há demonstração de prejuízo à saúde física ou psíquica de pessoas usuárias de qualquer faixa etária....”

...e ainda:

“...O periculum in mora decorre de situação de dano ou prejuízo que pode ser ocasionado à empresa em razão da suspensão da comercialização do jogo. Inexistência de periculum in mora inverso em razão da ausência de caso específico capaz de revelar ocorrência de alucinações, de surtos epiléticos ou prática de atos de violência pelos usuários do jogo em razão de sua utilização.

Em síntese, o mantimento dos efeitos da sentença, aplicados no primeiro julgamento, causaria prejuízo apenas a parte querelante do processo (a empresa do jogo), enquanto que suspender os efeitos da proibição (mesmo que apenas

temporariamente), considerando que o jogo já existia e era vendido de forma regular no Brasil há mais de 10 anos, não causaria nenhum dano comprovado ao Ministério Público.

Neste mesmo processo, os advogados de defesa responsáveis por este caso, arguiram pela fragilidade do conjunto probatório (LEAHY: 2010. P.6), explicando em suas peças, que durante o período de mais de 10 anos que o jogo já existia, não havia nenhuma prova concreta da existência de algum caso que provasse que o conteúdo do jogo tivesse diretamente causado algum dano real a saúde física ou psicológica de qualquer indivíduo (seja criança, adolescente ou adulto), e que os argumentos usados para justificar a proibição das vendas do jogo, eram desprovidos de alguma evidencia que fosse sólida o bastante para manter a atual decisão.

Além disso, a defesa reiterou a arguição feita previamente, lembrando ainda, que a classificação do jogo era recomendada apenas para jogadores que tivessem mais de 18 anos (ou seja, apenas adultos), e que, portanto, pleitear pela saúde e pela educação das crianças e dos adolescentes era algo que não fazia sentido, se considerar que essas mesmas pessoas não deveriam nem lhes ser permitidos o acesso a esse jogo.

Observou-se ainda, que a função do Ministério da Justiça, não era apenas proteger os interesses das crianças e dos adolescentes, mas também, o direito de escolha dos adultos, que seriam privados do acesso ao produto.

No que diz respeito aos outros estudiosos de direito, a opinião de alguns advogados entrevistados durante o período em que todo esse conflito estava ocorrendo, também se provou divididas. Alguns desses advogados, apesar de se manifestarem a favor de uma classificação etária mais rígida para a venda de jogos violentos, declaram que proibir a compra desses jogos, até mesmo para maiores de idade, foi uma medida exacerbada por parte da justiça, e considerado um ato desnecessário de censura, e de certa forma uma ilegalidade. Pois muitos acreditavam que isso violava o direito a liberdade de escolha dos adultos, e que a proibição do jogo era fundada apenas pelo preconceito.

Considerando essa última arguição, o sociólogo e professor de Comunicação da faculdade “Casper Líbero”²⁰, se manifestou em uma entrevista dizendo que:

²⁰ Jogadores de “Counter-Strike” consideram proibição ilegal. Globo. Com. Tecnologia Jogo. 02/02/08 - 15h30 - Atualizado em 02/02/08 - 15h30

“Essa decisão é muito perigosa porque é baseada no preconceito. Não existe nenhuma relação entre games e violência. Essa decisão deve motivar o protesto não só dos jogadores de videogame, mas de todos que defendem a liberdade de expressão no país”²¹

Portanto, considerando os princípios defendidos pela maior parte da população brasileira, da liberdade de expressão, o advogado responsável pelo caso que envolveu a suspensão da proibição da venda do jogo Counter Strike, Rodrigo de Assis Torres, do escritório de advocacia “Dannemann Siemsen”, representando os interesses da Eletronic Arts, empresa responsável pela produção do jogo, na 6ª Turma do Tribunal Regional Federal da 1ª região, em Brasília, se manifestou falando que:

“Em um país democrático, julgamentos estéticos e morais sobre obras artísticas são para o cidadão fazer e não para o Estado decretar. Essa é a essência da liberdade de expressão.”²²

Interpretação do contraditório/controvérsia:

Duas perspectivas jurídico-legais precisam ser consideradas.

