Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

CÂMARA DOS DEPUTADOS

INDICAÇÃO Nº , DE 2024

(Do Sr. DR. ZACHARIAS CALIL)

Sugere ao Exmo. Ministro da Justiça e Segurança Pública, proposta metodológica e legislativa para o controle de jogos veiculados em aparelhos celulares e o acesso para menores de dezoito anos, que pode contribuir para políticas públicas de educação e saúde mental da criança e do adolescente em consonância com a Lei 8069/1990.

Nos termos do art. 113 do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, sugere-se ao Exmo. Ministro da Justiça e Segurança Pública, proposta metodológica e legislativa para o controle de jogos veiculados em aparelhos celulares e o acesso para menores de dezoito anos, que pode contribuir para políticas públicas de educação e saúde mental da criança e do adolescente em consonância com a Lei 8069/1990.

Sala das Sessões, em 10 de outubro 2024.

Deputado Federal Dr. Zacharias Calil

UNIÃO/GO

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

CÂMARA DOS DEPUTADOS

INDICAÇÃO Nº , DE 2024

(Do Sr. DR. ZACHARIAS CALIL)

Sugere ao Exmo. Ministro da Justiça e Segurança Pública, proposta metodológica e legislativa para o controle de jogos veiculados em aparelhos celulares e o acesso para menores de dezoito anos, que pode contribuir para políticas públicas de educação e saúde mental da criança e do adolescente em consonância com a Lei 8069/1990.

Nos termos do art. 113 do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, sugere-se ao Exmo. Ministro da Justiça e Segurança Pública, proposta metodológica e legislativa para o controle de jogos veiculados em aparelhos celulares e o acesso para menores de dezoito anos, que pode contribuir para políticas públicas de educação e saúde mental da criança e do adolescente em consonância com a Lei 8069/1990.

JUSTIFICAÇÃO

Estudos do Dr. Leonardo Mendes Cardoso[1] e do Dr. Pedro Sérgio dos Santos[2] em **Transtorno do Jogo eletrônico: os limites entre a saúde e o crime,** na Universidade Federal de Goiás, na apontam que a compulsão pelos jogos – CID-10 Z72.6 (mania de jogo e apostas) e CID-10 F63. 0 (jogo patológico) – é um sério problema de saúde pública e que tem levado inúmeras pessoas a grandes perdas, tornando-as disfuncionais de uma maneira bastante ampla. No entanto, com o advento de jogos que não incluem o fator monetário – apostas – tivemos o surgimento de uma nova modalidade de adição, conformando-se como uma compulsão pelo simples prazer do jogo em si sem que dele resulte ganhos para além do ato de competir com a máquina.

Da mesma forma como os "jogos de azar" promovem a liberação de determinadas substâncias neuroquímicas – dopamina, por exemplo – levando

[1] Professor da Universidade Federal de Goiás, Médico. Professor de Medicina legal e perito, Doutor em Psicologia pela PUCGO

[2] Professor titular da Universidade Federal de Goiás, Doutor em Direito Público pela UFPE, Mestre em Criminologia pela UFPE

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

os apostadores a se aderirem cada vez mais às apostas, também o mecanismo de adição aos jogos não monetizantes de computador parecem atuar no mesmo sítio de prazer cerebral, retirando da pessoa gradativamente a capacidade de se livrar do hábito, desejando-o de forma incessante e perigosa porque lhe retira do foco para outras atividades, a exemplo de cuidar da própria higiene, de dormir adequadamente, de realizar outras tarefas cotidianas e até mesmo de alimentar-se como esperado.

Nesse sentido, esse texto apresenta como tema os jogos eletrônicos e, sua delimitação, se dará em relação apenas aos mecanismos de como se processa a busca do prazer e como tal via permite a forte adição do indivíduo afetado, levando-o ao desprezo das demais situações vivenciais, por vezes gerando perturbações comportamentais graves para si e para outrem.

O objetivo, conforme apontam, é o de reconhecer o mecanismo cerebral envolvido para que, secundariamente e de forma específica, possam ser compreendidos os fatores que nos levem a uma abordagem eficaz para que o "vício" seja controlado. A partir dessa visão já podemos perceber a justificativa do tema, uma vez que sua importância é de extrema repercussão para a história de vida de cada pessoa adicta.

O referencial teórico serão os conhecimentos pertinentes relativos à Neurociência e à Psiquiatria. De acordo com tais referenciais enfrentaremos o desafio gerado pelo problema proposto – Os mecanismos neuroquímicos para adição e correspondentes aos jogos eletrônicos são os mesmos que são vistos nas drogadições e nos casos de jogos patológicos? Hipoteticamente, a princípio, não haveria nenhuma diferença, o que ajuda a explicar que em havendo um processo químico de indução do prazer essa compulsão necessite ser reconhecida como uma doença mental passível de tratamento de controle e que, a exemplo do alcoolismo, também mereça estreita e frequente vigilância.

