



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 5.037, DE 2005

(Do Sr. Neuton Lima)

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, incluindo dispositivo que trata sobre jogos eletrônicos em rede.

DESPACHO:

APENSE-SE AO PL-4.361/2004

APRECIÇÃO:

Proposição sujeita à apreciação conclusiva pelas Comissões - art. 24, II

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, *caput* - RICD

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei dispõe sobre as condições de acesso às casas de diversão que oferecem jogos eletrônicos em rede de computadores alterando o Estatuto da Criança e do Adolescente instituído pela Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

Art. 2º O art. 80 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte parágrafo:

"Art. 80.

Parágrafo único. É vedada a permanência de menores de 16 anos em estabelecimentos que explorem comercialmente o uso de jogos eletrônicos em rede de computadores." (NR)

Art. 3º Esta lei entra em vigor após a sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

As casas de jogos em rede, também chamadas de "*lan houses*", estabelecimentos comerciais que exploram o uso de jogos em computador, são uma grande atração para os jovens. Os usuários chegam a ficar horas a fio absortos nesse mundo de realidade virtual onde, na maioria das vezes, a assunto principal é a violência nas suas mais variadas formas. Seja combatendo alienígenas, seja sendo o jogador um policial na luta contra o crime, ou, no pior dos casos, sendo um criminoso praticante, o jovem interage constantemente com todo tipo de violência e criminalidade explícita.

O uso continuado desse tipo de diversão pode causar não somente transtornos de comportamento, mas também, outros distúrbios de ordem física. Muitas vezes essa prática, quando em larga escala, vem associada ao consumo de novos tipos de drogas, tais como o *Ice*. Informações coletadas da imprensa indicam que essa é uma droga com efeitos semelhantes aos da cocaína,

porém com duração maior, sendo constituída de meta-anfetamina pura. Tendo a aparência de pequenos cristais, daí o nome, em geral o *Ice* é fumado, mas pode ser aspirado ou injetado. A droga pode causar mudanças violentas de comportamento, perda de apetite, alteração do sono, tremores, convulsões, aumento da pressão sanguínea, chegando a levar ao coma, derrame ou morte súbita. Já existem vários relatos indicando o seu consumo crescente no Brasil, especialmente entre usuários de *videogames* e de Internet.

Apesar dos riscos, entendemos que esses estabelecimentos comerciais, assim como todos os seus usuários, não devam ser penalizados apenas por presunção, pois a imensa maioria dos jogadores está apenas se divertindo sem praticar nenhum ilícito. Igualmente, entendemos que as casas devam ser consideradas atividades econômicas produtivas pois geram emprego e renda. No entanto, é de nosso entendimento que as crianças e os adolescentes devam ser protegidos da exposição aos possíveis malefícios contidos em alguns jogos, sendo o Estatuto da Criança e do Adolescente o instrumento legal adequado para o exercício dessa proteção. Ocorre, no entanto, que o Estatuto, de 1990, não previa o aparecimento desse tipo de diversão, que se tornou popular nos últimos 5 anos no País.

Apesar das casas em questão serem novidade, os jogos eletrônicos e de computador não o são e o Ministério da Justiça já regulamenta a sua comercialização através das Portarias n^{os} 899 e 1035, ambas de 2001. Assim, apesar da comercialização já sofrer classificação indicativa, o seu uso em lojas de acesso público carece de regulamentação, uma vez que seus usuários podem utilizar qualquer jogo diretamente da Internet ou então em computadores de propriedade de terceiros e a classificação indicativa, que possui poder somente de informação parental, não surte nenhum efeito sobre o efetivo usuário do entretenimento.

Dessa maneira, para fins de suprir essa lacuna legal e proteger os menores e a família, oferecemos o presente projeto de lei que regulamenta o acesso a esses estabelecimentos.

A proposição veda o acesso às casas de jogos de computadores em rede para menores de 16 anos, por ser esta a faixa etária mais importante para a formação social do ser humano. Para tal, foi incluído um parágrafo

único ao artigo 80 definindo esses estabelecimentos comerciais e restringindo o acesso aos menores. Quanto à infração administrativa decorrente do desrespeito dessa inovação, acreditamos que o Estatuto já a ampara nos artigos 252 e 258, não carecendo de alteração legal nesse sentido.

Face ao exposto, solicitamos aos nobres pares o apoio à APROVAÇÃO do presente projeto de lei.

Sala das Sessões, em 12 de abril de 2005.

Deputado Neuton Lima

<p style="text-align: center;">LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI</p>

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. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congêneres 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 criança 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.

.....

LIVRO II

.....

PARTE ESPECIAL

.....

TÍTULO VII DOS CRIMES E DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS

.....

CAPÍTULO II DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS E DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

.....

Art. 252. Deixar o responsável por diversão ou espetáculo público de afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do local de exibição, informação destacada sobre a natureza da diversão ou espetáculo e a faixa etária especificada no certificado de classificação:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência, aplicando-se o dobro em caso de reincidência.

Art. 253. Anunciar peças teatrais, filmes ou quaisquer representações ou espetáculos, sem indicar os limites de idade a que não se recomendem:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência, duplicada em caso de reincidência, aplicável, separadamente, à casa de espetáculo e aos órgãos de divulgação ou publicidade.

