



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 3.746, 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.

DESPACHO:

APENSE-SE À(AO) PL-1514/2015.

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

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 diversas 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 agressiva¹.

¹ 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.

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.

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 26 de junho 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.

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA

Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG

Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL

Seção de Legislação Citada - SELEC

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

**LIVRO I
PARTE GERAL**

.....
**TÍTULO III
DA PREVENÇÃO**
.....

**CAPÍTULO II
DA PREVENÇÃO ESPECIAL**

Seção I

Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos

Art. 74. O Poder Público, através do órgão competente, regulará as diversões e espetáculos públicos, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada.

Parágrafo único. 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.

Art. 75. Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária.

Parágrafo único. As crianças menores de dez anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável.

Art. 76. As emissoras de rádio e televisão somente exibirão, no horário recomendado para o público infanto-juvenil, programas com finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.

Parágrafo único. Nenhum espetáculo será apresentado ou anunciado sem aviso de sua classificação, antes de sua transmissão, apresentação ou exibição.

Art. 77. Os proprietários, diretores, gerentes e funcionários de empresas que explorem a venda ou aluguel de fitas de programação em vídeo cuidarão para que não haja venda ou locação em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.

Parágrafo único. As fitas a que alude este artigo deverão exibir, no invólucro, informação sobre a natureza da obra e a faixa etária a que se destinam.

Art. 78. As revistas e publicações contendo material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes deverão ser comercializadas em embalagem lacrada, com a advertência de seu conteúdo.

Parágrafo único. As editoras cuidarão para que as capas que contenham mensagens pornográficas ou obscenas sejam protegidas com embalagem opaca.

Art. 79. As revistas e publicações destinadas ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios de bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família.

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

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.

Art. 82. É proibida a hospedagem de criança ou adolescente em hotel, motel, pensão ou estabelecimento congênere, salvo se autorizado ou acompanhado pelos pais ou responsável.

.....
.....

FIM DO DOCUMENTO