I- Acerca dos jogos eletrônicos

Segundo Martyres, Rocha e Veiga, a adesão aos videogames é motivo de discussões sobre seus efeitos em toda a comunidade. De acordo com a PGB (Pesquisa Game Brasil), três em cada quatro brasileiros afirmam que são fãs de jogos eletrônicos. A partir deste dado, constata-se que os games têm ganhado cada vez mais destaque como forma de entretenimento e diversão no Brasil. De um lado se encontra a parcela que defende e apoia sua comercialização, de outro, aqueles que compreendem uma perspectiva negativa acerca do assunto. Em tese, nenhum dos lados está completamente certo e nem completamente errado. Neste ensaio faremos uma análise tecnológica, além de abordar os benefícios e malefícios dos videogames e de que maneira eles interferem na sociedade. (MARTYRES, JG; ROCHA, MP; e

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

VEIGA, T. O impacto dos Videogames na sociedade. *In*: Jornal Comunicação – Universidade Federal do Paraná, 2023. Disponível em https://jornalcomunicacao.ufpr.br/o-impacto-dos-videogames-na-sociedade/, acessado em 18abr2024)

Parte-se, portanto, de um pressuposto de que a adesão aos videogames apresenta aspectos positivos, mas outros negativos e que merecem discussão no plano científico. Tais benefícios e/ou malefícios dessa "forma de entretenimento" chamam a atenção de pesquisadores, levando-nos a questionamentos legítimos acerca dos impactos decorrentes de tal prática. Claro que, como explicitado em nossa introdução, o foco desse trabalho será aquele referente às adições "patológicas" aos jogos eletrônicos que, mesmo não apresentando nenhum ganho secundário financeiro, promove uma espécie de alienação do indivíduo jogador a ponto de resultar em perdas diversas, especialmente aquelas relacionadas às disfuncionalidades sociais e/ou laborais.

Ainda de Martyres e seus colaboradores,

> No entanto, o tempo destinado à atividade tende a ser exagerado. A dopamina, neurotransmissor responsável pela sensação de prazer e euforia, é liberada em nosso cérebro, levando os usuários a se viciarem e quererem jogar cada vez mais. Como consequência, acarreta o sedentarismo e participa do desenvolvimento de problemas de saúde, como obesidade, distúrbio de sono, problemas de visão, de audição e má postura. Em 2022, a Organização Mundial da Saúde (OMS), reconheceu formalmente o vício em videogames e jogos eletrônicos como uma doença.
>
> A obsessão com jogos leva os jogadores a se isolarem socialmente e perderem o interesse em atividades anteriormente prazerosas, deixando de fazer atividades importantes, como a alimentação, estudo, sono e trabalho, para jogar videogame.
>
> Embora não haja estudos definitivos que comprovem que os jogos podem induzir alterações neurológicas e atos de violência, pesquisas realizadas pela Associação Americana de Psicologia concluíram que jogos de guerra, luta e tiro podem estimular a agressividade, por interferirem em questões emocionais. Além disso, o desejo constante de obter pontuações altas e falhar em atingir níveis mais altos pode causar irritabilidade e estresse. (MARTYRES, JG; ROCHA, MP; e VEIGA, T. O impacto dos Videogames na sociedade. *In*: Jornal Comunicação – Universidade Federal do Paraná, 2023.

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

> Disponível em https://jornalcomunicacao.ufpr.br/o-impacto-dos-videogames-na-sociedade/, acessado em 18abr2024, com grifos nossos)

Perceba-se que já se acha bem definido o papel da mediação neuroquímica da dopamina como sendo a responsável pelo prazer nos comportamentos compulsivos pelos jogos eletrônicos. Mas, deve haver mais do que isso. São necessárias buscas por outras substâncias – serotonina, por exemplo – que possam estar correlacionadas a esses atos, já que desse conhecimento resultam as buscas por tratamentos efetivos e eficazes, capazes de ao menos controlar tais impulsos.

Do ponto de vista da pesquisa, de extrema relevância é a compreensão de que "os jogos podem induzir alterações neurológicas e atos de violência". Mesmo que de forma hipotética, se os jogos alteram comportamentos levando os adictos a se envolverem em agressões físicas contra terceiros, estamos diante de um problema social capaz de afetar a saúde mental de pessoas – especialmente as mais jovens – e predispondo-as ao envolvimento com ilícitos penais que podem até culminar com a privação de suas liberdades.

De acordo com Yasmin Gurgel,

> "O uso excessivo de redes sociais e videogames pode trazer prejuízos para a saúde mental das pessoas quando ela deixa de fazer atividades importantes, como a alimentação, sono, estudos, trabalho e socialização, para jogar videogame", explica.
>
> A pesquisa da USP mostra que 28% dos quatro mil adolescentes entrevistados fazem uso problemático de jogos eletrônicos e se encaixam nos critérios do Transtorno de Jogo pela Internet (TJI).
>
> O TJI é um tipo de comportamento aditivo considerado uma dependência comportamental. Os principais sintomas são diminuição de controle sobre o início, frequência, intensidade, duração, término e contexto do jogo; aumento da prioridade (as outras atividades diárias se tornam menos importantes do que o jogo); e aumento da frequência no jogo mesmo com todas as ocorrências negativas na rotina. (GURGEL, Y. Saúde mental: quando o excesso de jogos eletrônicos vira um problema. Disponível em https://www.ip.usp.br/site/noticia/saude-mental-quando-o-excesso-de-jogos-eletronicos-vira-um-problema/, acessado em 18abr2024)

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

A frequência de acometimento do referido transtorno é extremamente significativa – 28% – e tal condição não deve ser relegada ao esquecimento, já que os impactos são reais e severamente danosos, justamente quando se fazem mais prevalentes numa faixa etária de tamanha importância quanto aos aspectos do neurodesenvolvimento. Já há vários anos os riscos e benefícios dos jogos eletrônicos são conhecidos. Ainda em 2001 Setzer já nos ensinava que

