



Justiça manda apreender videogames considerados violentos

Os jogos para computador Counter Strike e Everquest estão proibidos em todo o território nacional. A decisão é da 17ª Vara Federal de Minas Gerais. Para o juiz Elísio Nascimento Batista Júnior, os jogos são prejudiciais para crianças e adolescentes porque estimulam a violência. A decisão foi dada em Ação Civil Pública proposta pelo Ministério Público Federal em Belo Horizonte, tendo como requerente o ministério da Aeronáutica. Em Goiás, o Procon já começou operação para apreender os jogos nos locais de distribuição e venda.

O Counter Strike reproduz uma guerra entre bandidos e policiais, com reféns, bombas, fuga, assassinato, armas, técnicas de guerra, táticas de guerrilha, nada que não se veja em filmes da sessão da tarde na televisão. O jogo foi criado nos Estados Unidos e adaptado para o Brasil. Na versão tropical, traficantes do Rio de Janeiro seqüestram e levam para um morro três representantes da ONU. A polícia invade o local e é recebida a tiros. Cena comum também no Jornal Nacional.

O participante pode escolher o lado do crime: virar bandido para defender a favela sob seu domínio. Quanto mais policiais militares matar, mais pontos. A trilha sonora é a música *Funk Proibido*. Cada um escolhe suas armas: pistolas, fuzis e granadas. Os melhores jogadores são os que têm conhecimento sobre técnicas de guerra.

No Everquest, o jogador pode receber tarefas boas ou más. As más vão de mentiras, subornos e até assassinatos, estas coisas que os brasileiros se acostumaram a ver em sessões de CPIs transmitidas em rede nacional. Muitas vezes depois de executadas as tarefas, o jogador fica sabendo que era apenas uma armadilha para ser testado para entrar em um clã (grupo).

“Os jogos violentos ou que tragam a tônica da violência são capazes de formar indivíduos agressivos, sobressaindo evidente que é forte o seu poder de influência sobre o psiquismo, reforçando atitudes agressivas em certos indivíduos e grupos sociais”, ensina o Procon de Goiás, em seu [site](#).

Na verdade, não existe consenso sobre a influência que violência difundida por diferentes meios tem sobre o comportamento dos humanos. Falar sobre prejuízos à saúde parece um tanto forçado. Neste caso, os jogos são realmente violentos, mas seu poder de condicionar as pessoas não difere daquele do noticiário da imprensa ou da ficção do cinema.

O advogado **Omar Kaminski**, especialista em Direito de Informática, lembra que, até agora, nenhum estudo logrou êxito em comprovar ligação entre aumento da violência e jogos de videogame. O advogado duvida também da eficácia de se fazer leis para enfrentar situações deste tipo: “Nos Estados Unidos, por exemplo, as leis estaduais que tentaram adicionar limites à violência nos videogames além de inócuas foram consideradas inconstitucionais.”

O Procon de São Paulo ainda está analisando o que vai fazer, diante da decisão da Justiça Federal de Minas Gerais.

Ação Civil Pública 2002.38.00.046529-6

Date Created



18/01/2008