

PROJETO DE LEI Nº DE
(Do Senhor Deputado César Lacerda)

PL 540 /99

Ao Protocolo Legislativo para registro e, em seguida,
à CCJ e à CAS.

Em 23/06/99.

Stamara Pinheiro Lima
Chefe da Assessoria de Plenário

Dispõe sobre a exposição e a comercialização de jogos eletrônicos com imagens de violência no âmbito do Distrito Federal e dá outras providências.

A CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL decreta:

Art. 1º A exposição e a comercialização de jogos eletrônicos com imagens de violência, no âmbito do Distrito Federal, serão regidas em conformidade com o disposto nesta Lei.

Parágrafo único – Para efeito desta Lei, consideram-se 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 dezoito anos.

Art. 3º Somente poderão adquirir jogos eletrônicos com imagens de violência pessoas com idade igual ou superior a dezoito anos.

Parágrafo único – A não observância do disposto nos arts. 2º e 3º desta Lei sujeitará o estabelecimento infrator ao pagamento de multa de mil a três mil reais e ao cancelamento do alvará de funcionamento, no caso de reincidência.

Art. 4º O estabelecimento que comercializar jogos eletrônicos falsificados terá o alvará de funcionamento cancelado.

Art. 5º O Poder Executivo, através dos órgãos competentes, incentivará a realização de campanhas educativas com o objetivo de esclarecer a comunidade sobre o perigo dos jogos eletrônicos com imagens de violência para formação intelectual de nossas crianças e adolescentes.

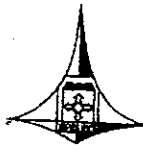
Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 7º Revogam-se as disposições em contrário.

Protocolo Legislativo

PL n.º 540/1999
Fls. n.º 01

049 22JUN 1999 PM 3:33



JUSTIFICAÇÃO

Muito se tem falado da influência dos jogos eletrônicos violentos exerce no comportamento de nossas crianças, mas não havia até então nenhum estudo que comprovasse essa influencia.

Começam a surgir agora à luz do dia, alguns estudos comprovando que os games violentos comprometem, e muito, o comportamento de crianças e adolescentes, tornando-os mais propensos a desenvolver uma personalidade violenta e, portanto, 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 a mesma Superinteressante: **“Muitos pais pressentem o perigo que existe em induzir crianças pequenas a ter prazer na crueldade e na maldade. Esse 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.”**

Não bastassem os problemas comportamentais criados pelos jogos eletrônicos violentos, existem ainda aqueles de ordem físicas, que são o vício, complicações cardiovasculares, surdez, deficiência visual e a tendinite.

A Constituição Federal em seu artigo 227 é cristalina ao dizer, *in 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.”

Vejamos, ainda, o que diz o art. 58 e seu inciso XVII, da Lei Orgânica do Distrito Federal, *in verbis*:

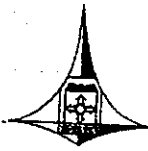
“Art. 58. Cabe à Câmara Legislativa, com a sanção do Governador, não exigida esta para o especificado no art. 60 desta Lei Orgânica, dispor sobre todas as matérias de competência do Distrito Federal, especialmente sobre:

.....
XVIII – proteção a infância, juventude e idoso;”

Protocolo Legislativo

PL n.º 540/1999

Fls. n.º 02



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL

inciso XV: Voltando a Constituição Federal, prestemos atenção no que reza o art. 24 e seu

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

.....
XV – proteção à infância e à juventude;”

O presente Projeto de Lei busca assegurar para as nossas crianças e adolescentes um futuro melhor, sem violência, e como se pode ver conta com diversos dispositivos legais para atingir 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 1.999


DEPUTADO CÉSAR LACERDA
Autor

Protocolo Legislativo

PL n.º 540/1999

Fls. n.º 03 *apl*