A posição inicial do Ministério Público Federal se ampara, em larga medida, na lei de defesa do consumidor, particularmente em seu artigo 8º (...riscos à saúde ou segurança dos consumidores...) e, de maneira particular, no risco potencial de danos à saúde mental de crianças e adolescentes, como evocado no Art. 5º.

A posição do Ministério Público, precisaria apresentar evidências de que os riscos aventados pudessem, de alguma forma já terem ocorrido. Adicionalmente, seria preciso fundamentar a ideia de que o acesso a tais jogos seria, socialmente inevitável.

Nenhuma destas posições se sustenta. Não foram apresentadas evidências de que os jogos seriam ou indutores ou multiplicadores de violência, mas outrossim, que apenas refletiam um quadro de violência já existente.

Há que se somar a isso, que, o acesso aos jogos, decorre tão somente do fato de que as famílias desconheciam suas implicações e, sobretudo, não dispunham (ou

²¹ Jogadores de “Counter-Strike” consideram proibição ilegal. Globo. Com. Tecnologia Jogo. 02/02/08 - 15h30 - Atualizado em 02/02/08 - 15h30.

²² Counter Strike é liberado no Brasil, através de decisão judicial. TargetHD. Net. [01/08/2011](#).

desconheciam) de orientação quanto à faixa etária, para impedirem o acesso das crianças e dos adolescentes aos jogos.

Por outro lado, o representante legal da empresa, apresentou argumentos irretocáveis quanto ao fato de que, tanto quanto não haviam evidências de que os jogos tivessem o potencial ofensivo para violar eventuais direitos constitucionais de seu público alvo, era, por outro lado, inquestionável a violação dos direitos dos empresários produtores dos jogos, caracterizando, tanto a plausibilidade da manutenção de um jogo comercializado há mais de 10 anos, já devidamente recomendado pelo ministério da justiça para maiores de 18 anos, quanto o *periculum in mora*, o que justificava constitucionalmente, o acórdão proferido favorecendo a Medida Cautelar solicitada.

Seguindo esse raciocínio, advogados e especialistas sugeriram, no caso do Counter Strike, que ao invés de ser proibida sua venda, que a classificação etária deste jogo passe a ser considerada obrigatória, e não apenas sugestiva, de forma similar à que acontece com outros produtos de consumo, como álcool e cigarro²³. A implantação dessa medida, dificultaria a promulgação e o acesso desse jogo para o público juvenil, impediria a venda desse jogo pelas lojas para menores de idade, e obrigaria as LAN houses (estabelecimentos, similares a cafeterias, que oferecem acesso a computadores com jogos online instalados para serem usados pelas pessoas em troca de pagamento, por um tempo limitado de tempo), a restringirem o acesso a esse jogo, nos seus computadores, para serem jogados apenas por maiores de 18 anos.

Devendo todas essas regras serem cumpridas, podendo os estabelecimentos sofrerem multas e outras penas piores, caso não o fizerem. Considerando tudo isso, outros advogados especializados em direito digital, se manifestaram a respeito, discordando dos outros especialistas que sugeriram medidas mais rígidas na classificação dos jogos ao invés de sua proibição.

No que diz respeito a esse assunto, a advogada Patrícia Peck argumenta sobre a necessidade de fiscalizar os estabelecimentos gamers para garantir o cumprimento dessas novas leis, além de pleitear pela orientação dos pais sobre o assunto, para que os mesmos saibam também como orientar e cuidar melhor de seus filhos.

²³ 'Counter-Strike': advogados defendem rigidez na classificação etária. Globo. Com. Tecnologia Jogo. 28/01/08 - 13h42 - Atualizado em 28/01/08 - 14h08.

