Apresentação: 27/06/2024 12:41:59.200 - Mesa
RIC n.1991/2024

REQUERIMENTO DE INFORMAÇÃO Nº , DE 2024
(Do Sr. Delegado Fabio Costa)

Requer informações ao Ministério Saúde a respeito das ações adotadas em relação ao transtorno de jogos.

Senhor Presidente,

Requeiro a V. Exª., com base no art. 50 § 2º da Constituição Federal, combinado com os arts. 115, inciso I e 116, ambos do Regimento Interno da Câmara dos Deputados – RICD, que, ouvida a Mesa, sejam solicitadas informações à Ministra da Saúde, a Sra. Nísia Trindade, a respeito das ações adotadas em relação ao transtorno de jogos, conforme segue:

1) Quais são as políticas públicas e programas específicos implementados pelo Ministério da Saúde para o tratamento e prevenção do transtorno de jogos, também conhecido como Transtorno de Jogo pela Internet (TJI), conforme definido pela Organização Mundial da Saúde (OMS) na Classificação Internacional de Doenças (CID-11)?

2) Quais são as campanhas de conscientização realizadas pelo Ministério da Saúde para informar a população sobre os riscos associados ao transtorno de jogos e os sinais de alerta para identificar este problema?

3) Existe um protocolo ou diretrizes clínicas específicas elaboradas pelo Ministério da Saúde para os profissionais de saúde que tratam pacientes com transtorno de jogos? Em caso afirmativo, solicitamos cópia dessas diretrizes.

CD245243901100

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD245243901100
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Delegado Fabio Costa

Apresentação: 27/06/2024 12:41:59.200 - Mesa
RIC n.1991/2024

4) Quais são os dados epidemiológicos disponíveis sobre a prevalência do transtorno de jogos no Brasil, incluindo a faixa etária mais afetada e a distribuição geográfica?

5) Existem parcerias entre o Ministério da Saúde e outras entidades governamentais, não-governamentais ou internacionais para enfrentar o transtorno de jogos? Em caso afirmativo, favor detalhar essas parcerias e as ações conjuntas realizadas.

6) Quais são os recursos destinados no orçamento do Ministério da Saúde para programas e ações relacionados ao transtorno de jogos nos últimos cinco anos?

7) O Ministério da Saúde oferece treinamento específico aos profissionais de saúde para identificar e tratar o transtorno de jogos? Se sim, detalhar o conteúdo e a abrangência desses treinamentos.

8) Quais são os principais desafios enfrentados pelo Ministério da Saúde na implementação de políticas e programas voltados ao transtorno de jogos e quais são as estratégias planejadas para superá-los?

9) Existem iniciativas do Ministério da Saúde para apoiar familiares de indivíduos afetados pelo transtorno de jogos? Em caso afirmativo, favor detalhar essas iniciativas.

10) Quais estudos ou levantamentos o Ministério da Saúde realizou especificamente sobre o impacto do transtorno de jogos em jovens? Favor detalhar os resultados desses estudos.

11) Existem programas específicos voltados para a prevenção e tratamento do transtorno de jogos entre jovens? Em caso afirmativo, favor fornecer detalhes sobre esses programas.

12) O Ministério da Saúde tem desenvolvido ações educativas ou de prevenção em escolas para conscientizar estudantes sobre o transtorno de jogos? Se sim, favor detalhar essas ações.

CD245243901100

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD245243901100
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Delegado Fabio Costa

Apresentação: 27/06/2024 12:41:59.200 - Mesa
RIC n.1991/2024

13) Quais serviços de apoio e tratamento estão disponíveis para jovens diagnosticados com transtorno de jogos? Detalhar como esses serviços são acessados e promovidos.

JUSTIFICAÇÃO

O Transtorno de Jogo pela Internet (TJI), também conhecido como transtorno de jogos, foi recentemente reconhecido pela Organização Mundial da Saúde (OMS) na Classificação Internacional de Doenças (CID-11) como uma condição de saúde mental. Este transtorno pode causar sérios impactos na vida dos indivíduos, afetando seu bem-estar físico, psicológico e social.

Uma pesquisa realizada pelo Instituto de Psicologia (IP) da USP com adolescentes brasileiros revelou que 85% deles jogam videogames regularmente, e 28% desses jovens atendem aos critérios para o diagnóstico de Transtorno de Jogo pela Internet (TJI). Este transtorno envolve o uso excessivo de jogos online, resultando em desinteresse por outras áreas da vida, como a escola e as atividades sociais, além de causar sintomas de abstinência quando o acesso aos jogos é interrompido. "*A prevalência de jovens que jogam de forma problemática no Brasil é maior do que a observada em outros países"*, afirma Luiza Brandão, psicóloga e doutora em Psicologia Clínica pelo IP, em entrevista ao Jornal da USP[1].

