



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

**PROJETO DE LEI N.º 6.042, DE 2009**  
**(Do Sr. Carlos Bezerra)**

Tipifica o crime de difusão de violência.

**DESPACHO:**

APENSE-SE À(AO) PL-1654/1996.

**APRECIÇÃO:**

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

**PUBLICAÇÃO INICIAL**

Art. 137, caput - RICD

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. Esta Lei tipifica, no Código Penal, o crime de difusão de violência.

Art. 2º. O Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, passa a vigorar acrescido do seguinte art. 287-A:

**“Difusão de violência**

Art. 287-A: Importar, fabricar, vender, expor à venda, transmitir, distribuir, publicar ou divulgar, por qualquer meio, jogos eletrônicos que induzam à prática de atos violentos ou ao cometimento de crime.

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.”

Art. 3º. Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

**JUSTIFICAÇÃO**

O projeto que ora apresento tem por finalidade tentar coibir a propagação de uma conduta que está a cada dia gerando mais danos nas sociedades contemporâneas: a difusão dos jogos eletrônicos que invadiram a sociedade e estimulam toda sorte de perversidade.

Dentre esses jogos, há um de procedência japonesa, chamado Rapelay, que circula clandestinamente por muitas ruas brasileiras, cuja estória “começa quando um jogador encontra a mulher em uma estação de metrô e começa a molestá-la. Os estupros acontecem primeiro no trem e depois em um parque da cidade. Se o autor conseguir fotografar a vítima chorando, ele consegue acesso às duas filhas e também as violenta e obriga todas a abortar.” (O Estado de São Paulo, terça-feira, 24 de março de 2009; C2-Cidades/Metrópole).

Além de ter como foco a violência sexual, o jogo também choca ao mostrar casos de pedofilia, pois uma das vítimas usa uniforme de estudante e se dá em um quarto com ursos de pelúcia.

Não se trata aqui de censurar conteúdos eróticos. Trata-se de coibir a prática virtual de atos considerados criminosos pela legislação brasileira, uma vez essa prática virtual induz à prática das ações na vida real, onde “aquilo que

é horroroso se torna banal e até divertido”. ( O Estado de São Paulo, segunda-feira, 6 de abril de 2009; A2-Espaço Aberto.)

A fim de que se possa reprimir e condenar os responsáveis pela propagação desses jogos, o país necessita de um tipo penal que criminalize o estímulo à prática de crimes virtuais. Produzir e comercializar jogos que premiam qualquer conduta delituosa tem de ser crime previsto em lei.

Creio que esse tipo ficaria bem localizado no Título IX, da Parte Especial do Código Penal, que trata dos Crimes Contra a Paz Pública.

Pela importância da matéria, contamos com o apoio dos ilustres Pares para a aprovação deste projeto.

Sala das Sessões, em 15 de setembro de 2009.

Deputado CARLOS BEZERRA

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

**DECRETO-LEI Nº 2.848, DE 7 DE DEZEMBRO DE 1940**

Código Penal

.....

PARTE ESPECIAL

.....

TÍTULO IX  
DOS CRIMES CONTRA A PAZ PÚBLICA

.....

**Apologia de crime ou criminoso**

Art. 287. Fazer, publicamente, apologia de fato criminoso ou de autor de crime:  
Pena - detenção, de 3 (três) a 6 (seis) meses, ou multa.

**Quadrilha ou bando**

Art. 288. Associarem-se mais de três pessoas, em quadrilha ou bando, para o fim de cometer crimes:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos.

Parágrafo único. A pena aplica-se em dobro, se a quadrilha ou bando é armado.

.....

.....

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