

PROJETO DE LEI Nº , DE 2015
(Do Sr. Marcelo Belinati)

Acrescenta o artigo 8-A, com suas alíneas e parágrafo, na lei nº 9.294, de 15 de julho de 1996, para fazer constar a advertência expressa que os videogames podem causar dependência psicológica e transtornos de personalidade.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. Seja acrescentado o artigo 8-A, com suas alíneas e parágrafo, na lei nº 9.294, de 15 de julho de 1996, com as seguintes redações:

“Art. 8-A. Os jogos eletrônicos (vídeo games) deverão conter advertência expressa nos seguintes termos: “este jogo pode causar dependência psicológica e transtornos de personalidade” que será apresentada:

- a. em suas embalagens;
- b. nas propagandas destes produtos;
- c. nas matérias de divulgação dos jogos, pagas ou não, em qualquer mídia;
- d. no início das partidas e cada vez que for reiniciada.

Parágrafo único. Quando a advertência for veiculada em mídia eletrônica, deverá apresentar a mensagem estática, letras grandes e duração de, no mínimo, 05 (cinco) segundos”.
(NR)

Art. 2º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O objetivo do presente Projeto de Lei é alertar para um mal insidioso que aos poucos tem roubado um tempo precioso de nossas crianças e jovens e em alguns casos, causado diversos males, o vício em jogos eletrônicos.

Seu filho chega correndo em casa, fala rapidamente com os pais, vai direto para o quarto, ficando lá a tarde inteira, até a madrugada, no computador ou no videogame saindo apenas para comer alguma coisa ou ir ao banheiro? Situações como essa, quando passam a ser rotineiras, pode ser um sinal de dependência de jogos online e videogame.

"É só uma fase", é o que muitos pais dizem como justificativa. Todavia, muitos não sabem que a compulsão por jogos on-line é um problema real e está associado a outro vício: a compulsão por internet.

A maior preocupação dos especialistas são os Massively Multiplayer On-line Role-Playing Games (Jogos de interpretação de personagens on-line para vários jogadores). Nesse formato de game, o internauta cria uma avatar- espécie de personagem virtual- para viver aventuras em mundos fictícios, com temáticas do tempo medieval e de guerras. Lá cumpre missões, além de interagir com pessoas do mundo inteiro.

O problema desse tipo de jogo está no tempo que ele exige dos jogadores. "Esses são os games mais perigosos. Tão logo, você ganha potência, começa a ser valorizado pelos seus colegas. Aí está a perversidade da coisa, pois é necessário muito tempo on-line para ser reconhecido", esclarece Analice Gigliotti, chefe do Programa de Álcool, Drogas e outros Transtornos de Impulso da Santa Casa de Misericórdia do Rio de Janeiro, ela acrescenta que "o alto realismo gráfico desses jogos também ajuda a provocar dependência".

Embora esses jogos de diversão sejam populares com o público mais adulto, os adolescentes (em evidência, homens, que são a maioria dos jogadores) são mais suscetíveis à dependência. Segundo Dora Góes, psicóloga do Ambulatório Integrado dos Transtornos do Impulso (Pro-Amiti), "biologicamente, o cérebro não está completamente formado nessa etapa da vida, ele ainda não desenvolveu a capacidade de brear comportamentos e prever as consequências deles. Quando tem de dormir cedo para poder ir à escola no dia seguinte, o rapaz não tem recursos para parar de jogar."

"O filho deixa de jantar com os pais, não vai à aula porque ficou jogando durante a noite toda e começa a se afastar dos amigos por causa do tempo que passa on-line. É assim que a compulsão por videogame e jogos online comprometem a saúde do jogador- prejudicando inclusive, as atividades acadêmicas e profissionais", alerta a psiquiatra Analice.

O desenvolvimento de distúrbios psiquiátricos e crises de abstinência, também estão associados ao vício. "Quando eles não podem jogar, ficam irritadiços, inquietos e até deprimidos. Se saem com os pais no fim de semana, ficam péssimos porque querem logo voltar para casa", explica Analice¹.

Portanto, tendo em vista o dever de todos, em especial dos membros desta Nobre Casa, de zelar pela saúde e educação de nossos jovens, que são o futuro de nossa pátria, apresentando o presente Projeto de Lei.

Por todo o exposto, esperamos contar com o apoio de nossos ilustres Pares para aprovação da medida, que atendendo ao Direito fundamental á saúde, busca tutelar o futuro dos jovens brasileiros.

Sala das Sessões, em de de 2015.

Deputado **Marcelo Belinati**
PP/PR

¹ <http://revistavivasaude.uol.com.br/familia/seu-filho-esta-viciado-em-jogos-online-e-videogame/175/#>