



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**PROJETO DE LEI N.º 2.449-B, DE 2003**  
**(Do Sr. Rogério Silva)**

Acrescenta os art. 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; tendo parecer da Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio, pela aprovação, com substitutivo (relator: DEP. ZICO BRONZEADO); e da Comissão de Seguridade Social e Família, pela aprovação deste e do substitutivo adotado pela Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio (relator: DEP. EDUARDO BARBOSA).

**DESPACHO:**

ÀS COMISSÕES DE:

ECONOMIA, INDÚSTRIA E COMÉRCIO

SEGURIDADE SOCIAL E FAMÍLIA

CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE REDAÇÃO (ART. 54 RICD)

**APRECIÇÃO:**

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

**S U M Á R I O**

I – Projeto Inicial

II – Na Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio:

- Parecer do relator
- 1º substitutivo oferecido pelo relator
- Complementação de voto
- 2º substitutivo oferecido pelo relator
- Parecer da comissão

III - Na Comissão de Seguridade Social e Família:

- parecer do relator
- parecer da Comissão

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º - Acrescente-se à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, os seguintes artigos:

“Art. 79-A . Os videojogos comercializados deverão conter em sua embalagem informações claras e sucintas sobre a sua natureza, a faixa etária a que se recomendam, frases de advertência a respeito das possíveis consequências de sua prática por longos períodos e, em casos de jogos que apresentem violência, tarja vermelha com a inscrição: “Atenção – jogo com violência”.

Art. 257-ª Produzir ou comercializar videojogos em desobediência ao disposto no artigo 79-A desta lei:

Pena – apreensão dos jogos em situação irregular e multa de vinte a cem salários de referência; na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 30 (trinta) dias.

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

## JUSTIFICAÇÃO

Muitos dos videojogos comercializados apresentam a violência de forma gratuita, sem nenhuma relação com a trama do jogo ou com a apresentação das consequências funestas de seu emprego, o que tem ocasionado desequilíbrios psicológicos em crianças e jovens que ainda não possuem maturidade suficiente para não se deixarem influenciar.

Muitos adolescentes praticam estes jogos em seus computadores durante muitas horas seguidas e por diversos meses ou anos, de tal forma que podem sofrer

distúrbios de diversas ordens, sendo o mais preocupante o que os leva a encarar a violência como algo banal e até a praticá-la, como temos visto acontecer em diversos países, especialmente nos Estados Unidos.

Por estes motivos julgamos necessário que as embalagens dos videojogos comercializados tragam informações mais precisas a respeito de sua natureza, da faixa etária a que se destinam, frases de advertência a respeito das possíveis consequências de sua prática prolongada e tarja vermelha com frase de advertência quando se tratar de jogos violentos.

Este é o objetivo de nosso projeto, que acrescenta dois artigos ao Estatuto da Criança e do Adolescente, instituído pela Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

Com estas providências acreditamos que os pais poderão exercer melhor controle sobre os jogos que seus filhos praticam.

Assim sendo, esperamos contar com o apoio de todos os ilustres parlamentares para a aprovação do nosso projeto.

Sala das Sessões, em 11 de novembro de 2003.

**DEPUTADO ROGÉRIO SILVA**  
**PPS – MATO GROSSO**

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

---

## LIVRO II

---

### PARTE ESPECIAL

---

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

---

##### CAPÍTULO II DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS E DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

---

Art. 257. Descumprir obrigação constante dos artigos 78 e 79 desta Lei:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência, duplicando-se a pena em caso de reincidência, sem prejuízo de apreensão da revista ou publicação.

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.

.....

.....

## **COMISSÃO DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, INDÚSTRIA E COMÉRCIO**

### **I – RELATÓRIO**

O projeto de Lei em questão determina a inserção, nas embalagens dos videojogos comercializados no País, de informações claras e sucintas sobre a sua natureza, a faixa etária a que se recomendam, frases de advertência a respeito das possíveis conseqüências de sua prática por longos períodos e, em caso de jogos que apresentem violência, tarja vermelha com a inscrição: “Atenção – Jogo com violência”.

A proposição apresenta, ainda, a determinação de que produzir ou comercializar videojogos em desobediência à disposição mencionada resulta em apreensão dos jogos em situação irregular e multa de vinte a cem salários de referência. Na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 30(trinta) dias.

