



PROJETO DE LEI Nº , DE 2019
(Do Sr. ALEXANDRE FROTA)

Altera a redação do art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências, para estabelecer liberdade de comercialização de jogos eletrônicos de ação.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a redação do art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências, para estabelecer liberdade de comercialização de jogos eletrônicos de ação.

Art. 2º O art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 74 O poder público, através do órgão competente, regulará as diversões e os espetáculos públicos e os jogos eletrônicos que contenham conteúdo sexual, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada.

§ 1º Os responsáveis pelas diversões e espetáculos públicos deverão afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do local de exibição, informação destacada sobre a natureza do espetáculo e a faixa etária especificada no certificado de classificação.



§ 2º Os responsáveis pela produção, importação, distribuição ou comercialização de jogos eletrônicos com conteúdo sexual deverão afixar, na capa do produto, no caso de comercialização em mídia física, ou na página destinada ao download ou ao acesso on-line ao jogo, no caso de comercialização de aplicativo via internet, informação destacada sobre a natureza do produto e a faixa etária especificada no certificado da classificação.

§ 3º Os jogos eletrônicos que não contenham conteúdo sexual estão isentos da regulação prevista no caput deste artigo, podendo ser comercializados livremente, não sendo necessária a aposição de certificado de classificação.” (NR)

Art 3º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Recentemente, temos observado uma profusão de iniciativas que visam restringir ou mesmo proibir a comercialização de jogos eletrônicos de ação. Os defensores de tais intervenções na liberdade do mercado argumentam que tais jogos incentivariam a adoção de comportamentos agressivos e, por conseguinte, estariam entre as causas do aumento da criminalidade no País. Essas mesmas pessoas veem ainda, nos jogos eletrônicos de ação, uma suposta apologia ao crime que, em suas palavras, “incentivaria a banalização da violência na sociedade”.

Trata-se de posições preconceituosas e intervencionistas, que claramente visam interferir na liberdade do cidadão, com base em ideologias de esquerda que pregam a tutela das opiniões dos indivíduos. É, portanto, necessário combater estes misticismos com informações empíricas, baseadas em estudos científicos, que demonstram os benefícios dos jogos de ação, bem como a vitalidade e a importância econômica do setor de jogos eletrônicos. Este é um dos setores da economia que mais crescem no mundo, angariando cifras bilionárias. De acordo com o estudo *Global Games Market Report 2017*, esse mercado movimentou mais de US\$ 108 bilhões em 2017. O mesmo estudo aponta que o Brasil ocupa o



13º lugar no ranking das empresas que mais geram receita no setor, com US\$ 1,3 bilhão em faturamento.

Além disso, não há estudos que comprovem de maneira definitiva a ligação entre jogos de ação e o desenvolvimento de comportamentos agressivos. Pelo contrário, a maior parte das pesquisas sobre o tema são inconclusivas. Estudo de revisão de literatura publicado no periódico científico *Aggression and Violent Behavior* (Agressão e Comportamento Violento), por exemplo, ao avaliar os dados empíricos publicados em diversos artigos sobre o tema, demonstra que todos os estudos analisados apresentavam problemas metodológicos e não eram capazes de demonstrar qualquer efeito de médio ou longo prazo secundários à exposição a jogos de ação.

Ademais, restringir o acesso dos indivíduos, especialmente de crianças e adolescentes, aos jogos de ação é o mesmo que lhes vedar a prática do atletismo, da natação, do futebol ou de qualquer outro esporte. Proibição dessa monta seria, portanto, uma violência sem tamanho cometida contra a população. Isso ocorre porque, para além de uma diversão saudável e segura, os jogos eletrônicos de ação se tornaram esportes, com ligas e campeonatos regularmente estabelecidos, que registram a participação de milhares de atletas em todo o mundo.

O jogo *Counter-Strike*, por exemplo, conta com o *Global Offensive Major Championship*, conjunto de competições do circuito mundial que ocorre desde 2013. Participaram da edição mais recente do campeonato, ocorrido em 2019, 24 times de todo o mundo, que concorreram entre si a prêmios que somados chegaram a US\$ 1 milhão. Ressalte-se que o Brasil é o segundo maior ganhador de campeonatos do *CS Major Championships*, tendo vencido o *MLG Major Championship: Columbus*, com a equipe *Luminosity Gaming*, e o *ESL One Cologne 2016*, com a equipe *SK Gaming*. E se não bastasse, o Pelé do *CS:GO*, considerado o melhor jogador de todos os tempos, é o brasileiro Marcelo David, membro da equipe *Luminosity Gaming*, mais conhecido pelo nick “Coldzera”.

É, portanto, com grande satisfação que apresento o presente projeto de lei, que tem por objetivo maior a garantia da liberdade individual. Seu texto altera a redação do Estatuto da Criança e do Adolescente, para estabelecer a liberdade de comercialização de jogos eletrônicos de ação. A proposta prevê, desse modo, que os jogos eletrônicos que não contenham conteúdo sexual estarão isentos da regulação prevista no Estatuto, podendo ser



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Alexandre Frota – PSL/SP

comercializados livremente, não sendo necessária a realização de classificação indicativa nesses casos.

Com a certeza da conveniência e oportunidade do presente projeto de lei, conclamo o apoio dos nobres Parlamentares na sua aprovação.

Sala das Sessões, em de de 2019.

ALEXANDRE FROTA
Deputado Federal
PSL/SP

Apresentação: 19/06/2019 16:32

PL n.3659/2019