

## **PROJETO DE LEI Nº           , DE 2019**

(Do Sr. JÚNIOR BOZZELLA)

Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, e a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, para criminalizar o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

Art. 2º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, passa a vigorar acrescido da seguinte alteração:

“Art. 286 - Incitar, publicamente, a prática de crime:

Pena - detenção, de três a seis meses, ou multa.

§1º Se o crime é praticado utilizando a internet ou meios de comunicação de massa, a pena é triplicada.

§2º Nas mesmas penas mencionadas no §1º incorre quem, por conta própria ou alheia, desenvolve, importa, vende, cede, empresta, disponibiliza ou aluga aplicativos ou jogos eletrônicos que incitem a violência e o crime. (NR)”.

Art. 3º A Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, passa a vigorar acrescida do seguinte artigo:

“Art. 21-A. O provedor de aplicações de internet que disponibilize jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência será responsabilizado subsidiariamente pelo crime de “incitação ao crime”, previsto no art. 286 do Código Penal, se deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.”

Art. 4º Esta lei entra em vigor em 90 (noventa) dias da data de sua publicação.

## **JUSTIFICAÇÃO**

A sociedade brasileira e internacional observa estarecida os atos de violência massiva cometidos muitas vezes por jovens. São atos com um poder devastador tanto sobre as vítimas diretas, como para seus familiares também a toda a população, uma vez que cria um clima de tensão pelo medo de que essas situações se repitam.

Ao menos em parte, essa banalização da vida e da violência pela população jovem é advinda pelo convívio constante com jogos eletrônicos violentos. Nesse tipo de “diversão”, os adolescentes e as crianças são incitados a atividades que não condizem com seu perfil, conduzindo a formação de cidadãos perturbados e violentos. Até mesmo para adultos, existem outras atividades de lazer que podem trazer benefícios e não somente malefícios, como os citados jogos.

A presente proposta visa a proibição da comercialização ou disponibilização desse tipo de jogo ou aplicação em nosso país, de modo a diminuir a chance de ocorrência de tragédias como a que observamos recentemente na cidade de Suzano. É preciso ao menos dificultar que a nossa sociedade, em especial nossos jovens, entrem num clima de selvageria que leve a atos tão desastrosos. Para isso, é preciso punir mais severamente quem dissemina a incitação à violência e ao crime por meios de grande alcance, como a internet e os meios de comunicação de massa. Desta forma, propomos triplicar as penas para o tipo penal de “incitação ao crime” para quem se utiliza de meio de grande alcance, bem como incluímos a distribuição e o desenvolvimento de jogos violentos como práticas que concorrem para o mesmo delito.

Ademais, prevemos uma alteração no Marco Civil da Internet, de modo que as lojas de aplicativos e outros métodos para disponibilização de

jogos possam retirar de suas ofertas esse tipo de conteúdo extremamente nocivo.

Certos de que a presente proposta nos levará a um ambiente de maior paz e tranquilidade, contamos com a apoio nos nobres pares para a aprovação deste projeto.

Sala das Sessões, em        de        de 2019.

Deputado JÚNIOR BOZZELLA