Sobre isso, a advogada disse que:

*"Multar um estabelecimento pode ajudar, mas quem precisa ser orientado a cumprir o papel de vigilância são os pais. Essa é uma questão educacional."*²⁴

O outro advogado, Renato Opice Blum, discorda da opinião dos outros advogados mencionados acima. Alegando acreditar sim que o conteúdo violento presente nos jogos eletrônicos pode afetar e influenciar no comportamento dos jovens, que em muitos casos não são capazes de diferenciar a ficção introduzida nesses jogos, da própria realidade. Sobre este caso, o advogado Renato diz que:

*"Acredito que conteúdo violento pode influenciar, sim, a atitude dos mais jovens. Isso porque eles ainda estão formando sua estrutura psicológica, seu caráter, seus princípios morais. O caso dos maiores de idade é mais complicado, porque a lei determina que a partir dos 16 anos o indivíduo tem discernimento para diferenciar o certo do errado"*²⁵

O advogado Marcel Leonardi²⁶ porém, discorda de seu colega, alegando mais uma vez que a proibição do jogo até mesmo para maiores de 18 anos era uma forma de censura, e que a aplicação dessa medida era incoerente e sem sentido se considerar a venda do filme "Tropa de Elite" e as outras várias fontes de entretenimento (televisão, música, livros e etc.), com conteúdo igualmente, senão mais violentos que existem e são consumidos de forma irrestrita no Brasil, e que seguindo a mesma lógica usada para a proibição do Counter Strike, também deveriam ser censurados.

No ponto de vista do advogado, o Counter Strike, ao igual das outras formas de entretenimento que existem, se trata de uma forma das pessoas extravasarem o seu estresse e suas frustrações, e pleiteia contra a declaração feita pelo juiz responsável da causa, que classificou o jogo como sendo "nocivo a saúde dos consumidores", pois acredita que o efeito do jogo possa ser o contrário disso. O mesmo, ainda argumenta que a censura jogos como Counter Strike, se trata apenas de uma desculpa usado pelo estado e pela mídia para desviar a atenção do público as verdadeiras causas de

²⁴ 'Counter-Strike': advogados defendem rigidez na classificação etária

²⁵ Ibid

²⁶ Ibid

violência que existem no Brasil, e não uma verdadeira solução para o verdadeiro problema por trás dos crescentes casos de crimes violentos que são cometidos no país.

"O Estado falhou em coibir a violência real e agora encontrou um bode expiatório no universo virtual" declarou o advogado Marcel Leonardi.²⁷

²⁷ Ibid

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS E REFERENCIAS PARA PESQUISAS FUTURAS

As relações entre mídia, indivíduo e direito, não podem ser mensuráveis, podendo, entretanto, serem interpretadas a partir do ponto de vista dos atores que as constituem.

A própria existência do direito como ciência, pressupõe a capacidade da construção intersubjetiva, sem a qual, seria impossível a negociação dos consensos institucionais que, em última análise, definem a existência da construção legal. Assim, em nossas considerações finais, cabe inicialmente o resgate de nossas referências iniciais de análise e discussão.

Desde o ponto de vista da filosofia do direito observamos que a imprescindibilidade de da defesa da livre manifestação do pensamento e de maneira particular, o direito à liberdade de expressão, assegurada no artigo 5º, parágrafo IV, da Constituição Federal de 1988, traz em seu bojo o próprio contraponto a sua essência libertária, à medida em que, como comentou Barroso (2023), enquanto assegura o direito individual a produção artística e cultural, traduz também o direito de acesso do conjunto da sociedade as informações e ideias que resultam do exercício desse direito.

A divulgação da produção resultante, ao carregar em sua essência, motivações e intencionalidades sociais, conflitará, inevitavelmente com o fato de que os consumidores destes produtos culturais, poderão ser afetados de maneiras diferentes, e com resultados sociais e psicológicos imprevistos até mesmo, pela intencionalidade de seus produtores, ensejando riscos institucionais que, por outro lado, tem potencial para ferir outros princípios constitucionais.

Emerge assim, nosso segundo bloco de análise, já que os próprios produtos culturais e artísticos, adquirem dimensão sociológica endereçada pela sociologia do direito, à medida em que o modelo tecnológico de produção e divulgação altera, exatamente, o alcance e importância destes contraditórios entre liberdade de expressão e limites sociais e legais à essa liberdade, já que a tecnologia pós constituição de 1988, e de uma maneira particular, nos últimos 20 anos, redefiniu de forma gigantesca o cenário de acessibilidade às produções culturais e artísticas e sua reprodução atomizada, o que foi evocado por Valente (2020), ao afirmar de maneira emblemática que “...É como se todas as pessoas ganhassem um megafone”.

