



## Especialistas falam sobre implicações jurídicas do avanço tecnológico

Os avanços tecnológicos trouxeram inúmeras facilidades, mas também diversas preocupações, já que é necessário conciliar este desenvolvimento com a defesa da propriedade intelectual e a privacidade na internet, por exemplo. Especialistas da FGV, **Carlos Affonso Pereira de Souza** e **Sérgio Branco**, em entrevista ao Podcast [Rio Bravo](#), falaram sobre as implicações jurídicas, sociais e culturais do avanço da tecnologia da informação, particularmente em temas como propriedade intelectual, software livre, governança e privacidade na rede.

Ao contrário do que se pensa, afirma Carlos Affonso, o projeto do Marco Civil da internet não foca a criminalização. Ele tramita, hoje, no Congresso com o objetivo principal de trabalhar questões como liberdade de expressão, privacidade, neutralidade da rede, responsabilidade civil dos provedores. Vice-coordenador do Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas, o professor diz que a ideia é que o marco seja de fato o pontapé inicial, que apresente princípios a serem seguidos por legislações posteriores sobre o uso da rede mundial de computadores.

Já **Sérgio Branco**, líder de projetos do CTS da Escola de Direito da FGV, falou da desatualização da lei que rege o direito autoral no Brasil. Apesar de recente — é de 1998 — é defasada não só em relação às mídias digitais como também às analógicas. Ele lembra que a disciplina normalmente é ofertada pelas faculdades de Direito. "Não era muito relevante no século XX, interessava mais para quem produzia bens culturais, quem criava música, e muito pouco ao indivíduo, ao usuário dos bens culturais. Só que com a internet todo mundo passa a poder acessar, divulgar e modificar as obras, de tal modo que as regras criadas para o direito autoral não se sustentam mais", diz.

Os dois contaram dos projetos do CTS, como o que deu origem ao livro *Pontos de Cultura e Lan Houses: estruturas para a inovação na base da pirâmide social* e CTS Games Studies, que analisa os jogos eletrônicos sob vários aspectos. "No ponto de vista que interessa particularmente a discussão do direito autoral, existe uma enorme lacuna sobre como classificar o vídeo game. Porque o vídeo game hoje se assemelha a obras áudio visuais e conseguem conjugar uma série de elementos de propriedade intelectual com os quais nós nos preocupamos e nos dedicamos", contam.

### Leia a entrevista:

#### **Em que medida os trabalhos do Berkman Center for Information & Society, da Escola de Direito de Harvard, e o Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) são parecidos e no que diferem?**

**Carlos Affonso** — No CTS (Centro de Tecnologia e Sociedade), a nossa ideia era de que não seria possível compreender os avanços tecnológicos e a sua repercussão na sociedade sem uma análise que partisse do mundo do Direito. O nosso desafio inicialmente era como conciliar aquele conhecimento, a pesquisa, a análise típica de quem tem informação jurídica com quem tem o conhecimento tecnológico. Os dois conhecimentos são altamente complementares. Não basta saber mexer no computador ou entender de internet e mídias sociais, e não compreender como o Direito se adéqua e cria o binômio do permitido ou proibido, que às vezes é um pouco difícil de entender no que diz respeito ao uso da tecnologia. E do outro lado, a formação jurídica não necessariamente vem acoplada com o conhecimento



tecnológico que é cada vez mais importante para formar um profissional em dia com as novas tecnologias e com a sua utilização na prática das atividades jurídicas mais tradicionais, passando pelo advogado, magistrado, defensor público, quem trabalha com novas tecnologias e o Direito. O CTS foi criado para trabalhar nesse nicho envolvendo Direito e tecnologia, mas não tem Direito no nome. O nome do Centro é Tecnologia e Sociedade justamente porque tínhamos essa noção de que a análise jurídica era o ponto de partida para o incentivo de investigações e pesquisas mais interdisciplinares. Vale lembrar que somos 18 pesquisadores, a maior parte com formação jurídica e mestrado ou doutorado na área de Direito e boa parte vem de outras áreas como Comunicação e Jornalismo, Design, Economia... Formamos um grupo bastante interdisciplinar. O Berkman Center for Information & Society surge como inspiração para todos os Centros de Pesquisa que trabalham nessa interface entre Direito e tecnologia.

