



## Carta aberta à população brasileira sobre o PLS 170/06.

A **Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos** (Abragames), como representante do setor de produção de jogos no Brasil, sente-se no dever cívico de protestar contra a potencial censura dos jogos digitais proposta pelo projeto 170/06, de autoria do excelentíssimo senhor Senador Valdir Raupp, do Estado de Rondônia, aprovado pela Comissão de Educação (CE) e encaminhado para votação na Comissão de Constituição e Justiça (CCJ) do Senado Federal.

Como publicado em 01 de Dezembro no sítio do Senado Federal e amplamente divulgado por veículos especializados no Brasil e no mundo, o projeto "torna crime a fabricação, importação ou distribuição dos jogos considerados ofensivos".

Esta carta tenta esclarecer quatro pontos a respeito do projeto:

- primeiro, de que o discurso **ignora a criação artística em jogos digitais**, tratando-os de forma diferente de outras mídias, como por exemplo filmes, livros, música e emissões de televisão; segundo o Artigo 20 da Lei 7716, de 5 de janeiro de 1989, que o projeto propõe alterar, a prática de discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional já é crime caso cometida por intermédio de meios de comunicação social ou publicação de qualquer natureza;
- segundo, parece-nos que, em função do julgamento das obras de arte em questão, o projeto pode ser **contrário** aos parágrafos IV, VIII e IX do Artigo 5º da **Constituição Brasileira** de 1988, que somam a indicar a liberdade de expressão, da manifestação do pensamento, da crença filosófica ou política e da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação; ou seja, há o risco de que o projeto abra margens para a prática de censura no País;
- terceiro, o projeto parece desconhecer ou crer insuficiente que jogos, assim como qualquer obra audiovisual publicada, **já recebem no Brasil eficiente classificação** indicativa, fornecida pelo **Ministério da Justiça**, por meio de seu Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação;
- quarto, **o projeto é sobretudo ineficiente para o fim que propõe**, pois parece desconhecer o mercado de jogos digitais no Brasil ao tentar tornar



crime trabalhos que, em apenas seis por cento (6%) dos casos, segundo estimativas da própria Abragames, são atividades legais. Ou seja, estima-se que noventa e quatro por cento (94%) do comércio de jogos no Brasil já seja atividade ilegal, por se tratar de pirataria ou importação não registrada. Neste caso, o projeto tenderia a reduzir de seis por cento de a zero por cento a atividade legal para os jogos (correta ou incorretamente) julgados, o que na prática não reduziria o consumo de tais produtos no País, mas poderia aumentar o volume absoluto de produtos ilegais consumidos.

Em nome da Indústria Brasileira, afirmamos que o objetivo é de fato respeitar a Constituição e cada uma das Leis de nosso sistema regente. No entanto, é nosso receio que a má interpretação do texto em questão possa gerar censura.

Vale lembrar que a simples divulgação de nota sobre o projeto pela imprensa internacional já dificulta a ação de exportação da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, essencial para a manutenção de importantes empregos e geração de valores no País.

Pelos argumentos listados, a Abragames solicita aos Senhores Senadores, em especial aos senhores relatores do projeto na CCJ que não dêem suporte ao projeto. A comunidade de produtores de jogos entende que as atuais regras colocadas pela Lei 7716 de 1989 já são suficientes para evitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional.

Com agradecimentos, subscreve-se em nome da Abragames com muita consideração,

André Gustavo Gontijo Penha

Vice-presidente de Relações Públicas, Abragames.