É o relatório.

### **II - VOTO DO RELATOR**

Quase inexistentes há não mais que vinte anos, os videojogos se transformaram atualmente em verdadeira coqueluche. Mesmo nas pequenas cidades encontramos salas de videojogos, freqüentadas principalmente por jovens e mesmo crianças, além, é claro, dos milhões de *videogames* que podem ser encontrados dentro mesmo das nossas casas, prendendo a atenção das nossas crianças e adolescentes por horas sem-fim.

Existem videojogos das mais diversas naturezas. Existem aqueles de caráter educativo, que mostram como se constróem cidades e impérios, como se dirige corretamente um automóvel ou um avião, que ensinam Matemática, Zoologia, Geografia e várias outras matérias. Mas existem também, e parece que são maioria, videojogos que se

dedicam, quase que exclusivamente, à exploração da violência, muitas vezes de maneira bizarra. Quem quer que experimente acompanhar o desenrolar desses jogos ficará perplexo diante de tanta violência. Predominam, parece, imagens de assassinatos, batidas de veículos, destruição de vidas e prédios, crimes contra a natureza e muitos outros.

Mais preocupante ainda é o fato de que os jovens e as crianças que jogam tais jogos são, eles próprios, no domínio da ficção em que se passam os jogos, os “autores” de tais assassinatos; são eles também os motoristas irresponsáveis que cruzam cidades em altas velocidades provocando acidentes em série, em suma, são as crianças e adolescentes que praticam tais jogos os agentes da violência que neles está contida. E mais, como todos sabem, o desenvolvimento da tecnologia tem dado à maioria desses jogos um nível de “realidade virtual”, na qual as vítimas da violência não mais se parecem com “bonecos”, mas com pessoas reais.

Quais os efeitos, sobre nossos jovens, desta exposição à violência? Embora não haja consenso na resposta a esta pergunta, há concordância em que não se tem certeza quanto aos efeitos a longo prazo deste convívio com a violência, desta banalização dos atos de matar e de infringir as leis. Aí a razão deste projeto de lei.

Não se pretende, na proposição em apreço, proibir uma prática sobre cujas conseqüências não existe acordo, nem entre os especialistas, nem muito menos entre os pais ou responsáveis pelos menores. Assim, tudo o que se pretende é alertar os consumidores, sejam eles os próprios jovens ou seus responsáveis, sobre o conteúdo do material exposto à venda. De forma similar, diga-se, ao que já existe com relação a espetáculos e outras formas de diversão pública.

Neste sentido, este projeto do ex-Deputado Rogério Silva vem apenas assegurar ao consumidor o seu direito de saber qual produto escolher. A proposição, portanto, está plenamente conforme ao espírito do Código de Defesa do Consumidor e, como tal, é meritória. Não obstante, torna-se necessário esclarecer, na norma jurídica, certos aspectos gráficos do tipo de inscrição que se pretende inserir nas embalagens.

Tomando como referência as normas vigentes com relação aos rótulos de agrotóxicos e de outros produtos que já mereceram a atenção do legislador quanto ao aspecto de alertar o consumidor quanto a riscos reais ou potenciais existentes, propomos um substitutivo que, mantendo o espírito da proposição original, torna-o mais claro e de aplicação

imediate, independente de eventual regulamentação. Essencialmente, trata-se de especificar algumas das características gráficas da inscrição.

Uma outra questão deve ainda ser avaliada antes de se proferir o voto. Trata-se do possível prejuízo em que os produtores e comerciantes de tais jogos poderão incorrer, se obrigados a alterar as respectivas embalagens para incorporar os dizeres exigidos neste projeto de lei.

Conquanto haja, inquestionavelmente, um custo para se adequar as embalagens dos produtos ao que determina este projeto de lei, trata-se de um custo que ocorrerá apenas uma vez, e isto com relação aos jogos já colocados no mercado. Para os jogos que serão comercializados no futuro, inclusive as novas versões dos jogos já existentes, o custo é zero, pois plenamente absorvido no trabalho de desenvolvimento artístico ou plástico das novas embalagens.