### **Precede o CTS ou não?**

**Carlos Affonso** — Com certeza. O Berkman Center foi um dos primeiros Centros instituídos em uma universidade americana para trabalhar com esse tipo de questão, talvez tendo sido mais conhecido pelo debate sobre Propriedade Intelectual, direito autoral... Mas vale lembrar que o Berkman Center não está mais situado dentro da Universidade de Direito de Harvard. Esse é um ponto importante. Parece que essas discussões sobre Direito e novas tecnologias começam por aqueles que têm formação jurídica e têm interesse em fazer uma investigação sobre como a tecnologia afeta o desempenho das profissões jurídicas, mas chega um momento que a análise jurídica em si encontra seus limites. É importante que nós tenhamos também um pouquinho de modéstia para saber até onde o Direito pode responder a questões que a tecnologia acaba por trazer. E aí nesse ponto os Centros, as investigações e as pesquisas precisam se tornar interdisciplinares. Isso aconteceu na Berkman Center e no CTS. Somos um Centro de Pesquisa dentro de uma faculdade de Direito, mas com um perfil interdisciplinar bastante forte, e eu acho que esse é um paralelo que a gente poderia traçar para esse início de conversa sobre como se estruturou esse Centro e quais são os assuntos que nós trabalhamos no dia a dia.

### **O CTS colaborou com o governo para a confecção do chamado Marco Civil da Internet. Qual é a importância desse projeto de lei, qual é o escopo dele?**

**Carlos Affonso** — O Marco Civil da Internet brasileira é uma iniciativa inovadora que coloca o Brasil em uma posição interessante em termos de soluções para a regulação da internet em um cenário internacional. Sem dúvida cria uma solução bastante inovadora pela forma pela qual os internautas brasileiros acabam experimentando e tendo a sua experiência de navegação e entendem o que pode ou não pode fazer, quais são seus direitos e deveres no que diz respeito à utilização da internet. Há mais de 10 anos, vários projetos de lei procuram regular a internet brasileira, e estão em tramitação no Congresso Nacional, trabalhando no aspecto criminal das mais diversas condutas que são desempenhadas na internet. Entendemos que sem uma legislação que garanta direitos fundamentais e que explicita quais são os princípios, os direitos fundamentais e as garantias que o cidadão tem quando utiliza a internet, uma legislação especial focada no Direito Penal poderia trazer sérios danos ao exercício de direitos fundamentais por parte do usuário da internet no Brasil. A ideia do Marco Civil na internet é, antes de tudo, uma ideia de ordem no processo de regulação nos processos de novas tecnologias.

### **O debate estava colocado originalmente do ponto de vista da criminalização, discutir o que restringiria e não o que permitiria, e o Marco Civil é o oposto disso ?**

**Carlos Affonso** — Exatamente. O Marco Civil trabalha com questões como liberdade de expressão,



privacidade, neutralidade da rede, responsabilidade civil dos provedores e demais agentes na internet. Ou seja, temos um trabalho em que coloco os princípios pelos quais toda futura regulação pela internet será pautada e com isso garantimos que direitos fundamentais não venham a ser afetados por eventuais dispositivos legais mais específicos, especialmente aqueles que vão lidar com uma situação bastante sensível que são dispositivos de natureza penal. Uma peculiaridade do Marco Civil, além do conteúdo, é a forma pela qual esse projeto de lei foi criado. Diferente de um projeto de lei que nasce em um gabinete atendendo a anseios e demandas populares que venham a ter poucas e esparsas audiências públicas, a ideia do Marco Civil foi revolucionar o potencial democrático do processo civil utilizando a internet como melhor fórum para discutir a melhor regulação para a rede. Criou-se uma iniciativa no Ministério da Justiça, em parceria conosco, para criarmos um site simples com um fórum em que as pessoas, em uma primeira fase, discutiram quais princípios deveriam orientar essa regulamentação da internet e, em seguida, a partir desses primeiros comentários, lançamos uma proposta, um texto do que seria o anti-projeto de lei e as pessoas passaram a comentar a própria redação do texto em si. Nós recebemos mais de dois mil comentários na plataforma do Marco Civil. Comparando com alguns fóruns populares, nem é um número elevado de comentários. Mas deve-se perceber que, por um lado, é uma iniciativa pioneira, foi a primeira vez que um usuário da internet no Brasil foi convidado a participar desse debate. Foi um debate altamente especializado e nós recebemos colaborações de agentes dos mais diversos setores, da academia, do terceiro setor, de empresas; o próprio Ministério das Relações Exteriores lançou um convite para que Embaixadas do Brasil, situadas em outros países, oferecessem um diagnóstico, um panorama sobre como a internet é regulamentada nesses outros países e, com isso, mais de 30 Embaixadas contribuíram nesse debate.