> Sentimentos estão sendo ativados, como se pode observar pela expressão de sucesso ou frustração exibida pelo jogador. Essa atividade é produzida por um estímulo externo na tela do jogo, ou seja, não se deve a alguma representação mental, interiormente criada pelo jogador, como teria sido o caso de recordar algo, escrever ou ler um texto ou mesmo de simplesmente ouvir uma narrativa. Esses sentimentos são criados artificialmente, nada tendo a ver com a "realidade" do mundo. Eu os chamo de sentimentos de desafio.
>
> A vontade do jogador está ativa, mas de maneira bem parcial, porque os movimentos que o jogador tem de executar são muito limitados, repetitivos e pré-determinados. Eles são feitos sem esforço, e portanto não há necessidade de exercitar a força de vontade. Também não há esforço de concentração mental, como veremos logo adiante. O jogador fica tão excitado que não tem de fazer um esforço de vontade para continuar jogando. Ao contrário, necessita de um vigoroso esforço interior para parar de jogar, porque o jogo exerce uma tremenda atração. (SETZER, VW. Os riscos dos jogos eletrônicos na idade infantil e juvenil. Disponível em https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/joguinhos.html, acessado em 18abr2024)

Além de tais jogos não demandarem esforços de vontade mais sobrelevados, a excitação mental exerce importante papel que, por fim, conduz o jogador a um estado em que os esforços para o encerramento daquele comportamento automático seriam demasiadamente exagerados, permitindo a manutenção de uma atração crescente para que “a máquina seja vencida”.
Fica bastante evidente o papel de dois fatores envolvidos na compulsão pelos jogos eletrônicos: [a] a neuromediação química e [b] o comportamento automático demandando baixos esforços da capacidade volitiva.

Acerca dos aspectos neuroquímicos da adição aos jogos eletrônicos

Iniciemos consentindo com a visão já apresentada de que a Dopamina (DPM) é o neurotransmissor responsável pelo prazer. E nesse sentido o Conselho Federal de Química (CFQ) elaborou uma cartilha na qual explana sobre a “química das emoções”. Baseados naqueles conhecimentos ali lecionados temos que não só a DPM, como também a serotonina, a melatonina, o GABA (ácido gama-aminobutírico), as endorfinas, a adrenalina, a ocitocina e a noradrenalina, fazem parte desse rol de substâncias relacionadas ao prazer.

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

Resta claro que o prazer – em jogar, por exemplo – é algo muito mais complexo do que somente a atuação de uma substância única em nosso complexo cerebral. Porém, digamos que a DPM seja a principal dessas substâncias. Sobre isso, a cartilha do CFQ aponta que

> A DPM está envolvida em processos de controle motor, cognição, compensação, prazer, humor e algumas funções endócrinas. Em níveis saudáveis, auxilia na manutenção do bom humor. No entanto, drogas ilícitas podem desregular a produção de dopamina e causar doenças como depressão, ansiedade, Parkinson e esquizofrenia.
>
> Principais funções e reações no corpo humano e formas naturais de aumentar a DPM no corpo:
>
> Ouvir músicas que você gosta gera reações semelhantes à ingestão de comidas de conforto.
> Meditar auxilia a manter o foco e a concentração.
> Ser grato(a) ajuda a produzir dopamina e a sensação de bem-estar.
>
> Ter um *hobbie* ativa a produção de dopamina e protege o cérebro do envelhecimento.
> Praticar exercícios aumenta os níveis séricos de cálcio, que aumentam a síntese de DPM no cérebro.
> Comemorar conquistas também auxilia na elevação dos níveis de DPM.
>
> Tomar sol ajuda a manter a produção equilibrada de dopamina.
> Alimentar-se bem é condição indispensável para manter esse hormônio (e outros) em níveis saudáveis. Evite o excesso de açúcar (ele vicia) e aumente o consumo de alimentos ricos em tirosina (banana, soja, feijão e abacate). (Cartilha Química das Emoções. Conselho Federal de Química, 2020. Disponível em https://cfq.org.br/wp-content/uploads/2021/01/Cartilha-Qu%C3%ADmica-das-Emo%C3%A7%C3%B5es-1.pdf, acessado em 18abr2024)

Desse modo, se a DPM é um fator relevante para o prazer alcançado por meio do comportamento de jogar e se "ouvir músicas, comer, ser grato, ter um *hobbie*, praticar atividades físicas, comemorar conquistas, tomar sol..." gera esse mesmo prazer a partir da liberação desse mediador neuroquímico, então já podemos deduzir que uma mudança de foco do "viciado" em jogos seria parte de seu tratamento. No entanto, vale ressaltar que todas as atividades praticadas de forma desregrada – e especialmente por gerarem prazer "viciante" – apresentam a capacidade potencial de também gerar novos problemas – obesidade, por exemplo – quando não devidamente orientadas.

Lembremo-nos de que estamos diante de pessoas que apresentam baixo controle volitivo e que podem simplesmente realizar uma mudança de

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

foco quando levadas a substituírem X por Y. Por lógica, necessitarão de acompanhamento psicoterápico estreito e continuado, já que se trata de um "vício".