O custo poderá ser relevante, porém, caso não seja dado, aos produtores e comerciantes desses jogos, um prazo para se adaptarem. Sem este prazo, quando da transformação da presente proposição em norma jurídica, todos os jogos disponíveis no mercado se tornarão, instantaneamente, irregulares. Para evitar tal ocorrência, julgamos conveniente estabelecer, no substitutivo, o prazo de 90 (noventa) dias para que a Lei entre em vigor.

Pelo exposto, votamos pela **aprovação do Projeto de Lei 2.449, de 2003, na forma do substitutivo que ora apresentamos.**

Sala da Comissão, em 12 de fevereiro de 2004.

Deputado ZICO BRONZEADO

Relator

## SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 2.449, DE 2003

Acrescenta os art. 79-A e 257-A à Lei 8.069, de 1 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º        Acrescente-se à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, os seguintes artigos:

“Art. 79-A . Os videojogos comercializados no País deverão conter em sua embalagem informações claras e sucintas sobre:

I – a sua natureza, conforme a classificação a que diz respeito o art. 74 da Lei 8.069, de 1990;

II - a faixa etária a que se destinam;

III - frases de advertência a respeito das possíveis conseqüências de sua prática por longos períodos ininterruptos;

IV – nos jogos que apresentem cenas e situações de violência, tarja vermelha ocupando não menos que 20% da sua superfície total, com a inscrição: “Atenção – jogo com violência”.

Parágrafo único - As informações mencionadas no *caput* deste artigo deverão estar em língua portuguesa, com caracteres de tamanho e formato que as tornem ostensivas e de fácil visualização, em tipos não inferiores a um quinto do tipo de letra de maior tamanho e da mesma cor do nome do título.

Art. 257 – A .Produzir ou comercializar videojogos em desobediência ao disposto no art. 79 – A desta lei:

Pena – apreensão dos jogos em situação irregular e multa de vinte a cem salários de referência; na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 30 (trinta) dias.



Art. 2º . Esta lei entra em vigor 90 (noventa) dias após a sua publicação.

Sala da Comissão, em 12 de fevereiro de 2004.

Deputado ZICO BRONZEADO

Relator

## **I – COMPLEMETAÇÃO DE VOTO**

O projeto de Lei nº 2.449, de 2003, acrescenta dois artigos à Lei nº 8.069, de 1990, conhecida como Estatuto da Criança e do Adolescente. O primeiro acréscimo estabelece a obrigatoriedade de constar, nas embalagens de videogames que contenham violência, tarja vermelha com a advertência: “Atenção – jogo com violência”; o segundo acréscimo prevê penas aos infratores, constantes de apreensão dos jogos em situação irregular e multa, estabelecendo ainda que, na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até trinta dias.

Quando da apresentação em sua versão original, na então Comissão de Economia, Indústria e Comércio, o Projeto de Lei em tela previa sua entrada em vigor na data da sua publicação. Parecer analisado na Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio em 02 de junho último previa a ampliação do prazo de entrada em vigor da Lei, caso aprovada pelo Legislativo e sancionada por Sua Excelência o Presidente da República, que passaria a ser de 90 (noventa) dias após a sua publicação. O objetivo da alteração era ampliar o prazo que industriais e comerciantes teriam para adaptar as embalagens dos videogames disponíveis no mercado quando da publicação da Lei, de forma a evitar desnecessários custos de substituição das embalagens produzidas antes da transformação da proposição em norma jurídica.

No debate ocorrido no seio desta Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio, enquanto as demais alterações ao Projeto de Lei em análise sugeridas no substitutivo foram acatadas – até porque eram essencialmente

mudanças de forma, ou para dar-lhe maior clareza, e não de conteúdo -, foi também considerado que melhor seria se a entrada em vigor da lei se desse após 180 (cento e oitenta dias) da sua publicação. A ampliação do prazo praticamente garantiria que a adaptação da indústria e do comércio à nova lei se daria sem custos, uma vez que o novo período seria suficiente para que se comercializasse a totalidade do estoque existente antes da sua entrada em vigor.

