



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

# \*PROJETO DE LEI N.º 5.712, DE 2005

(Do Sr. Gilberto Nascimento)

Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências; PARECER DADO AO PL 1070/1995 E CONSIDERADO VÁLIDO PARA O PL 5712/2005, NOS TERMOS DO § 2º DO ART 105 DO RICD: da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, pela rejeição deste (relator: DEP. JOSÉ MENDONÇA BEZERRA)

**NOVO DESPACHO:**

ÀS COMISSÕES DE:

CIÊNCIA E TECNOLOGIA E INOVAÇÃO; E  
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (MÉRITO E ART. 54,  
RICD),

**APRECIAÇÃO:**

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

## S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação:

- Parecer do relator
- Parecer da Comissão

III - Projetos apensados: 6042/09, 7319/10, 1205/11, 3497/12, 5074/13, 1514/15, 4166/15, 5121/16, 5870/16, 7381/17, 7463/17, 9744/18, 1577/19, 3659/19, 3746/19, 2028/23 e 2326/23

(\*) Atualizado em 21/06/23, para inclusão de apensados (17)

**PROJETO DE LEI N<sup>º</sup> , DE 2005**  
**(Do Sr. Gilberto Nascimento)**

Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência contra policiais e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica proibida a comercialização e locação, em todo o território nacional, de jogos de vídeo que contenham cenas de violência contra policiais.

Art. 2º A violação do disposto nesta lei implicará as seguintes sanções:

I – multa no valor correspondente a dez vezes o valor cobrado pela mercadoria;

II – suspensão das atividades comerciais por até 30 (trinta) dias no caso de reincidência;

III – suspensão definitiva da licença para funcionar em caso de nova reincidência.

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

## **JUSTIFICAÇÃO**

Esta proposição tem por finalidade proibir a comercialização e locação de vídeos que incitem a violência contra policiais. É um absurdo que os profissionais da segurança pública, que arriscam as suas vidas em prol da sociedade possam tornar-se personagens a serem agredidos nos enredos utilizados em jogos eletrônicos.

A sociedade não pode admitir a agressividade representada por esse tipo de jogo. Não devemos permitir que nossos jovens se acostumem com cenas tão grotescas de agressão a servidores públicos que devem merecer o nosso maior respeito.

Desse modo, apresentamos este Projeto de Lei, para cuja aprovação contamos com o apoio de nossos ilustres Pares.

Sala das Sessões, em de agosto de 2005.

Deputado Gilberto Nascimento

# **COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA**

## **PROJETO DE LEI Nº 1.070, DE 1995**

**(Apensados os Projetos de Lei nº 1.654, de 1996, nº 1.713, de 1996, nº 2.644, de 1996, nº 3.258, de 1997, nº 3.268, de 1997, nº 3.498, de 1997, nº 3.692, de 1997, nº 1.682, de 1999, nº 3.356, de 2000, nº 5.468, de 2001, nº 6.127, de 2002, nº 4.990, de 2005 e nº 5.712, de 2005)**

Dispõe sobre crimes oriundos da divulgação de material pornográfico através de computadores.

**Autor:** Deputado ILDEMAR KUSSLER

**Relator:** Deputado JOSÉ MENDONÇA BEZERRA

## **I - RELATÓRIO**

O Projeto de Lei nº 1.070, de 1995, oferecido pelo nobre Deputado ILDEMAR KUSSLER, tipifica o crime de exibir ou fornecer a menores programas de computador contendo material obsceno. A pena prevista é a detenção de um a quatro anos, aplicável também a quem transmitir material obsceno pela Internet ou deixá-lo disponível à consulta.

À proposição principal encontram-se apensados os seguintes textos:

- a) Projeto de Lei nº 1.654, de 1996, de autoria do Deputado HERCULANO ANGHINETTI, que proíbe a fabricação, importação e comercialização de jogos eletrônicos ou programas com material obsceno.
- b) Projeto de Lei nº 1.713, de 1996, do ilustre Deputado CÁSSIO CUNHA LIMA, que estabelece critérios para o acesso a redes de computadores, a segurança dos serviços de rede e o uso de dados

disponíveis em suas bases, bem como define os crimes de informática cometidos por rede de computador.

- c) Projeto de Lei nº 2.644, de 1996, do ilustre Deputado JOVAIR ARANTES, que dispõe sobre a segurança e o armazenamento de documentos eletrônicos.
- d) Projeto de Lei nº 3.258, de 1997, do nobre Deputado OSMÂNIO PEREIRA, que dispõe sobre os crimes de divulgação, por meio de rede de computador, de informações relativas à fabricação de bombas caseiras e ao uso de drogas ilegais.
- e) Projeto de Lei nº 3.268, de 1997, do nobre Deputado AGNELO QUEIROZ, que proíbe o acesso a sítios e a veiculação de mensagens eletrônicas ou programas que contenham descrição ou ilustração de sexo explícito, violência ou desvios de comportamento.
- f) Projeto de Lei nº 3.498, de 1997, oferecido pelo ilustre Deputado SILAS BRASILEIRO, que tipifica o crime de veicular material pornográfico na Internet.
- g) Projeto de Lei nº 3.692, de 1997, de autoria do ilustre Deputado VICENTE ANDRÉ GOMES, que obriga os provedores de Internet adivulgar a relação de seus assinantes, limitando a remuneração aos custos de impressão ou gravação dos dados.
- h) Projeto de Lei nº 1.682, de 1999, de autoria do nobre Deputado ARNALDO FARIA DE SÁ, que acrescenta ao Código Penal artigos tipificando os crimes de violação de sistema informático protegido com medidas de segurança, de dano a dado ou programa de computador, de falsidade informática e de fraude informática.
- i) Projeto de Lei nº 3.356, de 2000, do ilustre Deputado OSMÂNIO PEREIRA, que dispõe sobre a oferta de serviços através de redes de informação, regulando o acesso a redes, a proteção de informações pessoais, e tipificando crimes de violação de equipamento de informática, de divulgação de pornografia infantil, e de apologia de drogas e violência pela Internet.

- j) Projeto de Lei nº 5.468, de 2001, oferecido pelo nobre Deputado NILSON MOURÃO, que proíbe a veiculação na Internet de informações sobre a fabricação de bombas caseiras.
- k) Projeto de Lei nº 6.127, de 2002, da nobre Deputada NAIR XAVIER LOBO, que modifica o Estatuto da Criança e do Adolescente, aplicando pena de reclusão e multa a quem tornar disponível na Internet informação ou imagem referente a pedofilia ou abuso sexual de criança ou adolescente.
- l) Projeto de Lei nº 4.990, de 2005, oferecido pelo ilustre Deputado PASTOR FRANCISCO OLÍMPIO, que tipifica os crimes de fornecer a menores de 16 anos programa de computador com textos, sons ou imagens obscenas, transmitir tal conteúdo em rede de computador sem prévia solicitação do destinatário ou deixá-lo disponível à consulta na rede.
- m) Projeto de Lei nº 5.712, de 2005, do nobre Deputado GILBERTO NASCIMENTO, que proíbe a comercialização de jogos de vídeo que contenham cenas de violência contra policiais.

Compete, pois, a esta Comissão, pronunciar-se quanto ao mérito das matérias ora em exame, nos termos do art. 32, inciso III, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados.

## II - VOTO DO RELATOR

A divulgação de material pornográfico pela Internet, objeto da proposição principal, vem atingindo proporções alarmantes. Como destaca, na justificação ao texto oferecido, o ilustre autor da proposta, Deputado ILDEMAR KUSSLER, “novas tecnologias tornam-se disponíveis no mercado para incrementar esse serviço de pornografia: são os programas de computador, os jogos eletrônicos e as redes telemáticas ... Urge, portanto, que se adotem medidas ... que coíbam o uso abusivo desses instrumentos modernos”.

A matéria, porém, deve ser tratada dentro dos limites da liberdade de manifestação do pensamento assegurada pela Constituição Federal. Deve-se considerar, em especial, o disposto no art. 220 da Carta:

*“Art. 220 A manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo não sofrerão qualquer restrição, observado o disposto nesta Constituição.*

.....

*§ 2º É vedada toda e qualquer censura de natureza política, ideológica ou artística.*

.....”

Preocupa-nos, pois, a abordagem adotada pela proposição principal, vez que, no parágrafo único de seu art. 1º, criminaliza os atos de transmitir material obsceno sem que haja prévia solicitação do destinatário e de manter em arquivo matéria obscena sem controle de acesso específico.

Tais disposições são de difícil aplicação, uma vez que não é consensual a definição do que seja obscenidade. Além disso, manter arquivos em seu computador pessoal é um direito de cada um, ainda que este, estando ligado à Internet, possa vir a ser acessado, ou até mesmo invadido por outrem. Nosso entendimento, pois, é o de que a proposta, embora meritória em sua intenção, não se constitui em texto que mereça a chancela desta doura Comissão sem que alguns aperfeiçoamentos sejam introduzidos.

É preciso destacar, no entanto, que a preocupação do nobre autor é compartilhada pela Casa. Merece ser lembrada, em especial, a aprovação do Projeto de Lei nº 84, de 1999, que trata de crimes cometidos na área de informática, matéria remetida na sessão legislativa antecedente ao Senado Federal, que trata, entre outros aspectos, da pornografia infantil.

Buscando aperfeiçoar o texto, bem como incorporar sugestões dos projetos apensados à matéria principal, elaboramos Substitutivo que ora oferecemos à apreciação desta Comissão. Quanto aos Projetos de Lei apensados, cabe-nos tecer as seguintes considerações:

- a) O Projeto de Lei nº 1.654, de 1996, do Deputado HERCULANO ANGHINETTI, que proíbe a fabricação,

importação e comercialização de jogos eletrônicos ou programas com material obsceno, tem abordagem similar ao da proposição principal, razão pela qual somos por sua aprovação na forma do Substitutivo.

- b) O Projeto de Lei nº 1.713, de 1996, do Deputado CÁSSIO CUNHA LIMA, é abrangente e tecnicamente bem fundamentado, tratando amplamente do acesso a redes de computadores, da segurança dos serviços de rede e do uso de dados disponíveis em suas bases. Seus dispositivos estão contemplados também no Projeto de Lei nº 5.403, de 2001, que tramita em regime de urgência, e seus apensados, e pelo Projeto de Lei nº 84, de 1999, já aprovado pela Casa. Em relação ao acesso a pornografia por crianças e adolescentes, porém, o texto é a nosso ver insuficiente, e preferimos a redação do Substitutivo ora oferecido. Somos, em suma, pela sua aprovação na forma do Substitutivo.
- c) O Projeto de Lei nº 2.644, de 1996, do Deputado JOVAIR ARANTES, que dispõe sobre documento eletrônico, trata de tema já regulado pela Medida Provisória nº 2.200-2, de 2001, que se encontra em vigor devido ao seu enquadramento no art. 2º da Emenda Constitucional nº 32, de 2001. A matéria não inova em termos da regulação vigente e somos, pois, contrários ao texto.
- d) O Projeto de Lei nº 3.258, de 1997, do Deputado OSMÂNIO PEREIRA, que proíbe a divulgação de informações relativas à fabricação de bombas caseiras e ao uso de drogas ilegais, trata de matéria por certo relevante. Concordamos com a iniciativa no mérito, na forma do Substitutivo.
- e) Projeto de Lei nº 3.268, de 1997, do Deputado AGNELO QUEIROZ, proíbe o acesso a sítios e a veiculação de mensagens eletrônicas ou programas de caráter obsceno. Concordamos com a iniciativa no mérito, na forma do Substitutivo.
- f) Projeto de Lei nº 3.498, de 1997, do Deputado SILAS BRASILEIRO, que tipifica o crime de veicular material

pornográfico na Internet. Somos favoráveis à iniciativa, na forma do Substitutivo.

- g) O Projeto de Lei nº 3.692, de 1997, do Deputado VICENTE ANDRÉ GOMES, obriga os provedores de Internet a divulgar a relação de seus assinantes. Embora reconheçamos a louvável intenção do autor, somos contrários à iniciativa, em vista de suas implicações para a privacidade dos usuários de redes de computadores, em especial em vista do explosivo aumento do “spam”.
- h) O Projeto de Lei nº 1.682, de 1999, do Deputado ARNALDO FARIA DE SÁ, acrescenta ao Código Penal artigos tipificando crimes de informática. Concordamos com a matéria no mérito e somos pela sua aprovação, na forma do Substitutivo.
- i) O Projeto de Lei nº 3.356, de 2000, do Deputado OSMÂNIO PEREIRA, regula os serviços de acesso a redes de computadores e tipifica crimes de divulgação de pornografia infantil e de apologia de drogas e violência pela Internet. Somos pela sua aprovação, na forma do Substitutivo.
- j) O Projeto de Lei nº 5.468, de 2001, do Deputado NILSON MOURÃO, proíbe a veiculação na Internet de informações sobre a fabricação de bombas caseiras. Entendemos que o texto esteja contemplado, no mérito, no texto que ora oferecemos e somos, pois, pela sua aprovação, na forma do Substitutivo.
- k) O Projeto de Lei nº 6.127, de 2002, da Deputada NAIR XAVIER LOBO, aplica pena de reclusão e multa a quem tornar disponível na Internet informação ou imagem referente a pedofilia ou abuso sexual de criança ou adolescente. Somos por sua aprovação, na forma do Substitutivo.
- l) O Projeto de Lei nº 4.990, de 2005, oferecido pelo Deputado PASTOR FRANCISCO OLÍMPIO, tipifica os crimes de fornecimento de conteúdo obsceno diretamente ou pela rede. Somos pela sua aprovação, na forma do Substitutivo.
- m) O Projeto de Lei nº 5.712, de 2005, do Deputado GILBERTO NASCIMENTO, proíbe a comercialização

de jogos de vídeo que contenham cenas de violência contra policiais. Somos sensíveis à justificativa do ilustre autor, mas entendemos que tal nível de detalhe deva ser remetido à regulamentação da lei. Somos, pois, pela rejeição da iniciativa.

O nosso VOTO, em suma, é pela APROVAÇÃO do Projeto de Lei nº 1.070, de 1995, bem como dos Projetos de Lei nº 1.654, de 1996, nº 1.713, de 1996, nº 3.258, de 1997, nº 3.268, de 1997, nº 3.498, de 1997, nº 1.682, de 1999, nº 3.356, de 2000, nº 5.468, de 2001, nº 6.127, de 2002, nº 4.990, de 2005, apensados, na forma do SUBSTITUTIVO que ora oferecemos, e pela REJEIÇÃO dos Projetos de Lei nº 2.644, de 1996, nº 3.692, de 1997, e nº 5.712, de 2005, apensados.

Sala da Comissão, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2005.

Deputado JOSÉ MENDONÇA BEZERRA  
Relator

2005\_11935\_José Mendonça Bezerra\_130

## **COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA**

### **SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 1.070, DE 1995**

**(Apensados os Projetos de Lei nº 1.654, de 1996, nº 1.713, de 1996, nº 2.644, de 1996, nº 3.258, de 1997, nº 3.268, de 1997, nº 3.498, de 1997, nº 3.692, de 1997, nº 1.682, de 1999, nº 3.356, de 2000, nº 5.468, de 2001, nº 6.127, de 2002, nº 4.990, de 2005 e nº 5.712, de 2005)**

Modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, disposta sobre a proteção da criança e do adolescente contra abusos na prestação de serviços de informática.

O Congresso Nacional decreta:

**Art. 1º** Esta lei modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que “dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências”, determinando critérios e procedimentos para a proteção da criança e do adolescente contra abusos na prestação de serviços de informática.

**Art. 2º** A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescida dos seguintes dispositivos:

**“Art. 79-A** As páginas de informações e os bancos de dados disponíveis em rede de computadores para uso do público, inclusive a Internet, destinados ao público infanto-juvenil ou que possam ser acessados sem restrições, não poderão conter ilustrações, imagens, propaganda, legendas ou textos que façam apologia de bebidas alcoólicas, tabaco, drogas ilegais, armas ou munições.

**§ 1º** As páginas destinadas ao público adulto conterão aviso a respeito da natureza de seu conteúdo e fornecerão código para

utilização por programa de computador destinado a limitar o acesso de crianças e adolescentes à mesma.

§ 2º Os sítios que contenham informação destinada ao público adulto exigirão do usuário uma identificação válida para franquear-lhe o acesso e manterão, por três meses, registro de todas as transações de acesso efetuadas, com endereço IP de origem, bem como data e hora do início da transação.

.....

Art. 256-A Manter sítio ou página em rede de computadores destinada ao acesso do público, inclusive a Internet, com textos, mensagens ou imagens de sexo, violência ou outro conteúdo inadequado a criança ou adolescente, sem informar a sua natureza.

Pena – multa de três a vinte salários de referência; em caso de reincidência, a autoridade judiciária poderá determinar a suspensão dos serviços do sítio ou da veiculação da página.

Art. 257 Descumprir obrigação constante dos arts. 78 a 79-A desta lei: (NR)

.....

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

Sala da Comissão, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2005.

Deputado JOSÉ MENDONÇA BEZERRA  
Relator

### III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, em reunião ordinária realizada hoje, opinou unanimemente pela aprovação do Projeto de Lei nº 1.070/1995, e dos Projetos de Lei nºs 1654/1996, 1713/1996, 3268/1997, 3498/1997, 1682/1999, 3356/2000, 6127/2002, 4990/2005, 3258/1997, e 5468/2001, apensados, com substitutivo; e pela rejeição dos Projetos de Lei nºs 5712/2005, 2644/1996, e 3692/1997, apensados, nos termos do Parecer do Relator, Deputado José Mendonça Bezerra.

