

## **COMISSÃO DE ECONOMIA, INDÚSTRIA E COMÉRCIO**

### **PROJETO DE LEI Nº 2449, DE 2003**

Acrescenta os art. 79-A e 257-A à Lei 8.069, de 1 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.

**Autor:** Deputado ROGÉRIO SILVA

**Relator:** Deputado ZICO BRONZEADO

#### **I – RELATÓRIO**

O projeto de Lei em questão determina a inserção, nas embalagens dos videojogos comercializados no País, de informações claras e sucintas sobre a sua natureza, a faixa etária a que se recomendam, frases de advertência a respeito das possíveis conseqüências de sua prática por longos períodos e, em caso de jogos que apresentem violência, tarja vermelha com a inscrição: “Atenção – Jogo com violência”.

A proposição apresenta, ainda, a determinação de que produzir ou comercializar videojogos em desobediência à disposição mencionada resulta em apreensão dos jogos em situação irregular e multa de vinte a cem salários de referência. Na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 30(trinta) dias.

É o relatório.

## II - VOTO DO RELATOR

Quase inexistentes há não mais que vinte anos, os videojogos se transformaram atualmente em verdadeira coqueluche. Mesmo nas pequenas cidades encontramos salas de videojogos, freqüentadas principalmente por jovens e mesmo crianças, além, é claro, dos milhões de *videogames* que podem ser encontrados dentro mesmo das nossas casas, prendendo a atenção das nossas crianças e adolescentes por horas sem-fim.

Existem videojogos das mais diversas naturezas. Existem aqueles de caráter educativo, que mostram como se constróem cidades e impérios, como se dirige corretamente um automóvel ou um avião, que ensinam Matemática, Zoologia, Geografia e várias outras matérias. Mas existem também, e parece que são maioria, videojogos que se dedicam, quase que exclusivamente, à exploração da violência, muitas vezes de maneira bizarra. Quem quer que experimente acompanhar o desenrolar desses jogos ficará perplexo diante de tanta violência. Predominam, parece, imagens de assassinatos, batidas de veículos, destruição de vidas e prédios, crimes contra a natureza e muitos outros.

Mais preocupante ainda é o fato de que os jovens e as crianças que jogam tais jogos são, eles próprios, no domínio da ficção em que se passam os jogos, os “autores” de tais assassinatos; são eles também os motoristas irresponsáveis que cruzam cidades em altas velocidades provocando acidentes em série, em suma, são as crianças e adolescentes que praticam tais jogos os agentes da violência que neles está contida. E mais, como todos sabem, o desenvolvimento da tecnologia tem dado à maioria desses jogos um nível de “realidade virtual”, na qual as vítimas da violência não mais se parecem com “bonecos”, mas com pessoas reais.

Quais os efeitos, sobre nossos jovens, desta exposição à violência? Embora não haja consenso na resposta a esta pergunta, há concordância em que não se tem certeza quanto aos efeitos a longo prazo deste convívio com a violência, desta banalização dos atos de matar e de infringir as leis. Aí a razão deste projeto de lei.

Não se pretende, na proposição em apreço, proibir uma prática sobre cujas conseqüências não existe acordo, nem entre os especialistas,

nem muito menos entre os pais ou responsáveis pelos menores. Assim, tudo o que se pretende é alertar os consumidores, sejam eles os próprios jovens ou seus responsáveis, sobre o conteúdo do material exposto à venda. De forma similar, diga-se, ao que já existe com relação a espetáculos e outras formas de diversão pública.

Neste sentido, este projeto do ex-Deputado Rogério Silva vem apenas assegurar ao consumidor o seu direito de saber qual produto escolher. A proposição, portanto, está plenamente conforme ao espírito do Código de Defesa do Consumidor e, como tal, é meritória. Não obstante, torna-se necessário esclarecer, na norma jurídica, certos aspectos gráficos do tipo de inscrição que se pretende inserir nas embalagens.

Tomando como referência as normas vigentes com relação aos rótulos de agrotóxicos e de outros produtos que já mereceram a atenção do legislador quanto ao aspecto de alertar o consumidor quanto a riscos reais ou potenciais existentes, propomos um substitutivo que, mantendo o espírito da proposição original, torna-o mais claro e de aplicação imediata, independente de eventual regulamentação. Essencialmente, trata-se de especificar algumas das características gráficas da inscrição.

Uma outra questão deve ainda ser avaliada antes de se proferir o voto. Trata-se do possível prejuízo em que os produtores e comerciantes de tais jogos poderão incorrer, se obrigados a alterar as respectivas embalagens para incorporar os dizeres exigidos neste projeto de lei.

Conquanto haja, inquestionavelmente, um custo para se adequar as embalagens dos produtos ao que determina este projeto de lei, trata-se de um custo que ocorrerá apenas uma vez, e isto com relação aos jogos já colocados no mercado. Para os jogos que serão comercializados no futuro, inclusive as novas versões dos jogos já existentes, o custo é zero, pois plenamente absorvido no trabalho de desenvolvimento artístico ou plástico das novas embalagens.

O custo poderá ser relevante, porém, caso não seja dado, aos produtores e comerciantes desses jogos, um prazo para se adaptarem. Sem este prazo, quando da transformação da presente proposição em norma jurídica, todos os jogos disponíveis no mercado se tornarão, instantaneamente, irregulares. Para evitar tal ocorrência, julgamos conveniente estabelecer, no substitutivo, o prazo de 90 (noventa) dias para que a Lei entre em vigor.

Pelo exposto, votamos pela **aprovação do Projeto de Lei 2.449, de 2003, na forma do substitutivo que ora apresentamos.**

Sala da Comissão, em        de        de 2004.

Deputado ZICO BRONZEADO  
Relator

## **COMISSÃO DE ECONOMIA, INDÚSTRIA E COMÉRCIO**

### **SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 2.449, DE 2003**

Acrescenta os art. 79-A e 257-A à Lei 8.069, de 1 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º        Acrescente-se à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, os seguintes artigos:

“Art. 79-A . Os videojogos comercializados no País deverão conter em sua embalagem informações claras e sucintas sobre:

I – a sua natureza, conforme a classificação a que diz respeito o art. 74 da Lei 8.069, de 1990;

II - a faixa etária a que se destinam;

III - frases de advertência a respeito das possíveis consequências de sua prática por longos períodos ininterruptos;

IV – nos jogos que apresentem cenas e situações de

violência, tarja vermelha ocupando não menos que 20% da sua superfície total, com a inscrição: “Atenção – jogo com violência”.

Parágrafo único - As informações mencionadas no *caput* deste artigo deverão estar em língua portuguesa, com caracteres de tamanho e formato que as tornem ostensivas e de fácil visualização, em tipos não inferiores a um quinto do tipo de letra de maior tamanho e da mesma cor do nome do título.

Art. 257 – A .Produzir ou comercializar videojogos em desobediência ao disposto no art. 79 – A desta lei:

Pena – apreensão dos jogos em situação irregular e multa de vinte a cem salários de referência; na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 30 (trinta) dias.

Art. 2º . Esta lei entra em vigor 90 (noventa) dias após a sua publicação.

Sala da Comissão, em                      de                      de 2004 .

Deputado ZICO BRONZEADO

Relator