

## PARECER Nº       , DE 2009

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE, sobre o Projeto de Lei do Senado nº 170, de 2006, de autoria 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.*

RELATOR: Senador **VALTER PEREIRA**

### **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 incluir, como crimes, os atos 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 que a tipificação do crime, ora proposta, resulta do desrespeito ao princípio de liberdade de crença religiosa assegurada nos incisos VI e VIII do art. 5º da Constituição Federal (CF), à inviolabilidade da honra e da imagem das pessoas e à norma que manda punir qualquer discriminação contra os direitos e liberdade fundamentais, garantidas, respectivamente, nos incisos X e XLI do mesmo art. 5º.

A proposição foi distribuída, inicialmente, ao exame da Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania, em caráter terminativo. O Senador Augusto Botelho, por meio do Requerimento nº 1.105, de 2008, solicitou a prévia audiência desta Comissão, o que foi deferido pelo Plenário em 9 de outubro do ano passado.

No prazo regimental não foram apresentadas emendas.

## II – ANÁLISE

Muitos jogos de videogame apresentam lutas, perseguições, ataques e mortes. A tarefa do jogador é caçar e destruir o maior número possível de inimigos, representados com feições grotescas, monstruosas ou ridículas. Destruí-los é salvar o mundo nesses jogos.

Mas alguns jogos têm passado de brincadeiras de mau gosto, sendo arsenal de propaganda e doutrinação contra determinadas culturas.

O Instituto de Pesquisa Social da Universidade de Michigan divulgou, em 2005, que os videogames mudam as funções cerebrais e insensibilizam os jovens diante da vida. Os jogadores frequentes sofrem danos a longo prazo em suas funções cerebrais e em seu comportamento.

Embora sejam classificados pelo Ministério da Justiça, alguns jogos de videogame desprezam, notadamente, o comportamento correto das crianças, ensinando palavrões. Em outros, os “gays” são mortos e as religiões, tais como o satanismo, budismo, hinduísmo, judaísmo e o cristianismo, são ofendidas.

Sobre o cristianismo, vê-se em alguns jogos alguém bater em anjos, enquanto se escuta um coral católico. É comum um superbandido bater asas pelo inferno antes da batalha final, ou até derrotar Jesus e seus doze apóstolos, embora tenham nomes engraçados.

Nos últimos tempos, os videogames têm se popularizado junto à sociedade e, paralelamente, alguns crimes têm sido creditados à transposição da violência virtual para o mundo real. Eles têm sido considerados uma educação para o ódio de muitas culturas.

É certo que a CF, no art. 5º, XLI, dispõe que “a lei punirá qualquer discriminação atentatória dos direitos e liberdades”. Assim, entendemos que a liberdade de expressão dos videogames não pode ser confundida com anarquia, desrespeito à imagem e honra das pessoas e aos cultos e suas liturgias.

Entendemos 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.

O PLS nº 170, de 2006, não apresenta vícios de inconstitucionalidade, tendo em vista que a matéria trata de direito penal, cuja competência para legislar pode ser de qualquer membro de Congresso Nacional,

por força do disposto nos arts. 22, I, e 48, ambos da CF.

Apresentamos, contudo, emenda, para que a proposta guarde harmonia com o vigente art. 20 da Lei nº 7.716, de 1989, que assim determina:

Art. 20. Praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional.

Pena: reclusão de um a três anos e multa.

§ 1º Fabricar, comercializar, distribuir ou veicular símbolos, emblemas, ornamentos, distintivos ou propaganda que utilizem a cruz suástica ou gamada, para fins de divulgação do nazismo.

Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa.

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

Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa.

§ 3º No caso do parágrafo anterior, 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.

§ 4º Na hipótese do § 2º, constitui efeito da condenação, após o trânsito em julgado da decisão, a destruição do material apreendido.

### III – VOTO

Opinamos, por conseguinte, pela aprovação do Projeto de Lei do Senado nº 170, de 2006, com a seguinte emenda:

#### **Emenda nº - CE**

Dê-se ao art. 1º do Projeto de Lei do Senado nº 170, de 2006, a seguinte redação:

“**Art. 1º** O art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, com a redação dada pela Lei nº 9.459, de 15 de maio de 1997, 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 jogos de videogames ofensivos 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

, Relator