Estiveram presentes os Senhores Deputados:

Jader Barbalho - Presidente, Pedro Chaves, Eduardo Sciarra e Silas Câmara - Vice-Presidentes, Adelor Vieira, Badu Picanço, Carlos Nader, Corauchi Sobrinho, Eunício Oliveira, Gilberto Nascimento, Gustavo Fruet, Hermes Parcianello, Iris Simões, João Batista, João Mendes de Jesus, Jorge Bittar, Jorge Gomes, José Mendonça Bezerra, José Rocha, Jovino Cândido, Júlio Cesar, Luiza Erundina, Marcelo Barbieri, Maurício Rabelo, Miro Teixeira, Nelson Proença, Professora Raquel Teixeira, Raimundo Santos, Ricardo Barros, Sandes Júnior, Takayama, Vic Pires Franco, Walter Pinheiro, Durval Orlato, João Castelo, Leodegar Tiscoski, Lobbe Neto, Luiz Piauhylino, Romel Anizio e Wasny de Roure.

Sala da Comissão, em 30 de novembro de 2005.

Deputado JADER BARBALHO  
Presidente

## PROJETO DE LEI N.º 6.042, DE 2009 (Do Sr. Carlos Bezerra)

Tipifica o crime de difusão de violência.

#### NOVO DESPACHO:

Devido ao arquivamento do PL 1654/1996 nos termos do art. 105 do RICD, desapense-se do PL 1654/1996 o PL 6042/2009 e, em seguida, apense-o ao PL 5712/2005

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. Esta Lei tipifica, no Código Penal, o crime de difusão de violência.

Art. 2º. O Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, passa a vigorar acrescido do seguinte art. 287-A:

#### “Difusão de violência

Art. 287-A: Importar, fabricar, vender, expor à venda, transmitir,

distribuir, publicar ou divulgar, por qualquer meio, jogos eletrônicos que induzam à prática de atos violentos ou ao cometimento de crime.

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.”

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

### **JUSTIFICAÇÃO**

O projeto que ora apresento tem por finalidade tentar coibir a propagação de uma conduta que está a cada dia gerando mais danos nas sociedades contemporâneas: a difusão dos jogos eletrônicos que invadiram a sociedade e estimulam toda sorte de perversidade.

Dentre esses jogos, há um de procedência japonesa, chamado Rapelay, que circula clandestinamente por muitas ruas brasileiras, cuja estória “começa quando um jogador encontra a mulher em uma estação de metrô e começa a molestá-la. Os estupros acontecem primeiro no trem e depois em um parque da cidade. Se o autor conseguir fotografar a vítima chorando, ele consegue acesso às duas filhas e também as violenta e obriga todas a abortar.” (O Estado de São Paulo, terça-feira, 24 de março de 2009; C2-Cidades/Metrópole).

Além de ter como foco a violência sexual, o jogo também choca ao mostrar casos de pedofilia, pois uma das vítimas usa uniforme de estudante e se dá em um quarto com ursos de pelúcia.

Não se trata aqui de censurar conteúdos eróticos. Trata-se de coibir a prática virtual de atos considerados criminosos pela legislação brasileira, uma vez essa prática virtual induz à prática das ações na vida real, onde “aquilo que é horroroso se torna banal e até divertido”. ( O Estado de São Paulo, segunda-feira, 6 de abril de 2009; A2-Espaço Aberto.)

A fim de que se possa reprimir e condenar os responsáveis pela propagação desses jogos, o país necessita de um tipo penal que criminalize o estímulo à prática de crimes virtuais. Produzir e comercializar jogos que premiam qualquer conduta delituosa tem de ser crime previsto em lei.

Creio que esse tipo ficaria bem localizado no Título IX, da Parte Especial do Código Penal, que trata dos Crimes Contra a Paz Pública.

Pela importância da matéria, contamos com o apoio dos ilustres Pares para a aprovação deste projeto.

Sala das Sessões, em 15 de setembro de 2009.

Deputado CARLOS BEZERRA

<b>LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI</b>
--

**DECRETO-LEI Nº 2.848, DE 7 DE DEZEMBRO DE 1940**

## Código Penal

## PARTE ESPECIAL

TÍTULO IX  
DOS CRIMES CONTRA A PAZ PÚBLICA**Apologia de crime ou criminoso**

Art. 287. Fazer, publicamente, apologia de fato criminoso ou de autor de crime:  
Pena - detenção, de 3 (três) a 6 (seis) meses, ou multa.

**Quadrilha ou bando**

Art. 288. Associarem-se mais de três pessoas, em quadrilha ou bando, para o fim de cometer crimes:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos.

Parágrafo único. A pena aplica-se em dobro, se a quadrilha ou bando é armado.

## PROJETO DE LEI N.º 7.319, DE 2010

(Da Sra. Sueli Vidigal)

Disciplina a organização e funcionamento de estabelecimento comercial, quanto à proibição de locação e venda de videogames que contenham cenas de violência.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE À(AO) PL-5712/2005.

O **Congresso Nacional** decreta:

Art. 1º Fica proibido em todo território nacional a locação e a venda de videogames que contenham cenas de violência a menores de 18 anos.

Art.2º O estabelecimento comercial que descumprir a presente lei terá o seu alvará funcionamento cassado pela autoridade competente.

Art.3º Esta Lei entra em vigor na data da sua promulgação.

**JUSTIFICATIVA**

Muitos países debatem a restrição à locação e venda de videogames com cenas de violência para menores de 18 anos. Nos Estados Unidos, alguns Estados já impõem restrições severas como o Estado da Califórnia.

Ficamos aqui com a observação do comentarista da Rádio CBN, Ethevaldo Siqueira, no programa "Mundo Digital". **"Confesso que sou totalmente contrário à venda e uso desses videogames por crianças e**

**adolescentes.** Alguns desses jogos causam horror até em adultos. Eles banalizam a violência e mostram cenas chocantes da forma mais explícita. Não levam em conta nenhum valor moral ou ético e podem, sim, produzir distúrbios psicológicos nos menores. Tenho a impressão de que tudo isso pode inocular na mente desses garotos as sementes da violência. Corremos, então, o risco de estarmos contribuindo para uma juventude agressiva”.

Esse e muitos argumentos nos levaram a propor esse presente projeto de lei, que vem complementar algumas ações nesse sentido, como a do Juiz Federal Carlos Alberto Simões de Tomaz, da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais, que proibiu alguns jogos violentos para menores de 18 anos.

Portanto, devemos a todo custo evitar a banalização da violência. Por isso peço aos nobres pares a aprovação do referido Projeto de Lei.

Sala das Sessões, 12 de maio de 2010.

**SUELÍ VIDIGAL**  
**Deputada Federal – PDT/ES**

## **PROJETO DE LEI N.º 1.205, DE 2011** **(Do Sr. Andre Moura)**

Proíbe a veiculação de artigos, vídeos e informativos que utilizem imagens e ilustrações na internet com o objetivo de promover ensinamentos e incentivos à violência.

### **NOVO DESPACHO:**

Devido ao arquivamento do PL 3258/1997 nos termos do art. 105 do RICD, desapense-se do PL 3258/1997 o PL 1205/2011 e, em seguida, apense-o ao PL 5712/2005

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. Fica vedada a veiculação de artigos, vídeos e informativos que utilizem imagens e ilustrações na internet com o objetivo de promover ensinamentos e incentivos à violência.

Art. 2º. A desobediência ao disposto desta Lei sujeitará o infrator à pena de multa e na reincidência reclusão.

Art. 3º. O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data de sua publicação, definindo os critérios de

aplicação de multas e os casos de reincidências, fiscalizando o seu fiel cumprimento.

Art. 4º. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

## J U S T I F I C A Ç Ã O

Tornou-se uma ameaça em meio à sociedade a veiculação de imagens hediondas e violentas, onde promovem ensinamentos de como utilizar armas, formulação de bombas e ataques terroristas nos mais diversos meios de comunicação, principalmente na internet onde sites, vídeos e downloads promovem a exposição indevida destas imagens.

O objetivo desta proposta é de associar-me e manifestar o meu total apoio em defesa da restrição de qualquer veiculação e divulgação que vise promover ensinamentos e incentivos à violência, a exemplo da matéria veiculada na revista *Veja de 13 de abril, 2011 por Julia Carvalho*, onde relata que “*A internet, além de fonte de inspiração, é utilizada pelos potenciais matadores para aprender a usar as armas e treinar para os ataques*”.

Na França o Parlamento francês, a Assembléia Nacional, aprovou uma primeira versão do projeto de lei, conhecido como “Loppsi 2” que torna responsabilidade de cada provedor de serviço de Internet assegurar que os usuários não tenham acesso a conteúdo impróprio.

Recentemente fomos surpreendidos por um crime que abalou não só o Brasil como o Mundo, com cenas de horror em Realengo na cidade do Rio de Janeiro, que na manhã de quinta-feira, 07 de abril de 2011, um jovem de 24 anos entrou na Escola Municipal Tasso da Silveira, Zona Oeste da cidade, dizendo ter sido convidado para dar uma palestra aos alunos. Ele subiu três andares do prédio e entrou numa sala onde 40 alunos da nona série assistiam a uma aula de Português, abrindo fogo contra os estudantes com idades entre 12 e 14 anos, o qual resultou a morte de 12 jovens. E não foi apenas esse lamentável episódio que deu origem aos assassinatos em massa que ocorreram sugestionados por vídeos veiculados na Internet, tivemos o “massacre de Columbine”, nos EUA, em 1999. Na época, dois estudantes de uma escola no Colorado atiraram contra professores e alunos do Instituto Columbine e provocaram a morte de 13 pessoas, dentre outros que infelizmente terminaram em grande tragédia.

E o mais impressionante é que esses assassinos que sobreviveram, afirmaram que foram motivados e aprenderam técnicas assassinas através de vídeos veiculados na Internet, bem como os que foram mortos pelos policiais ou se mataram, visitavam constantemente sites e vídeos que ensinam e motivam a prática de assassinatos em série.

Diante desse lamentável fato, observo a necessidade de proibir tais veiculações, as quais trazem exageros e incentivam a violência, a exemplo do inciso IV do art. 221, onde estabelece que os meios de comunicação atendam ao princípio do respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família.

Diante da importância dessa medida para proteger a sociedade brasileira, solicito o apoio aos ilustres Pares pela aprovação desta proposta.

Sala das Sessões, em      abril de 2011.

**Deputado ANDRÉ MOURA  
PSC/SE**

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA  
COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI**

**CONSTITUIÇÃO  
DA  
REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL  
1988**

**TÍTULO VIII  
DA ORDEM SOCIAL**

**CAPÍTULO V  
DA COMUNICAÇÃO SOCIAL**

Art. 221. A produção e a programação das emissoras de rádio e televisão atenderão aos seguintes princípios:

- I - preferência a finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas;
- II - promoção da cultura nacional e regional e estímulo à produção independente que objetive sua divulgação;
- III - regionalização da produção cultural, artística e jornalística, conforme percentuais estabelecidos em lei;
- IV - respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família.

Art. 222. A propriedade de empresa jornalística e de radiodifusão sonora e de sons e imagens é privativa de brasileiros natos ou naturalizados há mais de dez anos, ou de pessoas jurídicas constituídas sob as leis brasileiras e que tenham sede no País. (*“Caput” do artigo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 36, de 2002*)

§ 1º Em qualquer caso, pelo menos setenta por cento do capital total e do capital votante das empresas jornalísticas e de radiodifusão sonora e de sons e imagens deverá pertencer, direta ou indiretamente, a brasileiros natos ou naturalizados há mais de dez anos, que exercerão obrigatoriamente a gestão das atividades e estabelecerão o conteúdo da programação. (*Parágrafo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 36, de 2002*)

§ 2º A responsabilidade editorial e as atividades de seleção e direção da programação veiculada são privativas de brasileiros natos ou naturalizados há mais de dez anos, em qualquer meio de comunicação social. (*Parágrafo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 36, de 2002*)

§ 3º Os meios de comunicação social eletrônica, independentemente da tecnologia utilizada para a prestação do serviço, deverão observar os princípios enunciados no art. 221, na forma de lei específica, que também garantirá a prioridade de profissionais brasileiros na execução de produções nacionais. (*Parágrafo acrescido pela Emenda Constitucional nº 36, de 2002*)

§ 4º Lei disciplinará a participação de capital estrangeiro nas empresas de que trata o § 1º. (*Parágrafo acrescido pela Emenda Constitucional nº 36, de 2002*)

§ 5º As alterações de controle societário das empresas de que trata o § 1º serão comunicadas ao Congresso Nacional. (*Parágrafo acrescido pela Emenda Constitucional nº 36, de 2002*)

## PROJETO DE LEI N.º 3.497, DE 2012

(Da Sra. Iracema Portella)

Regulamenta o comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação e dá outras providências.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE AO PL 7319/2010.

O Congresso Nacional decreta:

Art.1º Esta Lei regulamenta o comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação e dá outras providências.

Art.2º Os jogos eletrônicos e jogos de interpretação (RPG) comercializados no País destacarão nas embalagens a faixa etária para a qual é indicada pelo órgão competente.

§1º As classificações etárias indicativas são as fornecidas pelo Ministério da Justiça;

§2º A classificação indicativa será impressa na própria embalagem ou fixada de forma ostensiva sobre a embalagem original, devendo ocupar no mínimo 10% (dez por cento) da área visível da embalagem;

Art.3º Os jogos eletrônicos classificados como não recomendados para menores de 18 (dezoito) anos serão expostos em local específico e diverso dos demais.

Art.4º Os jogos comercializados por meio da rede mundial de computadores e destinados aos consumidores localizados no Brasil deverão indicar, no sítio de comércio, a classe indicativa correlacionada ao produto oferecido.

Art.5º A comercialização de jogos eletrônicos ou de jogos de interpretação em desacordo com esta Lei acarretará ao vendedor, ao importador ou ao produtor as seguintes sanções administrativas, sem prejuízo das de natureza civil, penal e das definidas em normas específicas:

I – multa;

II – apreensão do produto;

III – proibição de comercialização.

§1º As sanções previstas neste artigo serão aplicadas pela

autoridade administrativa, no âmbito de sua atribuição, podendo ser aplicadas cumulativamente, inclusive por medida cautelar, antecedente ou incidente de procedimento administrativo.

§2º Aplicar-se-á à pena de multa as disposições do artigo 57, caput e parágrafo único, da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.

Art.6º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

### **JUSTIFICAÇÃO**

Os jogos de computador se tornaram um dos principais mecanismos de entretenimento dos jovens, consubstanciando-se em uma indústria bilionária que oferta títulos das mais variadas características em quantidades impressionantes.

Esses jogos trazem, em muitos casos, situações de extrema violência e, frequentemente, cenas de incitação sexual explícita – configurando-se um conteúdo inadequado para crianças e adolescentes em fase de formação de personalidade.

Essa característica levou o Ministério da Justiça a estabelecer um sistema de classificação indicativa para os jogos de computador, o qual pode ser consultado por meio de seu sítio na Internet.

Entretanto, consideramos que esta indicação para qual faixa etária o jogo em questão se destina deve estar visível na embalagem do mesmo, de forma ostensiva, para facilitar o controle dos pais e também das autoridades competentes.

Ao pesquisamos nos arquivos legislativos da Câmara dos Deputados observamos o Projeto de Lei nº 6.170, de 2009, de autoria do então Deputado Edmar Moreira, estabelecendo regras para a colocação de classificação indicativa nas embalagens de jogos de computador.

Essa proposição foi aprovada pela Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio, mas, em decorrência do término da legislatura, arquivada.

Este projeto de lei que apresentamos compartilha disposições do PL 6170/2009, incorpora alterações sugeridas pelo Relator da matéria na CDEIC, e também inovações que consideramos necessárias para simplificar e deixar mais claro o âmbito de aplicação da norma.

Assim, pretendemos estabelecer uma forma simples e eficiente para que as famílias brasileiras possam conhecer a qual faixa etária um determinado jogo de computador se destina.

Diante do exposto, peço o apoio dos nobres Parlamentares desta Casa para a sua aprovação.

Sala das Sessões, em 21 de março de 2012

**Deputada IRACEMA PORTELLA**

(PP-PI)

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA  
COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI**

**LEI N° 8.078, DE 11 DE SETEMBRO DE 1990**

Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

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

**TÍTULO I  
DOS DIREITOS DO CONSUMIDOR**

**CAPÍTULO VII  
DAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS**

Art. 57. A pena de multa, graduada de acordo com a gravidade da infração, a vantagem auferida e a condição econômica do fornecedor, será aplicada mediante procedimento administrativo, revertendo para o Fundo de que trata a Lei nº 7.347, de 24 de julho de 1985, os valores cabíveis à União, ou para os Fundos estaduais ou municipais de proteção ao consumidor nos demais casos. (*“Caput” do artigo com redação dada pela Lei nº 8.656, de 21/5/1993*)

Parágrafo único. A multa será em montante não inferior a duzentas e não superior a três milhões de vezes o valor da Unidade Fiscal de Referência (Ufir), ou índice equivalente que venha a substituí-lo. (*Parágrafo único acrescido pela Lei nº 8.703, de 6/9/1993*)

Art. 58. As penas de apreensão, de inutilização de produtos, de proibição de fabricação de produtos, de suspensão do fornecimento de produto ou serviço, de cassação do registro do produto e revogação da concessão ou permissão de uso serão aplicadas pela administração, mediante procedimento administrativo, assegurada ampla defesa, quando forem constatados vícios de quantidade ou de qualidade por inadequação ou insegurança do produto ou serviço.

**PROJETO DE LEI N.º 5.074, DE 2013  
(Do Sr. Major Fábio)**

Dispõe sobre a tipificação criminal da difusão do vírus de computador.

**NOVO DESPACHO:**

Devido ao arquivamento do PL 1682/1999 nos termos do art. 105 do RICD, desapense-se do PL 1682/1999 o PL 5074/2013 e o PL 5870/2016, e, em seguida, apense-os ao PL 5712/2005

**O Congresso Nacional decreta:**

Art. 1º Esta Lei tipifica como crime a conduta de difusão de vírus de computador.

Art. 2º O Capítulo IV do Título II da Parte Especial do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal) fica acrescido do art. 163-A, assim redigido:

**“Inserção ou difusão de vírus de computador”**

Art. 163-A. Inserir ou difundir vírus de computador em sistema informático:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

**Inserção ou difusão de vírus de computador seguido de dano**

§ 1º Se do crime resulta destruição, inutilização, deterioração, alteração, dificultação do funcionamento, ou funcionamento desautorizado pelo legítimo titular, de dispositivo de comunicação, de rede de computadores, ou de sistema informatizado:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º Se o agente se vale de nome falso ou da utilização de identidade de terceiros para a prática do crime, a pena é aumentada de sexta parte.”