### **Qual o status? Ele é um projeto de Lei que está no Congresso ?**

**Carlos Affonso** — O Marco Civil assinado pela presidente Dilma, hoje, é um projeto de lei que tramita no Congresso Nacional. É o PL 2.126 de 2011, que está começando o seu trâmite no Congresso. Está nas Comissões, mas esperamos que, com a formação de uma Comissão Especial, possa ter melhor andamento criando uma regulação para a internet brasileira.

### **Esse Marco Civil brasileiro, comparado ao que há em outros países, é mais permissivo ou libertário? Mais paternalista?**

**Carlos Affonso** — A gente pode pensar em vários adjetivos. Antes de tudo, eu diria que é um projeto de lei inovador na questão do processo. Na questão do conteúdo, ele acaba refletindo algumas das boas iniciativas que nós podemos perceber em outros países. Mas é importante não cairmos na tentação de importar para o Direito brasileiro soluções que funcionam em alguns países, pois é bom lembrar que esses países têm, em grande parte, um corpo legislativo já criado e montado no que diz respeito à legislação da internet. Estamos dando o primeiro passo, por isso eu acho que ele é altamente principiológico. A ideia do Marco Civil é dar o pontapé inicial para futuras legislações. Como nos posicionamos sobre alguns destes princípios? O Marco Civil não vai dizer como uma legislação futura será feita sobre privacidade de dados pessoais, mas ele dá um ponto de partida, não só reafirmando a privacidade de dados pessoais como direitos fundamentais e já impedindo que os dados pessoais sejam utilizados para certas situações que venham a causar lesões para o titular desses dados. Da mesma forma diz que a liberdade de expressão é fundamental para o desenvolvimento da internet no Brasil. Incentiva leis sobre internet, que vão surgir, a respeitar a natureza participativa da rede, dizendo que as próximas leis não devem restringir o caráter participativo como comentário, crítica, diálogo. É natural da internet



trabalhar com questões sensíveis como a responsabilidade civil de provedores, fazendo com que eles sejam responsabilizados caso não cumpram uma decisão judicial que ordene que algum conteúdo seja retirado do ar. Esse assunto gerou bastante comentário, controvérsia durante o processo de formação do Marco Civil. A discussão é: Se o provedor recebe uma notificação de um usuário de um eventual dano e ele tira esse conteúdo do ar, será que isso não seria uma censura prévia ao conteúdo que foi colocado na internet? Esse debate animou em grande medida as discussões sobre o Marco Civil. Mostra como, de uma discussão bastante principiológica, conseguimos chegar a um debate bastante detalhado e específico que vai auxiliar em decisões judiciais futuras.