Serafim e Saffi indicam que as pesquisas demonstram que o jogo patológico, da mesma forma que o sexo patológico, a compulsão alimentar e o comprar compulsivo, faz parte do que se convencionou chamar de "vícios comportamentais" (*behavioral addictions*) que são, por sua vez, alterações derivadas do comprometimento neurobiológico da via dopaminérgica mesocorticolímbica, também denominada de "sistema de recompensa". (SERAFIM E SAFFI, 2015, p. 249). Resta demonstrada a modulação das funções motivacionais relacionadas à recompensa como papel da DPM.
Por sua vez, temos ainda outros "hormônios" relacionados ao prazer. Conforme sítio eletrônico do COPASS[3],

> Serotonina(...)
>
> É um neurotransmissor responsável pela sensação de bem-estar, é o "hormônio da felicidade". Ela ajuda a manter a saúde mental, auxilia na regulação do apetite, sono, libido, ansiedade, tem um papel importante na regulação do humor e está muito ligada ao trato intestinal.
>
> Endorfina(...)
>
> É o "hormônio do prazer". Tem um poder de analgésico, causando uma sensação euforizante. Está intrinsecamente ligada à prática de atividade física. Além disso, cantar, dançar, cultivar pensamentos positivos, relembrar bons momentos, dormir bem, tomar sol, sair com os amigos também ajudam a liberar a endorfina.
>
> Ocitocina(...)
>
> É chamada de "hormônio do amor" porque tem um papel fundamental na construção de laços e nas relações em geral. É produzida no parto, na amamentação e durante o orgasmo. Provoca sensação de segurança, calma e ajuda a controlar a ansiedade. Abraçar pessoas queridas, ter um convívio familiar saudável, encontros agradáveis com os amigos, gargalhar e o ato sexual são situações em que a ocitocina é liberada. Tomar sol e ter momentos relaxantes também auxiliam na produção. (Disponível em https://copass-

[3] Associação de Assistência à Saúde dos Empregados da Copasa

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

> saude.com.br/posts/ative-sua-quimica-do-bem-estar, acessado em 18abr2024, com grifos do original)

Com isso, não nos parece possível o afastamento de uma coexistência de fatores no prazer alcançado pelo comportamento de jogar. Se jogar ajuda no controle da ansiedade e regula o humor (papel da serotonina); se causa uma sensação euforizante (papel da endorfina); e se nos permite acalmar e, novamente, o controle da ansiedade (papel da ocitocina)... Então, haveria uma interação dessas substâncias químicas com a dopamina que, por fim, é quem permite a adição (vício) aos jogos eletrônicos.

Seja como for, mesmo com a ação exclusiva e única da DPM já teríamos uma correlação bastante estreita do ato de jogar com o uso de drogas psicoativas – especialmente a cocaína – tendo em vista que

> A cocaína interfere na ação de substâncias que existem no nosso cérebro, os "neurotransmissores", como a dopamina e a noradrenalina. A cocaína eleva a quantidade dessas substâncias, porque ela inibe a recaptação pelo neurônio, aumentando a concentração desta substância na fenda sináptica, isto é, no espaço entre os neurônios nos quais se processa a neurotransmissão. Com isso, todas as funções que esses neurotransmissores possuem ficam amplificadas e podem também aparecer ações que não existem nas concentrações normais.
>
> Com a ingestão da cocaína ocorre uma sensação de euforia e prazer.
>
> Ela produz aumento das atividades motoras e intelectuais, perda da sensação de cansaço, falta de apetite, insônia. (Cocaína. Departamento de Psicologia da Escola Paulista de Medicina – UNIFESP. Disponível em https://www2.unifesp.br/dpsicobio/drogas/coca.htm, acessado em 18abr2024)

Trata-se de uma substância – cocaína – promovendo a elevação de outra – dopamina. E mais, também a noradrenalina estaria aí envolvida, comprovando que não existe uma ação isolada de neurotransmissores. Com o que expusemos parece evidente que o “vício” em jogos eletrônicos – sobretudo o Transtorno de Jogo pela Internet – é uma condição compulsiva e que demanda descargas de neurotransmissores responsáveis pelo prazer. Mas, haveria também uma abstinência suficientemente forte para provocar comportamentos de agressividade reacional?

II- Alterações comportamentais em decorrência da abstinência dos jogos eletrônicos

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

As ações positivas do ato de jogar compulsivamente se contrapõem às negativas. Poder-se-ia até mesmo comparar a adição desenfreada aos jogos com uma espécie de mecanismo de defesa – fuga de problemas, por exemplo – que acabaria afastando o jogador de situações que ele deseja evitar – mecanismo de esquiva? Vejamos:

