

PROJETO DE LEI N° DE 2005

(Do Sr. Carlos Nader)

Dispõe sobre a proibição da comercialização de jogos eletrônicos violentos, em todo o território nacional.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica proibido em todo o território nacional a comercialização de Jogos Eletrônicos Violentos e os demais jogos que propagam e incidem criminalidade.

Par. 1º Pelo teor deste artigo é vedada a venda por estabelecimentos comerciais, bancas de revistas e por comerciantes informais.

Par. 2º A proibição de que trata o artigo 1º alcança todos os métodos capazes de propiciar a execução de jogos eletrônicos violentos.

Artigo 2º - Para efeitos desta Lei, considera-se jogos eletrônicos violentos os já classificados pelo Ministério da Justiça na portaria de março de 2002.

Artigo 3º - A inobservância desta Lei, imputará ao infrator multa de 3000 (três mil) UFIR'S;

Art. 4º - O órgão fiscalizador competente para o cumprimento desta Lei será estabelecido pelo Poder Executivo.



43CD655F50

Art. 5º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Os jogos eletrônicos não podem ser vistos como simples passatempo. De acordo com pesquisas, longe de um modismo, eles fazem parte do fabuloso e milionário mercado do entretenimento, concorrendo com a indústria do cinema de Hollywood em faturamento, utilização de efeitos especiais e gastos com publicidade.

A concorrência mercadológica obriga os profissionais da área a criar jogos cada vez mais sofisticados, levando-os a apostar na estética da violência como estratégia perfeita de jogo e de venda. “Pode-se argumentar que esses jogos ajudam a lidar com emoções como a agressividade, a prepotência e a rebeldia, mas, na realidade, parece-me que estamos contribuindo para uma geração de crianças e adolescentes com deficiência de imunização à violência adquirida, isto é, estamos criando uma geração que está aprendendo a associar violência com prazer. Trata-se de uma mercadoria que é produzida com o objetivo de se obter lucro”.

A presente medida visa a proibição da comercialização de Jogos Eletrônicos Violentos e os demais jogos que propagam e incidem criminalidade.

Para que possam ser consumidos em todos os países e por todas as classes da sociedade, suas idéias e valores assumem caráter abstrato, desterritorializado, desenraizado.

Porém, ao se apagar as diferenças, naturalizam-se e perpetuam-



43CD655F50

se os valores competitivos do presente. É inegável, por exemplo, o apelo à violência que grande parte dos jogos coloca à disposição dos jogadores. Ao se desprezar o caráter sócio-histórico - tanto das qualidades quanto das virtudes humanas - as individualidades dos personagens são tomadas como se já tivessem sido determinadas de antemão pela natureza ou pelo destino. É como se os jogadores fossem naturalmente violentos, aguardando apenas um momento, uma oportunidade, para liberar os instintos e viver o seu dia de fúria. A justificativa da violência, nos jogos eletrônicos, aparece dentro de uma lógica também violenta, desumanizadora, onde músculos e força bruta se apresentam como as mais fundamentais qualidades dos seres.

Diante do exposto, solicitamos aos nobres pares apoio para a presente propositura.

Sala das Sessões, em de de 2005.

Deputado CARLOS NADER
PL/RJ.



43CD655F50