**Em relação a proteção de dados pessoais e esse *tradeoff* que você mencionou, se alguém se sente lesado por alguma coisa dita na internet e o provedor retira aquele conteúdo do ar. Em que lado o Marco Civil coloca mais ênfase?**

**Carlos Affonso** — Ele coloca ênfase na perspectiva de que não devemos criar intensa judicialização de todas as relações que são travadas através da internet. Sabemos que o Judiciário já está abarrotado com outras demandas. E, se por um lado o Judiciário claramente se capacita em termos tecnológicos, ainda não é uma realidade que ele seja capaz de analisar com grau de detalhamento e velocidade que a internet demanda todos os casos envolvendo a internet. Isso é um processo de adequação no qual estamos transitando. E nesse processo evolutivo “milênio” o Marco Civil aparece com a ideia de que o provedor, que recebe a notificação, é estimulado a não atuar de forma a perpetuar o dano, mas ele sabe que ele só será responsabilizado caso não venha cumprir uma ordem judicial. Isso quer dizer que ele não pode tirar do ar o conteúdo? Se ele entender que é ofensivo, pode tirar do ar. Mas a responsabilização do provedor apenas se dará em caso de descumprimento da ordem judicial.

**Isso resolveu a questão do provedor. Uma vez notificado retira do ar, está salvo. E a pessoa que se sentiu lesada pelo comentário?**

**Carlos Affonso** — A vítima do dano sempre pode ingressar com uma ação judicial e o que o Marco Civil faz é garantir uma salva guarda ao provedor. O Marco Civil também trabalha com o outro lado da questão, que é saber: Quem é o autor desse dano? Como chegar a quem causou ou cometeu um crime e criou danos a terceiros? O Marco Civil tem dispositivos que trabalham com a questão de guardas de logs, que são polêmicos em si, mas que, da forma com está escrito hoje, determina que provedores de acesso guardem logs por um ano para a identificação da pessoa que criou o conteúdo ilícito. Já há uma metodologia que é a busca do provedor pela informação de quem é o real causador daquele dano e o provedor tem a obrigação de reter esse log por um ano para colaborar com a vítima do dano. O provedor tem, de um lado, a salva guarda onde só será responsabilizado se descumprir a ordem judicial, mas ele também tem os seus deveres para chegar ao verdadeiro ofensor, àquele que criou a comunidade, subiu a foto ou fez o comentário. Nossa preocupação, que causou grande discussão, era de um lado equacionar a liberdade de expressão e o perigo da censura prévia e, do outro lado, garantir certa salva guarda para os provedores que garanta a diversidade de conteúdo na internet. Imagine uma legislação que incentivaria o provedor a receber qualquer notificação e prontamente tirar aquele conteúdo do ar. Isso não só estimulam notificações pelas mais diversas motivações como vai resultar, em curtíssimo espaço de tempo, em uma internet menos diversa. A beleza da internet é que você ache uma gama distinta de assuntos e é claro que a sensibilidade de uns difere da do outro, o que causa dano para um não causa para o outro. Claro que casos de danos extraordinários, evidentes, óbvios, ficam mais fáceis de trabalhar, mas nem sempre os casos são fáceis. E para isso é necessário que se tenha um juízo para o caso. É muito



---

melhor um magistrado que entenda o caso e analise direito de crítica, se isso é liberdade de expressão da pessoa ou se é uma ofensa à imagem, privacidade ou honra do que simplesmente deixar que os provedores sejam o poder de polícia da internet e que eles decidam o que pode e o que não pode ser veiculado na rede.

### **Professor Sérgio Branco, em relação a direitos autorais, o CTS gere no Brasil o Creative Commons, criado pelo professor Lawrence Lessig, de Stanford. Qual é o debate colocado hoje sobre direitos autorais no Brasil?**

**Sérgio Branco** — Os direitos autorais têm uma posição muito interessante dentro das matérias jurídicas. Porque, ao contrário de Direito de Família e Direito Penal que são disciplinas muito antigas, milenares, o Direito Autoral tem a sua história muito recente. Ele começa a ser construído no século XVIII e as bases fundantes do direito autoral são do final do século XIX. Então historicamente é um direito muito recente que ainda causa muitas dúvidas. Não bastassem as dúvidas naturais de um direito recente, a internet surgiu para dar uma nova significação aos direitos autorais. Eu sempre lembro que o direito autoral não é uma matéria normalmente dada na faculdade, porque não era muito relevante no século XX. Interessava mais para quem produzia bens culturais, quem criava música, editoras de livro, produtoras de filme, mas interessava muito pouco ao indivíduo, ao usuário dos bens culturais. Só que com a internet todo mundo passa a poder acessar, divulgar, modificar, remixar as obras e as regras criadas para o direito autoral não se sustentam mais. O direito autoral que era uma disciplina periférica passa a ser uma disciplina central. E nossa lei, que é super recente no ponto de vista histórico — de 1998, vai fazer 14 anos no início do ano que vem — é absolutamente defasada.

