



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 4.166, 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.

DESPACHO:

APENSE-SE À(AO) PL-3497/2012.

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

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-Amity), "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.

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

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 17 de dezembro de 2015.

Deputado **Marcelo Belinati**
PP/PR

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA
Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG
Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL
Seção de Legislação Citada - SELEC

LEI Nº 9.294 DE 15 DE JULHO DE 1996

Dispõe sobre as Restrições ao Uso e à Propaganda de Produtos Fumíferos, Bebidas Alcoólicas, Medicamentos, Terapias e Defensivos Agrícolas, nos Termos do § 4º do art. 220 da Constituição Federal.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

.....

Art. 8º A propaganda de defensivos agrícolas que contenham produtos de efeito tóxico, mediato ou imediato, para o ser humano, deverá restringir-se a programas e publicações dirigidas aos agricultores e pecuaristas, contendo completa explicação sobre a sua aplicação, precauções no emprego, consumo ou utilização, segundo o que dispuser o órgão competente do Ministério da Agricultura e do Abastecimento, sem prejuízo das normas estabelecidas pelo Ministério da Saúde ou outro órgão do Sistema Único de Saúde.

Art. 9º Aplicam-se ao infrator desta Lei, sem prejuízo de outras penalidades previstas na legislação em vigor, especialmente no Código de Defesa do Consumidor e na Legislação de Telecomunicações, as seguintes sanções: (“Caput” do artigo com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000)

I - advertência; (Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000)

II - suspensão, no veículo de divulgação da publicidade, de qualquer outra propaganda do produto, por prazo de até trinta dias; (Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000)

III - obrigatoriedade de veiculação de retificação ou esclarecimento para compensar propaganda distorcida ou de má-fé; [\(Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000\)](#)

IV - apreensão do produto; [\(Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000\)](#)

V - multa, de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) a R\$ 100.000,00 (cem mil reais), aplicada conforme a capacidade econômica do infrator; [\(Inciso com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000\)](#)

VI - suspensão da programação da emissora de rádio e televisão, pelo tempo de dez minutos, por cada minuto ou fração de duração da propaganda transmitida em desacordo com esta Lei, observando-se o mesmo horário. [\(Inciso acrescido pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000\)](#)

VII - no caso de violação do disposto no inciso IX do artigo 3ºA, as sanções previstas na Lei no 6.437, de 20 de agosto de 1977, sem prejuízo do disposto no art. 243 da Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. [\(Inciso acrescido pela Lei n.º 10.702, de 14/7/2003\)](#)

§ 1º As sanções previstas neste artigo poderão ser aplicadas gradativamente, e, na reincidência, cumulativamente, de acordo com as especificidades do infrator.

§ 2º Em qualquer caso, a peça publicitária fica definitivamente vetada.

§ 3º Considera-se infrator, para os efeitos desta Lei, toda e qualquer pessoa natural ou jurídica que, de forma direta ou indireta, seja responsável pela divulgação da peça publicitária ou pelo respectivo veículo de comunicação. [\(Parágrafo com redação dada pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000\)](#)

§ 4º Compete à autoridade sanitária municipal aplicar as sanções previstas neste artigo, na forma do art. 12 da Lei nº 6.437, de 20 de agosto de 1977, ressalvada a competência exclusiva ou concorrente:

I - do órgão de vigilância sanitária do Ministério da Saúde, inclusive quanto às sanções aplicáveis às agências de publicidade, responsáveis por propaganda de âmbito nacional;

II - do órgão de regulamentação da aviação civil do Ministério da Defesa, em relação a infrações verificadas no interior de aeronaves;

III - do órgão do Ministério das Comunicações responsável pela fiscalização das emissoras de rádio e televisão;

IV - do órgão de regulamentação de transportes do Ministério dos Transportes, em relação a infrações ocorridas no interior de transportes rodoviários, ferroviários e aquaviários de passageiros. [\(Parágrafo acrescido pela Lei nº 10.167, de 27/12/2000\)](#)

§ 5º O Poder Executivo definirá as competências dos órgãos e entidades da administração federal encarregados em aplicar as sanções deste artigo. [\(Parágrafo acrescido pela Lei n.º 10.702, de 14/7/2003\)](#)

.....
.....

FIM DO DOCUMENTO