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

**JUSTIFICAÇÃO**

A difusão de vírus de computador por meio da Internet está tomando proporções alarmantes, com as quadrilhas que disseminam esse tipo de código pela Internet se tornando progressivamente mais sofisticadas, tanto do ponto de vista técnico, como também financeiro.

Os dados do CERT.BR – Centro de Estudos e Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil – mostram que em 2012 observou um recorde de 466.029 incidentes reportados – número este que é o mais elevado da série histórica do órgão, evidenciando as dimensões epidêmicas que o problema está tomando no Brasil.

Desse total de incidentes reportados, 8,25% se referiu à propagação de códigos maliciosos (*worm*) e 49,89% relativos ao chamado *scam*, que são varreduras em redes de computadores para identificar potenciais alvos e vulnerabilidades nos sistemas informáticos.

Além disso, é importante considerar que esses vírus de computador não se prestam apenas a permitir o acesso de terceiros aos sistemas alheios, mas, também, para obtenção de senhas de acesso, contas de banco, dados pessoais ou até mesmo vincular os computadores vulneráveis, sem o conhecimento e o consentimento de seus proprietários, às chamadas *bootnets* – que são redes de computadores zumbis, controladas por entidades com objetivos fraudulentos.

Sendo assim, consideramos que a atual tipificação de difusão de vírus de computador na Internet, o §1º do artigo 154-A do Código Penal – dispositivo inserido por meio da Lei nº 12.737/2012 – é insuficiente para permitir o tratamento criminal de todos os tipos de condutas relacionadas com vírus de computador na Internet.

Isso ocorre, pois tal dispositivo tipifica a conduta de difusão de vírus de computador difundido com o intuito de facilitar a prática do crime previsto no caput do artigo 154-A do Código Penal, que é o de invasão de dispositivo informático alheio.

Dessa forma, uma ampliação do escopo de abrangência da tipificação penal relativas à difusão de vírus de computador se faz necessária, motivo pelo qual oferecemos este Projeto de Lei, que estabelece como crime a difusão de vírus de computador, sem exigir o estabelecimento de um nexo de causalidade com outra conduta ilegal.

Esse novo dispositivo penal permitirá aos órgãos de repressão aos crimes de informática do Poder Público atuar de forma mais eficiente e eficaz no combate à difusão de pragas cibernéticas, contribuindo para elevar o nível de segurança da zona brasileira da Internet.

Diante do exposto, peço o apoio dos nobres Parlamentares desta Casa para a APROVAÇÃO deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em 28 de fevereiro de 2013

Deputado **MAJOR FÁBIO**  
**DEM/PB**

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA  
COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI**

**DECRETO-LEI N° 2.848, DE 7 DE DEZEMBRO DE 1940**  
Código Penal.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA**, usando da atribuição que lhe confere o art. 180 da Constituição, decreta a seguinte lei:

.....  
**PARTE ESPECIAL**

*(Canceladas na Parte Especial quaisquer referências a valores de multas, substituindo-se a expressão "multa de" por "multa" de acordo com o art. 2º da Lei nº 7.209, de 11/7/1984)*

.....  
**TÍTULO I**  
**DOS CRIMES CONTRA A PESSOA**

.....  
**CAPÍTULO VI**  
**DOS CRIMES CONTRA A LIBERDADE INDIVIDUAL**

.....  
**Seção IV**

## Dos crimes contra a inviolabilidade dos segredos

---

### **Violão do segredo profissional**

Art. 154. Revelar alguém, sem justa causa, segredo, de que tem ciência em razão de função, ministério, ofício ou profissão, e cuja revelação possa produzir dano a outrem:

Pena - detenção, de três meses a um ano, ou multa.

Parágrafo único. Somente se procede mediante representação.

### **Invasão de dispositivo informático**

Art. 154-A. ([Vide Lei nº 12.737, de 30/11/2012](#))

### **Ação penal**

Art. 154-B. ([Vide Lei nº 12.737, de 30/11/2012](#))

## TÍTULO II DOS CRIMES CONTRA O PATRIMÔNIO

### CAPÍTULO I DO FURTO

#### **Furto**

Art. 155. Subtrair, para si ou para outrem, coisa alheia móvel:

Pena - reclusão, de um a quatro anos, e multa.

§ 1º A pena aumenta-se de um terço, se o crime é praticado durante o repouso noturno.

§ 2º Se o criminoso é primário, e é de pequeno valor a coisa furtada, o juiz pode substituir a pena de reclusão pela de detenção, diminuí-la de um a dois terços, ou aplicar somente a pena de multa.

§ 3º Equipara-se à coisa móvel a energia elétrica ou qualquer outra que tenha valor econômico.

#### **Furto qualificado**

§ 4º A pena é de reclusão de dois a oito anos, e multa, se o crime é cometido:

I - com destruição ou rompimento de obstáculo à subtração da coisa;

II - com abuso de confiança, ou mediante fraude, escalada ou destreza;

III - com emprego de chave falsa;

IV - mediante concurso de duas ou mais pessoas.

§ 5º A pena é de reclusão de três a oito anos, se a subtração for de veículo automotor que venha a ser transportado para outro Estado ou para o exterior. ([Parágrafo acrescido pela Lei nº 9.426, de 24/12/1996](#))

---

## TÍTULO II DOS CRIMES CONTRA O PATRIMÔNIO

---

### CAPÍTULO IV DO DANO

#### **Dano**

Art. 163. Destruir, inutilizar ou deteriorar coisa alheia:

Pena - detenção, de um a seis meses, ou multa.

#### **Dano qualificado**

Parágrafo único. Se o crime é cometido:

I - com violência a pessoa ou grave ameaça;

II - com emprego de substância inflamável ou explosiva, se o fato não constitui crime mais grave;

III -contra o patrimônio da União, Estado, Município, empresa concessionária de serviços públicos ou sociedade de economia mista; (*Inciso com redação dada pela Lei nº 5.346, de 3/11/1967*)

IV - por motivo egoístico ou com prejuízo considerável para a vítima;

Pena - detenção, de seis meses a três anos, e multa, além da pena correspondente à violência.

#### **Introdução ou abandono de animais em propriedade alheia**

Art. 164. Introduzir ou deixar animais em propriedade alheia, sem consentimento de quem de direito, desde que do fato resulte prejuízo:

Pena - detenção, de quinze dias a seis meses, ou multa.

---

## **LEI N° 12.737, DE 30 DE NOVEMBRO DE 2012**

Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências.

#### **A PRESIDENTA DA REPÚBLICA**

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

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos e dá outras providências.

Art. 2º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, fica acrescido dos seguintes arts. 154-A e 154-B:

#### **"Invasão de dispositivo informático**

Art. 154-A. Invadir dispositivo informático alheio, conectado ou não à rede de computadores, mediante violação indevida de mecanismo de segurança e com o fim de obter, adulterar ou destruir dados ou informações sem autorização expressa ou tácita do titular do dispositivo ou instalar vulnerabilidades para obter vantagem ilícita:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa.

§ 1º Na mesma pena incorre quem produz, oferece, distribui, vende ou difunde dispositivo ou programa de computador com o intuito de permitir a prática da conduta definida no caput.

§ 2º Aumenta-se a pena de um sexto a um terço se da invasão resulta prejuízo econômico.

§ 3º Se da invasão resultar a obtenção de conteúdo de comunicações eletrônicas privadas, segredos comerciais ou industriais, informações sigilosas, assim definidas em lei, ou o controle remoto não autorizado do dispositivo invadido:

Pena - reclusão, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos, e multa, se a conduta não constitui crime mais grave.

§ 4º Na hipótese do § 3º, aumenta-se a pena de um a dois terços se houver divulgação, comercialização ou transmissão a terceiro, a qualquer título, dos dados ou informações obtidos.

§ 5º Aumenta-se a pena de um terço à metade se o crime for praticado contra:

I - Presidente da República, governadores e prefeitos;

II - Presidente do Supremo Tribunal Federal;

III - Presidente da Câmara dos Deputados, do Senado Federal, de Assembleia Legislativa de Estado, da Câmara Legislativa do Distrito Federal ou de

Câmara Municipal; ou

IV - dirigente máximo da administração direta e indireta federal, estadual, municipal ou do Distrito Federal."

"Ação penal

Art. 154-B. Nos crimes definidos no art. 154-A, somente se procede mediante representação, salvo se o crime é cometido contra a administração pública direta ou indireta de qualquer dos Poderes da União, Estados, Distrito Federal ou Municípios ou contra empresas concessionárias de serviços públicos."

Art. 3º Os arts. 266 e 298 do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, passam a vigorar com a seguinte redação:

"Interrupção ou perturbação de serviço telegráfico, telefônico, informático, telemático ou de informação de utilidade pública

Art. 266. ....

§ 1º In corre na mesma pena quem interrompe serviço telemático ou de informação de utilidade pública, ou impede ou dificulta-lhe o restabelecimento.

§ 2º Aplicam-se as penas em dobro se o crime é cometido por ocasião de calamidade pública." (NR)

"Falsificação de documento particular

Art. 298. ....

Falsificação de cartão

Parágrafo único. Para fins do disposto no caput, equipara-se a documento particular o cartão de crédito ou débito." (NR)

Art. 4º Esta Lei entra em vigor após decorridos 120 (cento e vinte) dias de sua publicação oficial.

Brasília, 30 de novembro de 2012; 191º da Independência e 124º da República.

DILMA ROUSSEFF  
José Eduardo Cardozo

## PROJETO DE LEI N.º 1.514, DE 2015

(Do Sr. Hiran Gonçalves)

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, disciplinando a venda de jogos para computador e outros dispositivos eletrônicos, conforme a classificação indicativa.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE À(AO) PL-3497/2012.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, disciplinando a venda de jogos para computador e outros dispositivos eletrônicos, conforme a classificação indicativa.

Art. 2º Dê-se a seguinte redação ao art. 77 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, renumerando-se o Parágrafo Único:

*“Art. 77. Os proprietários, diretores, gerentes e funcionários de empresas que explorem a venda ou aluguel, por qualquer meio, de fitas ou mídias que contenham programação em vídeo, jogos eletrônicos ou jogos de interpretação de personagens (RPG) cuidarão para que não haja venda ou locação em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.*

§ 1º .....

.....

*§ 2º As capas dos jogos eletrônicos e afins a que refere o caput deste artigo conterão uma tarja de alerta com a classificação indicativa dos mesmos, ocupando ¼ do seu tamanho, na forma da regulamentação.*

*§3º No caso de venda de produtos de que trata o caput por intermédio da Internet, a informação de classificação indicativa será exibida previamente à baixa do conteúdo, na forma da regulamentação.” (NR)*

Art. 3º Esta lei entra em vigor 90 (noventa) dias após a sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

De acordo com a Portaria nº 368, de 2014, do Ministério da Justiça, softwares de jogos eletrônicos e aplicativos, assim como jogos de interpretação de personagens, estão sujeitos à classificação indicativa daquele ministério. A Portaria estabelece que os pais poderão bloquear ou autorizar o acesso a jogos eletrônicos e aplicativos. Ademais o instrumento determina que a classificação dos jogos e aplicativos disponibilizados apenas pela Internet não é obrigatória, desde que se valha do *Internacional Age Rating Coalition*, que é o sistema internacional de classificação etária, conforme o art. 34 da referida portaria, podendo ser realizada por demanda do interessado.

Ademais, estabelece o art. 49 que os espetáculos e as diversões públicas regulados nesta Portaria estão sujeitos a monitoramento pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (Dejus), nos seguintes termos: III - mercado de vídeo doméstico, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação de personagens: monitoramento por amostragem.

Apesar de considerarmos que a citada Portaria endereça o assunto de maneira proporcional, entendemos que o arcabouço de proteção não está completo. Por isso, objetivamos mediante esta proposição atualizar o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990), uma vez que não consta menção a jogos ou aplicativos eletrônicos no referido diploma. Ademais, ajustamos o disposto na portaria do MJ, no sentido de reforçar o cumprimento da

classificação indicativa em lojas, aumentando a área de exposição da idade indicada na capa do produto. A presente proposta prevê que os jogos deverão conter tarja de alerta quanto à idade mínima para aquisição dos mesmos, ocupando pelo menos ¼ da capa, levando-se em conta os critérios já adotados pela legislação vigente. A medida reforça as ações contra a venda de jogos em lojas que não sejam adequados para a idade do menor.

Quanto à Internet, sabemos ser difícil fazer esse tipo de controle, mas consideramos que a venda online é a tendência no mundo atual, razão pela qual consideramos necessário disciplinar também esse importante segmento de mercado. Neste sentido, incluímos dispositivo prevendo que, no caso de venda de produto na grande rede, a informação de classificação indicativa será exibida previamente à baixa do conteúdo, na forma da regulamentação.

Com o avanço das conexões em banda larga e via 3G, o mercado de games no Brasil é promissor e merece receber o tratamento adequado e vigilante das autoridades brasileiras, para manter o usuário, formado majoritariamente de adolescentes e jovens, protegidos dos riscos de um uso de jogos eletrônicos pelo público inadequado.

Com esse intuito, conclamo os nobres pares para a aprovação desta medida.

Sala das Sessões, em 13 de maio de 2015.

Deputado HIRAN GONÇALVES

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**

Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG

Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL

Seção de Legislação Citada - SELEC

**LEI N° 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. 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.

---

## **PORTARIA Nº 368, DE 11 DE FEVEREIRO DE 2014**

Regulamenta as disposições da Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990, da Lei no 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e da Lei nº 12.485 de 12 de setembro de 2011, relativas ao processo de classificação indicativa.

O MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA, no uso de suas atribuições previstas no art. 87, parágrafo único, inciso II, da Constituição, e no Decreto nº 6.061, de 15 de março de 2007, e tendo em vista o disposto no art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, no art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e no art 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, Considerando que é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura e licença, de acordo com o art. 5º, inciso IX, e art. 220, caput e § 2º, da Constituição;

Considerando que compete à União exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões e espetáculos públicos e de programas de rádio e televisão, de acordo com o art. 21, inciso XVI, e art. 220, § 3º, da Constituição;

Considerando que o processo de classificação indicativa integra o sistema de garantias dos direitos da criança e do adolescente, composto por órgãos públicos e sociedade civil, devendo ser exercido de modo objetivo e democrático, de forma a possibilitar que todos os destinatários da informação possam participar do processo, ensejando que a contradição de interesses e argumentos promovam a correção e a adequação dos procedimentos;

Considerando que o exercício da classificação indicativa implica no dever de promover sua divulgação por meio de informações consistentes e de caráter pedagógico, e, ainda no dever de exibir a obra de acordo com a sua classificação, de forma a garantir à pessoa e à família a possibilidade de se defenderem de conteúdos inadequados;

Considerando que toda criança tem direito às medidas de proteção que a sua condição de menor requer, de sua família, da sociedade e do Estado, conforme disposto no artigo 24 do Pacto Internacional sobre Direitos Civis e Políticos, promulgado pelo Decreto no 592, de 6 de julho de 1992, e no artigo 19 da Convenção Americana de Direitos Humanos, promulgada pelo Decreto nº 678, de 6 de novembro de 1992;

Considerando a responsabilidade dos pais no exercício do poder familiar, de acordo com os arts. 1.630 e 1.634, inciso I, da Lei no 10.406, de 10 de janeiro de 2002, que institui Código Civil;

Considerando a co-responsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente do direito à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade, de acordo com o art. 227 da Constituição;

Considerando que o sistema de garantias dos direitos da criança e do adolescente é

caracterizado pela articulação e integração das instâncias públicas governamentais e da sociedade civil, na aplicação de instrumentos normativos e no funcionamento dos mecanismos de promoção, defesa e controle para a efetivação dos direitos da criança e do adolescente, tal como preconizado na Resolução no 113, de 19 de abril de 2006, do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente;

Considerando que as propostas aprovadas durante a I Conferência Nacional de Comunicação, realizada em Brasília de 14 a 17 de dezembro de 2009, reforçaram a importância da Política Pública de Classificação Indicativa;

Considerando a proposta aprovada durante a I Conferência Nacional de Gays, Lésbicas, Bissexuais, Travestis e Transexuais, realizada em Brasília de 5 a 8 de junho de 2008, que reforçou a necessidade de classificar como inadequadas para crianças e adolescentes obras audiovisuais que apresentem conteúdos homofóbicos, racistas ou degradantes a essa parcela da população;

Considerando que a Declaração de Salvador, adotada pelo 12º Congresso das Nações Unidas sobre a Prevenção ao Crime e Justiça Criminal, em 19 de abril de 2010, reforçou a importância do apoio da sociedade civil e dos meios de comunicação às iniciativas dirigidas à proteção das crianças e adolescentes à exposição a conteúdos que possam exacerbar a violência e a criminalidade, particularmente, os que descrevem e glorificam atos de violência contra mulheres e crianças;

Considerando que os jogos eletrônicos e aplicativos são softwares passíveis de classificação que acompanham a velocidade dos avanços tecnológicos, exigindo a constante atualização da política pública de proteção das crianças e adolescentes;

Considerando a decisão da 6ª Turma do Tribunal Regional Federal da 1ª Região na Ação Cível Pública nº 2001.38.00.039726-7, transitada em julgado em 13 de dezembro de 2012, que fixou o entendimento de que a Administração Pública Federal tem a obrigação- poder de regulamentar e fiscalizar eficazmente a comercialização dos jogos de interpretação, a fim de estabelecer critérios de classificação de acordo a faixa etária a que se destinam e o conteúdo das mensagens que veiculam;

Considerando a decisão transitada em julgado no Mandado de Segurança nº 14.041-DF, que determina ao Ministério da Justiça fazer respeitar a vinculação horária da classificação indicativa nos estados com fuso horário diverso da hora oficial, inclusive durante o horário de verão;

Considerando o grande volume de obras inéditas exibidas em curto espaço de tempo em mostras e festivais audiovisuais, eventos importantes para o fomento cultural e a formação de platéias; e Considerando o resultado da consulta pública realizada pelo Ministério da Justiça entre outubro de 2010 e abril de 2011, referente à Política Pública de Classificação Indicativa; resolve:

---

### CAPÍTULO III DO PROCESSO DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

---

#### Seção VI Dos Jogos Eletrônicos e Aplicativos

---

Art. 34. Os jogos eletrônicos e aplicativos distribuídos apenas por meio digital são dispensados de prévio requerimento ao Dejus, desde que autoclassificados no sistema internacional de classificação etária, conhecido por International Age Rating Coalition.