### **Mesmo para fora do ambiente da internet ?**

**Sérgio Branco** — Mesmo para fora do ambiente da internet, a ponto de alguns institutos internacionais de defesa ao consumidor apontarem a nossa lei como a quarta pior lei do mundo em direitos autorais, sobretudo em aspectos ligados à educação por exemplo. As limitações ao direito autoral no Brasil são muito escassas, não permitem que filmes sejam divulgados em sala de aula, mesmo sem fim comercial, nem trechos de filme. Não se pode copiar um CD comprado legitimamente na loja para um Ipad, para um computador ou para onde quer que seja. Uma série de restrições na lei que não se justifica mais nem no mundo analógico e nem no mundo digital. E o Creative Commons surge como uma possível solução para isso porque uma das maiores limitações é da cópia integral. Hoje não se pode copiar nenhuma obra integralmente sem autorização do titular dos direitos autorais. E o Creative Commons serve para contornar essa dificuldade. Pode ser que eu queira que minha obra seja copiada na íntegra, pode ser que eu tenha interesse que minha obra seja copiada por terceiros. O Creative Commons serve como uma licença pública onde eu, autor, digo para todos que querem fazer uma cópia da minha obra que eu autorizo, a despeito da regra geral legal ser a permissão de cópia de pequenos trechos. Nem eu como titular posso me valer se uma série de combinações de licença em que eu autorizo, ou não, o uso comercial por terceiro e notificações da minha obra. O Creative Commons é uma solução social para um problema legal, lembrando que ele está absolutamente em consonância com a lei, inclusive só pode existir em razão da lei.

### **Mas a questão no Brasil é rever a lei de direitos autorais ou criar uma lei de direitos autorais específica para a internet ?**

**Sérgio Branco** — A lei de direitos autorais está sendo revista hoje. O Ministério da Cultura passou os



últimos quatro anos promovendo diversos debates públicos, dos quais nós participamos, porque eram debates que envolviam academia, artistas, produtores, todos os setores interessados em direitos autorais. Depois de quatro anos de debate no ano passado, ainda com o presidente Lula e Gilberto Gil e depois com o Juca como ministro da Cultura, foi apresentado um primeiro texto de mudança na lei de direitos autorais. Esse texto foi submetido à consulta pública com cerca de oito mil comentários. Quando houve a troca de ministros, agora para Ana de Hollanda, esse processo foi retomado e voltou a uma nova consulta pública no meio desse ano.

### **Não temos PL ainda?**

**Sérgio Branco** — Não, ainda não. Existe uma versão preliminar que está sendo discutida por um grupo de propriedade intelectual, mas não há um PL. A ideia é que haja logo e vá para o Congresso Nacional o quanto antes.

### **Um dos projetos realizados recentemente pelo CTS foi o papel das *lan houses* na cadeia produtiva de cultura digital. Inclusive, os professores Joana Varon Ferraz e Ronaldo Lemos, da FGV, estão lançando o livro *Pontos de Cultura e Lan Houses: estruturas para a inovação na base da pirâmide social*. Que papel é este que as *lan houses* desempenham?**