> Como é possível compreender a obsessão que certas pessoas sentem por esses jogos, tornando-se incapazes de desligar-se deles durante muitas horas, eventualmente durante meses? Como já vimos, os pensamentos do jogador são obliterados, de modo que ele pára de pensar em seus problemas. A excitação competitiva prende o jogador à situação criada pela máquina, de modo que seus sentimentos normais também ficam impedidos. Isso pode ser altamente desejável para alguém que leve uma vida enfadonha, ou que gostaria de esquecer seu cotidiano desagradável, seus aborrecimentos e frustrações. Infelizmente esses problemas não foram encarados e resolvidos: houve uma fuga meramente temporária em relação a eles.
>
> Pode-se comparar o vício tão comum de jogar esses jogos, com o de drogas ou de jogos de cassino? Talvez a excitação que ocorre em todos esses casos seja a causa do vício, podendo ter, além das psicológicas, componentes fisiológicas, como a produção de adrenalina ou substâncias químicas que podem dar ao jogador uma sensação de bem estar relacionada com o estímulo recebido pelo ato de jogar.
>
> Com tudo isso, pode-se concluir que em termos de comportamento os jogos eletrônicos têm como conseqüência, por um lado, a "animalização" do ser humano, pois como nos animais, ele reage sempre sem refletir calmamente nas conseqüências de seus atos. O ambiente lembra bem uma experiência de reflexo condicionado pavloviano. Por outro lado, produzem um "maquinização" do jogador, pois ele é obrigado a exercer ações mecânicas automáticas. Ambos significam sua destruição, extremamente perigosa por ser muito sutil e fisicamente imperceptível. A situação é ainda mais trágica quando o jogador é uma criança ou um jovem, pois nesses casos o ser ainda está em processo de formar suas capacidades interiores. Portanto, ele é muito mais maleável e transformável do que um adulto. A esse respeito, seria interessante fazer oito observações. (SETZER, VW. Os riscos dos jogos eletrônicos na idade infantil e juvenil. Disponível em https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/joguinhos.html, acessado em 18abr2024)

Numa correlação com outras formas de jogar – apostadas, por exemplo – o jogo eletrônico, apesar de nem sempre e em grande parte das vezes não promover premiação financeira, ainda assim provoca um extremado prazer como forma mental / emocional de pagamento ao jogador.

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

Segundo Oliveira e colaboradores,

> Assim como o uso de drogas, a atividade de jogar é prazerosa. A aposta valendo dinheiro, o risco e a esperança de ganhar produzem excitação, bem-estar, euforia, além de sensação de poder e sucesso. Há ativação cardiovascular durante atividade de jogar, indicando que apostar provoca estresse agudo. Meyer *et al*. mostraram que alterações nos hormônios de estresse acompanham a ativação cardiovascular durante apostas em jogos de azar, com aumento do cortisol salivar. Há outros indícios da magnitude do impacto do jogo sobre o individuo, tendo-se constatado sintomas de abstinência. Estudo recente relata que a fissura (*craving*) experimentada por jogadores patológicos na ausência de jogo pode ser mais severa do que a experimentada por dependentes de álcool. (OLIVEIRA, MPMT; SILVEIRA, DX; e SILVA, MTA. Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. *In*: Rev. Saúde Pública 42 (3) • Jun 2008, disponível em https://www.scielo.br/j/rsp/a/cBvcQb39BvpcRTvrxmH6B5x/, acessado em 18abr2024)

Das mesmas autoras,

> Sabe-se que jogadores patológicos cometem atos ilegais para sustentar a atividade, apresentam índices mais elevados de divórcio, sofrem de distúrbios cardiovasculares, alergia, problemas respiratórios, transtornos do sistema nervoso, perturbações de sono, problemas de coluna, problemas orais ou dentais, obesidade, cansaço crônico, gripes e resfriados, enxaquecas, dores gástricas e outros sintomas físicos. (OLIVEIRA, MPMT; SILVEIRA, DX; e SILVA, MTA. Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. *In*: Rev. Saúde Pública 42 (3) • Jun 2008, disponível em https://www.scielo.br/j/rsp/a/cBvcQb39BvpcRTvrxmH6B5x/, acessado em 18abr2024)

Segundo se pode depreender de Abreu *et al*., diversos termos podem ser empregados para nomear o vívio em jogos eletrônicos: *Internet Addiction, Pathological Internet Use, Internet Addiction Disorder, Compulsive Internet Use, Computer Mediated Communications Addicts, Junkies Computer e Internet Dependency*.[4]

Pior do que a simples adição,

> No estudo de Shapira *et al.,* por exemplo, os resultados apontam que 100% dos indivíduos com uso problemático de Internet fecharam diagnóstico para transtorno do controle do impulso sem outra especificação segundo o DSM-IV. A

[4] Adição à Internet, Uso Patológico da Internet, Distúrbio de Adição à Internet, Uso Compulsivo da Internet, Adição Mediada pela Comunicação Mediada pelo Computador, Vício em Computador e Dependência da Internet. (Livre tradução dos autores)

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

> totalidade do grupo referiu pelo menos uma vez na vida algum transtorno do eixo I do DSM-IV e 70% foram diagnosticados com transtorno bipolar do humor, sendo 60% do tipo I. Os autores concluem que o uso problemático de Internet pode associar-se a transtornos psiquiátricos do Eixo I.
>
> Ha *et al.* avaliaram a comorbidade clínica em crianças e adolescentes com diagnósticos de dependência de Internet. As diferenças de comorbidade foram relatadas de acordo com a fase do desenvolvimento. A grande maioria das crianças (> 50%) foi diagnosticada com TDAH e 25% dos adolescentes com depressão, seguido de transtorno obsessivo-compulsivo. (Abreu CN et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos. *In*: Rev Bras Psiquiatr. 2008;30(2):156-67. Disponível em https://www.scielo.br/j/rbp/a/T8y3pYpXy7wWj9v6DRdRxfR/?format=pdf, acessado em 18abr2024)

Notadamente estamos diante de uma perturbação da saúde mental. E, por fim, disso surgem repercussões danosas graves e que se configuram não apenas como disfuncionalidades bem como atitudes antissociais que culminam com o cometimento de ilicitudes. Eis o que nos informam Abreu e seus colaboradores:

