



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 5.447, DE 2005

(Do Sr. Geraldo Resende)

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, para proibir o acesso de crianças e adolescentes com idade inferior a dezesseis anos em casa de jogos de computadores em rede.

DESPACHO:

APENSE-SE A(O) PL-4361/2004

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente – passa a vigorar acrescida do seguinte dispositivo:

“Art. 75-A. É proibido o acesso, ou a permanência, de crianças ou adolescentes com idade inferior a dezesseis anos em casa de jogos de computadores em rede, desacompanhado de responsável legal, ascendente, tutor ou curador.

Parágrafo único – O proprietário da casa de jogos que não cumprir o estabelecido no caput deste artigo será penalizado com multa e, na reincidência, detenção de dois meses a um ano.”

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

Sala das Sessões, 15 em junho de 2005.

Dep. GERALDO RESENDE
PPS/MS

JUSTIFICAÇÃO

Muitos são os méritos provenientes do desenvolvimento criativo que os jogos eletrônicos proporcionam às crianças, desde que utilizados de maneira moderada. Porém, graves são as conseqüências de seu uso descontrolado e não supervisionado por um adulto responsável.

A tecnologia avançou ao ponto de praticamente hipnotizar crianças e adolescentes com os mais diversos jogos e “vídeo games” eletrônicos.

O potencial viciante somado à desmedida utilização destes tipos de hardware e software proporcionam desastrosos efeitos na formação de futuros cidadãos. A alienação provocada pela prática repetitiva de jogos, na maioria dos casos, prejudica a consolidação de valores morais e princípios que as crianças e adolescentes da mais tenra idade necessitam aprender e cultivar, como a solidariedade, a vida em grupo, as ações coletivas, a dedicação de tempo à família e, sobretudo, a inocência infantil.

Ocorre que, nas casas de jogos de computadores em rede, as crianças e adolescentes mais novos, que ainda não formaram sua capacidade decisória nem compreendem os limites do seu corpo, passam horas a fio realizando guerras virtuais, simulando brigas e até roubos de carro, no mais completo isolamento do mundo à sua volta. Suas relações deixam de ser reais e palpáveis e passam a ser virtuais. É notório que determinados estímulos visuais e sonoros condicionam a capacidade motora e tornam seus praticantes mais violentos¹. É delicado permitir que crianças e adolescentes freqüentem esses ambientes sem qualquer limite de horário ou sem nenhuma responsabilização do proprietário da casa de jogos virtuais, até porque esses locais são muito visados por “más companhias”, sob o risco de serem objetos de aliciadores infantis ou narcotraficantes.

1 “Douglas Gentile, Phd, e Craig Anderson, Phd, afirmam que é provável que a violência do vídeo-game tenha até efeito mais forte na agressividade de crianças porque os jogos são altamente interativos, premiam o comportamento violento e as crianças repetem seguidamente esses comportamentos jogo após jogo. A pesquisa dos autores mostra que as crianças gastam muito tempo jogando vídeo-games (13 horas por semana para os meninos e 5 horas para as meninas). Uma publicação de 2001 pela organização Children Now mostra que a maior parte dos vídeo-games inclui violência, dentro dos quais a metade resulta em sérios ferimentos ou morte. As crianças, geralmente, apontam estes como seus jogos favoritos. Qual será o resultado de toda essa “febre”? Dr. Anderson e seus colegas mostraram que jogar vídeo-game violento em excesso está relacionado a ter mais comportamentos, sentimentos e pensamentos agressivos. Além disso, também está relacionado a um menor comportamento de ajuda e preocupação da criança em relação aos seus amigos. A pesquisa também revela que esses efeitos acontecem tanto para crianças não-agressivas como para aquelas que já demonstram tendência à agressividade (...) As crianças despendem boa parte de seu tempo com vídeo-games violentos, justamente na idade que deveriam estar aprendendo formas saudáveis de se relacionar com outras pessoas e resolver conflitos pacificamente. Em função da grande influência dos vídeo-games nas crianças, é muito importante ajudar pais e educadores a entender como maximizar seus benefícios e minimizar seus potenciais danos” (Este texto foi traduzido e adaptado pelo site www.plenamente.com.br, sendo originalmente publicado pela www.apa.org).

Nesse sentido, os jovens vêm trocando a escola e as brincadeiras da infância pelas chamadas “LAN Houses”, lojas com computadores conectados entre si para disputa de “games”. Talvez o aspecto mais tenebroso desses comportamentos irresponsáveis – por parte das crianças, mas também por parte dos donos dessas casas – é a ausência às aulas. Quando deixam de ir à escola, os jovens estão gastando potencialidades que, muitas vezes, ser-lhes-iam imprescindíveis para atividades escolares ou mesmo para alimentação.

Outro aspecto importante é a redução do rendimento escolar desses infantes. Diversos estudos foram feitos nesse sentido, sempre apontando piores qualificações e maior desatenção por parte daqueles que constantemente se envolviam com jogos eletrônicos. Ora, não é sem razão que os cassinos são proibidos neste país, mesmo os jogos permitidos no Brasil são, muitas vezes, causadores de graves problemas sociais.

Como se sabe, estes jovens estão em “situação de risco”, sendo imperioso, portanto, que recebam cuidados e proteções especiais da sociedade e do Estado. É necessário estabelecer formas de controle para evitar o recrudescimento desses prejuízos à infância e à juventude e, enfim, a toda sociedade.

É certo que crianças e adolescentes devem ter direito ao acesso à cultura, à educação, à diversão e aos espetáculos públicos, mas quando a diversão passa a constituir motivo prejudicial à sua formação intelectual, moral e instrutiva, faz-se mister a imposição de limites a esses despautérios.

Indubitável o caráter de diversão, distração e até em certos casos, educativo e desenvolvimentista de habilidades mentais, como rapidez de raciocínio e memória, proporcionado por alguns jogos eletrônicos. Entendemos contudo, que a capacidade de discernimento entre a tênue linha que separa o prejuízo da aprendizagem no caso desses jogos, ainda não está plenamente desenvolvida até, pelo menos, os dezesseis anos. Daí o critério não de proibir totalmente, mas de limitar o acesso à questão etária e ao acompanhamento do responsável pelo menor, este sim, com plena condição de discernir sobre diversão e vício.

Com o fim de preservar a capacidade educacional e social de crianças e adolescentes menores de dezesseis anos, apresentamos este Projeto de Lei e contamos, por isso, com o indispensável apoio dos eminentes pares para sua aprovação.

Sala das Sessões, 15 em junho de 2005.

Dep. GERALDO RESENDE
PPS/MS

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA
COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI**

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte lei:

LIVRO I

PARTE GERAL

.....

TÍTULO III
DA PREVENÇÃO

.....

CAPÍTULO II
DA PREVENÇÃO ESPECIAL

Seção I
Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos

.....

Art. 75. Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária.

Parágrafo único. As crianças menores de 10 (dez) anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável.

Art. 76. As emissoras de rádio e televisão somente exibirão, no horário recomendado para o público infanto-juvenil, programas com finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.

Parágrafo único. Nenhum espetáculo será apresentado ou anunciado sem aviso de sua classificação, antes de sua transmissão, apresentação ou exibição.

.....

.....

FIM DO DOCUMENTO