

DECISÃO INTERLOCUTÓRIA

O Ministério Público do Distrito Federal e Territórios deduziu ação civil pública em face de VALVE CORPORATION LLC, em que pugna, em estreita síntese pela condenação da requerida: (a) à obrigação de abster-se da comercialização do jogo eletrônico "Bolsomito 2k18"; (b) à obrigação de fornecer todos os dados cadastrais e financeiros do desenvolvedor do aplicativo "BS Studios".

Argumenta a parte autora, em breve síntese: (i) que o jogo em questão viola o direito da personalidade Presidente eleito da República Federativa do Brasil, pelo que gera danos em ricochete a todos os brasileiros e expõe o país de forma negativa no cenário internacional; (ii) que o jogo viola direito da personalidade de mulheres, LGBTs, negros, integrantes de movimentos sociais, parlamentares federais e estaduais e fomenta ódio em relação às minorias.

Formula ainda o autor pedido de tutela de urgência para que a parte requerida: (a) suspenda a comercialização do jogo Bolsomito 2k18; (b) forneça todos os dados cadastrais e financeiros do responsável pela criação do jogo Bolsomito 2k18.

É o relatório. Decido.

I – Do pedido de quebra de dados cadastrais:

O pedido de quebra dos dados cadastrais e financeiros do desenvolvedor do jogo Bolsomito 2k18 não comporta acolhida em sede de urgência. Note-se que há clara vedação legal. A quebra de sigilo requerida é medida plenamente satisfativa e possui notória irreversibilidade, de sorte que encontra óbice legal no art. 300, §3º, do CPC.

Além disso, não há qualquer risco de destruição dos referidos dados, pois o marco civil da internet impõe a obrigação da manutenção de tais pelo prazo mínimo de seis meses (art. 15 da Lei 12.965/14). Além disso, a citação válida tem o efeito legal de tornar litigiosa a coisa (art. 240 do CPC), pelo que, realizada a citação, a obrigação de guarda dos referidos dados é ampliada por todo o curso do processo, como indica o art. 77, VI, do CPC.

Dessa forma, não há razão para antecipar o provimento pretendido, pelo que deverá ser observado no particular o devido processo legal.

II – Do pedido de suspensão da comercialização do jogo:

A tutela de urgência para suspensão imediata da comercialização do jogo é requerida pelo egrégio MPDFT ao argumento de que o jogo viola direitos da personalidade do Presidente Eleito e de todos os Brasileiros por via reflexa e que o jogo viola direitos da personalidade de minorias, incitando contra elas o ódio.

O poder judiciário brasileiro já se deparou mais de uma vez com a pretensão jurídica coletiva e difusa de proibição integral de comercialização de jogos. Isso ocorreu, e.g., na Justiça Federal de Minas Gerais nos autos dos processos 1999.38.00.037967-8 e 2006.38.00.014197-6, sendo, todavia o mais emblemático precedente aquele que diz respeito ao jogo *Couter Strike*, objeto da ação civil pública 2002.38.00.046529-6, também na Justiça Federal Mineira.

O julgamento do reexame necessário do referido processo restou assim ementado, em parte:

(...) VI - Classificado o produto para maiores de 18 (dezoito) anos, vídeo-games COUNTER-STRIKE e EVERQUEST, vedação de sua distribuição e comercialização requerida pelo Ministério Público Federal, fere o princípio da liberdade de expressão, impondo verdadeira censura, já que atingirá apenas a população adulta. VII - CF art. 5º, inciso IX, garante que é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença. VIII - Direito Comparado. Primeira Emenda da Constituição Americana: "O congresso não deve fazer leis a respeito de se estabelecer uma religião, ou proibir o seu livre exercício; ou diminuir a liberdade de expressão, ou da imprensa; ou sobre o direito das pessoas de se reunirem pacificamente, e de fazerem pedidos ao governo para que sejam feitas reparações por ofensas". IX - A Suprema corte Americana, em situação similar, declarou por maioria a inconstitucionalidade de Lei do Estado da Califórnia, nos seguintes termos: "Como os livros, peças e filmes protegidos que os precedem, vídeo-games comunicam ideias, - e até mensagens sociais - isso é suficiente para conferir proteção pela Primeira Emenda". X - Votos vencidos que só

discordaram em virtude de atingirem os jogos proibidos pela Lei da Califórnia os menores sem passar pelos pais, fato que não ocorrera no feito sub examine, já que proibidos para menores de 18 (dezoito) anos, por ato do Ministério da Justiça. XI - Preliminar rejeitada (CPC art. 249, § 2º). Apelações da União e da litisconsorte passiva necessária e remessa oficial providas. XII - Ação julgada improcedente.