Neste enorme cruzamento de interesses e interpretações fragmentadas em toda a sociedade, surge então o risco da onipresença tecnológica, evocando o que Zaffaroni (2012;p. 303) chama de “criminologia midiática” em que uma espécie de júri popular Orwelliano às avessas, passa a codificar a noção entre o que é certo e errado, evocando o que ele define como uma “causalidade mágica” entre o “eles e nós”, em que a leitura estereotipada e por

vezes, padronizada, subverte a lógica do direito em que, por princípio filosófico, cada caso é um caso.

Neste aspecto, a evolução tecnológica da produção e divulgação cultural e o enorme jogo de interesses corporativos que lhe dão forma institucional, alteram o espaço do processo decisório, na medida em que, a mesma produção artística, desdobrada em um contexto tecnológico do passado, poderia não ter a mesma repercussão e, de maneira mais preocupante, o mesmo impacto sobre a cadeia interlaçada dos direitos fundamentais, que, em função do seu alcance, se tornam agora conflitantes.

O estudo de caso do jogo Counter Strike, à luz da sociologia do direito, permite exatamente o exame emblemático do amplo espectro de motivações, interpretações e leituras jurídicas que emergem das contradições e controvérsias acerca de quais as fronteiras entre o que Horbach (2017) denominou de “...tênue linha entre a arte e ato ilícito”, que discutimos desde o ponto de vista das duas perspectivas jurídico-legais consideradas.

A posição inicial do Ministério Público Federal foi amparada na Lei Nº 8078²⁸ em seu artigo 8º (...riscos à saúde ou segurança dos consumidores...) e, de maneira particular, no risco potencial de danos à saúde mental de crianças e adolescentes, como evocado no Art. 5º da Lei 8.069, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente. Advogados críticos dos jogos eletrônicos, afirmavam que o conteúdo violento presente nos jogos eletrônicos poderia afetar e influenciar no comportamento dos jovens, que em muitos casos seriam incapazes de diferenciar a ficção introduzida nesses jogos, da própria realidade

Caberia assim, ao ministério público, apresentar evidências de que os riscos aventados pudessem, de alguma forma já terem ocorrido ou que o acesso a tais jogos seria, socialmente inevitável (ou seja, o consumo do produto cultural seria involuntário e circunstancial): arguição que não encontrou acolhida nas instâncias seguintes, à medida em que não foram apresentadas evidências de que os jogos seriam ou indutores ou multiplicadores de violência, mas outrossim, que apenas refletiam um quadro de violência já existente.

Por outro lado, o representante legal da empresa, apresentou inquestionável arguição quanto a violação dos direitos dos empresários produtores dos jogos, caracterizando, tanto a plausibilidade da manutenção de um jogo comercializado há mais de 10 anos, já devidamente recomendado pelo ministério da justiça para maiores de 18 anos, quanto o *periculum in mora*, o que justificava constitucionalmente o acordão proferido favorecendo a Medida Cautelar solicitada.

²⁸ Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, que dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências.

Ao longo do processo, nuances conciliatórias construídas por advogados e especialistas sugeriram que no caso do Counter Strike, ao invés de ser proibida sua venda, que a classificação etária deste jogo passasse a ser considerada obrigatória, e não apenas sugestiva, de forma similar à que acontece com outros produtos de consumo, como álcool e cigarro dificultando o acesso desse jogo para o público juvenil, nas lojas para menores de idade, e obrigaria as LAN houses (estabelecimentos, similares a cafeterias, que oferecem acesso a computadores com jogos online instalados para serem usados pelas pessoas em troca de pagamento, por um tempo limitado de tempo), a restringirem o acesso a esse jogo, nos seus computadores, para serem jogados apenas por maiores de 18 anos.

Ao final do processo, embora não tenha prosperado a tese do ministério público, e tenha prevalecido a perspectiva constitucional de liberdade de criação, expressão e, em última análise, de distribuição pelos produtores de jogos, ficou igualmente evidente que a evolução tecnológica proporcionada pelos meios digitais, impactaria de forma definitiva a própria amplitude das implicações jurídico-legais potenciais, o que inevitavelmente nos leva a elencar três referências para pesquisas futuras.