§ 1º São admitidos sistemas próprios de autoclassificação, previamente aprovados pelo Dejus, que contemplem os critérios, símbolos e descritores estabelecidos no Guia Prático da Classificação Indicativa.

§ 2º O Dejus irá monitorar, por amostragem, os jogos eletrônicos e aplicativos autoclassificados, notificando seus representantes.

§ 3º Constatada inadequação na autoclassificação, o Dejus instaurará processo administrativo de reclassificação, com decisão final publicada no Diário Oficial da União.

Art. 35. Os jogos eletrônicos e aplicativos de que trata o art. 34 podem, a critério do interessado, ser submetidos à classificação por análise prévia, observando o disposto no art. 33.

---

#### CAPÍTULO IV DA FISCALIZAÇÃO E GARANTIA DA PROTEÇÃO

---

Art. 49. Os espetáculos e as diversões públicas regulados nesta Portaria estão sujeitos a monitoramento pelo Dejus, nos seguintes termos:

I - televisão aberta: monitoramento regular nas faixas de proteção à criança e ao adolescente, e monitoramento por amostragem na faixa adulta;

II - serviço de acesso condicionado: monitoramento por amostragem;

III - mercado de vídeo doméstico, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação de personagens: monitoramento por amostragem; e

IV - salas de exibição, mostras e festivais e eventos ao vivo abertos ao público: monitoramento por amostragem no local.

#### CAPÍTULO V DOS COLABORADORES VOLUNTÁRIOS

Art. 50. Colaboradores voluntários poderão auxiliar na atividade de classificação indicativa, observadas as disposições da Lei no 9.608, de 18 de fevereiro de 1998.

Parágrafo único. O Dejus manterá cadastro atualizado de colaboradores voluntários e, a seu critério, os convidará para sessões presenciais ou fóruns de debates online, transitórios ou permanentes, acerca da análise e dos temas de classificação indicativa, estendendo o convite às partes interessadas.

---

## **PROJETO DE LEI N.º 4.166, DE 2015**

**(Do Sr. Marcelo Belinati)**

Acrescenta o artigo 8-A, com suas alíneas e parágrafo, na lei nº 9.294, de 15 de julho de 1996, para fazer constar a advertência expressa que os videogames podem causar dependência psicológica e transtornos de personalidade.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE À(AO) PL-3497/2012.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. Seja acrescentado o artigo 8-A, com suas alíneas e parágrafo, na lei nº 9.294, de 15 de julho de 1996, com as seguintes redações:

"Art. 8-A. Os jogos eletrônicos (vídeo games) deverão conter advertência expressa nos seguintes termos: "este jogo pode causar dependência psicológica e transtornos de personalidade" que será apresentada:

- a. em suas embalagens;
- b. nas propagandas destes produtos;
- c. nas matérias de divulgação dos jogos, pagas ou não, em qualquer mídia;
- d. no início das partidas e cada vez que for reiniciada.

Parágrafo único. Quando a advertência for veiculada em mídia eletrônica, deverá apresentar a mensagem estática, letras grandes e duração de, no mínimo, 05 (cinco) segundos". (NR)

Art. 2º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

## **JUSTIFICAÇÃO**

O objetivo do presente Projeto de Lei é alertar para um mal insidioso que aos poucos tem roubado um tempo precioso de nossas crianças e jovens e em alguns casos, causado diversos males, o vício em jogos eletrônicos.

Seu filho chega correndo em casa, fala rapidamente com os pais, vai direto para o quarto, ficando lá a tarde inteira, até a madrugada, no computador ou no videogame saindo apenas para comer alguma coisa ou ir ao banheiro? Situações como essa, quando passam a ser rotineiras, pode ser um sinal de dependência de jogos online e videogame.

"É só uma fase", é o que muitos pais dizem como justificativa. Todavia, muitos não sabem que a compulsão por jogos on-line é um problema real e está associado a outro vício: a compulsão por internet.

A maior preocupação dos especialistas são os Massively Multiplayer On-line Role-Playing Games (Jogos de interpretação de personagens on-line para vários jogadores). Nesse formato de game, o internauta cria uma avatar- espécie de personagem virtual- para viver aventuras em mundos fictícios, com temáticas do tempo medieval e de guerras. Lá cumpre missões, além de interagir com pessoas do mundo inteiro.

O problema desse tipo de jogo está no tempo que ele exige dos jogadores. "Esses são os games mais perigosos. Tão logo, você ganha potência, começa a ser valorizado pelos seus colegas. Aí está a perversidade da coisa, pois é necessário muito tempo on-line para ser reconhecido", esclarece Analice Gigliotti, chefe do Programa de Álcool, Drogas

e outros Transtornos de Impulso da Santa Casa de Misericórdia do Rio de Janeiro, ela acrescenta que "o alto realismo gráfico desses jogos também ajuda a provocar dependência".

Embora esses jogos de diversão sejam populares com o público mais adulto, os adolescentes (em evidência, homens, que são a maioria dos jogadores) são mais suscetíveis à dependência. Segundo Dora Góes, psicóloga do Ambulatório Integrado dos Transtornos do Impulso (Pro-Amiti), "biologicamente, o cérebro não está completamente formado nessa etapa da vida, ele ainda não desenvolveu a capacidade de brecar comportamentos e prever as consequências deles. Quando tem de dormir cedo para poder ir à escola no dia seguinte, o rapaz não tem recursos para parar de jogar."

"O filho deixa de jantar com os pais, não vai à aula porque ficou jogando durante a noite toda e começa a se afastar dos amigos por causa do tempo que passa on-line. É assim que a compulsão por videogame e jogos online comprometem a saúde do jogador- prejudicando inclusive, as atividades acadêmicas e profissionais", alerta a psiquiatra Analice.

O desenvolvimento de distúrbios psiquiátricos e crises de abstinência, também estão associados ao vício. "Quando eles não podem jogar, ficam irritadiços, inquietos e até deprimidos. Se saem com os pais no fim de semana, ficam péssimos porque querem logo voltar para casa", explica Analice<sup>1</sup>.

Portanto, tendo em vista o dever de todos, em especial dos membros desta Nobre Casa, de zelar pela saúde e educação de nossos jovens, que são o futuro de nossa pátria, apresentando o presente Projeto de Lei.

Por todo o exposto, esperamos contar com o apoio de nossos ilustres Pares para aprovação da medida, que atendendo ao Direito fundamental à saúde, busca tutelar o futuro dos jovens brasileiros.

Sala das Sessões, em 17 de dezembro de 2015.

Deputado **Marcelo Belinati**  
PP/PR

**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 9.294 DE 15 DE JULHO DE 1996**

Dispõe sobre as Restrições ao Uso e à Propaganda de Produtos Fumígeros, Bebidas

<sup>1</sup> <http://revistavivasaude.uol.com.br/familia/seu-filho-esta-viciado-em-jogos-online-e-videogame/175/#>

Alcoólicas, Medicamentos, Terapias e Defensivos Agrícolas, nos Termos do § 4º do art. 220 da Constituição Federal.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA**

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

.....

Art. 8º A propaganda de defensivos agrícolas que contenham produtos de efeito tóxico, mediato ou imediato, para o ser humano, deverá restringir-se a programas e publicações dirigidas aos agricultores e pecuaristas, contendo completa explicação sobre a sua aplicação, precauções no emprego, consumo ou utilização, segundo o que dispuser o órgão competente do Ministério da Agricultura e do Abastecimento, sem prejuízo das normas estabelecidas pelo Ministério da Saúde ou outro órgão do Sistema Único de Saúde.

Art. 9º Aplicam-se ao infrator desta Lei, sem prejuízo de outras penalidades previstas na legislação em vigor, especialmente no Código de Defesa do Consumidor e na Legislação de Telecomunicações, as seguintes sanções: (*“Caput” do artigo com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

I - advertência; (*Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

II - suspensão, no veículo de divulgação da publicidade, de qualquer outra propaganda do produto, por prazo de até trinta dias; (*Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

III - obrigatoriedade de veiculação de retificação ou esclarecimento para compensar propaganda distorcida ou de má-fé; (*Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

IV - apreensão do produto; (*Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

V - multa, de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) a R\$ 100.000,00 (cem mil reais), aplicada conforme a capacidade econômica do infrator; (*Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

VI - suspensão da programação da emissora de rádio e televisão, pelo tempo de dez minutos, por cada minuto ou fração de duração da propaganda transmitida em desacordo com esta Lei, observando-se o mesmo horário. (*Inciso acrescido pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

VII - no caso de violação do disposto no inciso IX do artigo 3ºA, as sanções previstas na Lei nº 6.437, de 20 de agosto de 1977, sem prejuízo do disposto no art. 243 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. (*Inciso acrescido pela Lei nº 10.702, de 14/7/2003*)

§ 1º As sanções previstas neste artigo poderão ser aplicadas gradativamente, e, na reincidência, cumulativamente, de acordo com as especificidades do infrator.

§ 2º Em qualquer caso, a peça publicitária fica definitivamente vetada.

§ 3º Considera-se infrator, para os efeitos desta Lei, toda e qualquer pessoa natural ou jurídica que, de forma direta ou indireta, seja responsável pela divulgação da peça publicitária ou pelo respectivo veículo de comunicação. (*Parágrafo com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000*)

§ 4º Compete à autoridade sanitária municipal aplicar as sanções previstas neste artigo, na forma do art. 12 da Lei nº 6.437, de 20 de agosto de 1977, ressalvada a competência exclusiva ou concorrente:

I - do órgão de vigilância sanitária do Ministério da Saúde, inclusive quanto às sanções aplicáveis às agências de publicidade, responsáveis por propaganda de âmbito nacional;

II - do órgão de regulamentação da aviação civil do Ministério da Defesa, em relação a infrações verificadas no interior de aeronaves;

III - do órgão do Ministério das Comunicações responsável pela fiscalização das emissoras de rádio e televisão;

IV - do órgão de regulamentação de transportes do Ministério dos Transportes, em relação a infrações ocorridas no interior de transportes rodoviários, ferroviários e aquaviários de passageiros. ([Parágrafo acrescido pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000](#))

§ 5º O Poder Executivo definirá as competências dos órgãos e entidades da administração federal encarregados em aplicar as sanções deste artigo. ([Parágrafo acrescido pela Lei n.º 10.702, de 14/7/2003](#))

.....

.....

## **PROJETO DE LEI N.º 5.121, DE 2016**

**(Do Sr. Celso Russomanno)**

Altera o Estatuto da Criança e do Adolescente para criminalizar o envio de imagens pornográficas visando à prática de ato libidinoso ou sexual

### **NOVO DESPACHO:**

Devido ao arquivamento do PL 1070/1995 nos termos do art. 105 do RICD, desapense-se do PL 1070/1995 o PL 5121/2016 e o PL 9744/2018, e, em seguida, apense-os ao PL 5712/2005

O Congresso Nacional decreta:

**Art. 1º** Inclua-se o seguinte Art. 241-F à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente:

“Art. 241-F. enviar fotografia, vídeo, ou qualquer outro registro, próprio ou de terceiro, contendo material pornográfico, para criança ou adolescente, por qualquer meio de comunicação, valendo-se da relação de confiança ou amizade, com vistas a induzir a prática de ato libidinoso ou sexual.

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.”

**Art. 2º** Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

### **JUSTIFICATIVA**

O Estatuto da Criança e do Adolescente visando criminalizar a proliferação de material pornográfico estabeleceu uma série de condutas visando a coibir esse tipo de prática nefasta a nossas crianças e aos nossos adolescentes. Todavia, não há uma tipificação específica para os casos em que adultos se relacionam com crianças ou adolescentes, principalmente em redes sociais ou aplicativos de comunicação, e por meio de envio de material pornográfico, geralmente fotos de partes íntimas do corpo, buscam seduzir essas crianças ou adolescentes.

Esse desvio comportamental revela uma perversão sexual absolutamente reprovável. Tenho recebido denúncias de assédios dessa natureza onde há total constrangimento e revolta para os pais das vítimas. Todavia, Promotores do Ministério Público alertaram-me que essa conduta infelizmente não está prevista no Estatuto da Criança e Adolescente, motivo pelo qual apresento o presente projeto de lei ao qual solicito o apoio dos nobres pares.

Sala das Sessões em 28 de abril de 2016.

Dep. CELSO RUSSOMANNO (PRB/SP)

**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 II**  
**PARTE ESPECIAL**  
 .....

**TÍTULO VII**  
**DOS CRIMES E DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS**

.....  
**CAPÍTULO I**  
**DOS CRIMES**  
 .....

**Seção II**  
**Dos Crimes em Espécie**

Art. 241. Vender ou expor à venda fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena - reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa. ([Artigo com redação dada pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008](#))

Art. 241-A. Oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, distribuir, publicar ou divulgar por qualquer meio, inclusive por meio de sistema de informática ou telemático, fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena - reclusão, de 3 (três) a 6 (seis) anos, e multa.

§ 1º Nas mesmas penas incorre quem:

I - assegura os meios ou serviços para o armazenamento das fotografias, cenas ou imagens de que trata o *caput* deste artigo;

II - assegura, por qualquer meio, o acesso por rede de computadores às fotografias, cenas ou imagens de que trata o *caput* deste artigo.

§ 2º As condutas tipificadas nos incisos I e II do § 1º deste artigo são puníveis quando o responsável legal pela prestação do serviço, oficialmente notificado, deixa de desabilitar o acesso ao conteúdo ilícito de que trata o *caput* deste artigo. ([Artigo acrescido pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008](#))

Art. 241-B. Adquirir, possuir ou armazenar, por qualquer meio, fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 1º A pena é diminuída de 1 (um) a 2/3 (dois terços) se de pequena quantidade o

material a que se refere o *caput* deste artigo.

§ 2º Não há crime se a posse ou o armazenamento tem a finalidade de comunicar às autoridades competentes a ocorrência das condutas descritas nos arts. 240, 241, 241-A e 241-C desta Lei, quando a comunicação for feita por:

I - agente público no exercício de suas funções;

II - membro de entidade, legalmente constituída, que inclua, entre suas finalidades institucionais, o recebimento, o processamento e o encaminhamento de notícia dos crimes referidos neste parágrafo;

III - representante legal e funcionários responsáveis de provedor de acesso ou serviço prestado por meio de rede de computadores, até o recebimento do material relativo à notícia feita à autoridade policial, ao Ministério Público ou ao Poder Judiciário.

§ 3º As pessoas referidas no § 2º deste artigo deverão manter sob sigilo o material ilícito referido. ([Artigo acrescido pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008](#))

Art. 241-C. Simular a participação de criança ou adolescente em cena de sexo explícito ou pornográfica por meio de adulteração, montagem ou modificação de fotografia, vídeo ou qualquer outra forma de representação visual:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

Parágrafo único. Incorre nas mesmas penas quem vende, expõe à venda, disponibiliza, distribui, publica ou divulga por qualquer meio, adquire, possui ou armazena o material produzido na forma do *caput* deste artigo. ([Artigo acrescido pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008](#))

Art. 241-D. Aliciar, assediar, instigar ou constranger, por qualquer meio de comunicação, criança, com o fim de com ela praticar ato libidinoso:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

Parágrafo único. Nas mesmas penas incorre quem:

I - facilita ou induz o acesso à criança de material contendo cena de sexo explícito ou pornográfica com o fim de com ela praticar ato libidinoso;

II - pratica as condutas descritas no *caput* deste artigo com o fim de induzir criança a se exibir de forma pornográfica ou sexualmente explícita. ([Artigo acrescido pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008](#))

Art. 241-E. Para efeito dos crimes previstos nesta Lei, a expressão "cena de sexo explícito ou pornográfica" compreende qualquer situação que envolva criança ou adolescente em atividades sexuais explícitas, reais ou simuladas, ou exibição dos órgãos genitais de uma criança ou adolescente para fins primordialmente sexuais. ([Artigo acrescido pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008](#))

Art. 242. Vender, fornecer ainda que gratuitamente ou entregar, de qualquer forma, a criança ou adolescente arma, munição ou explosivo:

Pena - reclusão, de 3 (três) a 6 (seis) anos. ([Artigo com redação dada pela Lei nº 10.764, de 12/11/2003](#))

.....

.....

## PROJETO DE LEI N.º 5.870, DE 2016

(Do Sr. Alfredo Nascimento)

Institui o art. 163-A no Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para tipificar o crime de dano cibernético.

### NOVO DESPACHO:

Devido ao arquivamento do PL 1682/1999 nos termos do art. 105 do RICD, desapense-se do PL 1682/1999 o PL 5074/2013 e o PL 5870/2016, e, em seguida, apense-os ao PL 5712/2005

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

**Art. 1º** O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), passa a viger acrescido do seguinte art. 163-A:

### **Dano Cibernético**

**Art. 163-A.** Produzir, adquirir, obter, vender, manter, possuir, direcionar, disseminar ou, por qualquer outra forma, distribuir vírus eletrônico com a finalidade de causar dano a outrem:

Pena – reclusão, de um a quatro anos, e multa.

§ 1º Se a prática do crime efetivamente causar dano, a pena será de reclusão, de dois a cinco anos, e multa.

§ 2º A pena será aumentada de um a dois terços se o crime previsto no *caput* ou no § 1º for cometido contra a Administração Pública Direta ou Indireta, de qualquer dos Poderes da União, dos Estados, do Distrito Federal ou dos Municípios, ou, ainda, contra empresa concessionária ou permissionária de serviços públicos.