A crescente popularidade dos jogos eletrônicos, especialmente entre jovens, torna essencial que políticas públicas eficazes sejam implementadas para tratar e prevenir este problema. Dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2021 mostraram que 80% dos adolescentes brasileiros entre 10 e 19 anos têm acesso a jogos eletrônicos, destacando a necessidade de intervenções específicas para esta faixa etária[2].

[1] Uso problemático de videogames entre jovens do Brasil é maior que a média de outros países. Disponível em:>https://jornal.usp.br/ciencias/uso-problematico-de-video-games-entre-jovens-do-brasil-e-maior-que-a-media-de-outros-paises/<. Acesso em 25.06.24.
[2] Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). "Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD)". 2021.

CD245243901100
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD245243901100
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Delegado Fabio Costa

Apresentação: 27/06/2024 12:41:59.200 - Mesa
RIC n.1991/2024

Nos Estados Unidos, a Comissão Federal de Comércio (FTC) relatou que o gasto com jogos online ultrapassou 120 bilhões de dólares em 2020, com uma parcela significativa vindo de compras impulsivas por jogadores jovens[3].

Segundo reportagem da UOL, médicos têm observado um aumento significativo na busca por tratamento devido ao vício em apostas esportivas, especialmente entre os jovens[4]. O vício em apostas tem efeitos no cérebro semelhantes aos causados por substâncias como anfetaminas, evidenciando a gravidade e o potencial destrutivo desse comportamento compulsivo. Conforme o levantamento "Raio X do Investidor Brasileiro", realizado pela Anbima em parceria com o Datafolha, 22,4 milhões de brasileiros usam apps de aposta online, e 40% deles veem isso como uma chance de ganhar dinheiro rápido em momentos de necessidade[5].

Um relato de um jogador compulsivo destaca a gravidade da situação: *"Eu ganhei R$ 800 mil e perdi R$ 1,2 milhão. Não é questão do dinheiro, tem hora que você joga pela adrenalina. Comecei pela aposta esportiva e depois migrei para outros jogos para ser rápido. Comecei a fazer coisas erradas para conseguir dinheiro. Manipulei 40 mil pessoas"*[6].

É de suma importância que o Poder Legislativo acompanhe e fiscalize as ações do Ministério da Saúde no enfrentamento do transtorno de jogos, assegurando que recursos adequados sejam destinados e que a população esteja devidamente informada e assistida. Este requerimento visa obter informações detalhadas sobre as medidas adotadas pelo Ministério da Saúde, a fim de garantir a proteção da saúde mental dos brasileiros, especialmente dos jovens, a qual são a faixa etária mais vulnerável.

Diante dessa urgência, solicito que as informações sejam fornecidas de forma detalhada e atualizada. Isso não apenas subsidiará ações concretas e eficazes para a promoção da saúde mental desses jovens, mas também permitirá uma compreensão mais aprofundada dos desafios enfrentados e das medidas necessárias para enfrentá-los.

[3] https://www.ftc.gov/

[4] Apostas esportivas chegam a jovens, e médicos veem crescer busca por tratamento. Disponível em:<https://www1.folha.uol.com.br/equilibrio/2023/05/apostas-esportivas-chegam-a-jovens-e-medicos-veem-crescer-busca-por-tratamento.shtml>. Acesso em 25/06/24.

[5] Raio X do INVESTIDOR BRASILEIRO. Disponível em>https://www.anbima.com.br/data/files/C9/92/8D/26/1F92F8109B9671F8EA2BA2A8/Raio-X-do-investidor-brasileiro-7-edicao.pdf< Acesso em 25/06/24.

[6] Viciados em apostas relatam perdas milionárias: 'Queria deixar de existir'. Disponível em:<https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2024/05/06/o-abismo-das-bets-cerebro-de-um-viciado-tem-efeitos-como-o-de-anfetamina.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em 25/06/24.

CD245243901100
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD245243901100
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Delegado Fabio Costa

Apresentação: 27/06/2024 12:41:59.200 - Mesa
RIC n.1991/2024

Sala das Sessões, em de de 2024.

Deputado DELEGADO FABIO COSTA

CD245243901100

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD245243901100
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Delegado Fabio Costa