- Primeiro, sobre a flexibilidade do dispositivo constitucional para absorver as potenciais controvérsias, não mais exclusivamente sobre o conteúdo e intencionalidade do produto cultural em si, mas também sobre seu alcance social e psicológico, o que alteraria exatamente, a dimensão valorativa sobre a liberdade de criação e expressão, à medida em que essa liberdade não pode mais ser exclusivamente analisada como conteúdo e forma, mas sim interpretada em função de seu conteúdo, forma, impacto psicológico e acesso social e institucional.
- Segundo, sobre o potencial das atuais legislações infraconstitucionais, para contemplarem tais desafios.
- Terceiro, quais as possíveis abordagens para novas construções legais, capazes de endereçar eventuais lacunas nas demais referências.

Estas referências, poderiam assim, constituir uma linha potencial de pesquisa, para refletir, com a substancial contribuição da sociologia do direito, quais seriam os novos marcos do universo legal e regulatório, necessários para fazer face à impressionante evolução das características institucionais do mundo artístico e cultural, resultantes de sua interação com as novas tecnologias.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉ, Marli E.D.A. de. *Etnografia da prática escolar*. Campinas: Papirus, 1995.

ARTE-REF. (2019). Conheça os tipos de arte e aprenda a diferenciá-los. O que é considerado hoje e como essas divisões se estabeleceram ao longo da história. Revista Arte/ref – Notícias em arte contemporânea (arte no mundo).

BARROSO, Luís Roberto (2023). *Liberdade de expressão, imprensa e mídias sociais: jurisprudência, direito comparado e novos desafios*. Revista Jurídica da Presidência Brasília v. 25 n. 135 jan./abr. 2023 p. 20-48. <http://dx.doi.org/10.20499/2236-3645.RJP2023v25e135-3015>

BARROSO, Luna Van Brussel (2022). *Liberdade de Expressão e democracia na era digital*. Belo Horizonte: Fórum, 2022.

BITTAR, Eduardo C.B. (2014). *O Direito na Pós-modernidade*. 3 ed. Modificada e atualizada – São Paulo: Atlas, 2014.

BOURDIEU, Pierre. (1997). *Sobre a televisão. Seguido de a influência do jornalismo e os jogos olímpicos*. Tradução Lúcia Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BRASIL. Constituição Federal de 1988. (trechos sobre a liberdade de expressão e credo)

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

IV - é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato;

VI - é inviolável a liberdade de consciência e de crença, sendo assegurado o livre exercício dos cultos religiosos e garantida, na forma da lei, a proteção aos locais de culto e a suas liturgias;

IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença;

BRASIL. Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, que dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Art. 8º Os produtos e serviços colocados no mercado de consumo não acarretarão riscos à saúde ou segurança dos consumidores, exceto os considerados normais e previsíveis em decorrência de sua natureza e fruição, obrigando-se os fornecedores, em qualquer hipótese, a dar as informações necessárias e adequadas a seu respeito.

BRASIL. Lei Nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o estatuto da Criança e do Adolescente. “... Art. 5º Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais”.

BRASIL. LEI Nº 5.250, DE 9 DE FEVEREIRO DE 1967. Regula a liberdade de manifestação do pensamento e de informação. Art. 1º É livre a manifestação do pensamento e a procura, o recebimento e a difusão de informações ou ideias, por qualquer meio, e sem dependência de censura, respondendo cada um, nos termos da lei, pelos abusos que cometer.

BRASIL. Tutela provisória de Urgência de natureza antecipada. Art. 300. Nos casos em que a urgência for contemporânea à propositura da ação, a petição inicial pode limitar-se ao requerimento da tutela antecipada e à indicação do pedido de tutela final, com a exposição da lide, do direito que se busca realizar e do perigo de dano ou do risco ao resultado útil do processo. Tribunal de Justiça do Distrito Federal e Territórios. TJDF. Tema atualizado em 23/06/2022.

<https://www.tjdft.jus.br/consultas/jurisprudencia/jurisprudencia-em-temas/novo-codigo-de-processo-civil/da-tutela-provisoria-de-urgencia-de-naturezaantecipada#:~:text=Art.,ao%20resultado%20%C3%BAtil%20do%20processo.>

CANFÃO, Olivio Albino. (2013). *Métodos de Interpretação Jurídico à Luz do Horizonte Hermenêutico*. Direito UNIFACS, v. 2, p. 1-20, 2013.

