

COMISSÃO DE SEGURIDADE SOCIAL E FAMÍLIA

AUDIÊNCIA PÚBLICA

REQUERIMENTO N° DE 2019
(Da Sra. FLÁVIA MORAIS)

Solicita a realização de audiência pública a fim de debater os efeitos que os jogos de computador e videogames violentos podem causar sobre jovens brasileiros.

Senhor Presidente,

Requeiro a Vossa Excelência, nos termos regimentais, ouvido o Plenário, a realização de Audiência Pública para debater, discutir e conhecer mais amplamente os efeitos negativos que a excessiva liberdade que cerca os jogos de computador e videogames têm exercido sobre jovens brasileiros, com a participação dos seguintes convidados:

- a) Representante do Conselho Federal Psicologia;
- b) Representante da Associação Psiquiátrica de Brasília;
- c) Representante do Conselho Federal de Educadores e Pedagogos; e
- d) Professor Salah H. Khaled Júnior, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, autor do livro "Videogame e Violência".

JUSTIFICAÇÃO

O Brasil ficou estupefato com a tragédia ocorrida, no dia 13/03/19, na

cidade de Suzano (SP), provocada por dois jovens que mataram cerca de dez pessoas e teriam se suicidado em seguida ao ataque que estes promoveram na Escola Estadual Raul Brasil.

Estamos vivenciando o surgimento e o desenvolvimento da cultura da violência, seja pelo incentivo ao uso de armas, seja pelas ações cada vez mais disseminadas em nossa sociedade por meio de jogos violentos de computador e videogames. É esse aspecto que procuramos debater, discutir, analisar com toda profundidade possível suas implicações, seus efeitos sobre adolescentes, jovens e até mesmo crianças que estão expostas excessivamente há tais jogos sem que às vezes sequer os pais e responsáveis percebam os efeitos devastadores que exercem sobre nossos filhos, sobrinhos, netos etc.

A exemplo desses jogos citamos o preocupante jogo conhecido como *Grand Theft Auto* (GTA). Trata-se de uma série de jogos que se passam em cidades fictícias dominadas pelo crime e pelas gangues de rua, fortemente modeladas com base em grandes metrópoles, principalmente dos Estados Unidos. Segundo descrições encontradas no "Google", o personagem jogável é um criminoso, protagonista de um enredo repleto de atividades ilegais, com violência, tráfico de drogas, assassinato, prostituição etc.

Para se ter uma ideia, franquia do *GTA* é uma das mais rentáveis da história, arrecadando com seu último jogo quase um bilhão de dólares nas primeiras 24 horas de lançamento. Bateu também vários recordes no *Guinness Book*, inclusive como o jogo de ação de videogame a alcançar o maior valor em vendas em 24 horas. A franquia foi também considerada pelo *The Telegraph* como uma das maiores exportações do *Reino Unido*. Até novembro de 2016, a série *Grand Theft Auto* já havia vendido mais de 250 milhões de cópias, tornando-se assim na quinta franquia de videogames mais vendida de todos os tempos.

Diante da relevância do tema, solicito aos nobres pares apoio na aprovação

do requerimento que ora represento.

Sala da Comissão, em de de 2019.

Deputada FLÁVIA MORAIS
PDT/GO