

COMISSÃO DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, INDÚSTRIA E COMÉRCIO

PROJETO DE LEI Nº 6.170, DE 2009

Dispõe sobre a regulamentação, o comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação e dá outras providências.

Autor: Deputado EDMAR MOREIRA

Relator: Deputado JAIRO CARNEIRO

I – RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 6.170, de 2009, de autoria do Deputado Edmar Moreira, busca regulamentar o comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação, especialmente no que se refere à apresentação da classificação indicativa de faixa etária de tais produtos, disposição desses bens nos locais de venda e sanções no caso de descumprimento da norma.

O projeto é composto por seis artigos, sendo que o art. 1º estabelece que os comerciantes, lojistas, importadores e produtores de jogos eletrônicos e de jogos de interpretação (RPG) deverão destacar, nas embalagens dos produtos comercializados, a indicação de faixa etária, a qual será fornecida pelo Ministério da Justiça ou, por meio de regulamentação, pela autoridade administrativa estadual.

O art. 2º dispõe que os lojistas deverão manter espaço reservado aos jogos não recomendados aos menores de dezoito anos. O art. 3º estabelece que o sítio da rede mundial de computadores que comercializar esses jogos também deverá indicar a classe indicativa dos produtos oferecidos. O art. 4º, por sua vez, autoriza a administração pública a implementar sistema próprio de controle dos produtos comercializados com a indicação da

classificação etária, sendo que a regulamentação da lei disporá sobre a forma, tamanho e disposição dos caracteres que formarão o chamado de aviso sobre a classificação etária, que ocupará no mínimo 10% da capa do produto.

O art. 5º estabelece que a comercialização sem a indicação fornecida pelas autoridades competentes acarretará pena ao estabelecimento, ao importador ou ao produtor do material, que poderá ser aplicada na forma de multa, apreensão do produto ou proibição de sua comercialização. A multa será fixada entre cinco mil a cinqüenta mil reais, sendo que esses valores serão atualizados anualmente com base na inflação do período. Destaca-se que a pena de proibição de comercialização será aplicada em caso de reincidência. Por fim, o art. 6º estabelece que a lei entra em vigor na data de sua publicação.

De acordo com a justificação do autor, a inventividade dos criadores de jogos eletrônicos e de interpretação, por vezes, ultrapassa o senso ético, sendo que alguns jogos eletrônicos são recheados com cenas de sexo e violência extrema, que podem interferir na criação e no senso de responsabilidade de uma pessoa em formação.

Conforme o autor, o Ministério da Justiça criou um sistema de atribuição de classificação etária com as seguintes indicações:

- I – especialmente recomendados para crianças e adolescentes;
- II – livre – para todo o público;
- III – não recomendado para menores de 10 (dez) anos;
- IV – não recomendado para menores de 12 (doze) anos;
- V – não recomendado para menores de 14 (quatorze) anos;
- VI – não recomendada para menores de 16 (dezesseis) anos; e
- VII – não recomendada para menores de 18 (dezoito) anos.

Contudo, o autor alega que, em diligência realizada em diversas lojas de departamentos, apenas os jogos impróprios para menores de 18 anos são catalogados e muitas vezes apenas no anverso da capa e com caracteres pequenos que disfarçam a classificação, impedindo a sua imediata visualização. Ademais, os jogos não recomendados para menores de 16 anos sequer teriam recebido informativo sobre esta recomendação, e os jogos recomendados apenas para os maiores de idade seriam comercializados em estantes e prateleiras diversas, misturando jogos de crianças e adultos num mesmo sistema de comercialização.

A proposição estará sujeita à apreciação por este Colegiado, pela Comissão de Defesa do Consumidor, pela Comissão de Seguridade Social e Família e pela Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Esgotado o prazo regimental, não foram apresentadas emendas.

É o relatório.

II – VOTO DO RELATOR

A presente proposição, que trata da classificação indicativa e do comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação, também conhecidos como RPGs, busca, em última análise, resguardar direitos da criança e do adolescente, de forma a que tenham acesso a diversões adequadas, que não prejudiquem seu desenvolvimento psicológico e emocional.

Sobre o tema, é importante destacar, preliminarmente, que a atividade de classificação indicativa de diversões públicas é exercida pelo Ministério da Justiça com fundamento na Constituição Federal de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente. No que se refere aos jogos eletrônicos, a Secretaria Nacional de Justiça já classificou cerca de 2,1 mil títulos, desde que eles passaram a ser analisados pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (Dejus) em outubro de 2001. Mais recentemente, a classificação de jogos eletrônicos e de jogos de interpretação foi regulamentada pela Portaria nº 1.100, de 14 de julho de 2006, do Ministério da Justiça.

