



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 7.320, DE 2010

(Do Sr. Alfredo Kaefer)

Proíbe a produção, importação, comercialização, locação e usos de cartuchos, CDs, DVDs e similares com jogos ou outros aplicativos para vídeo-games e computadores de uso público, cujos conteúdos tenham cenas ou desenhos de nudez, de sexo, de pedofilia, de violência e de outras apologias a crimes contra humanos e animais e determina outras providências.

DESPACHO:

APENSE-SE À(AO) PL-6868/2006.

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica proibida a produção, importação, comercialização, locação e usos de cartuchos, CDs, DVDs e similares com jogos ou outros aplicativos para vídeo-games e computadores de uso público, cujos conteúdos tenham cenas ou desenhos de nudez, de sexo, de pedofilia, de violência e de outras apologias a crimes contra humanos e animais e determina outras providências.

Art. 2º A violação do disposto nesta lei acarretará a pena de detenção de 6 a 12 meses ou multa de 3 a 20 salários mínimos, conforme previsto na Lei de outras apologias a crimes.

Parágrafo único: em caso de reincidência, a pena de multa o será aplicada em dobro.

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

JUSTIFICATIVAS

A violência entre os jovens é crescente e preocupante. Os videogames, fliperamas, vídeo salas etc.. fora das escolas e residências podem estar formando uma geração de pessoas insensíveis ao sofrimento de humanos e de animais em geral. Pior, esses objetos ao serem consumidos compulsivamente, e apenas para gerar lucros, podem estar produzindo assassinos inconscientes e influenciando de forma negativa o caráter, a não-religiosidade e a má formação moral desses jovens.

A indústria do lazer - cuja moral é o lucro -, é cínica, pois sabe que cenas gratuitamente violentas mostradas nas telas mágicas podem causar danos irreparáveis à sociedade e aos jovens, também muito contribuindo para ampliar a prostituição infanto-juvenil, pedofilia etc.. e ainda para disseminar o uso de drogas, alcoolismo, tabagismo e outros ilícitos. Já é comum encontrar-se jovens, de ambos os sexos, vestidos de uniformes escolares acessando e participando de jogos individuais ou "em rede" e também visitando sites pornográficos nas "lan houses" ou em locais similares. Apenas a simples advertência de proibição de acesso a menores, ou mesmo certos bloqueios, não vêm funcionando.

A Indústria sabe que violência e sexo dão dinheiro, mas não querem saber se ambos causam efeitos imprevisíveis e para todos, pois, ao final, aumentam os custos do Estado, o despreparo dos jovens e o desespero das famílias. Algumas pessoas, sobretudo os jovens, não conseguem distinguir o tênue limite entre o virtual - violento e aprazível do videogame, do "flipper", do cinema etc.. - do real, objetivo e inter-relacional positivo entre pessoas normais. Tratam-se, assim, tais jogos, filmes e similares de verdadeiras escolas virtuais de falsos heróis e/ou de bandidos futuros e reais. A sedução das imagens, personagens, movimentos e sons, que acontecem na realidade virtual, causam profunda identificação em *alguns* tipos de personalidades e que podem atuar, na realidade, com o personagem incorporado, daí ser um caminho "autorizado" para vir a cometer atos trágicos e insanos, isto quando não mal influenciados pelos usos de drogas, álcool e até sexo real nos mesmos locais e similares.

Temos, assim, que ser bem mais rigorosos com usos de jogos eletrônicos, filmes e similares nos *shoppings* e em outros locais de comércio ou de pretensa diversão, onde a nova

onda de salas de videogames “lan houses”, via Internet, filmes ou cartuchos etc., atraindo cada vez mais jovens e até crianças.

Salas das sessões, 12 de maio de 2010

Alfredo Kaefer
Deputado Federal
PSDB/PR

FIM DO DOCUMENTO