.....

Art. 258. Deixar o responsável pelo estabelecimento ou o empresário de observar o que dispõe esta Lei sobre o acesso de criança ou adolescente aos locais de diversão, ou sobre sua participação no espetáculo:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência; em caso de reincidência, a autoridade judiciária poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 15 (quinze) dias.

Disposições Finais e Transitórias

Art. 259. A União, no prazo de 90 (noventa) dias contados da publicação deste Estatuto, elaborará projeto de lei dispondo sobre a criação ou adaptação de seus órgãos às diretrizes da política de atendimento fixadas no art.88 e ao que estabelece o Título V do Livro II.

Parágrafo único. Compete aos Estados e Municípios promoverem a adaptação de seus órgãos e programas às diretrizes e princípios estabelecidos nesta Lei.

.....

.....

GABINETE DO MINISTRO**PORTARIA Nº 899, DE 3 DE OUTUBRO DE 2001**

O MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA, no uso de suas atribuições, e
Considerando que compete a União exercer a classificação, para efeito indicativo, de
diversões públicas, de acordo com os arts. 21, inciso XVI, e 220, § 3º, inciso I, da Constituição
Federal;

Considerando o disposto no art.254 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da
Criança e do Adolescente;

Considerando que os jogos eletrônicos de qualquer natureza terão de ser submetidos à
classificação indicativa no Ministério da Justiça, resolve:

Art. 1º Os jogos eletrônicos deverão ter as seguintes classificações:

I - veiculação livre;

II - inadequado para menores de 12 anos;

III - inadequado para menores de 14 anos;

IV - inadequado para menores de 16 anos;

V - inadequado para menores de 18 anos.

Art. 2º A classificação informará sobre a natureza dos vídeo games, considerando-se,
para fim de avaliação, a faixa etária a que não se recomende, por conter violência, prática de atos
sexuais e desvirtuamento de valores éticos e morais.

Art. 3º A classificação indicativa, estabelecida em portaria do Ministério da Justiça, será
publicada em Diário Oficial da União, no prazo de trinta dias.

Art. 4º O jogo eletrônico deverá exibir no invólucro informações sobre a natureza do jogo
e faixa etária a que se recomende, observada a classificação estabelecida no art.1º desta portaria.

Art. 5º Os distribuidores ou representantes, quando solicitarem classificação dos jogos,
deverão apresentar ficha técnica e CD-ROM, contendo as descrições completas de cada fase do
jogo.

Art. 6º Os responsáveis, fabricantes e distribuidores terão o prazo de sessenta dias para
anexar as faixas etárias nos vídeo games já existentes no mercado.

Art. 7º O distribuidor, o representante, o fornecedor e o varejista responderão,
solidariamente, no caso de descumprimento do disposto nesta portaria.

Art. 8º A inobservância do disposto nesta portaria sujeita o infrator às penalidades
previstas na legislação vigente.

Art. 9º Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação.

JOSÉ GREGORI

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

GABINETE DO MINISTRO

Portaria MJ nº 1.035, de 13 de novembro de 2001

Altera dispositivos da Portaria n. 899, de 3 de outubro de 2001.

O MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA, no uso de suas atribuições, e
Considerando que compete a União exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões públicas, de acordo com os arts. 21, inciso XVI, e 220, § 3º, inciso I, da Constituição Federal;

Considerando o disposto no art.254 da Lei n. 8.069(2), de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente; e

Considerando que os jogos eletrônicos de qualquer natureza terão de ser submetidos à classificação indicativa no Ministério da Justiça, resolve:

Art. 1º Os arts. 1º, 3º, 5º e 6º da Portaria n. 899, de 3 de outubro de 2001, publicada no Diário Oficial da União de 4 de outubro de 2001, republicada no Diário Oficial da União de 8 subsequente, passam a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 1º
I - Livre;

.....” (NR)

“Art. 3º A classificação indicativa, estabelecida em portaria do Ministério da Justiça, será publicada no Diário Oficial da União, no prazo de 10 (dez) dias úteis para os lançamentos, e de 20 (vinte) dias úteis para os demais, a contar da data do seu protocolo.

Parágrafo único. Nos casos em que a classificação indicativa não seja estabelecida nos prazos do *caput* deste artigo, os distribuidores e representantes poderão comercializar os jogos eletrônicos, observando a classificação por eles sugerida na ficha técnica de classificação, até a publicação de portaria pelo Ministério da Justiça.” (NR)

“Art. 5º Os distribuidores ou representantes, quando solicitarem classificação dos jogos, deverão apresentar ficha técnica e suporte eletrônico (cartucho, CD's etc.), juntamente com a sinopse de cada fase do jogo.” (NR)

“Art. 6º Os distribuidores ou representantes terão o prazo de 120 (cento e vinte) dias da data da publicação desta Portaria, para anexar as faixas etárias nos jogos eletrônicos já existentes no mercado brasileiro.

Parágrafo único. Entende-se por jogos eletrônicos já existentes no mercado brasileiro, sujeitos à classificação, aqueles que tenham sido produzidos nos últimos 60 (sessenta) dias anteriores à vigência desta Portaria.” (NR)

Art. 2º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação. - JOSÉ GREGORI

FIM DO DOCUMENTO