> É evidente que a maioria dos usuários problemáticos de Internet apresenta formas exacerbadas de vulnerabilidade pessoal (baixa tolerância à frustração, alta esquiva ao dano, ansiedade social, baixa auto-estima) e que, dentre outras deficiências, a rede mundial torna-se uma das melhores formas de diminuição do estresse e do medo da vida real. Até aqui, parece haver uma concordância geral entre as pesquisas e a visão de dois dos autores deste artigo. Entretanto, nossa crença é de que, à medida que esses internautas se refugiam progressivamente no mundo virtual e se aliviam das experiências de vida, tais comportamentos começam a exibir características muito mais peculiares e intensas daquelas inicialmente apresentadas. (Abreu CN *et al.* Dependência de Internet e de jogos eletrônicos. *In*: Rev Bras Psiquiatr. 2008;30(2):156-67. Disponível em https://www.scielo.br/j/rbp/a/T8y3pYpXy7wWj9v6DRdRxfR/?format=pdf, acessado em 18abr2024, com grifos nossos)

E mais, “Tais pacientes não mais se alimentam regularmente, perdem o ciclo do sono, não saem mais de casa, têm prejuízo no trabalho e nas relações pessoais, se relacionam somente com conhecidos do mundo virtual etc.” (Abreu *et al*.). Quanto ao aspecto reacional direto da abstinência:

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

> O termo "*Internet Gaming Disorder*"[5] aparece pela primeira vez no DSM-5, na seção reservada para "condições que merecem mais estudos", descrito como o uso persistente e recorrente de jogos *on-line* (que não envolvam apostas) associado a prejuízo ou sofrimento significativos e indicado pela presença de 5 ou mais dos sintomas abaixo por período de 12 meses:
>
> 1) Preocupação com jogos *on-line* (o indivíduo pensa constantemente sobre o jogo, que se torna a atividade mais relevante na sua vida).
> 2) Sintomas de abstinência quando a pessoa se afasta do jogo (esses sintomas são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas sem os sinais físicos de abstinência).
> 3) Tolerância – necessidade de passar cada vez mais tempo jogando *on-line*.
> 4) Tentativas fracassadas de controlar sua participação nos jogos.
> 5) Perda de interesse em *hobbies* e entretenimentos anteriores como consequência dos jogos *on-line*.
> 6) Manutenção do uso excessivo de jogos *on-line* apesar do reconhecimento de problemas psicossociais.
> 7) Mentir para familiares, terapeutas e outros com relação ao tempo utilizado nos jogos.
> 8) Uso dos jogos *on-line* para escapar ou aliviar um humor "negativo" (por exemplo, sentimentos de impotência, culpa, ansiedade).
> 9) Colocar em risco ou ter perda significativa de um relacionamento, trabalho, ensino ou oportunidade de carreira por causa do envolvimento com jogos *on-line*.

Com o exposto podemos compreender que a adição desenfreada – vício – aos jogos eletrônicos é sim uma condição que envolve perturbação da saúde mental e que apresenta repercussões negativas de grande monta para a pessoa afetada, configurando-se não somente como um problema de saúde pública como também social com um possível envolvimento no mundo das práticas ilícitas. Agredir fisicamente as pessoas próximas ou atacá-las verbalmente quando submetidas à proibição ou à regulação do tempo de uso.

III- <u>BASE LEGAL</u>:

Acerca dos aspectos criminológicos e penais:

[5] Transtorno dos Jogos Eletrônicos, numa livre tradução desses autores.

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

Se toda essa argumentação de caráter médico-cientifica serve para alertar sobre a dependência causada por jogos eletrônicos em um ser humano, mais grave ainda quando esse ser humano é uma criança ou adolescente, que por sua fragilidade natural ao estado de formação fica exposto às mazelas que tais jogos podem gerar.

A Constituição Federal em seu artigo 227, aponta de modo objetivo as obrigações do Estado e da família para com a criança e adolescente, vejamos:

> "É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão." (grifo nosso)

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) por sua vez, além de reforçar as determinações constitucionais, traz outros detalhamentos sobre a proteção, a saúde e o desenvolvimento e particularmente no artigo 7º assevera:

> " Art. 7º A criança e o adolescente têm direito a proteção à vida e à saúde, mediante a efetivação de políticas sociais públicas que permitam o nascimento e o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência." (grifo nosso)

O artigo 2º da Lei n. 12.965/ 2014, que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil assim dispõe:

> "A disciplina do uso da internet no Brasil tem como fundamento o respeito à liberdade de expressão, bem como:(...)
>
> II - os direitos humanos, o desenvolvimento da personalidade e o exercício da cidadania em meios digitais;" (grifo nosso)

Estabelecidos inicialmente alguns marcos legais e diante das considerações anteriores que apontam a gravidade do uso descontrolado , desmedido e desassistido de jogos veiculados pela internet, com acesso por computadores ou aparelhos celulares, ou mesmo oferecidos por meio

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

eletrônico em redes e sistemas fechados fechadas, fica evidenciado, desde já um descompasso entre a legislação de proteção da criança e do adolescente e a proteção que o Estado deve oferecer para um desenvolvimento saudável e equilibrado do individuo.

Evidentemente que o vicio do jogo pode vir a afetar adultos , crianças e adolescentes igualmente, mas para esses últimos o fato se torna mais grave diante do contexto de fragilidade natural dos seres em desenvolvimento e de outro lado das obrigações de proteção impostas à sociedade e ao Estado.

