



## Juiz proíbe venda do jogo Bully com base em psicologia

A empresa JPF Magazine está proibida de importar, distribuir e vender o jogo de videogame Bully. A ordem do juiz Flávio Mendes Rabello, da 16ª Vara Cível de Porto Alegre, que atendeu pedido do Ministério Público Estadual ([Clique aqui para conhecer o jogo](#)).

Pela decisão do juiz escrita em maio ([Clique aqui para ler](#)), os sites que fazem propaganda e comercializam o jogo também devem ser oficiados para suspender as vendas. Ele não especifica se a decisão vale para o Rio Grande do Sul ou para todo o Brasil. Para o MP, porém, ela é válida em todo país.

Os sites também devem enviar para Rabello a lista de quem comprou o jogo. O prazo dado pelo juiz é de 30 dias. A multa diária é de R\$ 1 mil para quem desobedecer a ordem. Seguindo parecer da Sociedade de Psicologia do Estado, Rabello entendeu que o jogo tem um potencial lesivo para as crianças e adolescentes.

“O jogo ‘Bully’, consoante demonstra o MP, efetivamente é impróprio aos educandos [sic] e pode acarretar graves distúrbios no colégio e ou não, digo e entre grupos de jovens [sic] dentro e fora da escola. A sociedade perde a capacidade de bem educar seus filhos à medida que jogos com enfoque idêntico a ‘Bully’ fazem trabalho em sentido contrário”, afirmou ele.

Segundo o juiz, “inúmeras manifestações de entidades e alunos” narraram casos em que o jogo produziu sentimentos de “provocação, humilhação, uso de agressão física, insultos, suborno e fuga”.

A JPF Magazine não é a produtora do jogo. Ela é uma empresa de distribuição baseada em São Paulo. O forte de seus negócios são acessórios de computador. A dona do Bully é a norte-americana Rockstar Games, conhecida por criar jogos polêmicos.

No Bully, o jogador vive a pele de um adolescente rebelde sempre a arrumar confusão em um internato. Lançado em 2006, ele foi banido no Reino Unido. Ele tem versões para os consoles Playstation 2, Wii e Xbox.

Não é a primeira vez que a Justiça brasileira tenta acabar com a venda de um jogo de computador. Em janeiro desse ano, o juiz Elísio Nascimento Batista Júnior, da 17ª Vara Federal de Minas Gerais, proibiu os jogos Counter Strike e Everquest em todo o território nacional. Para o juiz, os jogos são prejudiciais para crianças e adolescentes porque estimulam a violência.



O advogado **Omar Kaminski**, especialista em Direito de Informática, considera que essas decisões podem se revelar um tiro pela culatra. “Como é relativamente novo, o jogo não era muito conhecido no Brasil. Uma decisão como essa acaba atraindo a atenção para ele. Quem nunca ouviu falar, movido pela curiosidade vai querer saber mais a respeito, quem sabe vai querer jogar para ver como é”, afirma o advogado. Ele lembra que apesar da proibição sempre há subterfúgios, como a comercialização do jogo pela própria Internet, ou mesmo as cópias ilegais.

Para Kaminski, a repercussão acaba sendo mais social que jurídica. Ele afirma, ainda, que não existe consenso sobre a influência que a violência difundida pelos jogos exerce sobre o comportamento humano. “Precisamos ter uma visão crítica para evidenciar que decisões como esta acabam se mostrando pouco eficazes. Alguns estudos mais recentes concluem que a raiz dos crimes violentos está situada na violência doméstica, e não nos videogames violentos, que funcionam mais como válvula de escape”, diz.

**Processo 1.080.083.235-7**

**Autores:** Redação ConJur