



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 2.326, DE 2023 **(Do Sr. Neto Carletto)**

Altera o Marco Civil da Internet, para regular o acesso a jogo eletrônicos de extrema violência no Brasil

DESPACHO:

APENSE-SE À(AO) PL-1514/2015.

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

(Do Sr. NETO CARLETTO)

Altera o Marco Civil da Internet, para regular o acesso a jogos eletrônicos de extrema violência no Brasil

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Altera o Marco Civil da Internet, para regular o acesso a jogos eletrônicos de extrema violência no Brasil.

Art. 2º Inclua-se o art. 21-A na Lei n 12.965, de 23 de abril de 2014, com a seguinte redação:

“Art. 21-A. Fica proibida a venda de jogos eletrônicos extrema violência para menores de 18 anos.

§1º Para fins de aplicação desta lei, consideram-se jogos de extrema violência aqueles que apelam para o bizarro, estimulem a violência extrema, o neozismo, a automutilação, práticas de tortura, a incitação ao suicídio, os maus tratos a pessoas, animais e outros seres vivos, bem como outras condutas que atentem contra a vida ou façam apologia a ideologias que pregam a segregação, discriminação ou eliminação de indivíduos conforme a etnia, raça, cor, religião.

§2º Os provedores de aplicações ficam responsáveis por conter a disseminação dos conteúdos a que se refere o §1º deste artigo, e devem manter os ambientes de chats em jogos online constantemente monitorados, para remoção imediata desses conteúdos.

§3º Os provedores de aplicações de jogos online deverão exigir identificação, para acesso às suas plataformas, cuja idade mínima de acesso é de 15 anos.



§4º Os provedores de aplicações deverão criar mecanismos de denúncia de violações à lei, permitindo que os usuários relatem comportamentos violentos e abusivos e recebam proteção contra represálias.

§5º Os provedores de aplicações serão responsabilizados, nos termos do art. 12 desta Lei, por não impedir ou bloquear de imediato a transmissão ao vivo de extrema violência nos termos deste artigo.

§6º É proibida a venda de jogos eletrônicos online sem a devida classificação indicativa visível e claramente identificada antes do pagamento da mercadoria, sendo que a mesma obrigatoriedade se aplica para a venda de jogos eletrônicos de modo presencial.

§7º A classificação indicativa dos jogos eletrônicos deverá ser elaborada de acordo com as normas do sistema de classificação indicativa de jogos eletrônicos estabelecido pelo órgão competente e deverá estar acompanhada de informações claras e precisas sobre o conteúdo do jogo.

§3º As multas aplicadas em razão do descumprimento desta Lei serão destinadas a um fundo a ser criado para financiar campanhas educativas nas escolas com o objetivo de combater a violência em jogos eletrônicos, sendo que o fundo será gerenciado por um conselho composto por representantes do Poder Público, da sociedade civil e de entidades ligadas ao setor de jogos eletrônicos.”

Art. 3. Inclua-se o art. 21-B na Lei 12.965, de 23 de abril de 2014, com a seguinte redação:

“Art. 21-B - Fica criado, no prazo máximo de 180 dias, o Observatório de Uso de Jogos Eletrônicos no Brasil, com a finalidade de monitorar e analisar o impacto dos jogos eletrônicos na sociedade brasileira, na forma da regulamentação.

§ 1º O Observatório será composto por representantes do Poder Público, da sociedade civil e de entidades ligadas ao setor de jogos eletrônicos.

§ 2º O Observatório terá como atribuições:



I - acompanhar e analisar a evolução do mercado de jogos eletrônicos no Brasil, identificando tendências e impactos na economia e na sociedade;

II - avaliar os efeitos dos jogos eletrônicos na saúde mental e física dos jogadores, especialmente crianças e adolescentes;

III - monitorar o uso dos jogos eletrônicos em escolas e universidades, bem como o uso de jogos eletrônicos em atividades de educação e treinamento;

IV - propor políticas públicas e medidas regulatórias relacionadas ao uso de jogos eletrônicos, visando a proteção dos consumidores e a promoção do desenvolvimento sustentável do setor.

§ 3º O Observatório poderá contar com o apoio de instituições acadêmicas e de pesquisa, públicas ou privadas, para a realização de estudos e pesquisas sobre o tema.”

Art. 4º Esta lei entra em vigor 90 (noventa) dias após a sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

No Brasil já existe a regulamentação da classificação indicativa dos jogos eletrônicos, que determina que os jogos devem ter uma indicação de faixa etária recomendada. A Lei nº 13.155/2015 tornou obrigatória a classificação indicativa dos jogos eletrônicos e estabeleceu a obrigatoriedade de jogos eletrônicos com conteúdo violento terem uma indicação de faixa etária recomendada.

Esta proposição traz de volta o debate sobre o risco que os jogos violentos representam para o crescimento saudável da infância e da



adolescência no País. O intuito é oferecer um leque de medidas que possa combater o clima de vale tudo nos jogos violentos. Além do ambiente de agressão no próprio enredo do jogo, os chats são ambientes altamente nocivos, em que jovens inclusive se lançam desafios que podem colocar a própria vida em risco.

As medidas previstas nesta Lei vão desde incentivar a criação de campanhas educativas nas escolas para conscientizar crianças e adolescentes sobre os riscos da exposição a jogos eletrônicos violentos, até a criação de um fundo a partir das multas aplicadas ao descumprimento da lei. Além disso, o conselho gestor do fundo poderia ajudar a garantir a transparência e a efetividade do uso dos recursos arrecadados.

Dessa forma, peço o apoio dos nobres Parlamentares desta Casa para a APROVAÇÃO deste Projeto de Lei. Entretanto, o tripé do presente projeto é de repressão, identificação, monitoramento e combate à impunidade. Assim, o projeto prevê que: 1) os provedores de aplicações ficam responsáveis por conter a disseminação dos conteúdos de jogos violentos; 2) os provedores devem manter os ambientes de chats em jogos online constantemente monitorados, para remoção imediata desses conteúdos; 3) os provedores de aplicações de jogos online deverão exigir identificação, para acesso às suas plataformas, cuja idade mínima de acesso é de 15 anos e 4) Os provedores de aplicações deverão criar mecanismos de denúncia de violações à lei, permitindo que os usuários relatem comportamentos violentos e abusivos e recebam proteção contra represálias.

Ainda que não sejam estudos conclusivos, há evidências de que esses jogos podem induzir a comportamentos violentos, como os que levam a eventos desastrosos como o massacre nas escolas. Ademais, muitos dos usuários desses jogos já possuem um comportamento violento na vida real. Vale lembrar que os jogos devem ser usados para fins educativos, de entretenimento e de promoção da sociabilidade, e não para a perpetuar o terror e a agressividade de crianças, adolescentes e jovens.

Por essa razão, pedimos o apoio dos Nobres Deputados para aprovação da presente matéria.



Sala das Sessões, em de de 2023.

Deputado NETO CARLETTO

2023-3779



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Neto Carletto

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD236004260900>





CÂMARA DOS DEPUTADOS

CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI

Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL
DE 2014
Art. 21

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:201404-23;12965>

FIM DO DOCUMENTO