

**PROJETO DE LEI Nº , DE 2019**

(Do Sr. OLIVAL MARQUES)

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 regulação acerca de jogos eletrônicos.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a redação do art. 74 e acrescenta o art. 81-A à 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 regulação acerca de jogos eletrônicos.

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, 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 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 de classificação, bem como advertência sobre o risco de desenvolvimento de dependência psicológica e de transtornos de personalidade advindos do uso intensivo de jogos eletrônicos.”

§ 3º A. Os responsáveis pela produção, importação, distribuição ou comercialização de jogos eletrônicos cuidarão para que não haja venda, locação ou acesso em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.

§ 4º Os envolvidos na produção e comercialização de jogos eletrônicos cuidarão para que as capas dos produtos, no caso de comercialização em mídia física, ou as imagens de divulgação on-line, no caso de comercialização de aplicativo via internet, que contenham material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes não possam ser visualizadas por menores de idade.

§ 5º Os jogos eletrônicos destinados ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, imagens, vídeos, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios alusivos a violência, a bebidas alcoólicas, a tabaco, a drogas ilícitas, a armas e a munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família.” (NR)

Art. 3º Esta Lei entre em vigor na data da sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos é uma das que mais crescem no mundo, angariando cifras bilionárias. De acordo com o estudo *Global Games Market Report 2017*, esse mercado movimentou mais de U\$\$ 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 R\$ 1,3 bilhão em faturamento. Em todo o mundo, são milhares de lançamentos anuais, e alguns títulos rivalizam com os maiores sucessos de bilheteria do cinema mundial em valor arrecadado.

Contudo, por trás dessa história de sucesso comercial dos jogos eletrônicos esconde-se sua face nefasta, composta por um estímulo desmesurado à violência, à pornografia e ao desrespeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família.

Ao analisarmos a lista dos jogos mais populares de todos os tempos, podemos observar que o terceiro jogo eletrônico com mais cópias vendidas é um título no qual o objetivo do jogador é roubar carros, disputar

rachas, integrar gangues e atropelar pedestres indefesos – isso sem mencionar diversa outras barbaridades.

Tal jogo – cujo nome prefiro não mencionar –, o qual faz apologia a diversas condutas criminosas, foi lançado em 2013, bem como já vendeu mais de 200 (duzentos) milhões de cópias em suas diferentes versões.

Os maiores compradores desses jogos são jovens, que são expostos a conteúdos completamente inadequados para sua faixa etária. Cumpre ressaltar, ainda, que na maioria das vezes os pais desses jovens não têm ideia do conteúdo que seus filhos estão expostos.

Prosseguindo, é comum observar adolescentes e crianças expostas por meio desses jogos a conteúdos que seriam classificados como impróprios para menores de 18 (dezoito) anos, caso fossem transmitidos em formato de filmes ou em outros conteúdos audiovisuais.

Agravando ainda mais essa situação, diversos estudos demonstram que a exposição contínua a jogos eletrônicos com conteúdo impróprio para menores tornam as crianças e adolescentes mais agressivos, dependentes psicológicos e podem, inclusive, até levar a transtornos graves de personalidade.

Ademais, no caso dos jogos violentos, esses sintomas são ainda mais intensos, podendo levar até mesmo a casos de fúria incontrolável, ansiedade e depressão.

Corroborando com os fatos expostos acima, estudo publicado no periódico científico *Agressive Behavior* (Comportamento Agressivo), por exemplo, demonstrou que os jovens ao utilizarem jogos violentos, apresentam grau de hostilidade mais elevado, estabelecendo, assim uma relação entre o consumo de jogos violentos e o desenvolvimento de personalidade agressiva<sup>1</sup>.

Tendo em vista tal realidade, apresentamos o presente projeto de lei, que tem por objetivo estabelecer regulamentação para a produção e venda de jogos eletrônicos no âmbito do Estatuto da Criança e do Adolescente.

---

<sup>1</sup> ARRIAGA, Patricia et al. Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. **Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression**, v. 32, n. 2, p. 146-158, 2006.

Ademais, o projeto prevê que o poder público regulará os jogos eletrônicos, informando sobre a sua natureza e as faixas etárias a que não se recomendam, bem como estabelece diretrizes gerais, como por exemplo, com que as capas dos produtos ou as páginas que disponibilizam o seu download deverão trazer advertência sobre o risco de desenvolvimento de dependência psicológica e de transtornos de personalidade advindos do uso intensivo de jogos eletrônicos.

Finalmente, o projeto prevê que os jogos eletrônicos destinados ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, imagens, vídeos, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios alusivos a violência, a bebidas alcoólicas, a tabaco, a drogas ilícitas, a armas e a munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família, respeitando, assim, o art. 81 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990.

Assim sendo, com a certeza da conveniência e oportunidade do presente projeto de lei que conclamo o apoio dos nobres parlamentares para a sua aprovação.

Sala das Sessões, em        de        de 2019.

Deputado **OLIVAL MARQUES**

## LEGISLAÇÃO CIATADA

### Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e da outras providencias.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA:** Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

---

#### Título III

#### Da Prevenção

#### Capítulo I

#### Disposições Gerais

Art. 71. A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

---

#### Seção II

#### Dos Produtos e Serviços

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

I - armas, munições e explosivos;

II - bebidas alcoólicas;

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

IV - fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

V - revistas e publicações a que alude o art. 78;

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

2019-4332