§ 3º Não são puníveis as condutas descritas no *caput* e no § 1º, quando destinadas aos seguintes propósitos:

I – investigação por agentes públicos no exercício de suas funções;

II – pesquisa acadêmica;

III – testes e verificações autorizadas de vulnerabilidades de sistemas; ou

IV – desenvolvimento, manutenção e investigação visando ao aperfeiçoamento de sistemas de segurança.

§ 4º Na hipótese de aplicação do benefício previsto no art. 44, será necessariamente imposta a pena de interdição temporária do direito de acessar computadores, *smartphones*, *tablets* ou qualquer outro equipamento eletrônico com acesso à rede mundial de computadores, sem prejuízo da aplicação de outra pena restritiva de direito ou multa.

§ 5º Se o crime previsto no *caput* ou no § 1º for praticado por pessoa jurídica, com a finalidade de obter vantagem indevida, direta ou indiretamente, as penas aplicáveis isolada, cumulativa ou alternativamente, serão:

I – multa;

II – suspensão parcial ou total do exercício de atividade comercial;

III – proibição de contratar com o Poder Público, bem como dele obter subsídios, subvenções ou doações;

IV – dissolução compulsória da pessoa jurídica.

§ 6º Na hipótese do § 5º, a responsabilidade da pessoa jurídica não exclui a das pessoas físicas, autoras, coautoras ou partícipes do mesmo fato.” (NR)

**Art. 2º** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

Todos os anos, os danos causados por vírus eletrônicos a residências, empresas e órgãos governamentais são estimados em bilhões de dólares em todo o mundo.

Para se ter uma ideia dos prejuízos causados, o vírus *I Love You*, que foi catalogado no ano 2000 e simulava uma mensagem com uma carta de amor, causou danos estimados de US\$ 5,5 bilhões a US\$ 8,7 bilhões. Mais recentemente, no ano de 2010, o vírus *Zeus*, que atingiu cerca de três mil contas bancárias na Inglaterra, gerou um prejuízo estimado em quase US\$ 900 mil.

No Brasil, em maio de 2012, a atriz Carolina Dieckmann teve supostamente diversas fotos íntima copiadas de seu computador pessoal, as quais, posteriormente, acabaram sendo divulgadas na internet. Diante de tal fato, foi editada a Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012, cujo projeto tramitava há anos, que teve como propósito dispor sobre a tipificação criminal de delitos informáticos.

Em seu dispositivo principal, incluído no art. 154-A do Código Penal, tipificou-se o crime de “invasão de dispositivo informático”, consistente na conduta de *“invadir dispositivo informático alheio, conectado ou não à rede de computadores, mediante violação indevida de mecanismo de segurança e com o fim de obter, adulterar ou destruir dados ou informações sem autorização expressa ou tácita do titular do dispositivo ou instalar vulnerabilidades para obter vantagem ilícita”*.

No crime em questão, incrimina-se duas condutas. A primeira é a invasão de dispositivo informático alheio, mediante violação indevida de mecanismo de segurança e com a finalidade de obter, alterar ou destruir dados ou informações de terceiros. A segunda, é a instalação de vulnerabilidades para a obtenção de vantagem ilícita.

A conduta que mais se adequa à disseminação de vírus eletrônico é a segunda, por tratar da instalação de vulnerabilidades.

Segundo o Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil, *“uma vulnerabilidade é definida como uma condição que, quando explorada por um atacante, pode resultar em uma violação de segurança”*. Ainda conforme o referido Centro, pode o agente instalar vulnerabilidades através dos chamados códigos maliciosos, que *“são programas especificamente desenvolvidos para executar ações danosas e atividades maliciosas em um computador”*. O principal exemplo de código malicioso é o chamado vírus eletrônico, que pode atacar e replicar automaticamente, causando danos a milhares de computadores.

Entretanto, embora o art. 154-A do Código Penal incrimine a instalação de vulnerabilidades (entre elas, o vírus), a conduta em questão somente é considerada crime quando se objetiva a obtenção de vantagem ilícita. Assim, não há a tipificação da criação e da disseminação do vírus eletrônico, com a simples finalidade de causar danos a outras pessoas.

Diante disso, propomos por meio deste projeto de lei, a tipificação do crime de “dano cibernético”, consistente na conduta de *“produzir, adquirir, obter, vender, manter, possuir, direcionar, disseminar ou, por qualquer forma, distribuir vírus eletrônico com a finalidade de causar dano a outrem”*, com penas de reclusão, de um a quatro anos, e multa. Se a prática do crime efetivamente causar dano, as penas serão de reclusão, de dois a cinco anos, e multa.

No crime em questão, excluímos a punibilidade de condutas relacionadas à investigação por agentes públicos no exercício de suas funções,

pesquisas acadêmicas, testes e verificações autorizadas de vulnerabilidades de sistemas ou desenvolvimento, manutenção e investigação visando ao aperfeiçoamento de sistemas de segurança. Tais hipóteses constam do último substitutivo apresentado ao Projeto de Lei do Senado nº 236, de 2012 (Projeto do Novo Código Penal), quando trata dos crimes cibernéticos.

Ademais, vem sendo constantemente divulgado pela mídia as condutas de empresas que criam e espalham vírus eletrônicos, seja para vender programas que combatem tais agentes maliciosos ou, até mesmo, para prejudicar concorrentes. Diante do caso em questão, propomos também a penalização de pessoas jurídicas que, para obter vantagem indevida, direta ou indiretamente, produzem ou disseminam vírus eletrônicos, independentemente da responsabilização das pessoas físicas, autoras, coautoras ou partícipes do mesmo fato.

Feitas essas considerações, esperamos contar com o decisivo apoio dos nobres Pares para a aprovação do presente projeto de lei.

Sala das Sessões, 01 de agosto de 2016.

Deputado **Alfredo Nascimento**

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**

Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG

Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL

Seção de Legislação Citada - SELEC

**DECRETO-LEI N° 2.848, DE 7 DE DEZEMBRO DE 1940**

Código Penal.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA**, usando da atribuição que lhe confere o art. 180 da Constituição, decreta a seguinte lei:

.....  
**PARTE ESPECIAL**

(Canceladas na Parte Especial quaisquer referências a valores de multas, substituindo-se a expressão "multa de" por "multa" de acordo com o art. 2º da Lei nº 7.209, de 11/7/1984)

.....  
**TÍTULO I**  
**DOS CRIMES CONTRA A PESSOA**

.....  
**CAPÍTULO VI**  
**DOS CRIMES CONTRA A LIBERDADE INDIVIDUAL**

.....  
**Seção IV**  
**Dos crimes contra a inviolabilidade dos segredos**

.....  
**Violão do segredo profissional**

Art. 154. Revelar alguém, sem justa causa, segredo, de que tem ciência em razão de função, ministério, ofício ou profissão, e cuja revelação possa produzir dano a outrem:

.....  
Pena - detenção, de três meses a um ano, ou multa.

.....  
Parágrafo único. Somente se procede mediante representação.

.....  
**Invasão de dispositivo informático**

Art. 154-A. Invadir dispositivo informático alheio, conectado ou não à rede de computadores, mediante violação indevida de mecanismo de segurança e com o fim de obter, adulterar ou destruir dados ou informações sem autorização expressa ou tácita do titular do dispositivo ou instalar vulnerabilidades para obter vantagem ilícita:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa.

§ 1º Na mesma pena incorre quem produz, oferece, distribui, vende ou difunde dispositivo ou programa de computador com o intuito de permitir a prática da conduta definida no *caput*.

§ 2º Aumenta-se a pena de um sexto a um terço se da invasão resulta prejuízo econômico.

§ 3º Se da invasão resultar a obtenção de conteúdo de comunicações eletrônicas privadas, segredos comerciais ou industriais, informações sigilosas, assim definidas em lei, ou o controle remoto não autorizado do dispositivo invadido:

Pena - reclusão, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos, e multa, se a conduta não constitui crime mais grave.

§ 4º Na hipótese do § 3º, aumenta-se a pena de um a dois terços se houver divulgação, comercialização ou transmissão a terceiro, a qualquer título, dos dados ou informações obtidos.

§ 5º Aumenta-se a pena de um terço à metade se o crime for praticado contra:

I - Presidente da República, governadores e prefeitos;

II - Presidente do Supremo Tribunal Federal;

III - Presidente da Câmara dos Deputados, do Senado Federal, de Assembleia Legislativa de Estado, da Câmara Legislativa do Distrito Federal ou de Câmara Municipal; ou

IV - dirigente máximo da administração direta e indireta federal, estadual, municipal ou do Distrito Federal. ([Artigo acrescido pela Lei nº 12.737, de 30/11/2012, publicada no DOU de 03/12/2012, em vigor 120 dias após a publicação](#))

### Ação penal

Art. 154-B. Nos crimes definidos no art. 154-A, somente se procede mediante representação, salvo se o crime é cometido contra a administração pública direta ou indireta de qualquer dos Poderes da União, Estados, Distrito Federal ou Municípios ou contra empresas concessionárias de serviços públicos. ([Artigo acrescido pela Lei nº 12.737, de 30/11/2012, publicada no DOU de 03/12/2012, em vigor 120 dias após a publicação](#))

## TÍTULO II DOS CRIMES CONTRA O PATRIMÔNIO

### CAPÍTULO I DO FURTO

#### **Furto**

Art. 155. Subtrair, para si ou para outrem, coisa alheia móvel:

Pena - reclusão, de um a quatro anos, e multa.

§ 1º A pena aumenta-se de um terço, se o crime é praticado durante o repouso noturno.

§ 2º Se o criminoso é primário, e é de pequeno valor a coisa furtada, o juiz pode substituir a pena de reclusão pela de detenção, diminuí-la de um a dois terços, ou aplicar somente a pena de multa.

§ 3º Equipara-se à coisa móvel a energia elétrica ou qualquer outra que tenha valor econômico.

#### **Furto qualificado**

§ 4º A pena é de reclusão de dois a oito anos, e multa, se o crime é cometido:

- I - com destruição ou rompimento de obstáculo à subtração da coisa;
- II - com abuso de confiança, ou mediante fraude, escalada ou destreza;
- III - com emprego de chave falsa;
- IV - mediante concurso de duas ou mais pessoas.

§ 5º A pena é de reclusão de três a oito anos, se a subtração for de veículo automotor que venha a ser transportado para outro Estado ou para o exterior. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 9.426, de 24/12/1996*)

TÍTULO II  
DOS CRIMES CONTRA O PATRIMÔNIO

CAPÍTULO IV  
DO DANO

**Dano**

Art. 163. Destruir, inutilizar ou deteriorar coisa alheia:  
Pena - detenção, de um a seis meses, ou multa.

**Dano qualificado**

Parágrafo único. Se o crime é cometido:

- I - com violência a pessoa ou grave ameaça;
- II - com emprego de substância inflamável ou explosiva, se o fato não constitui crime mais grave;
- III -contra o patrimônio da União, Estado, Município, empresa concessionária de serviços públicos ou sociedade de economia mista; (*Inciso com redação dada pela Lei nº 5.346, de 3/11/1967*)
- IV - por motivo egoístico ou com prejuízo considerável para a vítima;  
Pena - detenção, de seis meses a três anos, e multa, além da pena correspondente à violência.

**Introdução ou abandono de animais em propriedade alheia**

Art. 164. Introduzir ou deixar animais em propriedade alheia, sem consentimento de quem de direito, desde que do fato resulte prejuízo:

Pena - detenção, de quinze dias a seis meses, ou multa.

**PROJETO DE LEI N.º 7.381, DE 2017**  
**(Do Sr. Ronaldo Martins)**

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, disciplinando a venda, a locação e a disponibilização gratuita de jogos eletrônicos em meios virtuais.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE À(AO) PL-3497/2012.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, disciplinando a venda, a locação e a disponibilização gratuita de jogos eletrônicos em meios virtuais.

Art. 2º O art. 77 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte art. 77-A:

*“Art. 77-A. Os provedores de aplicações de internet que disponibilizem jogos para venda, locação ou distribuição gratuita, incluindo as lojas de aplicativos para celulares, estabelecerão elementos de segurança que impeçam o acesso em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.*

*§ 1º Os elementos de segurança previstos no caput deverão, entre outros, possibilitar a identificação do usuário, por meio de tecnologia de verificação de credenciais que permita a comprovação da sua idade.*

*§ 2º As páginas ou telas que levam ao acesso aos jogos previstos no caput deverão apresentar, de maneira que permita a fácil visualização e identificação, informações sobre a natureza dos jogos e a faixa etária a que se destinam.*

*§ 3º O efetivo acesso ou a efetiva transferência dos jogos somente poderá ocorrer após a exibição de mensagem indicando a faixa etária a que se destina aquele conteúdo e a solicitação de confirmação adicional antes de efetivado o seu acesso ou a sua transmissão.”*

Art. 3º Esta lei entra em vigor cento e vinte dias após a sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

A Constituição Federal, no inciso IX do seu art. 5º, no *caput* do seu art. 22 e no § 2º deste mesmo artigo, estabelece que é livre a atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura e licença. Já o inciso XVI do art. 21 e o § 3º do art. 220 da Carta Magna estabelecem que compete à União exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões e espetáculos públicos e de programas de rádio e de televisão. Ainda que não haja uma menção explícita aos jogos eletrônicos, é pacífico o entendimento de que estes também devem estar sujeitos ao controle e à classificação pelo Estado, com vistas a conferir às crianças e aos adolescentes as medidas de proteção a que tem direito.

Tendo como pressuposto este entendimento, o Ministério da Justiça vem realizando a classificação indicativa de jogos eletrônicos e de aplicativos, com base no que prevê o inciso II do art. 3º da sua Portaria nº 368, de 11 de fevereiro de 2014. De acordo com essa norma, os pais poderão bloquear ou autorizar o acesso a jogos eletrônicos e aplicativos, no exercício do poder familiar previsto pelo Código Civil. Mas, ainda que tais previsões sejam salutares, há algumas falhas na legislação que impedem a sua plena aplicabilidade.

Para o efetivo exercício do controle do acesso de menores aos conteúdos de jogos eletrônicos e de aplicativos, os pais ou guardiões legais de

crianças e adolescentes devem contar com alguns instrumentos fundamentais. Em consonância com o que já prevê a legislação, é necessário que os provedores desse tipo de conteúdo ofertem informações claras sobre a natureza dos seus produtos e as faixas etárias a que estão destinados. E se valendo das funcionalidades tecnológicas hoje disponíveis, é necessário que a lei preveja a disponibilização de mecanismos de comprovação de identidade e de controle de credenciais, de forma a impossibilitar o acesso de menores a conteúdos inadequados às suas faixas etárias.

Assim, apresentamos o presente projeto de lei, que altera o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990), para disciplinar a venda, a locação e a disponibilização gratuita de jogos eletrônicos em meios virtuais. O projeto prevê, como norma geral, que os provedores de aplicações de internet que disponibilizem jogos para venda, locação ou distribuição gratuita, incluindo as lojas de aplicativos para celulares, estabelecerão elementos de segurança que impeçam o acesso em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.

Com a certeza da conveniência e oportunidade do presente projeto de lei, e no intuito de modernizar a legislação de proteção de crianças e adolescentes no País, conclamamos o apoio dos nobres parlamentares na sua aprovação.

Sala das Sessões, em 11 de abril de 2017.

Deputado RONALDO MARTINS

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**  
 Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG  
 Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL  
 Seção de Legislação Citada - SELEC

**CONSTITUIÇÃO  
 DA  
 REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL  
 1988**

**PREÂMBULO**

Nós, representantes do povo brasileiro, reunidos em Assembléia Nacional Constituinte para instituir um Estado democrático, destinado a assegurar o exercício dos direitos sociais e individuais, a liberdade, a segurança, o bem-estar, o desenvolvimento, a igualdade e a justiça como valores supremos de uma sociedade fraterna, pluralista e sem preconceitos, fundada na harmonia social e comprometida, na ordem interna e internacional, com a solução pacífica das controvérsias, promulgamos, sob a proteção de Deus, a seguinte Constituição da República Federativa do Brasil.