Valendo-se da legislação comparada o eminente Desembargador Federal Jirair Aram Meguerian, relator do reexame necessário, consignou que os jogos eletrônicos merecem a proteção do art. 5º, inciso IX, da Carta Magna, a indicar que tais são qualificadas manifestações do pensamento de seus criadores, não comportando a censura deliberada de seu conteúdo.

O precedente invocado permite perceber com clareza que os jogos eletrônicos consubstanciam simultaneamente uma produção intelectual de seus criadores e um produto comercializado no mercado de consumo.

Em uma de suas esferas o jogo eletrônico deve ser entendido como um gênero literário, na medida em que é composto de elementos próprios de tal universo (personagens, diálogos, enredo, etc) e como espécie se diferencia pela interação do receptor, que participa do desenrolar da história por meio de comandos eletrônicos.

Nesse sentido o voto condutor do acórdão acima, em transcrição de julgado estrangeiro, consignou:

"Como os livros, peças e filmes protegidos que os precedem, videogames comunicam ideias - e até mensagens sociais - através de mecânicas literárias familiares (como personagens, diálogos, enredo e música) e através de características distintas para o meio (como interação do jogador com o mundo virtual). Isso é suficiente para conferir proteção pela Primeira Emenda. Sob a nossa constituição, 'julgamentos estéticos e morais sobre arte e literatura... são para o indivíduo fazer, não para o governo decretar, mesmo com o mandato ou aprovação da maioria".

Então, conforme a melhor técnica jurídica, os videogames merecem ser compreendidos como obra intelectual, produto da livre manifestação de pensamento de seus criadores; protegidos, portanto, pelo texto constitucional, tanto no que toca a liberdade de criação como a liberdade de expressão.

É necessário consignar que o art. 220 da Constituição da República não pode ser ocioso quando indica que a criação e o pensamento "não sofrerão qualquer embaraço", direito garantido pela vedação de "qualquer censura de natureza política, ideológica e artística".

Tratando-se de uma garantia essencial ao Estado Democrático, a intervenção judicial nessa dimensão jurídica **deve ser sempre comedida**, ressalvada a hipótese de tutela dos próprios mecanismos de liberdade de expressão. Nesse cenário o **controle judicial de conteúdo é extraordinário**, como também o é a revisão de tempo e espaço de qualquer publicação intelectual, sob pena de esvaziamento da norma constitucional.

A determinação estatal de retirada e/ou destruição de livros, textos, publicações, reportagens, biografias, obras de arte, fotografias, entre outros, sempre trará à memória os momentos mais escuros da civilização ocidental, em que o autoritarismo resultou na subtração de elementos culturais, mais ou menos relevantes, da humanidade como um todo.

Para crítica ou para apreciação, não há dúvidas de que o passar dos anos indica que a preservação dos objetos de controvérsia é mais razoável que sua censura. A liberdade de expressão e manifestação do pensamento é posta a prova nos momentos em que discordamos, desgostamos e reprovamos o que é dito.

A comercialização da produção artística, jornalística e filosófica, em contraponto à exclusão de seu conteúdo, qualifica o debate, pois permite ao cidadão formar o seu próprio convencimento esclarecido acerca da controvérsia – consectário lógico da democracia. Devemos confiar no julgamento do povo enquanto destinatário da comunicação social como um todo e não o tolher do acesso à informação, mesmo que opinativa, especulativa e de mau gosto: "Nossos cidadãos comuns, embora ocupados com a atividade da indústria, ainda são juízes justos dos assuntos públicos", nas sempre repetidas palavras atribuídas a Péricles.

O controle de conteúdo e sua crítica, portanto, assiste sempre e em primeiro lugar aos cidadãos e não ao Estado, governo ou Poder Judiciário.

Observando o jogo indigitado violador nessa perspectiva, entendo que não há como acolher o pedido ministerial **no atual estado do processo**.

Em Juízo perfunctório, próprio da cognição sumária efetivada na fase preliminar do processo, extraio que não há elementos de prova suficientes para acolher o pedido ministerial. Há nos autos uma perícia havida na investigação preliminar, que pouco ou quase nada ajuda a compreender o que se passa no aplicativo. Ao lado, há também um único vídeo do que seria o

jogo, um vídeo produzido e publicado por terceiro estranho ao processo, e do pouco que se observa da estética, mecânica, enredo e diálogos do jogo registrados no referido vídeo, cuida-se aparentemente de uma espécie de sátira.

Dos rarefeitos elementos de prova colacionados pelo Ministério Público observa-se que a baixa qualidade gráfica, a superficialidade dos diálogos e a mecânica extremamente limitada do jogo permitem inferir com segurança que não se trata de uma narrativa séria, pelo contrário, o escopo da publicação parece ser fazer troça com a política local.