Nota-se no presente uma total ausência de ferramentas legais que possam ser disponibilizadas por pais e agentes da lei no sentido de fiscalizar e mesmo frear o acesso aos jogos eletrônicos quando a realidade dos fatos assim o exigir. Nas delegacias de policia e nos conselhos Tutelares os casos aumentam e se repetem, adolescentes, na sua maioria, são apresentados com os seguintes diagnósticos quando há envolvimento intenso com jogos, principalmente com uso de celulares e computadores:

- Incapacidade de aceitação da frustração ao ser retirado do jogo;
- desleixo corporal com higiene , alimentação e saúde;
- Consequente agressividade contra os pais, professores ou outros tutores, com altos níveis de violência;
- abandono ou desleixo intelectual para com os estudos e formação profissional;
- insociabilidade;
- desorientação axiológica, em relação aos valores sociais, morais e pessoais;
- hétero e autoagressividade (principalmente em jogos que exigem automutilações);
- síndrome de abstinência semelhante ao usuário de drogas e substancias ilícitas, ou mesmo o álcool.

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

Diante de todo esse quando percebe-se que se para as drogas ilícitas a legislação está atenta , como o que ocorre com a Lei 11343/2006, que dispões sobre um política de tratamento para o usuário de substancias ilícitas, bem como a repressão adequada ao uso e principalmente ao tráfico. Observe-se que se invoca aqui a lei de entorpecentes, como um parâmetros, exatamente porque se tem no usuário de drogas ilícitas as características semelhantes de comportamento , quando comparadas com as características apresentadas pelo individuo afetado mentalmente pelo jogo eletrônico.

No mais, sendo adolescente, e por vezes com compleição física de um adulto, seu grau de violência contra pessoas fisicamente mais fracas(por exemplo, contra as mães, avós, irmãos menores dentre outros) é exacerbado e com dificuldades legais de contenção de acesso aos jogos.

Tudo que está dito na legislação acima exposta sobre desenvolvimento da personalidade de forma saudável , harmonioso e sadio, se vai por terra quando não se pode limitar legalmente o acesso ao jogo eletrônico.

O Capitulo IV do ECA assegura à criança e ao adolescente o direito à educação, à cultura, ao esporte e ao lazer. Todavia a legislação ficou omissa, até mesmo por ter sido elaborada em época na qual jogos eletrônicos não estavam situados nesse contexto. Em termos genéricos poderiam argumentar os defensores de uma teses de total liberação que o jogo eletrônico também pode estar enquadrado no esporte no lazer. E aqui um fio muito ténue há de separar a atividade que ajuda a formação da personalidade , como por exemplo um desporto federado (judô, futebol, voleibol, xadrez, dentre outros) , de uma atividade que captura o cérebro e aliena a pessoa das demais relações humanas, afetivas, sociais, familiares e profissionais, fazendo com o individuo exatamente o que fazem as drogas ilícitas. Para o que vende drogas ilícita e álcool para menores de dezoito anos a punição é ainda mais severa, particularmente para os que aproximam as drogas da escola, vejamos:

> “Art. 40. As penas previstas nos arts. 33 a 37 desta Lei são aumentadas de um sexto a dois terços, se:

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

> III - a infração tiver sido cometida nas dependências ou imediações de estabelecimentos prisionais, de ensino ou hospitalares, de sedes de entidades estudantis, sociais, culturais, recreativas, esportivas, ou beneficentes, de locais de trabalho coletivo, de recintos onde se realizem espetáculos ou diversões de qualquer natureza, de serviços de tratamento de dependentes de drogas ou de reinserção social, de unidades militares ou policiais ou em transportes públicos; (grifo nosso)

Ora, qual é a modalidade punitiva para quem fornece jogos eletrônicos, por qualquer que seja a via, para adolescentes, sabendo que tais jogos, por sua natureza causam dependência e todos os malefícios anteriormente apontados? Ainda poderiam argumentar os defensores da liberação de tais jogos que a vigilância do uso ou do mal uso dos jogos por adolescentes deveria ser dos pais ou dos responsáveis. Tal argumento , assim , também poderia ser utilizado por traficantes de drogas ao refutarem a lei , em tese , afirmando que caberia aos pais a vigilância dos filhos quanto ao uso de substancias ilícitas. Dessa forma, bem sabe o Estado, que em contextos sócio familiares mais complexos, os pais e responsáveis, não conseguem, sem apoio Estatal fazerem tal vigilância e acompanhamento, justamente por isso a legislação sobre drogas ilícitas, bem como outras normas penais, são importantes ferramentas de controle.

Os dados do IBGE apontam, por exemplo, um crescimento de famílias nas quais a mulher tem predominância como a líder do núcleo familiar, com a ausência do homem, e ainda cresce sua atividade laboral fora do lar:

> “Uma maior participação da mulher no mercado de trabalho, (...)E, embora os casais com filhos permaneçam como a forma predominante dentre os tipos de composição familiar, sua participação caiu de 57,7% para 42,3% nas últimas duas décadas (IBGE, 2016) (Gráfico 1). Tal redução correspondeu a um crescimento das famílias monoparentais femininas, que já representavam um percentual significativo há pouco mais de 20 anos (15,8% para 16,3%), e das masculinas, que cresceram de 1,8% para 2,2% do total “

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

(https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/observatorio-nacional-da-familia/fatos-e-numeros/ArranjosFamiliares.pdf)

Nesse contexto de crianças e adolescentes em uma família cuja mãe é a única provedora, com trabalho diário fora de casa e distanciamento físico dos filhos, falar em controle dos jogos eletrônicos por partes dos pelos pais, chega-se a beira da ironia para com o ambiente de proteção, educação e formação da personalidade saudável de crianças e adolescentes previsto na legislação mencionada. Nas delegacias de policia, incontáveis são as ocorrências de atos infracionais de adolescentes que agrediram as próprias mães.