**TÍTULO II  
 DOS DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS**

**CAPÍTULO I  
 DOS DIREITOS E DEVERES INDIVIDUAIS E COLETIVOS**

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

I - homens e mulheres são iguais em direitos e obrigações, nos termos desta

Constituição;

II - ninguém será obrigado a fazer ou deixar de fazer alguma coisa senão em virtude de lei;

III - ninguém será submetido a tortura nem a tratamento desumano ou degradante;

IV - é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato;

V - é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

VI - é inviolável a liberdade de consciência e de crença, sendo assegurado o livre exercício dos cultos religiosos e garantida, na forma da lei, a proteção aos locais de culto e a suas liturgias;

VII - é assegurada, nos termos da lei, a prestação de assistência religiosa nas entidades civis e militares de internação coletiva;

VIII - ninguém será privado de direitos por motivo de crença religiosa ou de convicção filosófica ou política, salvo se as invocar para eximir-se de obrigação legal a todos imposta e recusar-se a cumprir prestação alternativa, fixada em lei;

IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença;

X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

XI - a casa é asilo inviolável do indivíduo, ninguém nela podendo penetrar sem consentimento do morador, salvo em caso de flagrante delito ou desastre, ou para prestar socorro, ou, durante o dia, por determinação judicial;

XII - é inviolável o sigilo da correspondência e das comunicações telegráficas, de dados e das comunicações telefônicas, salvo, no último caso, por ordem judicial, nas hipóteses e na forma que a lei estabelecer para fins de investigação criminal ou instrução processual penal;

XIII - é livre o exercício de qualquer trabalho, ofício ou profissão, atendidas as qualificações profissionais que a lei estabelecer;

XIV - é assegurado a todos o acesso à informação e resguardado o sigilo da fonte, quando necessário ao exercício profissional;

XV - é livre a locomoção no território nacional em tempo de paz, podendo qualquer pessoa, nos termos da lei, nele entrar, permanecer ou dele sair com seus bens;

XVI - todos podem reunir-se pacificamente, sem armas, em locais abertos ao público, independentemente de autorização, desde que não frustrem outra reunião anteriormente convocada para o mesmo local, sendo apenas exigido prévio aviso à autoridade competente;

XVII - é plena a liberdade de associação para fins lícitos, vedada a de caráter paramilitar;

XVIII - a criação de associações e, na forma da lei, a de cooperativas independem de autorização, sendo vedada a interferência estatal em seu funcionamento;

XIX - as associações só poderão ser compulsoriamente dissolvidas ou ter suas atividades suspensas por decisão judicial, exigindo-se, no primeiro caso, o trânsito em julgado;

XX - ninguém poderá ser compelido a associar-se ou a permanecer associado;

XXI - as entidades associativas, quando expressamente autorizadas, têm legitimidade para representar seus filiados judicial ou extrajudicialmente;

XXII - é garantido o direito de propriedade;

XXIII - a propriedade atenderá a sua função social;

XXIV - a lei estabelecerá o procedimento para desapropriação por necessidade ou utilidade pública, ou por interesse social, mediante justa e prévia indenização em dinheiro, ressalvados os casos previstos nesta Constituição;

XXV - no caso de iminente perigo público, a autoridade competente poderá usar de propriedade particular, assegurada ao proprietário indenização ulterior, se houver dano;

XXVI - a pequena propriedade rural, assim definida em lei, desde que trabalhada pela família, não será objeto de penhora para pagamento de débitos decorrentes de sua atividade produtiva, dispondo a lei sobre os meios de financiar o seu desenvolvimento;

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da

imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;

XXIX - a lei assegurará aos autores de inventos industriais privilégio temporário para sua utilização, bem como proteção às criações industriais, à propriedade das marcas, aos nomes de empresas e a outros signos distintivos, tendo em vista o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País;

XXX - é garantido o direito de herança;

XXXI - a sucessão de bens de estrangeiros situados no País será regulada pela lei brasileira em benefício do cônjuge ou dos filhos brasileiros, sempre que não lhes seja mais favorável a lei pessoal do *de cùjus*;

XXXII - o Estado promoverá, na forma da lei, a defesa do consumidor;

XXXIII - todos têm direito a receber dos órgãos públicos informações de seu interesse particular, ou de interesse coletivo ou geral, que serão prestadas no prazo da lei, sob pena de responsabilidade, ressalvadas aquelas cujo sigilo seja imprescindível à segurança da sociedade e do Estado;

XXXIV - são a todos assegurados, independentemente do pagamento de taxas:

a) o direito de petição aos poderes públicos em defesa de direitos ou contra ilegalidade ou abuso de poder;

b) a obtenção de certidões em repartições públicas, para defesa de direitos e esclarecimento de situações de interesse pessoal;

XXXV - a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito;

XXXVI - a lei não prejudicará o direito adquirido, o ato jurídico perfeito e a coisa julgada;

XXXVII - não haverá juízo ou tribunal de exceção;

XXXVIII - é reconhecida a instituição do júri, com a organização que lhe der a lei, assegurados:

a) a plenitude de defesa;

b) o sigilo das votações;

c) a soberania dos veredictos;

d) a competência para o julgamento dos crimes dolosos contra a vida;

XXXIX - não há crime sem lei anterior que o defina, nem pena sem prévia cominação legal;

XL - a lei penal não retroagirá, salvo para beneficiar o réu;

XLI - a lei punirá qualquer discriminação atentatória dos direitos e liberdades fundamentais;

XLII - a prática do racismo constitui crime inafiançável e imprescritível, sujeito à pena de reclusão, nos termos da lei;

XLIII - a lei considerará crimes inafiançáveis e insuscetíveis de graça ou anistia a prática da tortura, o tráfico ilícito de entorpecentes e drogas afins, o terrorismo e os definidos como crimes hediondos, por eles respondendo os mandantes, os executores e os que, podendo evitá-los, se omitirem;

XLIV - constitui crime inafiançável e imprescritível a ação de grupos armados, civis ou militares, contra a ordem constitucional e o Estado democrático;

XLV - nenhuma pena passará da pessoa do condenado, podendo a obrigação de reparar o dano e a decretação do perdimento de bens ser, nos termos da lei, estendidas aos sucessores e contra eles executadas, até o limite do valor do patrimônio transferido;

XLVI - a lei regulará a individualização da pena e adotará, entre outras, as seguintes:

a) privação ou restrição da liberdade;

b) perda de bens;

c) multa;

d) prestação social alternativa;

e) suspensão ou interdição de direitos;

XLVII - não haverá penas:

a) de morte, salvo em caso de guerra declarada, nos termos do art. 84, XIX;

- b) de caráter perpétuo;
- c) de trabalhos forçados;
- d) de banimento;
- e) cruéis;

XLVIII - a pena será cumprida em estabelecimentos distintos, de acordo com a natureza do delito, a idade e o sexo do apenado;

XLIX - é assegurado aos presos o respeito à integridade física e moral;

L - às presidiárias serão asseguradas condições para que possam permanecer com seus filhos durante o período de amamentação;

LI - nenhum brasileiro será extraditado, salvo o naturalizado, em caso de crime comum, praticado antes da naturalização, ou de comprovado envolvimento em tráfico ilícito de entorpecentes e drogas afins, na forma da lei;

LII - não será concedida extradição de estrangeiro por crime político ou de opinião;

LIII - ninguém será processado nem sentenciado senão pela autoridade competente;

LIV - ninguém será privado da liberdade ou de seus bens sem o devido processo legal;

LV - aos litigantes, em processo judicial ou administrativo, e aos acusados em geral são assegurados o contraditório e a ampla defesa, com os meios e recursos a ela inerentes;

LVI - são inadmissíveis, no processo, as provas obtidas por meios ilícitos;

LVII - ninguém será considerado culpado até o trânsito em julgado de sentença penal condenatória;

LVIII - o civilmente identificado não será submetido a identificação criminal, salvo nas hipóteses previstas em lei;

LIX - será admitida ação privada nos crimes de ação pública, se esta não for intentada no prazo legal;

LX - a lei só poderá restringir a publicidade dos atos processuais quando a defesa da intimidade ou o interesse social o exigirem;

LXI - ninguém será preso senão em flagrante delito ou por ordem escrita e fundamentada de autoridade judiciária competente, salvo nos casos de transgressão militar ou crime propriamente militar, definidos em lei;

LXII - a prisão de qualquer pessoa e o local onde se encontre serão comunicados imediatamente ao juiz competente e à família do preso ou à pessoa por ele indicada;

LXIII - o preso será informado de seus direitos, entre os quais o de permanecer calado, sendo-lhe assegurada a assistência da família e de advogado;

LXIV - o preso tem direito à identificação dos responsáveis por sua prisão ou por seu interrogatório policial;

LXV - a prisão ilegal será imediatamente relaxada pela autoridade judiciária;

LXVI - ninguém será levado à prisão ou nela mantido quando a lei admitir a liberdade provisória, com ou sem fiança;

LXVII - não haverá prisão civil por dívida, salvo a do responsável pelo inadimplemento voluntário e inescusável de obrigação alimentícia e a do depositário infiel;

LXVIII - conceder-se-á *habeas corpus* sempre que alguém sofrer ou se achar ameaçado de sofrer violência ou coação em sua liberdade de locomoção, por ilegalidade ou abuso de poder;

LXIX - conceder-se-á mandado de segurança para proteger direito líquido e certo, não amparado por *habeas corpus* ou *habeas data*, quando o responsável pela ilegalidade ou abuso de poder for autoridade pública ou agente de pessoa jurídica no exercício de atribuições do poder público;

LXX - o mandado de segurança coletivo pode ser impetrado por:

a) partido político com representação no Congresso Nacional;

b) organização sindical, entidade de classe ou associação legalmente constituída e em funcionamento há pelo menos um ano, em defesa dos interesses de seus membros ou associados;

LXXI - conceder-se-á mandado de injunção sempre que a falta de norma regulamentadora torne inviável o exercício dos direitos e liberdades constitucionais e das prerrogativas inerentes à nacionalidade, à soberania e à cidadania;

LXXII - conceder-se-á *habeas data*:

a) para assegurar o conhecimento de informações relativas à pessoa do impetrante,

constantes de registros ou bancos de dados de entidades governamentais ou de caráter público;  
 b) para a retificação de dados, quando não se prefira fazê-lo por processo sigiloso, judicial ou administrativo;

LXXIII - qualquer cidadão é parte legítima para propor ação popular que vise a anular ato lesivo ao patrimônio público ou de entidade de que o Estado participe, à moralidade administrativa, ao meio ambiente e ao patrimônio histórico e cultural, ficando o autor, salvo comprovada má-fé, isento de custas judiciais e do ônus da sucumbência;

LXXIV - o Estado prestará assistência jurídica integral e gratuita aos que comprovarem insuficiência de recursos;

LXXV - o Estado indenizará o condenado por erro judiciário, assim como o que ficar preso além do tempo fixado na sentença;

LXXVI - são gratuitos para os reconhecidamente pobres, na forma da lei:

- a) o registro civil de nascimento;
- b) a certidão de óbito;

LXXVII - são gratuitas as ações de *habeas corpus* e *habeas data*, e, na forma da lei, os atos necessários ao exercício da cidadania.

LXXVIII - a todos, no âmbito judicial e administrativo, são assegurados a razoável duração do processo e os meios que garantam a celeridade de sua tramitação. ([Inciso acrescido pela Emenda Constitucional nº 45, de 2004](#))

§ 1º As normas definidoras dos direitos e garantias fundamentais têm aplicação imediata.

§ 2º Os direitos e garantias expressos nesta Constituição não excluem outros decorrentes do regime e dos princípios por ela adotados, ou dos tratados internacionais em que a República Federativa do Brasil seja parte.

§ 3º Os tratados e convenções internacionais sobre direitos humanos que forem aprovados, em cada Casa do Congresso Nacional, em dois turnos, por três quintos dos votos dos respectivos membros, serão equivalentes às emendas constitucionais. ([Parágrafo acrescido pela Emenda Constitucional nº 45, de 2004](#))

§ 4º O Brasil se submete à jurisdição de Tribunal Penal Internacional a cuja criação tenha manifestado adesão. ([Parágrafo acrescido pela Emenda Constitucional nº 45, de 2004](#))

## CAPÍTULO II DOS DIREITOS SOCIAIS

Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição. ([Artigo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 90, de 2015](#))

---

## TÍTULO III DA ORGANIZAÇÃO DO ESTADO

---

### CAPÍTULO II DA UNIÃO

---

Art. 21. Compete à União:

I - manter relações com Estados estrangeiros e participar de organizações internacionais;

II - declarar a guerra e celebrar a paz;

III - assegurar a defesa nacional;

IV - permitir, nos casos previstos em lei complementar, que forças estrangeiras transitem pelo território nacional ou nele permaneçam temporariamente;

V - decretar o estado de sítio, o estado de defesa e a intervenção federal;

VI - autorizar e fiscalizar a produção e o comércio de material bélico;

VII - emitir moeda;

VIII - administrar as reservas cambiais do País e fiscalizar as operações de natureza financeira, especialmente as de crédito, câmbio e capitalização, bem como as de seguros e de previdência privada;

IX - elaborar e executar planos nacionais e regionais de ordenação do território e de desenvolvimento econômico e social;

X - manter o serviço postal e o correio aéreo nacional;

XI - explorar, diretamente ou mediante autorização, concessão ou permissão, os serviços de telecomunicações, nos termos da lei, que disporá sobre a organização dos serviços, a criação de um órgão regulador e outros aspectos institucionais; (*Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 8, de 1995*)

XII - explorar, diretamente ou mediante autorização, concessão ou permissão:

a) os serviços de radiodifusão sonora e de sons e imagens; (*Alínea com redação dada pela Emenda Constitucional nº 8, de 1995*)

b) os serviços e instalações de energia elétrica e o aproveitamento energético dos cursos de água, em articulação com os Estados onde se situam os potenciais hidroenergéticos;

c) a navegação aérea, aeroespacial e a infra-estrutura aeroportuária;

d) os serviços de transporte ferroviário e aquaviário entre portos brasileiros e fronteiras nacionais, ou que transponham os limites de Estado ou Território;

e) os serviços de transporte rodoviário interestadual e internacional de passageiros;

f) os portos marítimos, fluviais e lacustres;

XIII - organizar e manter o Poder Judiciário, o Ministério Público do Distrito Federal e dos Territórios e a Defensoria Pública dos Territórios; (*Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 69, de 2012, publicada no DOU de 30/3/2012, produzindo efeitos 120 dias após a publicação*)

XIV - organizar e manter a polícia civil, a polícia militar e o corpo de bombeiros militar do Distrito Federal, bem como prestar assistência financeira ao Distrito Federal para execução de serviços públicos, por meio de fundo próprio; (*Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 19, de 1998*)

XV - organizar e manter os serviços oficiais de estatística, geografia, geologia e cartografia de âmbito nacional;

XVI - exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversas públicas e de programas de rádio e televisão;

XVII - conceder anistia;

XVIII - planejar e promover a defesa permanente contra as calamidades públicas, especialmente as secas e as inundações;

XIX - instituir sistema nacional de gerenciamento de recursos hídricos e definir critérios de outorga de direitos de seu uso;

XX - instituir diretrizes para o desenvolvimento urbano, inclusive habitação, saneamento básico e transportes urbanos;

XXI - estabelecer princípios e diretrizes para o sistema nacional de viação;

XXII - executar os serviços de polícia marítima, aeroportuária e de fronteiras; (*Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 19, de 1998*)

XXIII - explorar os serviços e instalações nucleares de qualquer natureza e exercer monopólio estatal sobre a pesquisa, a lavra, o enriquecimento e reprocessamento, a industrialização e o comércio de minérios nucleares e seus derivados, atendidos os seguintes princípios e condições:

a) toda atividade nuclear em território nacional somente será admitida para fins pacíficos e mediante aprovação do Congresso Nacional;

b) sob regime de permissão, são autorizadas a comercialização e a utilização de radioisótopos para a pesquisa e usos medicinais, agrícolas e industriais; (*Alínea com redação dada pela Emenda Constitucional nº 49, de 2006*)

c) sob regime de permissão, são autorizadas a produção, comercialização e utilização de radioisótopos de meia-vida igual ou inferior a duas horas; (*Alínea acrescida pela Emenda Constitucional nº 49, de 2006*)

d) a responsabilidade civil por danos nucleares independe da existência de culpa; (*Primitiva alínea c renomeada pela Emenda Constitucional nº 49, de 2006*)

XXIV - organizar, manter e executar a inspeção do trabalho;

XXV - estabelecer as áreas e as condições para o exercício da atividade de garimpagem, em forma associativa.

Art. 22. Compete privativamente à União legislar sobre:

I - direito civil, comercial, penal, processual, eleitoral, agrário, marítimo,

aeronáutico, espacial e do trabalho;

II - desapropriação;

III - requisições civis e militares, em caso de iminente perigo e em tempo de guerra;

IV - águas, energia, informática, telecomunicações e radiodifusão;

V - serviço postal;

VI - sistema monetário e de medidas, títulos e garantias dos metais;

VII - política de crédito, câmbio, seguros e transferência de valores;

VIII - comércio exterior e interestadual;

IX - diretrizes da política nacional de transportes;

X - regime dos portos, navegação lacustre, fluvial, marítima, aérea e aeroespacial;

XI - trânsito e transporte;

XII - jazidas, minas, outros recursos minerais e metalurgia;

XIII - nacionalidade, cidadania e naturalização;

XIV - populações indígenas;

XV - emigração e imigração, entrada, extradição e expulsão de estrangeiros;

XVI - organização do sistema nacional de emprego e condições para o exercício de profissões;

XVII - organização judiciária, do Ministério Público do Distrito Federal e dos Territórios e da Defensoria Pública dos Territórios, bem como organização administrativa destes; ([Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 69, de 2012, publicada no DOU de 30/3/2012, produzindo efeitos 120 dias após a publicação](#))

XVIII - sistema estatístico, sistema cartográfico e de geologia nacionais;

XIX - sistemas de poupança, captação e garantia da poupança popular;

XX - sistemas de consórcios e sorteios;

XXI - normas gerais de organização, efetivos, material bélico, garantias, convocação e mobilização das polícias militares e corpos de bombeiros militares;

XXII - competência da polícia federal e das polícias rodoviária e ferroviária federais;

XXIII - segurança social;

XXIV - diretrizes e bases da educação nacional;

XXV - registros públicos;

XXVI - atividades nucleares de qualquer natureza;

XXVII - normas gerais de licitação e contratação, em todas as modalidades, para as administrações públicas diretas, autárquicas e fundacionais da União, Estados, Distrito Federal e Municípios, obedecido o disposto no art. 37, XXI, e para as empresas públicas e sociedades de economia mista, nos termos do art. 173, § 1º, III; ([Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 19, de 1998](#))

XXVIII - defesa territorial, defesa aeroespacial, defesa marítima, defesa civil e mobilização nacional;

XXIX - propaganda comercial.

Parágrafo único. Lei complementar poderá autorizar os Estados a legislar sobre questões específicas das matérias relacionadas neste artigo.

Art. 23. É competência comum da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios:

I - zelar pela guarda da Constituição, das leis e das instituições democráticas e conservar o patrimônio público;

II - cuidar da saúde e assistência pública, da proteção e garantia das pessoas portadoras de deficiência;

III - proteger os documentos, as obras e outros bens de valor histórico, artístico e cultural, os monumentos, as paisagens naturais notáveis e os sítios arqueológicos;

IV - impedir a evasão, a destruição e a descaracterização de obras de arte e de outros bens de valor histórico, artístico ou cultural;

V - proporcionar os meios de acesso à cultura, à educação, à ciência, à tecnologia, à pesquisa e à inovação; ([Inciso com redação dada pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015](#))

VI - proteger o meio ambiente e combater a poluição em qualquer de suas formas;

VII - preservar as florestas, a fauna e a flora;

VIII - fomentar a produção agropecuária e organizar o abastecimento alimentar;

IX - promover programas de construção de moradias e a melhoria das condições habitacionais e de saneamento básico;

X - combater as causas da pobreza e os fatores de marginalização, promovendo a integração social dos setores desfavorecidos;

XI - registrar, acompanhar e fiscalizar as concessões de direitos de pesquisa e exploração de recursos hídricos e minerais em seus territórios;

XII - estabelecer e implantar política de educação para a segurança do trânsito.