COSTA, Kevin Kelley Rodrigues da. (2021). *Liberdade de expressão e discurso de ódio nas mídias sociais*. Revista Eletrônica do Ministério Público do Estado do Piauí. Ano 01 – Edição 01 – Jan/Jun 2021.

COSTA, Kevin Kesley Rodrigues. (2021). *Liberdade de expressão e discurso de ódio nas mídias sociais*. Revista Eletrônica do Ministério Público do Estado do Piauí. Ano 01- Edição 01 – Jan/Jun 2021

Counter Strike é liberado no Brasil, através de decisão judicial. TargetHD. Net. 01/08/2011. <https://www.targethd.net/counter-strike-e-liberado-no-brasil-atraves-de-decisao-judicial/>

'Counter-Strike': advogados defendem rigidez na classificação etária. Globo. Com. Tecnologia Jogo. 28/01/08 - 13h42 - Atualizado em 28/01/08 - 14h08. <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL277264-6174,00-COUNTERSTRIKE+ADVOGADOS+DEFENDEM+RIGIDEZ+NA+CLASSIFICACAO+ETARIA.html>

Entenda a proibição do Counter Strike no Brasil
<https://www.jusbrasil.com.br/noticias/entenda-a-proibicao-do-counter-strike-no-brasil/1380516>

Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei Nº 8069 DE 13 DE JULHO DE 1990.

FARIA, José Eduardo. (2020). *A liberdade de Expressão e as Novas Mídias*. Organização, apresentação e introdução José Eduardo Faria. 1ed São Paulo: Perspectiva, 2020.

GURVITCH, G. **Sociology of law**. New Brunsvick and London: Transaction Publishers, 2001. Em SCHWARTZ, Germano. (2019). *Uma Sociologia do Direito é (ainda) necessária no Brasil?* Revista Eletrônica Direito e Sociedades (REDES). Canoas, v. 7, n. 3, 2019.

HALEEM, Irm. (2020). *How Violence is Normalized. On the process of violence*. Em Normalization of Violence. Conceptual Analysis and Reflections from Asia. Edited by Irm Haleem. Routledge Focus. London and New York.

HORBACH, Beatriz Bastide (2017). *Quais são os limites constitucionais da Liberdade artística?* Observatório Constitucional. CONJUR - Consultor Jurídico. 07 de outubro de 2017.

JESUS, Ana Cláudia Aparecida. (2017). Métodos de Interpretação do Direito – Aspectos Gerais. Revista Jusbrasil.
<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/metodos-de-interpretacao-do-direito-aspectos-gerais/516517364>

Jogadores de “Counter-Strike” consideram proibição ilegal. Globo. Com. Tecnologia Jogo. 02/02/08 - 15h30 - Atualizado em 02/02/08 - 15h30.
<https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL284764-6174,00-JOGADORES+DE+COUNTERSTRIKE+CONSIDERAM+PROIBICAO+ILEGAL.html>

Justiça libera o game Counter strike no Brasil.
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/07/justica-libera-o-game-counter-strike-no-brasil.ghtml>

Justiça permite volta do "Counter Strike" às lojas, diz distribuidora da Folha Online
 19/06/2009 10h0
<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2009/06/583420-justica-permite-volta-do-counter-strike-as-lojas-diz-distribuidora.shtml>

L5250. LEI Nº 5.250, DE 9 DE FEVEREIRO DE 1967. Regula a liberdade de manifestação do pensamento e de informação.

LEAHY, Vitor Campos Clement. (2010). Liberdade de Expressão e a Censura dos Jogos Eletrônicos. Monografia de Graduação. Departamento de Direito da PUC-RIO. Orientação: Professor Fábio Carvalho Leite.
https://www.pucRio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio_resumo2010/resumos/ccs/dir/DIR-Victor%20Campos%20Clement%20Leahy.pdf

Lei de Defesa do Consumidor: Lei Nº 8078, DE 11 DE SETEMBRO DE 1990.

