

PROJETO DE LEI Nº , DE 2024
(Do Sr. JONAS DONIZETTE)

Tipifica a conduta de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito, comercializar ou desenvolver jogo eletrônico que incite a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional, ou a violência contra criança, adolescente, mulher, pessoa idosa ou pessoa com deficiência.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei altera a Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, para tipificar a conduta de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito, comercializar ou desenvolver jogo eletrônico que incite a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional, ou a violência contra criança, adolescente, mulher, pessoa idosa ou pessoa com deficiência.

Art. 2º O art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, passa a vigorar acrescido do seguinte parágrafo:

“Art. 20.

.....
§ 1º-A. Fabricar, importar, distribuir, manter em depósito, comercializar ou desenvolver jogo eletrônico que incite:

I – a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional; ou

II – a violência contra criança, adolescente, mulher, pessoa idosa ou pessoa com deficiência:

Pena: reclusão, de dois a cinco anos, e multa.

.....” (NR)

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



* C D 2 4 9 5 8 3 2 2 3 8 0 0 *

JUSTIFICAÇÃO

O presente projeto de lei tem como objetivo tipificar a conduta de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito, comercializar ou desenvolver jogo eletrônico que incite a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional, ou a violência contra criança, adolescente, mulher, pessoa idosa ou pessoa com deficiência.

Essa medida se mostra importante porque os jogos eletrônicos, como forma de mídia interativa, possuem uma capacidade única de engajar e influenciar seus usuários de maneira profunda, através da imersão em mundos virtuais onde as consequências dos atos muitas vezes não refletem a gravidade ou as repercussões reais. Quando tais jogos promovem ideias de discriminação, preconceito ou incitam a violência contra grupos vulneráveis, eles não apenas reforçam estereótipos negativos e comportamentos destrutivos, mas também normalizam essas atitudes no seio da sociedade.

Portanto, a decisão de estabelecer penalidades severas para a fabricação, importação, distribuição, armazenamento, comercialização e desenvolvimento desses jogos reflete a necessidade de uma ação enérgica para coibir práticas que contribuem para a perpetuação de ciclos de violência e discriminação.

A alteração proposta representa, portanto, um esforço legislativo necessário e oportuno para adaptar as leis às novas realidades tecnológicas e sociais, buscando criar um ambiente digital mais seguro e inclusivo, onde o entretenimento não seja um veículo para a propagação de ódio e violência.

Em face de todo o exposto, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação desta proposição.

Sala das Sessões, em _____ de _____ de 2024.

Deputado JONAS DONIZETTE



* C D 2 4 9 5 8 3 2 2 3 8 0 0 *



* C D 2 2 4 9 5 8 3 2 2 3 8 0 0 *