Parágrafo único. Leis complementares fixarão normas para a cooperação entre a União e os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, tendo em vista o equilíbrio do desenvolvimento e do bem-estar em âmbito nacional. (*Parágrafo único com redação dada pela Emenda Constitucional nº 53, de 2006*)

## TÍTULO VIII DA ORDEM SOCIAL

### CAPÍTULO V DA COMUNICAÇÃO SOCIAL

Art. 220. A manifestação do pensamento, a criação, a expressão e a informação, sob qualquer forma, processo ou veículo não sofrerão qualquer restrição, observado o disposto nesta Constituição.

§ 1º Nenhuma lei conterá dispositivo que possa constituir embaraço à plena liberdade de informação jornalística em qualquer veículo de comunicação social, observado o disposto no art. 5º, IV, V, X, XIII e XIV.

§ 2º É vedada toda e qualquer censura de natureza política, ideológica e artística.

§ 3º Compete à lei federal:

I - regular as diversões e espetáculos públicos, cabendo ao poder público informar sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada;

II - estabelecer os meios legais que garantam à pessoa e à família a possibilidade de se defenderem de programas ou programações de rádio e televisão que contrariem o disposto no art. 221, bem como da propaganda de produtos, práticas e serviços que possam ser nocivos à saúde e ao meio ambiente.

§ 4º A propaganda comercial de tabaco, bebidas alcoólicas, agrotóxicos, medicamentos e terapias estará sujeita a restrições legais, nos termos do inciso II do parágrafo anterior, e conterá, sempre que necessário, advertência sobre os malefícios decorrentes de seu uso.

§ 5º Os meios de comunicação social não podem, direta ou indiretamente, ser objeto de monopólio ou oligopólio.

§ 6º A publicação de veículo impresso de comunicação independe de licença de autoridade.

Art. 221. A produção e a programação das emissoras de rádio e televisão atenderão aos seguintes princípios:

I - preferência a finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas;

II - promoção da cultura nacional e regional e estímulo à produção independente que objetive sua divulgação;

III - regionalização da produção cultural, artística e jornalística, conforme percentuais estabelecidos em lei;

IV - respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família.

### LEI N° 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. 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.

**PORTARIA Nº 368, DE 11 DE FEVEREIRO DE 2014**

Regulamenta as disposições da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, relativas ao processo de classificação indicativa.

**O MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA**, no uso de suas atribuições previstas no art. 87, parágrafo único, inciso II, da Constituição, e no Decreto nº 6.061, de 15 de março de 2007, e tendo em vista o disposto no art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, no art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e no art 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011,

Considerando que é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura e licença, de acordo com o art. 5º, inciso IX, e art. 220, caput e § 2º, da Constituição;

Considerando que compete à União exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões e espetáculos públicos e de programas de rádio e televisão, de acordo com o art. 21, inciso XVI, e art. 220, § 3º, da Constituição;

Considerando que o processo de classificação indicativa integra o sistema de garantias dos direitos da criança e do adolescente, composto por órgãos públicos e sociedade civil, devendo ser exercido de modo objetivo e democrático, de forma a possibilitar que todos os destinatários da informação possam participar do processo, ensejando que a contradição de interesses e argumentos promovam a correção e a adequação dos procedimentos;

Considerando que o exercício da classificação indicativa implica no dever de promover sua divulgação por meio de informações consistentes e de caráter pedagógico, e, ainda no dever de exibir a obra de acordo com a sua classificação, de forma a garantir à pessoa e à família a possibilidade de se defenderem de conteúdos inadequados;

Considerando que toda criança tem direito às medidas de proteção que a sua condição de menor requer, de sua família, da sociedade e do Estado, conforme disposto no artigo 24 do Pacto Internacional sobre Direitos Civis e Políticos, promulgado pelo Decreto nº 592, de 6 de julho de 1992, e no artigo 19 da Convenção Americana de Direitos Humanos, promulgada pelo Decreto nº 678, de 6 de novembro de 1992;

Considerando a responsabilidade dos pais no exercício do poder familiar, de acordo com os arts. 1.630 e 1.634, inciso I, da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002, que institui

Código Civil;

Considerando a co-responsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente do direito à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade, de acordo com o art. 227 da Constituição;

Considerando que o sistema de garantias dos direitos da criança e do adolescente é caracterizado pela articulação e integração das instâncias públicas governamentais e da sociedade civil, na aplicação de instrumentos normativos e no funcionamento dos mecanismos de promoção, defesa e controle para a efetivação dos direitos da criança e do adolescente, tal como preconizado na Resolução nº 113, de 19 de abril de 2006, do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente;

Considerando que as propostas aprovadas durante a I Conferência Nacional de Comunicação, realizada em Brasília de 14 a 17 de dezembro de 2009, reforçaram a importância da Política Pública de Classificação Indicativa;

Considerando a proposta aprovada durante a I Conferência Nacional de Gays, Lésbicas, Bissexuais, Travestis e Transexuais, realizada em Brasília de 5 a 8 de junho de 2008, que reforçou a necessidade de classificar como inadequadas para crianças e adolescentes obras audiovisuais que apresentem conteúdos homofóbicos, racistas ou degradantes a essa parcela da população;

Considerando que a Declaração de Salvador, adotada pelo 12º Congresso das Nações Unidas sobre a Prevenção ao Crime e Justiça Criminal, em 19 de abril de 2010, reforçou a importância do apoio da sociedade civil e dos meios de comunicação às iniciativas dirigidas à proteção das crianças e adolescentes à exposição a conteúdos que possam exacerbar a violência e a criminalidade, particularmente, os que descrevem e glorificam atos de violência contra mulheres e crianças;

Considerando que os jogos eletrônicos e aplicativos são softwares passíveis de classificação que acompanham a velocidade dos avanços tecnológicos, exigindo a constante atualização da política pública de proteção das crianças e adolescentes;

Considerando a decisão da 6ª Turma do Tribunal Regional Federal da 1ª Região na Ação Cível Pública no 2001.38.00.039726-7, transitada em julgado em 13 de dezembro de 2012, que fixou o entendimento de que a Administração Pública Federal tem a obrigação de regulamentar e fiscalizar eficazmente a comercialização dos jogos de interpretação, a fim de estabelecer critérios de classificação de acordo a faixa etária a que se destinam e o conteúdo das mensagens que veiculam;

Considerando a decisão transitada em julgado no Mandado de Segurança nº 14.041-DF, que determina ao Ministério da Justiça fazer respeitar a vinculação horária da classificação indicativa nos estados com fuso horário diverso da hora oficial, inclusive durante o horário de verão;

Considerando o grande volume de obras inéditas exibidas em curto espaço de tempo em mostras e festivais audiovisuais, eventos importantes para o fomento cultural e a formação de plateias; e

Considerando o resultado da consulta pública realizada pelo Ministério da Justiça entre outubro de 2010 e abril de 2011, referente à Política Pública de Classificação Indicativa; resolve:

## CAPÍTULO I DOS FUNDAMENTOS

### Seção I Do Objeto e do Âmbito de Aplicação

Art. 1º - Esta Portaria regulamenta as disposições da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, relativas ao processo de classificação indicativa.

Art. 2º - Para efeito desta Portaria, entende-se por:

I - análise prévia: processo padrão de classificação indicativa adotado pelo Ministério da Justiça antes da disponibilização da obra ao público;

II - autoclassificação: atribuição da classificação indicativa pelo responsável pela obra, a ser confirmada ou não pelo Ministério da Justiça;

III - classificação matricial: classificação atribuída pelo Ministério da Justiça válida

para todos os veículos e segmentos de mercado;

IV - critérios temáticos: tipos de conteúdo considerados potencialmente prejudiciais ao desenvolvimento da criança e do adolescente, especialmente violência, sexo e drogas;

V - distribuidora: empresa que entrega os pacotes de programação para o consumidor do serviço audiovisual de acesso condicionado;

VI - empacotadora: empresa que agrupa os canais em pacotes do serviço audiovisual de acesso condicionado;

VII - jogo de interpretação de personagens: jogo conhecido por RPG, em que os participantes assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente, improvisando com liberdade;

VIII - jogo eletrônico ou aplicativo: software audiovisual que permite ao usuário interagir com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor;

IX - legendagem: tradução escrita da língua estrangeira falada no programa, destinada à audiência que necessite da tradução;

X - monitoramento: atividade por meio da qual o Ministério da Justiça acompanha e verifica o cumprimento regular das normas de classificação indicativa em todos os segmentos de mercado;

XI - obra: qualquer produto passível de classificação indicativa;

XII - obra audiovisual: obra resultante da fixação de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-las, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

XIII - obra seriada: obra audiovisual que, sob o mesmo título, seja produzida em capítulos;

XIV - programa: atração televisiva ou radiofônica, de exibição única ou seriada;

XV - televisão aberta: canais de televisão transmitidos por radiodifusão de sons e imagens, cujo acesso, em território brasileiro, é gratuito;

XVI - serviço audiovisual de acesso condicionado: serviço de telecomunicações de interesse coletivo prestado no regime privado, cuja recepção é condicionada à contratação remunerada por assinantes e destinado à distribuição de conteúdos audiovisuais na forma de pacotes, de canais nas modalidades avulsa de programação e avulsa de conteúdo programado e de canais de distribuição obrigatória, por meio de tecnologias, processos, meios eletrônicos e protocolos de comunicação quaisquer;

XVII - programadora: organizadora da programação do canal do serviço audiovisual de acesso condicionado;

XVIII - vídeos por demanda: obras audiovisuais ofertadas na forma de catálogo, para fruição por difusão não-linear, em horário determinado pelo consumidor final, de forma onerosa; e

XIX - trailer: obra audiovisual de curta duração, de natureza comercial, feita para anunciar uma obra a ser exibida em momento futuro.

Art. 3º - Sujeitam-se à classificação indicativa pelo Ministério da Justiça:

I - obras audiovisuais destinadas à televisão e aos mercados de cinema e vídeo doméstico;

II - jogos eletrônicos e aplicativos; e

III - jogos de interpretação de personagens.

Art. 4º - Não se sujeitam à classificação indicativa pelo Ministério da Justiça:

I - exibições ou apresentações ao vivo, abertas ao público, tais como as circenses, teatrais e shows musicais;

II - competições esportivas;

III - programas e propagandas eleitorais;

IV - propagandas e publicidades em geral; e

V - programas jornalísticos.

§ 1º - O responsável legal pelas exibições ou apresentações ao vivo abertas ao público mencionadas no inciso I deverá informar a classificação indicativa nos termos do art. 11, respeitada a autorização expedida pelo órgão competente.

§ 2º - O Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação - Dejus, órgão vinculado à Secretaria Nacional de Justiça do Ministério da Justiça, caso solicitado,

poderá elaborar e encaminhar parecer aos órgãos competentes em relação às obras e exibições não sujeitas à classificação indicativa, a fim de que sejam averiguadas eventuais irregularidades ou abusos relacionados à violência, sexo ou drogas.

.....

.....

## **PROJETO DE LEI N.º 7.463, DE 2017**

### **(Do Sr. Carlos Henrique Gaguim)**

Altera a Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), a fim de tipificar a conduta de enviar a criança ou adolescente fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE À(AO) PL-5121/2016.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei acrescenta dispositivo à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), a fim de tipificar a conduta de enviar a criança ou adolescente fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica.

Art. 2º A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), passa a vigorar acrescida do art. 240-A:

"Art. 240-A Oferecer, disponibilizar, transmitir, distribuir, vender, fornecer, ainda que gratuitamente, ou entregar a criança ou adolescente, por qualquer meio, inclusive por meio de sistema de informática ou telemático, fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica.

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa."

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

### **JUSTIFICAÇÃO**

O presente Projeto de Lei visa a erradicar um problema recorrente que vem adquirindo sérios contornos em nossa sociedade: a grande quantidade de material pornográfico a que têm acesso as crianças e os adolescentes.

Há várias maneiras de se corromper a boa formação de crianças e adolescentes, uma delas é o aliciamento para a vida sexual precoce.

Ressalte-se que a formação da personalidade ocorre, de forma decisiva, durante a adolescência. Por isso, as experiências vivenciadas pelos jovens durante essa fase podem causar sérios impactos na sua formação.

Sobre o tema, mostra-se oportuno ler as sábias lições do eminentíssimo penalista Guilherme de Souza Nucci:

“(...) Elege-se a idade de dezoito anos como o marco – presunção absoluta – ideal para o alcance da maturidade civil e penal. Assim, antes dessa idade, o menor está sujeito às influências dos adultos, pois imaturo, podendo ser vítima de *corrupção* de seus valores positivos, o que representa problema grave para si mesmo e para a sociedade que o cerca. Há várias formas de deturpação da formação da personalidade do menor de dezoito anos. O tipo penal construído pelo art. 244-B (antiga previsão da Lei 2.252/54) cuida, apenas, de um aspecto, que é a inserção do jovem na criminalidade. Não se deve olvidar o disposto nos arts. 218-A e 218-B do Código Penal, que cuidam da corrupção de menores no campo sexual, favorecendo a depravação precoce do ser humano adolescente que, levado pelo adulto, passa a praticar o ato sexual como se fosse algo banal, prejudicando a boa formação de seus valores morais. (...)”<sup>2</sup>

Em face das graves proporções que esse problema vem alcançando, faz-se urgente a tomada de ações pelo Estado, que deve zelar pela efetiva realização do Princípio da Proteção Integral à Criança e ao Adolescente.

Diante desse cenário, entendendo que o Estado deve punir com rigor, a fim de coibir esse tipo de prática, apresentamos a presente proposição para criminalizar a conduta de enviar material pornográfico a criança e adolescente.

Trata-se, portanto, de medida necessária ao enfrentamento desse tipo de delito, razão pela qual contamos com o apoio dos ilustres Pares para a aprovação do presente Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em 24 de abril de 2017.

Deputado CARLOS HENRIQUE GAGUIM

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**  
 Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG  
 Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL  
 Seção de Legislação Citada - SELEC

**LEI N° 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 II**  
**PARTE ESPECIAL**  
 .....

.....  
**TÍTULO VII**  
**DOS CRIMES E DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS**  
 .....

<sup>2</sup> *Leis Penais e Processuais Penais Comentadas*. 5<sup>a</sup> ed. – São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2010, p.278.

## CAPÍTULO I

### DOS CRIMES

#### Seção II

##### Dos Crimes em Espécie

Art. 240. Produzir, reproduzir, dirigir, fotografar, filmar ou registrar, por qualquer meio, cena de sexo explícito ou pornográfica, envolvendo criança ou adolescente:

Pena - reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa. ("Caput" do artigo com redação dada pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008)

§ 1º Incorre nas mesmas penas quem agencia, facilita, recruta, coage, ou de qualquer modo intermedeia a participação de criança ou adolescente nas cenas referidas no *caput* deste artigo, ou ainda quem com esses contracena. (Parágrafo com redação dada pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008)

§ 2º Aumenta-se a pena de 1/3 (um terço) se o agente comete o crime: ("Caput" do parágrafo com redação dada pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008)

I - no exercício de cargo ou função pública ou a pretexto de exercê-la; (Inciso com redação dada pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008)

II - prevalecendo-se de relações domésticas, de coabitação ou de hospitalidade; ou (Inciso com redação dada pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008)

III - prevalecendo-se de relações de parentesco consangüíneo ou afim até o terceiro grau, ou por adoção, de tutor, curador, preceptor, empregador da vítima ou de quem, a qualquer outro título, tenha autoridade sobre ela, ou com seu consentimento. (Inciso acrescido pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008)

Art. 241. Vender ou expor à venda fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena - reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa. (Artigo com redação dada pela Lei nº 11.829, de 25/11/2008)

## PROJETO DE LEI N.º 9.744, DE 2018

### (Do Sr. Sandro Alex)

Obriga a criação de mecanismos de identificação em anúncios publicitários na internet e responsabiliza aquele que administra, intermedia ou gerencia tais anúncios em sítio ou aplicação de internet que disponibilize e/ou distribua conteúdo que abarque ilícitos penais.

#### **NOVO DESPACHO:**

Devido ao arquivamento do PL 1070/1995 nos termos do art. 105 do RICD, desapense-se do PL 1070/1995 o PL 5121/2016 e o PL 9744/2018, e, em seguida, apense-os ao PL 5712/2005

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Todo e qualquer anúncio publicitário exibido por meio da internet deverá conter mecanismo que permita a identificação clara e inequívoca do responsável por sua administração, intermediação e seu gerenciamento.

Art. 2º É dever do responsável pela administração, intermediação ou gerenciamento de anúncios, por meio da internet, verificar se o site ou aplicação em que os anúncios são

exibidos possui qualquer conteúdo que abarque ilícitos penais, sob pena de incorrer nas sanções previstas no artigo 4º desta lei.

Art. 3º Aplicam-se as mesmas regras a pessoa jurídica estrangeira que administra, intermedia ou gerencia anúncios exibidos por meio da internet, sob pena de adoção de medidas técnicas que impeçam a exibição de seus anúncios em terminais conectados por meio de provedores de conexão cujos serviços são prestados em território nacional.

Art. 4º O descumprimento do disposto nos artigos 1º e 2º sujeitará as empresas responsáveis, mediante ordem judicial, à interdição do serviço de administração, intermediação e/ou gerenciamento de anúncio publicitário pelo prazo de até 01 (um) ano, e multa no valor de 0,1% (um décimo por cento) a 20% (vinte por cento) do faturamento bruto do último exercício anterior da empresa, sem prejuízo de perdas e danos.

Art.5º Esta Lei entra em vigor após decorridos 6 (seis) meses da data de sua publicação oficial.

## JUSTIFICAÇÃO

A internet oferece uma grande oportunidade para novos modelos de negócios nos mais diversos segmentos econômicos, bem como para a inovação, maior desenvolvimento e competitividade, mas também apresenta desafios e riscos; estes decorrem da facilidade, da quantidade e da velocidade com as quais conteúdos e serviços que violam direitos de terceiros e/ou caracterizam ilícitos penais podem ser disponibilizados *online* e distribuídos para milhões de pessoas em todo o mundo com um simples clique do *mouse*. Desta forma, a internet é, também, espaço no qual ocorrem diversos tipos de atos ilícitos, tais como várias formas de fraude, furtos de cartão de crédito, acesso ilícito a dados pessoais, pornografia, entre outras ações criminosas que causam uma série de desafios à segurança dos cidadãos e da própria rede.

