



**CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE**  
*Vereadora Isabella de Roldão*

PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_/2013

**Ementa:** Dispõe sobre a proibição da comercialização e locação de jogos eletrônicos, aos menores de 18 (dezoito) anos que contenham cenas de violência e dá outras providências.

**Art. 1º** Dispõe que fica proibida a comercialização e locação, em todo o município do Recife, de jogos eletrônicos, para menores de 18 (dezoito) anos que contenham cenas de violência de qualquer gênero.

**Art. 2º.** A violação do disposto nesta lei implicará as seguintes sanções:

I – multa no valor correspondente a dez vezes o valor cobrado pela mercadoria;

II – suspensão das atividades comerciais por até 30 (trinta) dias no caso de reincidência;

III – suspensão definitiva da licença para funcionar em caso de nova reincidência.

2[Type text]

**Art. 3º** Os estabelecimentos que comercializem jogos eletrônicos deverão dispor de placas indicativas, em local visível, sobre a referente proibição de que trata esta Lei.

**Art. 4º** As despesas decorrentes da execução da presente Lei correrão por dotação orçamentária próprias, suplementadas se necessário.

**Art. 5º** O município do Recife terá o prazo máximo de 90 (noventa) dias para regulamentar a presente Lei, contados da data de sua publicação.

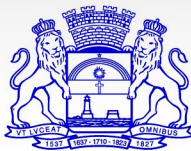
**Art. 6º** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Recife, 26 de setembro de 2013.

**ISABELLA DE ROLDÃO**  
**Vereadora da Cidade do Recife**

#### **JUSTIFICATIVA**

A violência entre os jovens é crescente e preocupante. Os videogames, fliperamas, vídeo salas e



**CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE**  
*Vereadora Isabella de Roldão*

etc, fora das escolas e residências podem estar formando uma geração de pessoas insensíveis ao sofrimento de humanos e de animais em geral. Pior, esses objetos ao serem consumidos compulsivamente, e apenas para gerar lucros, podem estar produzindo assassinos inconscientes e influenciando de forma negativa o caráter, a não-religiosidade e a má formação moral desses jovens.

A indústria do lazer - cuja moral é o lucro - é cínica, pois sabe que cenas gratuitamente violentas mostradas nas telas mágicas podem causar danos irreparáveis à sociedade e aos jovens, também muito contribuindo para ampliar a prostituição infanto-juvenil, pedofilia e ainda para disseminar o uso de drogas, alcoolismo, tabagismo e outros ilícitos. Já é comum encontrar-se jovens, de ambos os sexos, vestidos de uniformes escolares acessando e participando de jogos individuais ou "em rede" e também visitando sites pornográficos nas "lan houses" ou em locais similares. Apenas a simples advertência de proibição de acesso a menores, ou mesmo certos bloqueios, não vêm funcionando.

A Indústria sabe que violência e sexo dão dinheiro, mas não querem saber se ambos causam efeitos imprevisíveis e para todos, pois, ao final, aumentam os custos do Estado, o despreparo dos jovens e o desespero das famílias. Algumas pessoas, sobretudo os adolescentes, não conseguem distinguir o tênue limite entre o virtual - violento e apazível do videogame, do "flipper", do cinema, entre outros - do real, objetivo e inter-relacional positivo entre pessoas normais. Tratam-se,

assim, tais jogos, filmes e similares de verdadeiras escolas virtuais de falsos heróis ou de bandidos futuros e reais.

Temos, assim, que ser bem mais rigorosos com usos de jogos eletrônicos, filmes e similares em vários locais de comércio ou de pretensa diversão, onde a nova onda de salas de videogames, “lan houses” e filmes atraem cada vez mais adolescentes e até crianças.

Muitos países debatem a restrição à locação e venda de videogames com cenas de violência para menores de 18 anos. Nos Estados Unidos, alguns Estados já impõem restrições severas como o Estado da Califórnia.

Ficamos aqui com a observação do comentarista da Rádio CBN, Ethevaldo Siqueira, no programa “Mundo Digital”. “Confesso que sou totalmente contrário à venda e uso desses videogames por crianças e adolescentes. Alguns desses jogos causam horror até em adultos. Eles banalizam a violência e mostram cenas chocantes da forma mais explícita. Não levam em conta nenhum valor moral ou ético e podem, sim, produzir distúrbios psicológicos nos menores. Tenho a impressão de que tudo isso pode inocular na mente desses garotos as sementes da violência. Corremos, então, o risco de estarmos contribuindo para uma juventude agressiva”.

Esse e muitos argumentos nos levaram a propor esse presente projeto de lei, que vem complementar algumas ações nesse sentido, como a do Juiz Federal Carlos Alberto Simões de Tomaz, da 17ª Vara Federal da Seção



**CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE**  
**Vereadora Isabella de Roldão**

Judiciária do Estado de Minas Gerais, que proibiu alguns jogos violentos para menores de 18 anos.

Portanto, devemos a todo custo evitar a banalização da violência. Por isso peço aos nobres pares a aprovação do referido Projeto de Lei.

A sociedade não pode admitir a agressividade representada por esse tipo de jogo. Não devemos permitir que nossos adolescentes se acostumem com cenas tão grotescas de agressão.

Por respeito às crianças, adolescentes, jovens, e à sociedade com um todo, é que destaco a acolhida deste projeto pelos meus nobres colegas, em razão da urgência e necessidade para a nossa cidade, por contribuir com a cultura e com a educação dos adolescentes e crianças, a fim de que sejam protagonistas da igualdade de direitos, de suma importância na atualidade.

Recife, 25 de setembro de 2013.

**ISABELLA DE ROLDÃO**  
**Vereadora da Cidade do Recife**