No mais, ainda que pudesse vir a ser um boa ferramenta de controle, o ECA aponta certas proibições mas não as especifica, ou melhor, nelas não ficam evidenciados os jogos eletrônicos, seus agentes fornecedores e as respectivas penas, vejamos:

> " Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:
>
> I - armas, munições e explosivos;
>
> II - bebidas alcoólicas;
>
> III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;" (grifo nosso)

Há muito a Criminologia busca estudar a relação de causa e efeito no fenômeno criminal, no todo ou nos casos particulares de determinados delitos, e naturalmente cada tipo de delito está vinculado ao seu espaço e seu tempo, nesse sentido Roque de Brito Alves aponta a Criminologia como "estudo causal-explicativo do Delito" (Alves . 1986. P 39) e prossegue até a vitimologia demonstrando que o estudo do sujeito passivo do delito merece tal relevância quanto a na analise do sujeito ativo. Assim, um adolescente exposto ao ambiente criminógeno do jogo eletrônico é de um lado vítima da ambição financeira de que quem vende e veicula tais jogos e de outro lado se torna sujeito ativo de diversos tipos de delito, como violência domésticas e para com terceiro fora do lar, como na escola , por exemplo.

A sociedade brasileira enfrenta uma urgência para com o regramento do jogo eletrônico. A relação dos jogos eletrônicos com a criminalidade ainda está dentro daquilo definido como "criminalidade oculta", uma vez que age na

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

sociedade, mas foge da criminalidade oficial e contabilizada (Criminologia- Andrade e Dias – Jorge 136. Pag. 137). Há de se fazer uma distinção técnica e legal daquilo que é lazer e daquilo que gera vicio e desordem mental, ou seja daquilo que é criminógeno. O que é puramente lazer, deve ter aferição feita por profissionais capacitados que possam verificar sua ação inofensiva e seu devido regramento institucional, seja por federações, ou outro tipo de organização fiscalizável. O modelo de jogo que gera dependência psíquica deve ser banido do mercado de jogos e rigidamente punido o seu fabricante.

Se é difícil fazer a distinção entre o jogo viciante do não viciante, de outro lado essa é uma necessidade premente , por que de tal distinção depende a prevenção de diversos outros delitos e ainda o bem estar de centenas de milhares de crianças e adolescentes em todo o país. Nesse sentido o Brasil pode verificar o que já ocorre em outro países, como informa o Jornal da USP (Universidade de São Paulo :

> "Na China, o acesso a videogames por crianças e adolescentes menores de idade é restrito. O país libera os jogos on-line para esse grupo somente durante as sextas-feiras, fins de semana e feriados, com horário predeterminado e o limite de jogo por no máximo três horas semanais. A medida foi tomada com o objetivo de prevenir o vício e combater o que tem sido chamado de "ópio do espírito" pela mídia chinesa. (https://jornal.usp.br/atualidades/jogos-eletronicos-podem-desenvolver-dependencia-e-prejudicar-desenvolvimento-infantil/).

Louvável a atitude inicial do governo Chinês, porém o Estado não resistiu muito as pressões de empresas das áreas de jogos que perderam cerca de oitenta bilhões com as restrições e acabou flexibilizando as normas em alguns aspectos: **"Após a pressão de empresas, que já tinham perdido mais de US$ 80 bilhões em valor de mercado, as autoridades amenizaram alguns pontos da lei, e aprovaram o funcionamento de 105 jogos, principalmente os produzidos por estas companhias."** (**https://www.ip.usp.br/site/noticia/regulamentar-os-games-e-a-solucao-para-o-vicio/**)

IV- CONCLUSÃO PROPOSITIVA:

1. Há uma necessidade urgente de elaboração de legislação criminal para punição de fornecimento de jogos eletrônicos para crianças e adolescentes;

2. A legislação acima tem caráter federal, todavia, Estados e Municípios devem envidar esforços em leis municipais com penalidades administrativas para empresas com tal comercialização;

3. Aos Estados e Municípios ainda cabe a implantação de serviços médicos e psicológicos e politicas públicas para tratamento e

CD240796302400
Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil

Apresentação: 10/10/2024 17:09:16.967 - Mesa
INC n.1265/2024

acompanhamento de crianças e adolescentes em situação de dependência de jogos e descontrole familiar e social.

4. Criação de núcleo de monitoramento junto as Secretarias de educação dos Municípios e do Estado, bem como junto a Secretaria Estadual de Segurança Pública para mapeamento, controle e estatística de delitos de agressão e outros decorrentes do uso de jogos em celulares com o envolvimento de crianças e adolescentes.

Sala das Sessões, em 10 de outubro 2024.

Deputado Federal Dr. Zacharias Calil

UNIÃO/GO

CD240796302400

Para verificar a assinatura, acesse https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD240796302400
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Dr. Zacharias Calil