Os anúncios publicitários consistem em importante fonte de renda para o funcionamento de *websites* e aplicações de internet. Diversos sítios e aplicações de internet disponibilizam e/ou distribuem conteúdo que contenha ilícito penal, ou fomentam a prática de tais condutas.

Dada a frequente dificuldade de se localizarem os autores dos crimes cometidos no universo digital, bem como a frequência com que os responsáveis pelos endereços de domínio que hospedam sites e aplicações dedicados a práticas ilícitas encontram-se fora do Brasil, ou facilmente e rapidamente mudam o conteúdo que contenha ilícito penal de um domínio para outro com a finalidade de se esquivarem da persecução penal, torna-se necessário combater de forma efetiva o fluxo financeiro que alimenta esses domínios e aplicações dedicados a atividades criminosas.

Como é público e notório, a principal fonte de recursos financeiros de titulares de nomes de domínio na internet advém de anúncios publicitários. Portanto, para evitar a proliferação de crimes na internet, é necessário criar mecanismos efetivos para identificar e fiscalizar quem são os responsáveis por intermediar as negociações, hospedar e gerenciar os anúncios nos veículos digitais. Assim, será possível coibir o financiamento de tais plataformas e, consequentemente, combater os crimes cibernéticos.

Em 2015, a CPI de Crimes Cibernéticos investigou a prática de crimes cibernéticos e seus efeitos deletérios perante a economia e a sociedade no país, tendo em vista (i) que a Polícia Federal realizou em 2014 a operação batizada de IB2K para desarticular uma quadrilha suspeita de desviar pela internet mais de R\$ 2 milhões de correntistas de vários bancos, quadrilha esta que usava parte do dinheiro desviado para comprar armas e drogas; (ii) o último relatório da Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos que aponta

um crescimento, entre 2013 e 2014, de 192,93% nas denúncias envolvendo páginas na internet suspeitas de tráfico de pessoas, e (iii) os gastos de US\$ 15,3 bilhões para combater crimes cibernéticos no Brasil em 2010.

A título de exemplo, subsídios coletados durante a CPI demonstraram que há diversos estudos que relacionam a oferta de conteúdos piratas na rede com a venda de anúncios publicitários e com a pornografia infantil. De acordo com estudo de 2015 intitulado “Análise de publicidade de website de pirataria no Brasil e a relação com materiais de exploração infantil” e conduzido pela ECPAT International (End Child Prostitution in Asian Tourism), uma organização exclusivamente dedicada à luta contra a exploração sexual de crianças e com atuação em 82 países do mundo, sob a responsabilidade do Dr. Paul Watters, pesquisador da Universidade de Massey, Nova Zelândia, na área de crimes cibernéticos, pirataria de filmes e materiais que contenham abuso sexual infantil, há uma intensa relação entre publicidade em *sites* de pirataria e exploração sexual infantil, que ocorre por diversas formas.

O referido estudo analisou 1402 anúncios publicitários localizados em *sites* piratas disponíveis no Brasil, dos quais 94% foram classificados de “alto risco”, ou seja, anúncios que, quando clicados pelos usuários, remetem para *sites de download* ilegal, exploração sexual e pornografia infantil, jogos de azar ou, ainda, transferem vírus para o computador do internauta. Os restantes 6% eram anúncios de marcas conhecidas mundialmente, como a Amazon, Cadillac, PayPal, Crowne Plaza e Marriott.

Outro estudo procurou estimar a receita gerada com os anúncios publicitários em conteúdo pirata, e foi conduzido em 2014 pela Digital Citizens Alliance, em parceria com a MediaLink LLC. Esse estudo analisou um conjunto de 589 websites de pirataria de conteúdo audiovisual no mundo, e concluiu que os proprietários de sites piratas disponibilizam cópias ilícitas de conteúdo de modo gratuito para o usuário final, mas obtêm vultosas quantias pagas pelas empresas de propaganda que cadastram esses sites como seus anunciantes. É claro que nenhum centavo desse fluxo de receitas chega aos bolsos dos criadores e titulares dos direitos violados.

Os resultados desses estudos concluíram que os sítios e provedores de internet que são financiados por receitas de anúncios convencionais e de “alto risco” (anúncios que, depois de clicado pelo internauta, remetem para *sites de download* ilegal, jogos de azar ou, ainda, transferem vírus para o computador do usuário) estão expondo crianças, adolescentes e todos os usuários da internet, a materiais que lhes podem ser extremamente danosos. Tais resultados foram utilizados por governos, ONGs e pelo setor privado para orientar políticas e respostas apropriadas, incluindo regulamentações (seja pelo governo, seja pelo próprio setor publicitário) para conscientizar sobre os riscos de visitar tais sites, especialmente crianças.

Por fim, mais recentemente, em janeiro de 2018, foi divulgada pesquisa realizada pelo instituto IBOPE Repucom que mostra que os dez sites de pirataria de filmes mais acessados por brasileiros arrecadaram pelo menos R\$ 17 milhões com publicidade online entre agosto de 2015 e agosto de 2016. Levou-se em conta o cost per thousand (CPT) de cada banner das páginas piratas. O CPT é a métrica utilizada para avaliar o retorno para o site daquele banner que expõe. É com base nos cliques de um anúncio que uma página é remunerada pelos anunciantes.

Neste contexto, o PL dispõe sobre a criação de uma obrigação legal para que o responsável pela administração, intermediação ou gerenciamento de anúncios, por meio da internet, verifique, previamente à exibição dos anúncios e de forma contínua, a licitude penal do conteúdo disponibilizado no site ou aplicação em que os anúncios são exibidos. O objetivo, portanto, é coibir a comercialização de anúncios publicitários em sítios e aplicações de internet que disponibilizem conteúdos contendo ilícitos penais através da responsabilização daqueles

que não cumprirem com a obrigação de verificar a licitude do conteúdo disponibilizado e que se tornam os responsáveis por remunerar tais sites e aplicações.

Todavia, atualmente os anúncios publicitários veiculados na internet não contém qualquer informação sobre quem é o responsável por colocá-los ali, restringindo-se apenas a divulgar o conteúdo criado pelo anunciante para determinado público alvo.

Diante disso, a primeira providência proposta no PL é a criação de mecanismo para a identificação clara e inequívoca do responsável por administrar, intermediar a negociação, hospedar e/ou gerenciar o anúncio publicitário veiculado na Internet. Ao identificar o agente intermediário do fluxo financeiro para os sites ilícitos será possível combater de forma mais efetiva o crime cibernético e, no caso do agente ser pessoa jurídica estrangeira, estará sujeito a adoção de medidas técnicas que impeçam a exibição de seus anúncios em terminais conectados por meio de provedores de conexão cujos serviços são prestados em território nacional.

Além disso, esta proposição prevê que o intermediário seja responsável pelo monitoramento e verificação do conteúdo dos *websites* nos quais os anúncios publicitários serão disponibilizados, a fim de se certificarem que os anúncios não serão apresentados em espaços de ilicitude de natureza penal.

Assim, os agentes responsáveis por administrar, gerenciar ou, ainda, intermediar a negociação com os veículos digitais nos quais o anúncio será disponibilizado, também conhecidas como distribuidoras digitais ou intermediárias, deverão adotar as necessárias providências para averiguar os critérios que utilizam para selecionar os *websites* nos quais os anúncios publicitários serão veiculados.

Entretanto, caso o agente responsável não adote os procedimentos necessários para verificar a licitude do conteúdo disponibilizado pelo site ou aplicação de internet em que o anúncio será exibido, será possível, mediante ordem judicial, a interdição de suas atividades pelo período de até um ano, bem como aplicação de multa, sem prejuízo das perdas e danos.

Diante das razões acima expostas cumpre enfatizar que a presente proposta legislativa visa a auxiliar a sociedade no combate aos crimes cibernéticos e na contratação de empresas responsáveis para com o seu entorno e contexto social, isto é, que adotem as precauções necessárias para que a realização dos seus negócios não impinja prejuízo injustificado à terceiros e a toda a sociedade.

Sala das Sessões, em 08 de março de 2018.

**Deputado SANDRO ALEX**

## **PROJETO DE LEI N.º 1.577, DE 2019**

**(Do Sr. Júnior Bozzella)**

Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE AO PL-6042/2009.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, e a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, para criminalizar o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

Art. 2º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, passa a vigorar acrescida da seguinte alteração:

“Art. 286 - Incitar, publicamente, a prática de crime:

Pena - detenção, de três a seis meses, ou multa.

§1º Se o crime é praticado utilizando a internet ou meios de comunicação de massa, a pena é triplicada.

§2º Nas mesmas penas mencionadas no §1º incorre quem, por conta própria ou alheia, desenvolve, importa, vende, cede, empresta, disponibiliza ou aluga aplicativos ou jogos eletrônicos que incitem a violência e o crime. (NR)”.

Art. 3º A Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, passa a vigorar acrescida do seguinte artigo:

“Art. 21-A. O provedor de aplicações de internet que disponibilize jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência será responsabilizado subsidiariamente pelo crime de “incitação ao crime”, previsto no art. 286 do Código Penal, se deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.”

Art. 4º Esta lei entra em vigor em 90 (noventa) dias da data de sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

A sociedade brasileira e internacional observa estarrecida os atos de violência massiva cometidos muitas vezes por jovens. São atos com um poder devastador tanto sobre as vítimas diretas, como para seus familiares também a toda a população, uma vez que cria um clima de tensão pelo medo de que essas situações se repitam.

Ao menos em parte, essa banalização da vida e da violência pela população jovem é advinda pelo convívio constante com jogos eletrônicos violentos. Nesse tipo de “diversão”, os adolescentes e as crianças são incitados a atividades que não condizem com seu perfil, conduzindo a formação de cidadãos perturbados e violentos. Até mesmo para adultos, existem outras atividades de lazer que podem trazer benefícios e não somente malefícios, como os citados jogos.

A presente proposta visa a proibição da comercialização ou disponibilização desse tipo de jogo ou aplicação em nosso país, de modo a diminuir a chance de ocorrência de tragédias como a que observamos recentemente na cidade de Suzano. É preciso ao menos dificultar que a nossa sociedade, em especial nossos jovens, entrem num clima de selvageria que leve a atos tão desastrosos. Para isso, é preciso punir mais severamente quem dissemina a incitação à violência e ao crime por meios de grande alcance, como a internet e os meios de comunicação de massa.

Desta forma, propomos triplicar as penas para o tipo penal de “incitação ao crime” para quem se utiliza de meio de grande alcance, bem como incluímos a distribuição e o desenvolvimento de jogos violentos como práticas que concorrem para o mesmo delito.

Ademais, prevemos uma alteração no Marco Civil da Internet, de modo que as lojas de aplicativos e outros métodos para disponibilização de jogos possam retirar de suas ofertas esse tipo de conteúdo extremamente nocivo.

Certos de que a presente proposta nos levará a um ambiente de maior paz e tranquilidade, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação deste projeto.

Sala das Sessões, em 19 de março de 2019.

Deputado JÚNIOR BOZZELLA

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**

Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG

Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL

Seção de Legislação Citada - SELEC

**DECRETO-LEI N° 2.848, DE 7 DE DEZEMBRO DE 1940**

Código Penal.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA**, usando da atribuição que lhe confere o art. 180 da Constituição, decreta a seguinte lei:

**CÓDIGO PENAL**

**PARTE ESPECIAL**

*(Canceladas na Parte Especial quaisquer referências a valores de multas, substituindo-se a expressão "multa de" por "multa" de acordo com o art. 2º da Lei nº 7.209, de 11/7/1984)*

**TÍTULO IX**  
**DOS CRIMES CONTRA A PAZ PÚBLICA**

**Incitação ao crime**

Art. 286. Incitar, publicamente, a prática de crime:

Pena - detenção, de três a seis meses, ou multa.

**Apologia de crime ou criminoso**

Art. 287. Fazer, publicamente, apologia de fato criminoso ou de autor de crime:

Pena - detenção, de três a seis meses, ou multa. *(Vide ADPF nº 187/2009)*

**LEI N° 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014**

Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil.

**A PRESIDENTA DA REPÚBLICA**

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

**CAPÍTULO III**

## DA PROVISÃO DE CONEXÃO E DE APLICAÇÕES DE INTERNET

### Seção III

#### Da Responsabilidade por Danos Decorrentes de Conteúdo Gerado por Terceiros

Art. 21. O provedor de aplicações de internet que disponibilize conteúdo gerado por terceiros será responsabilizado subsidiariamente pela violação da intimidade decorrente da divulgação, sem autorização de seus participantes, de imagens, de vídeos ou de outros materiais contendo cenas de nudez ou de atos sexuais de caráter privado quando, após o recebimento de notificação pelo participante ou seu representante legal, deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.

Parágrafo único. A notificação prevista no *caput* deverá conter, sob pena de nulidade, elementos que permitam a identificação específica do material apontado como violador da intimidade do participante e a verificação da legitimidade para apresentação do pedido.

### Seção IV

#### Da Requisição Judicial de Registros

Art. 22. A parte interessada poderá, com o propósito de formar conjunto probatório em processo judicial cível ou penal, em caráter incidental ou autônomo, requerer ao juiz que ordene ao responsável pela guarda o fornecimento de registros de conexão ou de registros de acesso a aplicações de internet.

Parágrafo único. Sem prejuízo dos demais requisitos legais, o requerimento deverá conter, sob pena de inadmissibilidade:

I - fundados indícios da ocorrência do ilícito;

II - justificativa motivada da utilidade dos registros solicitados para fins de investigação ou instrução probatória; e

III - período ao qual se referem os registros.

## PROJETO DE LEI N.º 3.659, 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.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE À(AO) PL-3497/2012.

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 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 19 de junho de 2019.

ALEXANDRE FROTA  
Deputado Federal  
PSL/SP

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**  
Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG  
Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL  
Seção de Legislação Citada - SELEC

**LEI N° 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.

**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.

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 da 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 *Aggressive 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>3</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.

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

<sup>3</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.

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 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.

.....

.....

# **PROJETO DE LEI N.º 2.028, DE 2023**

**(Do Sr. Adriano do Baldy)**

Dispõe sobre o endurecimento da fiscalização e o cumprimento da faixa etária para jogos eletrônicos.

**DESPACHO:**  
APENSE-SE À(AO) PL-1514/2015.



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

### PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

(Do Sr. Adriano do Baldy)

Apresentação: 19/04/2023 18:54:600 - MESA

PL n.2028/2023

*“Dispõe sobre o endurecimento da fiscalização e o cumprimento da faixa etária para jogos eletrônicos..”*

O Congresso Nacional decreta:

**Art. 1º** As empresas que comercializam jogos eletrônicos, sejam físicos ou digitais, deverão adotar medidas para garantir o cumprimento da faixa etária indicada para cada jogo.

**§ 1º** As empresas deverão indicar claramente na embalagem ou na plataforma de acesso ao jogo a faixa etária indicada para cada um deles.

**§ 2º** As empresas deverão adotar medidas efetivas de verificação de idade dos compradores de jogos eletrônicos, tais como solicitação de documentos de identificação ou uso de tecnologias de reconhecimento facial.

**§ 3º** As empresas deverão manter registros das vendas de jogos eletrônicos, contendo informações sobre o nome do comprador e a data da venda.

**Art. 2º** As empresas que descumprirem o disposto no artigo anterior estarão sujeitas a penalidades previstas na legislação em vigor, incluindo multas e suspensão temporária ou definitiva da comercialização de seus produtos.

**Art. 3º** O Ministério da Justiça, em parceria com a sociedade civil, deverá promover campanhas de conscientização sobre a importância da classificação indicativa de jogos eletrônicos e sobre os riscos do uso de jogos eletrônicos inadequados para cada faixa etária.

**Art. 4º** O Poder Executivo regulamentará esta lei no prazo de 180 (cento e oitenta) dias, contados a partir da data de sua publicação.

**Art. 5º** Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

LexEdit  
CD231705207300



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Adriano do Baldy  
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.mara.leg.br/CD231705207300>



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

### JUSTIFICAÇÃO

Os jogos eletrônicos são uma atividade muito popular entre pessoas de todas as idades, mas é importante que haja uma regulamentação para garantir a segurança e o bem-estar dos jogadores, especialmente dos mais jovens.

A fiscalização e o cumprimento da faixa etária para jogos eletrônicos é fundamental para proteger as crianças e adolescentes de conteúdos inapropriados para sua idade, que podem causar danos à sua formação moral, psicológica e física.

Este projeto de lei visa endurecer a fiscalização e o cumprimento da faixa etária para jogos eletrônicos, por meio da obrigatoriedade das empresas indicarem claramente a faixa etária indicada para cada jogo, adotarem medidas efetivas de verificação de idade dos compradores e manterem registros das vendas de jogos eletrônicos. As empresas que descumprirem as medidas estarão sujeitas a penalidades previstas na legislação em vigor.

Além disso, a promoção de campanhas de conscientização sobre a importância da classificação indicativa de jogos eletrônicos e sobre os riscos do uso de jogos eletrônicos inadequados para cada faixa etária é essencial para garantir que os jogadores e seus responsáveis estejam informados sobre os cuidados que devem ser tomados na hora de escolher e utilizar jogos eletrônicos.

Sala das sessões, em 15 de abril 2023.

Deputado **Adriano do Baldy**  
PP-GO



# **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.

**PROJETO DE LEI N° , DE 2023**  
(Do Sr. NETO CARLETTO)

Altera o Marco Civil da Internet, para regular o acesso a jogo 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:



\* c d 2 3 6 0 4 2 6 0 9 0 0 \*

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



\* c d 2 3 6 0 4 2 6 0 9 0 0 \*



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 CARLETTTO

2023-3779



\* C D 2 2 3 6 0 0 4 2 2 6 0 9 0 0 \*



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Neto Carletto  
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.mara.leg.br/CD23600426090078>



**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**