MADEIRA, Lígia Mori. (2007). O Direito nas Teorias Sociológicas de Pierre Bourdieu e Niklas Luhmann. *Direito & Justiça*, Porto Alegre, v.33 n.1 p.19-39, junho 2007.

MADEIRA, Lígia Mori; ENGELMANN, Fabiano. (2013). *Estudos sociojurídicos: apontamentos sobre teorias e temáticas de pesquisa em sociologia jurídica no Brasil*. Revista Sociologias, Porto Alegre, ano 15, nº 32, Jan/abr.2013, p. 182-209.

MARTINS, Eliezer Pereira. (2015). *Poder e verdade em Michel Foucault*. Revista Jus Navigandi. (2015). <https://jus.com.br/artigos/38989/poder-e-verdade-em-michel-foucault>.

MARTUCCI, Elisabeth Márcia (2000). *Revisitando o trabalho de referência: uma contribuição teórica para a abordagem interpretativa de pesquisa*. *Perspect. cienc. inf.*, Belo Horizonte, v. 5, n. 1, p. 99 - 115, jan./jun. 2000

NYARI, Aline Oliveira (2022). A Mdiatização no Processo Penal e sua Influência na Garantia dos Direitos Fundamentais. *Jusbrasil.com.br*. 26 de setembro de 2022

NYARI, Aline Oliveira. (2023). A Mdiatização no Processo Penal e sua Influência na Garantia dos Direitos Fundamentais. <https://alinenyari.jusbrasil.com.br/artigos/563253916/a-midiatizacao-no-processo-penal-e-sua-influencia-na-garantia-dos-direitos-fundamentais>. *Jusbrasil*

Proibição de 'Counter-Strike' no Brasil divide especialistas e famílias. *Globo. Com. Tecnologia* Jogo. 24/01/08 - 01h55 - Atualizado em 24/01/08 - 14h39. <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL272195-6174,00-PROIBICAO+DE+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL+DIVIDE+ESPECIALISTAS+E+FAMILIAS.html>

REGINATO, Livia. (2022). Estupro como Recurso Narrativo: o Ontem, o Hoje e o Exemplo de Game of Thrones. *Revista Nó de Oito + rádio geek*. Blogue Radio Geek. <http://nodeoito.com/estupro-como-recurso-narrativo/>

Revista Jus Navigandi

SANTOS, Adalcio Machado; SCAPIN, Evelyn. (2013). *Sociologia do Direito*. Ponto de Vista Jurídico | Caçador | v.2 | n.2 | p.7-33 | jul./ago. 2013

SCHWARTZ, Germano. (2019). *Uma Sociologia do Direito é (ainda) necessária no Brasil?* Revista Eletrônica Direito e Sociedades (REDES). Canoas, v. 7, n. 3, 2019.

SILVA, César Dario Mariano. (2021) *Afinal, qual o limite da liberdade de manifestação do pensamento?*

<https://www.conjur.com.br/2021-set-09/dario-qual-limite-liberdade-manifestacao-pensamento>

TÔRRES, Fernanda Carolina (2013). *O direito fundamental à liberdade de expressão e sua extensão*. Revista de Informação Legislativa. Ano 50 Número 200 out/dez 2013.

VALENTE, Mariana Giorgetti. (2020). *A liberdade de Expressão na Internet: da Utopia à Era das Plataformas*. Em FARIA, José Eduardo. (2020). *A liberdade de Expressão e as Novas Mídias*. Organização, apresentação e introdução José Eduardo Faria. 1ed São Paulo: Perspectiva, 2020.

VESTENA, Carla Luciane Blum. (2008). *O papel da mídia na formação da opinião pública: a contribuição de Bourdieu*. Revista GUIRACÁ. Guarapuava, Paraná. Nº24 p.9-22 2008

XAVIER, Marlon (2008) Arendt, Jung e Humanismo: um olhar interdisciplinar sobre a violência. Saúde Soc. São Paulo, v.17, n.3, p.19-32, 2008

ZAFFARONI, Eugenio Raúl. (2012). *A palavra dos mortos. Conferências de Criminologia Cautelar*. Coordenação de Alice Bianchini e Luiz Flávio Gomes. Coordenação e Revisão da Tradução: Sérgio Lamarão. Editora Saraiva.