Desta forma, acatando as ponderações do Plenário, **VOTAMOS PELA APROVAÇÃO DO PROJETO DE LEI Nº 2.449, DE 2003, NA FORMA DO SUBSTITUTIVO ANEXO.**

Sala da Comissão, em 02 de junho de 2004.

Deputado Zico Bronzeado  
Relator

### **SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 2.449, DE 2003**

Acrescenta os art. 79-A e 257-A à Lei 8.069, de 1 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 2º        Acrescente-se à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, os seguintes artigos:

“Art. 79-A . Os videojogos comercializados no País deverão conter em sua embalagem informações claras e sucintas sobre:

I – a sua natureza, conforme a classificação a que diz respeito o art. 74 da Lei 8.069, de 1990;

II - a faixa etária a que se destinam;

III - frases de advertência a respeito das possíveis consequências de sua prática por longos períodos ininterruptos;

IV – nos jogos que apresentem cenas e situações de violência, tarja vermelha ocupando não menos que 20% da sua superfície total, com a inscrição: “Atenção – jogo com violência”.

§ único - As informações mencionadas na *caput* deste artigo deverão estar em língua portuguesa, com caracteres de tamanho e formato que as tornem ostensivas e de fácil visualização, em tipos não inferiores a um quinto do tipo de letra de maior tamanho e da mesma cor do nome do título.

Art. 257 – A .Produzir ou comercializar videojogos em desobediência ao disposto no art. 79 – A desta lei:

Pena – apreensão dos jogos em situação irregular e multa de vinte a cem salários de referência; na reincidência, a autoridade judicial poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 30 (trinta) dias.

Art. 2º . Esta lei entra em vigor 180 (cento e oitenta) dias após a sua publicação.

Sala da Comissão, em 02 de junho de 2004.

Deputado ZICO BRONZEADO

Relator

### **III - PARECER DA COMISSÃO**

A Comissão de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio, em reunião ordinária realizada hoje, aprovou unanimemente, com substitutivo, o Projeto de Lei nº 2.449/2003, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Zico Bronzeado, que apresentou complementação de voto.

Estiveram presentes os Senhores Deputados:

Almeida de Jesus e Reginaldo Lopes - Vice-Presidentes, Bernardo Ariston, Durval Orlato, Edson Ezequiel, Fernando de Fabinho, Gerson Gabrielli, Jorge Boeira, Léo Alcântara, Lindberg Farias, Lupércio Ramos, Múcio Sá, Nelson Marquezelli, Osório Adriano, Reinaldo Betão, Ronaldo Dimas, Sergio Caiado, Delfim Netto, Júlio Redecker, Paulo Afonso e Yeda Crusius.

Sala da Comissão, em 2 de junho de 2004.

Deputado REGINALDO LOPES  
Presidente em exercício

## **COMISSÃO DE SEGURIDADE SOCIAL E FAMÍLIA**

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

Outrossim, entendemos ser adequada a justificção 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

### **III - PARECER DA COMISSÃO**

A Comissão de Seguridade Social e Família, em reunião ordinária realizada hoje, aprovou unanimemente o Projeto de Lei nº 2.449/2003 e o Substitutivo adotado pela Comissão de Economia Indústria e Comércio, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Eduardo Barbosa.

Estiveram presentes os Senhores Deputados:

Dr. Benedito Dias - Presidente, Arnaldo Faria de Sá, Guilherme Menezes e Almerinda de Carvalho - Vice-Presidentes, Amauri Gasques, Antonio Joaquim, Arlindo Chinaglia, Benjamin Maranhão, Darcísio Perondi, Dr. Francisco Gonçalves, Dr. Ribamar Alves, Dr. Rosinha, Eduardo Barbosa, Geraldo Thadeu, Jandira Feghali, Jorge Alberto, José Linhares, Laura Carneiro, Manato, Milton Barbosa, Rafael Guerra, Remi Trinta, Roberto Gouveia, Suely Campos, Teté Bezerra, Thaís Barbosa, Thelma de Oliveira, Zelinda Novaes, Celcita Pinheiro, Durval Orlato, Homero Barreto e Jorge Pinheiro.

Sala da Comissão, em 16 de março de 2005.

Deputado DR. BENEDITO DIAS  
Presidente

<b>FIM DO DOCUMENTO</b>
-------------------------