



CÂMARA LEGISLATIVA
DO DISTRITO FEDERAL

PROJETO DE LEI N.º DE
(Do Senhor Deputado IZALCI LUCAS – PFL)

LIDO
Em 05/02/03
Assessoria da Planária
PL 63/2003

do Protocolo Legislativo para registro e, em seguida, à CDESCTHA e CCJ. VIA SACP. Estabelece normas para a exposição e a comercialização de jogos eletrônicos com imagens de violência e dá outras providências.
Em 05/02/03

A CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL decreta:

Art. 1º A exposição e a comercialização de jogos eletrônicos com imagens de violência serão regidas em conformidade com o disposto nesta Lei.

Parágrafo único – Compreende-se por jogos eletrônicos com imagens de violência aqueles que exploram a crueldade, a brutalidade e o sadismo virtuais.

Art. 2º Os estabelecimentos que exploram jogos eletrônicos com imagens de violência, na forma de diversão, estão proibidos de aceitar em suas dependências pessoas com idade inferior a dezesseis anos.

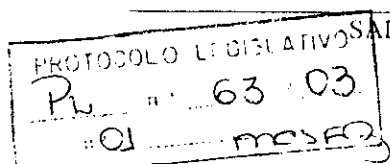
Art. 3º Os jogos eletrônicos com imagens de violência somente poderão ser adquiridos por pessoas com idade igual ou superior a dezesseis anos.

Art. 4º O descumprimento do disposto nos art. 2º e 3º desta Lei implicará na aplicação de multa no valor de mil reais, podendo o estabelecimento infrator ter o alvará de funcionamento cancelado, no caso de reincidência.

Art. 5º O estabelecimento que comercializar jogos eletrônicos pirateados fica sujeito a seguintes penalidades:

- I – multa no valor de mil reais;
- II – multa no valor de três mil reais, no caso de reincidência;
- III – suspensão temporária ou definitiva do alvará de funcionamento, a critério da Administração, em persistindo a infração.

Parágrafo único – As penalidades estabelecidas neste artigo não isenta o infrator de outras sanções previstas em lei.





CÂMARA LEGISLATIVA
DO DISTRITO FEDERAL

Art. 6º Os estabelecimentos fechados e/ou que exploram jogos eletrônicos em rede, ficam sujeitos ao cumprimento do disposto nesta Lei.

Art. 7º O Poder Executivo incentivará a realização de campanhas educativas objetivando esclarecer a população sobre o perigo dos jogos eletrônicos com imagens de violência para formação intelectual de crianças e adolescentes.

Art. 8º Os menores de idade de que trata esta Lei somente poderão freqüentar os ambientes que exploram jogos eletrônicos com imagens de violência se expressamente autorizados pelos pais.

Art. 9º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 10. Revogam-se as disposições em contrário.

JUSTIFICAÇÃO

Uma pesquisa feita em 1997 pelo psicólogo americano Steven Kirsch, da Universidade do Kansas, nos Estados Unidos concluiu que, pelo menos a curto prazo, os jogos violentos aumentam a intensidade dos sentimentos de hostilidade nas crianças.

Para chegar a essa conclusão, ele formou dois grupos de 26 alunos de 3º e 4º anos do primário. Um deles jogou, durante 13 minutos, um game esportivo. O outro ficou pelo mesmo período de tempo diante da tela de um jogo violento. Depois, as crianças ouviram cinco histórias em que um personagem cometia um ato considerado socialmente errado, mas com motivações ambíguas (por exemplo, pedir algo emprestado e não devolver, deixando dúvidas sobre a intenção). Tinham, então, de julgar o personagem e determinar, se fosse o caso, uma punição. Os que haviam jogado o game violento tornavam-se mais intolerantes e defendiam castigos mais duros. (fonte: revista *Superinteressante*, junho/99)

Começam a surgir agora à luz do dia, alguns estudos comprovando que os jogos com imagem de violência comprometem o comportamento de crianças e adolescentes, tornando-os mais propensos a desenvolver uma personalidade violenta e perigosa. ***“A ciência não tem dúvidas de que o sadismo virtual faz mal aos jovens. A agressividade, a dessensibilização, a passividade e o vício são seus quatro efeitos mais perniciosos.”*** (revista *Superinteressante*, pág. 28, edição nº 6 – junho/99).

A professora de filosofia da Universidade de Harvard, Sissela Bok, disse em depoimento à mesma *Superinteressante*: ***“Muitos pais pressentem o perigo que existe em induzir crianças pequenas a ter prazer na crueldade e na maldade.”*** Esse



CÂMARA LEGISLATIVA
DO DISTRITO FEDERAL

perigo é moral. Permitir que elas se acostumem a esses prazeres contraria todo o esforço humanizador de ensiná-las a conter a violência.”, disse, ainda, mais adiante: “A maioria dos estudos mostra que as crianças são influenciadas pela exposição à violência na tela – e os hábitos adquiridos na infância são a base do comportamento adulto.”

Vejamos também o que falou à *Super* Maria Isabel Leme de Mattos, psicóloga da Universidade de São Paulo: “*Acredito que, a longo prazo, esses jogos cruéis criarão jovens e adultos menos sensíveis a situações de violência.*”. Na mesma revista a psicóloga americana Jeanne Funk, professora da Universidade de Toledo, no Estado de Ohio, afirmou que: “*Crianças que se escondem do mundo real têm mais chances de serem tragadas pelo virtual, no qual a violência é um passatempo dissociado das consequências morais.*”. Já o professor de ciências da computação da USP, Valdemar Setzer, diz que “*Em termos de comportamento, pode-se afirmar que os jogos eletrônicos têm como consequência a desumanização e a mecanização do ser humano. O jogador é reduzido às reações típicas de animais reagindo a um estímulo exterior.*”.

A Constituição Federal é clara ao instituir que é dever de todos nós defender os direitos da criança e do adolescentes. Isso está escrito em seu artigo 227, *verbis*:

“Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.”

Mais adiante, a mesma CF reza que é de competência da União, dos Estados, e do Distrito Federal legislar sobre a matéria ora tratada, vejamos o que diz o inciso XV, do art. 24:

Art. 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:

I – (...)

XV – proteção à infância e à juventude;”

Nesse mesmo diapasão caminha a Lei Orgânica do DF, que atribui competência a Câmara Legislativa para dispor sobre o tema, isso é que diz o inciso XVII, do art. 58:



CÂMARA LEGISLATIVA
DO DISTRITO FEDERAL

“Art. 58. Cabe à Câmara Legislativa, com a sanção do Governador, não exigida esta para o especificado no art. 60 desta Lei Orgânica, dispor sobre todas as matérias de competência do Distrito Federal, especialmente sobre:

I – (...)

XVIII – proteção a infância, juventude e idoso;”

O presente Projeto de Lei busca assegurar às nossas crianças e adolescentes um futuro melhor, sem violência, e, como pode ser visto, conta o mesmo com diversos dispositivos técnicos e legais que justificam a sua finalidade.

Diante do exposto, rogo aos nobres pares o apoio para a aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em de de 2.003


DEPUTADO IZALCI LUCAS
Autor

