

COMISSÃO DE SEGURIDADE SOCIAL E FAMÍLIA

PROJETO DE LEI Nº 2.449, DE 2003

Acrescenta os arts. 79-A e 257-A à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.

Autor: Deputado ROGÉRIO SILVA

Relator: Deputado EDUARDO BARBOSA

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.449, de 2003, de autoria do Deputado Rogério Silva, propõe alteração 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 dispor sobre a obrigação de os videojogos comercializados conterem informações claras e sucintas sobre a sua natureza, faixa etária a que se destinam, frases de advertência a respeito das possíveis conseqüências de sua prática por longos períodos e, quando apresentarem violência, tarja vermelha com a inscrição: “Atenção – jogo com violência”.

A proposição também acrescenta dispositivo com previsão de pena, para quem produzir ou comercializar videojogos em desobediência à norma descrita, de apreensão dos jogos irregulares e multa de vinte a cem salários de referência. Na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até trinta dias.

A matéria foi distribuída às Comissões de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio; de Seguridade Social e Família; e de Constituição e Justiça e de Cidadania.

O Projeto de Lei em pauta foi aprovado, por unanimidade, na Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio, na forma de substitutivo, com complementação de voto, apresentados pelo Relator.

Não foram apresentadas emendas no prazo regimental.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

Atualmente, o uso excessivo de computadores pessoais e videojogos, por parte de crianças e adolescentes, tem gerado grande preocupação em pais, responsáveis, educadores e especialistas.

Nesse contexto, é notório o fato de que os títulos mais vendidos e mais procurados são justamente aqueles que abordam o tema da violência. Os jogadores passam horas ininterruptas em frente à tela do monitor, concentrados nas imagens, nos sons e nas emoções, que os incentivam a ficar isolados do mundo e da sociedade.

A consequência é a perda progressiva da interação com a família e com outros grupos, da sociabilidade, dos valores morais e da noção de realidade do mundo exterior. As mudanças de comportamento, eventualmente seguidas de angústias e tensões no exercício de outras atividades, evidenciam a influência da cultura dos videojogos com temas violentos. Verbos como *matar*, *morrer* e *ferir* tornam-se comuns nas brincadeiras infanto-juvenis, e levantam relevante questão sobre possíveis alterações na personalidade e na conduta dos nossos jovens.

As alternativas para se lidar com o problema não são objeto de consenso por parte dos especialistas. Sendo assim, revela-se fundamental o papel dos pais e responsáveis na prevenção e na orientação educacional de crianças e adolescentes.

Nesse sentido, é meritória a proposição em análise. De fato, a previsão de sanção aos produtores e comerciantes de videojogos em cujas embalagens não constem a sua natureza, a faixa etária apropriada, as

conseqüências por seu uso prolongado e a existência de conteúdo violento, possibilitará a sua utilização de forma mais criteriosa.

Outrossim, entendemos ser adequada a justificação apresentada pela complementação de voto do Relator da Comissão que nos precedeu, visando estender o prazo de início da vigência da Lei para cento e oitenta dias de sua publicação, no sentido de oferecer aos comerciantes tempo suficiente para renovarem seus estoques.

Pelo exposto, votamos pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.449, de 2003, na forma do substitutivo, com complementação de voto, aprovado pela Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio.

Sala da Comissão, em 09 de dezembro de 2004.

Deputado EDUARDO BARBOSA
Relator