

## **COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA**

### **PROJETO DE LEI Nº 2.566, DE 2000 (Apensado o PL 3.611/00)**

Acrescenta artigo à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente.

**Autor:** Deputado NILSON MOURÃO  
**Relatora:** Deputada ANN PONTES

#### **I - RELATÓRIO**

Trata o PL 2.566/00 de acrescentar dispositivo ao ECA que qualifique como infração administrativa a permissão de acesso de adolescente menor de dezesseis anos a locais que contenham jogos eletrônicos que incentivem qualquer tipo de violência.

A ele apensado está o PL 3.611/00, que proíbe a venda e o aluguel de fitas de *video game* de conteúdo violento a menores de vinte e um anos.

Ambos os projetos têm por justificativa coibir a violência entre os jovens.

A CSSF aprovou os projetos na forma do substitutivo por ela apresentado.

Cabe a esta CCJC o exame da constitucionalidade, juridicidade, técnica legislativa e mérito, nos termos regimentais.

Aberto o prazo regimental, não foram apresentadas emendas.

É o relatório.

## II - VOTO DA RELATORA

As proposições em exame atendem aos pressupostos de constitucionalidade relativos à competência da União (art. 22 da CF), ao processo legislativo (art. 59 da CF) e à legitimidade de iniciativa (art. 61 da CF).

Não vislumbro problemas no que se refere à juridicidade.

Quanto à técnica legislativa, ambos os projetos pecam pela inobservância do art. 7º da LC 95/98, que determina que o primeiro artigo do texto deve indicar o objeto da lei e seu respectivo âmbito de aplicação. Além do mais, o PL 3.611/00 também não segue os ditames da referida LC, posto que disciplina a matéria em lei esparsa quando o ECA seria o diploma legal para se tratar do assunto.

No mérito, penso que o conteúdo da proposta não é adequado nos termos em que foi posto. O PL 2.566/00 veda o “acesso de adolescente menor de dezesseis anos a jogos eletrônicos que **incentivem qualquer tipo de violência**” e o PL3.611/00 proíbe “a venda e o aluguel de fitas de vídeo game **de conteúdo violento**” a menores de vinte e um anos. Já o substitutivo aprovado pela CSSF fala em “jogos eletrônicos que **contenham ou incentivem qualquer tipo de violência** ou comportamento antiético”.

Ora, todos esses tipos estão excessivamente abertos. O que é que incentiva a violência? A morte, um ferimento, presença ou ausência de sangue, tiros em objetos, em animais ou uma mera perseguição poderia também ser considerada violência? Quem é que vai decidir o que é violento? O fiscal? E o comerciante? Vai ficar à mercê do que entender o fiscal?

A meu ver, como é patente a necessidade de se impor alguma forma de controle a esses jogos, melhor que se atribuísse, como faz o art. 254 do ECA, a necessidade de que fossem os tais jogos submetidos a uma classificação prévia.

Tal classificação seria, evidentemente, feita pelo mesmo órgão que procede à classificação indicativa dos filmes em geral. Por essa razão,

há que se dar um prazo maior para a entrada da lei em vigor, tanto para que seja possível proceder a classificação de que trata esta lei, como para que os comerciantes possam se adequar à nova determinação.

Pelo exposto, voto pela constitucionalidade, juridicidade, técnica legislativa e, no mérito, pela aprovação dos PLs 2.566/00 e 3.611/00, na forma do substitutivo que ora apresento, votando, por consequência, pela rejeição do substitutivo apresentado pela douta CSSF.

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

Deputada ANN PONTES  
Relatora

2005\_11646\_Ann Pontes\_146

## **COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA**

### **SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 2.566, DE 2000**

Altera o art. 256 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei submete os jogos eletrônicos à classificação indicativa estabelecida no Estatuto da Criança e do Adolescente.

Art. 2º O art. 256 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte parágrafo único:

“Art. 256. ....  
Parágrafo único. Nas mesmas penas incorre quem locar, vender ou fornecer a criança ou adolescente jogos eletrônicos em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.”

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

Sala da Comissão, em de de 2005.

Deputada ANN PONTES  
Relatora