

PROJETO DE LEI Nº DE 2019.

(Deputado JULIAN LEMOS)

Obriga fabricantes de equipamentos eletrônicos de comunicação e informática que especifica a divulgarem alerta sobre possíveis danos à saúde de crianças, decorrentes de seu uso prolongado e ininterrupto.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei obriga os fabricantes de equipamentos eletrônicos de comunicação e informática que especifica a divulgarem alerta sobre possíveis danos à saúde de crianças, decorrentes de seu uso prolongado e ininterrupto de equipamentos.

Art. 2º Os fabricantes de máquinas automáticas para processamento de dados, aparelhos telefônicos e receptores de televisão são obrigados a divulgar alerta ao usuário de que o uso prolongado e ininterrupto desses equipamentos pode causar danos à saúde..

Parágrafo único. As normas regulamentadoras definirão as categorias de equipamentos constantes dos códigos 84.71; 8517.1 e 8528.7 da Nomenclatura Comum do Mercosul sujeitas à obrigatoriedade.

Art. 3º. Os alertas devem ser incluídos em peças publicitárias, embalagens e manuais de instrução, sem prejuízo de outras modalidades de exibição.

Art. 4º. O descumprimento ao disposto nesta lei sujeita o infrator às penalidades previstas nas normas da esfera civil e consumerista.

Art. 5º. Esta lei entra em vigor cento e oitenta dias após sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Tem sido cada vez mais divulgado o risco de permanência durante longos períodos diante de equipamentos de informática, tanto por motivo de trabalho e estudo, quanto por divertimento. Um dos fatores aventados para o aumento do sedentarismo entre crianças e adolescentes e o conseqüente aumento de peso é a permanência por horas a fio

diante das telas. Ultimamente, permanecem por períodos longos envolvidos em jogos cada vez mais reais..

Problemas criados pelo exagero nos jogos são isolamento, agressividade, falta de controle, negligência em outras áreas e atividades, gasto excessivo com jogos, acessórios ou pacotes. A Organização Mundial da Saúde considera incluir o vício em videogames como desordem de natureza mental na próxima edição da Classificação Internacional de Doenças (CID).

O uso prolongado do computador pode provocar distúrbios em músculos, tendões, articulações e lesões na coluna, inclusive relacionados ao trabalho. Dores de cabeça e alterações nos olhos e visão são achados comuns. A prevenção inclui intervalos e alongamentos periódicos.

Não há como negar, entretanto, os benefícios bastante extensos das tecnologias, a começar do acesso amplo ao conhecimento. Os jogos eletrônicos podem melhorar a coordenação motora e ocular, ajudar o processo de tomada de decisões, melhorar a função cognitiva e estimular a formação de times.

Nesse sentido, pensando em estimular a adoção de atitudes que permitem conciliar trabalho, lazer e saúde, propomos a presente iniciativa, determinando que as empresas que produzem estes dispositivos exibam mensagens alertando os usuários para os riscos que seu uso excessivo e ininterrupto pode trazer.

Com respeito à técnica legislativa, deixamos de mencionar todos os equipamentos que devem estar sujeitos à futura lei e optamos por adotar os códigos da Nomenclatura Comum do Mercosul para nortear a elaboração das normas regulamentadoras, naturalmente mais detalhadas.

A oposição de alertas já mostrou resultado expressivo, por exemplo, em embalagens de cigarros, e se tornou poderoso instrumento de estímulo à redução do consumo. Temos conhecimento de que alguns jogos eletrônicos já incluem a exibição de advertências e que alguns países buscam formas de regular o tempo despendido com eles. Assim, nosso projeto pretende assegurar a convivência saudável entre homem e máquina.

Diante da importância da proposta para a saúde de adultos, crianças e adolescentes, que hoje em dia utilizam amplamente as tecnologias de informação e comunicação, temos a certeza de contar com o apoio dos nobres Parlamentares para seu aperfeiçoamento e célere aprovação.

Sala das Sessões, de de 2019.

Dep. JULIAN LEMOS

Deputado Federal – PSL/PB