Do pouco que há nos autos, o jogo parece ser obsceno, descuidado, de extremo mau gosto e com pouca ou nenhuma agudez de argumento. Ocorre que o exagero, a distorção, a desarmonia e o ridículo são elementos próprios da comédia, geralmente da comédia ruim, como já indicava Aristóteles em sua poética:

“A comédia é, como dissemos, imitação de homens inferiores; não, todavia, quanto a toda a espécie de vícios, mas só quanto àquela parte do torpe que é o ridículo. O ridículo é apenas certo defeito, torpeza anódina e inocente” (tradução de Eudoro de Souza, in Aristóteles, editor: Victor Civita).

A imitação distorcida e desarmônica da realidade é o argumento central de toda forma de humor, o descuido com a realidade lhe é intrínseco. Os ridículos excessos da obra contestada, que parecem ser de extrema deselegância e de notória infantilidade, defluem antes de seu escopo cômico – ainda que não haja graça para maioria dos destinatários – do que do intento de violar os sujeitos coletivos de direitos tutelados pelo autor, cuja altaneira dignidade não há de ser afligida por tão estapafúrdia paródia.

É uma obra de ficção, não representa e não pretende mimetizar a realidade, mas apenas ridicularizá-la, levando ao exagero alguns atributos arbitrariamente selecionados e imaginados pelo autor.

Assim, em um primeiro momento concluo que ao Poder Judiciário compete agir no sentido de preservar que a obra, com seus exageros e ambiguidades, esteja disponível para o Juízo crítico dos cidadãos, a quem compete fazer o efetivo controle da qualidade de seu conteúdo. Nessa ordem de idéias, não é provável o direito vindicado na inicial, na medida em que, no mais das vezes, o puro intuito cômico pode excluir a ventilada ilicitude, como indica o brocardo latino: *“si quis per jocum percutiat, injuriarum non tenetur”*.

Ademais, ingênuo crer que a exposição à obra, por si só, incita o ódio, o crime ou envergonha o Brasil, o Presidente Eleito ou qualquer dos cidadãos nominados na exordial, a saber, mulheres, LGBTs, negros, integrantes de movimentos sociais, parlamentares federais e estaduais. No próprio vídeo apresentado pelo Ministério Público o jogador abandona o jogo com poucos minutos de interação e diz: “Que coisa mais errada”, “Esse jogo não vale a pena”, “Esse jogo é muito ruim”, e conclui sua revisão crítica: “Esse jogo é horrível (...) é mal feito e é um pouco politicamente incorreto demais para o meu gosto, eu não curto muito”.

Nota-se que a concordância ou a discordância do jogador com o enredo da obra não decorre da criação ou comercialização propriamente ditas, mas da observação e interpretação do jogador segundo a sua subjetividade. Não compete ao Judiciário antever ou controlar a mentalidade e o Juízo crítico dos cidadãos que deliberadamente optarem pela interação com a obra em questão, pois ao cidadão brasileiro é livre o pensamento crítico e, portanto, a reflexão, dimensão protegida de sua personalidade e existência digna.

Enquanto mercadoria, finalmente, o jogo parece ser comercializado com avisos suficientes de sua classificação indicativa (adulto), pelo que salvaguardado o controle parental. Há também avisos ostensivos de seu inadequado conteúdo: *“político, violento, sangue, nudez, casual, indie, ação, e memes”*. Tenho, em cognição sumária, por satisfeito os requisitos legais para comercialização de produtos potencialmente nocivos (art. 9º do CDC). A comercialização de produtos potencialmente nocivos ou perigosos não é proscribida no ordenamento pátrio, mas é exigida a informação adequada e ostensiva quanto aos riscos; o que parece, em primeiro momento, atendido pelo fornecedor, pelo que reputo salvaguardado o direito de escolha consciente do consumidor quanto à aquisição do controverso produto.

Finalmente, o MPDFT argumenta que o jogo em questão malfere o pluralismo e a diversidade. De fato, vivemos tempos de intolerância. Estimo, contudo, que calar as vozes que discordamos não seja o meio adequado para atenuar as circunstâncias. É preciso concordar em discordar.

Não vislumbro, por todo o exposto, a necessária probabilidade do direito do autor (art. 300 do CPC), pelo que a tutela de urgência não merece acolhida.

III – Da petição inicial:

A petição inicial está em ordem, não havendo qualquer razão para emenda.

Designa-se, portanto, audiência de conciliação e cite-se a parte requerida.

I.

BRASÍLIA, DF, 6 de dezembro de 2018 18:03:04.

ANDRÉ GOMES ALVES

Juiz de Direito Substituto