

PROJETO DE LEI Nº , DE 2006
(Da Sra. LAURA CARNEIRO)

Acrescenta parágrafo ao art. 74 e ao art. 81 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei acrescenta parágrafo ao art. 74 e inciso ao art. 81 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, para:

I - obrigar os estabelecimentos que explorarem jogos eletrônicos com temas de violência ou contrários à moral a reservarem espaço restrito a esta atividade;

II – proibir a venda a criança e adolescente de jogos eletrônicos com temas violentos ou atentatórios à moral.

Art. 2º. O art. 74 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte parágrafo, renumerando o anterior:

§ 2.º Os estabelecimentos que explorem jogos eletrônicos com temas de violência ou contrários à moral devem reservar espaço restrito a esta atividade.

Art. 3º. O art. 81 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso:

VII – jogos eletrônicos de teor violento e atentatório à moral assim entendido os que explorem:

- a) uso de arma de qualquer espécie;
- b) sexo explícito.

Art. 4º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Aquele que treina bastante poderá responder de “forma condicionada” quando sujeito a um estímulo interno ou externo.

Não é incomum, principalmente jovens, praticarem delito baseado em acontecimentos que serviram de argumento e roteiro para filmes. Esta constatação tem sido amplamente discutida entre os especialistas da área de comportamento.

O legislador não pode ficar alheio a essa realidade. Cumpre-lhe elaborar um tratamento normativo, ou fato, no intuito de preservar a vida em sociedade.

Assim sendo, é de toda a oportunidade que se procure corrigir distorções e lacunas existentes na lei para que ela cumpra adequadamente os objetivos para os quais ela foi concebida.

Por estas razões concebemos a elaboração e apresentação do presente projeto de lei.

O jovem sonhador, criativo, geralmente imbuído de grande iniciativa, é alvo propenso a adquirir e incorporar os acontecimentos, sugestões e ensinamentos que acontecem no meio onde vivem.

O estímulo sonoro, visual e mecânico de que os jogos eletrônicos se servem incrementam ainda mais a sugestão, fatos, imagens e exemplos trazidos pelos fatos da vida diária.

Evidentemente o ideal seria que se abolisse tão malfazejo lazer do nosso meio; mas aos adultos, que já têm, ou deveriam ter, maior senso crítico, não seria adequado vedar, pura e simplesmente, o acesso a jogos que são censurados para menores.

Então, cumpre não misturar o atendimento: jogos comuns que não sofrem restrições serão acessíveis a todos; jogos que exponham o uso de arma de qualquer espécie, técnica de treinamento para matar e sexo explícito serão acessíveis, em local separado, comprovada a maioria do interessado.

São essas as razões que me levam a propor este projeto de lei, para o qual espero apoio e a contribuição dos nobres colegas.

Sala das Sessões, em de de 2006.

Deputada **LAURA CARNEIRO**
PFL/RJ