**Sérgio Branco** — As *lan houses* têm um papel fundamental por vários motivos. Elas são um fenômeno social bastante interessante, que no Brasil dão certo e são centrais na discussão pelo papel da cultura. Hoje, no Brasil, apesar do nosso enorme crescimento econômico nos últimos tempos, ainda é pequena a porcentagem da população que tem acesso à banda larga. A banda larga vai se dar por boa parte da população através de *lan houses* e, ao contrário de cinemas, livrarias, casas de show e teatro que diversos municípios brasileiros não têm — parece que só 11% dos municípios contam com salas de cinema — as *lan houses* estão em todos os lugares. Só na Rocinha existem cerca de cem *lan houses*. Elas representam um papel fundamental de acesso a bens culturais, não só de acessos unilaterais como nós nos acostumamos a ter no século XX como consumidor de cultura. Mas de consumidor, produtor e distribuidor de cultura. Só que é engraçado como o poder público nem sempre se da conta disso. Vigorou no Rio de Janeiro uma lei que proibia *lan houses* a menos de 1 km de instituições de ensino, porque havia uma concepção que a *lan house* dividiria a atenção do aluno.

### **E obviamente não podemos legislar sobre a atenção dos alunos, não é ?**

**Sérgio Branco** — Exatamente. A gente conseguiu a partir de debates públicos a revogação dessa lei. A *lan house* tem que ser usada como uma ferramenta de ensino, um lugar aonde o aluno pode experimentar e expandir novas possibilidades de estudo e não como um competidor para a sua atenção no colégio. Hoje a *lan house* representa esse papel de acesso e de distribuição de cultura, muito mais que bibliotecas públicas, cinemas e teatros, além de ser uma ferramenta de cidadania e acesso a organismos governamentais, etc.

### **A questão do acesso me parece bem clara, bem evidente. E a questão da produção cultural, vocês fizeram alguma investigação sobre qual é o material produzido em uma *lan house* ? Porque a impressão que a gente tem é que ele vai lá para jogar jogos, Facebook...**

**Sérgio Branco** — É, isso acontece. Alguns usam a *lan house* como verdadeiros escritórios. Mas no lançamento do livro, nós tivemos a oportunidade de ouvir pessoas falando sobre o uso de *lan house* para a criação de música, por exemplo. Grupos de pessoas se valem de locais públicos e usam o computador para criar e divulgar música. O passo seguinte é: “Fizemos música, divulgamos, como vamos ganhar



dinheiro com ela?”. Então existem diversos movimentos que tentam conciliar as facilidades da *lan house*, não apenas para os usos tradicionais de rede social e jogo eletrônico, mas também para criação e até mesmo remuneração a partir disso.

**O CTS tem outro projeto interessante que estuda jogos eletrônicos, o CTS Games Studies.**

**Obviamente, games eletrônicos são um dos nichos de tecnologia que mais crescem, mas por que vocês acharam importante estudar os games? E o que vocês estão pesquisando efetivamente?**

**Sérgio Branco** — Os videogames passam por um momento extraordinário. Eu que não sou um grande jogador...

**Você tem quantos anos?**

**Sérgio Branco** — Eu tenho 37.

**Você teve Atari?**

**Sérgio Branco** — Joguei Tele Jogo. Lembro-me do meu pai chegando com o vídeo game em casa, e a gente fascinado — tenho dois irmãos mais novos — com aqueles dois traços e um quadradinho. Joguei muito Atari depois, mas não sou um grande admirador de vídeo game. Mas eles estão em um momento extraordinário. Primeiro, no ponto de vista que interessa particularmente a discussão do direito autoral, existe uma enorme lacuna sobre como a gente classifica o vídeo game. Porque o vídeo game hoje se assemelha tanto a obras áudio visuais e eles conseguem conjugar uma série de elementos de propriedade intelectual com os quais nós nos preocupamos e nos dedicamos. Envolve direito autoral estritamente da música, do roteiro, personagem, do software, uso de marca... Jogos estão levando à discussão relativa à concorrência desleal, envolve patente e uma série de discussões e de questões relacionadas à propriedade intelectual. Além disso, nós verificamos que o pesquisador que coordena o CTS Games Studies, Arthur Protasio, gosta muito da questão da narrativa, games como narrativa e aprendizado tangencial. Quer dizer, você usa o vídeo game não só para se divertir, mas para aprender sobre revolução francesa, Idade Média, história do Brasil. Quantos elementos estão atrelados ao vídeo game, como liberdade de expressão, a censura ao vídeo game? Há decisões judiciais proibindo a venda de vídeo games, mas se filmes extremamente violentos não são proibidos porque contam com a classificação indicativa, no vídeo game não basta a classificação indicativa? Deveria bastar.

