

PARECER N° , DE 2010

Da COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E CIDADANIA, sobre o Projeto de Lei do Senado nº 170, de 2006, do Senador Valdir Raupp, que *altera o art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, para incluir, entre os crimes nele previstos, o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos.*

RELATORA: Senadora **SERYS SLHESSARENKO**

I – RELATÓRIO

Trata-se do Projeto de Lei do Senado nº 170, de 2006, que visa alterar o art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, para tipificar como crime as condutas de fabricar, importar, distribuir, ter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes ou às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos.

O autor, Senador Valdir Raupp, justifica essa tipificação pelo desrespeito aos princípios da liberdade de crença religiosa, da inviolabilidade da honra e da imagem das pessoas e da determinação de punição de qualquer discriminação atentatória dos direitos e liberdade fundamentais, constantes dos incisos VI, VIII, X e XLI do art. 5º da Constituição Federal (CF).

A proposição foi distribuída, inicialmente, ao exame da Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania, em caráter terminativo.

Entretanto, o Senador Augusto Botelho, por meio do Requerimento nº 1.105, de 2008, solicitou a prévia audiência pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE), o que foi deferido pelo Plenário, em 9 de outubro de 2008. Naquela Comissão, o PLS 170, de 2006, recebeu parecer pela aprovação, com emendas.

O projeto volta à Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania, para a análise de sua regimentalidade, constitucionalidade e mérito.

II – ANÁLISE

Inicialmente, saliente-se que cabe a esta Comissão a análise desse projeto, tendo em vista o disposto no art. 101, I e II, *d*, do Regimento Interno.

Não vislumbramos vícios de constitucionalidade, porquanto a matéria trata de direito penal, cuja competência para legislar é da União, por qualquer membro do Congresso Nacional, por força dos arts. 22, I, e 48, ambos da Constituição Federal (CF).

No mérito, assinale-se que, realmente, nos últimos tempos, os jogos eletrônicos têm se popularizado junto à sociedade e seus elementos que simulam lutas e combates têm posto em dúvida o suposto caráter simbólico da sua violência.

Em muitos jogos, o herói é compreendido como aquele que é capaz de vencer o mal por intermédio do bem, tornando-se reconhecido, valorizado e respeitado.

Entretanto, devemos atentar para as tecnologias que potencializam transformações cognitivas, porque provocam mudanças nos aspectos sociais e afetivos.

O desenvolvimento de jogos eletrônicos deve ter por objeto o aperfeiçoamento e o bem-estar do homem, na devida proporção e justo equilíbrio dos interesses materiais, intelectuais e morais.

Pesquisas realizadas em 1999, nos Estados Unidos, e apontadas por Vítor C. Strasburger em “Os adolescentes e a mídia: impacto psicológico”, registram que, embora a violência na mídia certamente não seja a causa principal da violência na vida real, ela é um fator significativo (citado por Lynn Rosalina Gama Alves, em “Jogos Eletrônicos e Violência: Desvendando o Imaginário dos Screenagers”).

A violência nos meios de comunicação pode facilitar o comportamento agressivo e anti-social, diminuir a sensibilidade dos espectadores em relação à violência e aumentar sua percepção de viverem em um mundo mau e perigoso.

No Brasil, a venda dos jogos *Counter Strike* e *EverQuest* está proibida em todo território nacional, desde 2008, de acordo com a decisão exarada pelo juiz da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais, Carlos Alberto Simões de Tomaz. Para esse juiz, os jogos “trazem

imanentes estímulos à subversão da ordem social, atentando contra o estado democrático e de direito e contra a segurança pública, impondo sua proibição e retirada do mercado” (conforme informações trazidas pela Folha *online*, de 28/01/2008).

Em cumprimento a essa determinação judicial, o Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor, órgão ligado ao Ministério da Justiça, pediu que os Procons estaduais e municipais fiscalizassem a venda e distribuição dos referidos jogos *Counter Strike* e *EverQuest*. Diante disso, proibiram a distribuição e a comercialização de livros, encartes, revistas, CD-ROM, fitas de *videogame* ou computador desses referidos jogos.

Portanto, as autoridades brasileiras têm entendido que esses jogos trazem a tônica da violência que seriam capazes de formar indivíduos agressivos, influindo sobre o psiquismo e reforçando atitudes agressivas em certos indivíduos e grupos sociais.

Ademais, a CF, no art. 5º, XLI, dispõe que “a lei punirá qualquer discriminação atentatória dos direitos e liberdades”. Concordamos que a liberdade de expressão dos jogos eletrônicos não pode ser desorganizada, prevalecendo-se da violência ou do desrespeito à imagem e honra das pessoas e aos cultos e suas liturgias.

Entendemos, assim, que o projeto sob análise aperfeiçoará a citada Lei nº 7.716, de 1989, que prima pelo respeito ao princípio da igualdade no tratamento das pessoas.

As Emendas nº 1 a 3 aprovadas na CE guardam harmonia com a citada Lei 7.716, de 1989, devendo ser acolhidas também por esta Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania.

A redação da referida Emenda nº 1 da CE adapta os ditames do PLS nº 170, de 2006, à técnica de elaboração legislativa, constante do art. 11 da Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, que “dispõe sobre a elaboração, redação, a alteração e a consolidação das leis, conforme determina o art. 59 da Constituição Federal, e estabelece normas para a consolidação dos atos normativos que menciona.”

Porém, “videogames” é um termo da língua inglesa, enquanto “jogos eletrônicos” é uma expressão da língua portuguesa, mais adequada à legislação brasileira. Desse modo, apresentamos subemenda à Emenda nº 1 da CE, a fim de proceder à adequação do texto. Além disso, preferimos a forma singular (“jogo eletrônico”), para que a conduta relacionada a um único jogo

também possa ser enquadrada na tipificação proposta. Dessa maneira, a Emenda nº 2-CE – que se limita a substituir “jogos de videogames” por “jogos eletrônicos” na redação sugerida pelo PLS ao § 2º do art. 20 da Lei nº 7.716, de 1989 – resta prejudicada com a aprovação da subemenda à Emenda nº 1-CE.

Pela mesma razão, a mencionada Emenda nº 3 da CE é pertinente ao proceder a substituição, na ementa, de “videogames” por “jogos eletrônicos”.

III – VOTO

Opinamos, por conseguinte, pela aprovação do Projeto de Lei do Senado nº 170, de 2006, com a Emenda nº 3-CE e com a Subemenda à Emenda nº 1-CE seguinte, ficando a Emenda nº 2-CE prejudicada:

SUBEMENDA À EMENDA Nº 1-CE - CCJ

Art. 1º O art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, passa a vigorar com a seguinte redação:

“**Art. 20.**

.....
§ 2º Incide na mesma pena do *caput* deste artigo quem fabrica, importa, distribui, mantém em depósito ou comercializa jogo eletrônico ofensivo aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos.

§ 3º Se qualquer dos crimes previstos no *caput* ou no § 2º é cometido por intermédio dos meios de comunicação social ou publicação de qualquer natureza:

Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa.

§ 4º No caso do § 3º, o juiz poderá determinar, ouvido o Ministério Público ou a pedido deste, ainda antes do inquérito policial, sob pena de desobediência:

I – o recolhimento imediato ou a busca e apreensão dos exemplares do material respectivo;

II – a cessação das respectivas transmissões radiofônicas ou televisivas.

§ 5º Na hipótese do § 3º, constitui efeito da condenação, após o trânsito em julgado da decisão, a destruição do material apreendido.” (NR)

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relatora