Entretanto, o autor da proposição destaca que, em diversas lojas de departamentos, apenas os jogos impróprios para menores de 18 anos estariam catalogados e, ainda assim, muitas vezes apresentando essa informação apenas no anverso da capa e com caracteres pequenos. Já os demais jogos não recomendados para menores de 16 anos sequer receberiam informativos sobre a recomendação. Adicionalmente, destaca que, nas estantes, os jogos recomendados apenas para os maiores de idade estariam misturados aos destinados às crianças, o que pode dificultar o julgamento crítico e a identificação da classificação indicada.

Desta forma, o projeto apresentado objetiva regulamentar o comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação, dispondo sobre a apresentação da classificação indicativa de faixa etária desses produtos, a apresentação desses bens nos locais de venda e as sanções aplicáveis no caso de descumprimento da norma, entre outros aspectos.

Sob o ponto de vista econômico, consideramos que não deveria ser esperado significativo impacto da implementação das medidas propostas pela proposição em tela, uma vez que, inclusive, a obrigatoriedade de divulgação e exibição de classificação indicativa para esses jogos já está determinada pela referida Portaria nº 1.100, de 2006.

Isto posto, com o propósito de aprimorar a proposição, sugerimos adaptar a redação do art. 3º do projeto, de forma a esclarecer que a disposição se refere a produto que, comercializado por meio da internet, possa ser destinado a consumidor localizado no Brasil. Entendemos que o dispositivo, muito embora possa apresentar execitoriedade limitada, é necessário para resguardar os interesses do consumidor.

No que se refere à questão das multas, consideramos que poderiam ser utilizadas as mesmas disposições do Código de Defesa do Consumidor, nos termos de seu art. 57, *caput* e parágrafo único, inclusive no que tange aos valores que possam ser estipulados nessa modalidade de sanção.

Assim, em face do exposto, **manifestamo-nos pela aprovação do Projeto de Lei nº 6.170, de 2009, com as duas emendas modificativas anexas**, cuja redação procura contemplar os aspectos comentados.

Sala da Comissão, em _____ de _____ de 2009.

Deputado JAIRO CARNEIRO
Relator

COMISSÃO DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, INDÚSTRIA E COMÉRCIO

PROJETO DE LEI Nº 6.170, DE 2009.

Dispõe sobre a regulamentação, o comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação e dá outras providências.

EMENDA MODIFICATIVA Nº 1

Dê-se a seguinte redação ao art. 3º do projeto:

"Art. 3º. Os jogos comercializados por meio da rede mundial de computadores, que possam ser destinados a consumidores localizados no Brasil, deverão indicar, no sítio de comércio, a classe indicativa correspondente ao produto oferecido." (NR)

Sala da Comissão, em _____ de _____ de 2009.

Deputado JAIRO CARNEIRO
Relator

COMISSÃO DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, INDÚSTRIA E COMÉRCIO

PROJETO DE LEI Nº 6.170, DE 2009.

Dispõe sobre a regulamentação, o comércio de jogos eletrônicos e jogos de interpretação e dá outras providências.

EMENDA MODIFICATIVA Nº 2

Dê-se a seguinte redação ao art. 5º, *caput* e §§ 1º e 2º, renumerando-se os atuais §§ 4º e 5º da proposição como §§ 3º e 4º, respectivamente:

"Art. 5º. A comercialização de jogos eletrônicos ou de jogos de interpretação em desacordo com esta Lei acarretará ao vendedor, ao importador ou ao produtor, sem prejuízo das de natureza civil, penal e das definidas em normas específicas, as seguintes sanções administrativas:

- I – multa;
- II – apreensão do produto;
- III – proibição de comercialização.

§ 1º. As sanções previstas neste artigo serão aplicadas pela autoridade administrativa, no âmbito de sua atribuição, podendo ser aplicadas cumulativamente, inclusive por medida cautelar, antecedente ou incidente de procedimento administrativo.

§ 2º. Aplicar-se-á à pena de multa as disposições do art. 57, *caput* e parágrafo único, da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.

.....” (NR)

Sala da Comissão, em _____ de 2009.

Deputado JAIRO CARNEIRO
Relator