**Carlos Affonso** — E essa questão da liberdade de expressão é tão interessante... Uma recente reportagem da *The Economist* diz que é o segmento da indústria do entretenimento que mais vai crescer nos próximos cinco anos, que têm um público alvo de faixa etária média é acima dos 30 anos, ou seja, rompendo a ideia de que o vídeo game é o brinquedo para a criança e o adolescente.

**Sérgio Branco** — E que tem um poder aquisitivo maior.

**Então o vídeo game está entrando no lugar de que exatamente ?**

**Carlos Affonso** — Não diria no lugar, mas está ocupando um lugar de um centro de reprodução e criação de mídia e de acesso a cultura e entretenimento.

**Mas vamos quebrar isso. Um cara de 20 anos, 30 anos atrás estava fazendo o que com o tempo que hoje ele gasta com o vídeo game ?**

**Carlos Affonso** — A gente pode começar desde quando ele jogava bola na rua, e aí vamos começar a



discutir questões que extravasam a nossa formação jurídica sobre as novas formas de entretenimento de crianças e adolescentes. Mas o que é interessante no game é que nós pensamos nele como uma forma de entretenimento, diversão que é audiovisual e tem um componente de interatividade maior. O problema que alguns vão dizer é que é alienante. E essa é a nossa discussão sobre liberdade de expressão, a interatividade que o game proporciona pode ser utilizada para finalidades educativas, pode ser utilizada para proporcionar uma ferramenta de entretenimento muito mais intensa, real e, porque não dizer, social, já que não estamos falando aqui no jogador solitário com o seu aparelho de vídeo game, mas aquele que o utiliza como portal para se comunicar com outras pessoas que vão jogar no modo multi player e afins. E o debate da liberdade de expressão fica realmente interessante, porque se raramente se proíbe um filme, é muito comum se encontrar proibição de jogos. Quando o magistrado decide que um jogo é proibido, ele decide que você, maior de 18 anos, não tem o direito de escolher ter acesso ou não aquela mídia e aquele conteúdo. Esse é um debate que mostra a importância da classificação indicativa, que é sempre um tema muito polêmico e bastante controverso, e que leva a gente a um assunto curioso. A gente está falando de jogos que talvez tenham jogadores mais intensos em relação ao vídeo game, mas para os jogos casuais, jogados através de celulares e smartphones, vivencia um momento curioso. Para ter acesso a jogos do iPhone na Apple Store, não existe a categoria Games no Brasil. Não existe justamente porque a legislação brasileira faz com que o Ministério da Justiça tenha que classificar todo jogo que é distribuído no país. De novo a discussão jurídica colocada sobre novas formas de entretenimento.

### **Gamers do Brasil, uni-vos.**

**Carlos Affonso** — Ou migrem para a loja do Uruguai que aceita cartão de crédito internacional emitido no Brasil. Lembrando que a loja da Argentina recentemente deixou de aceitar os cartões de créditos brasileiros. Você pode imaginar que para o brasileiro que preço não é pagar se transformar em argentino para ter acesso aos games. Para a gente que trabalha em Direito, coloca-se uma questão muito curiosa, uma questão de lei aplicável em relações de consumo travadas através da internet. Nem mais a nacionalidade está segura nas relações de consumo.

**Sérgio Branco** — Você perguntou o que o jovem estava fazendo há 20 anos... Você já reparou que toda novela da Globo estréia com a pior audiência de todos os tempos? Eu acho que faz sentido porque quando eu tinha 10, havia seis canais de televisão para assistir. Obviamente não tinha internet, rede social, celular, não tinha nada disso. E hoje a televisão disputa com a TV a cabo, Facebook, todos os aplicativos para celular, mais o *YouTube*, mais “faça você mesmo” a sua música, seu filme... É claro que vai cair a audiência, então todas as audiências vão diminuindo para compor novas audiências para novas mídias.

### **Date Created**

01/02/2012