

PROJETO DE LEI Nº _____ DE _____ DE 2019

**“DISPÕE SOBRE A PROIBIÇÃO DA
COMERCIALIZAÇÃO E LOCAÇÃO NO
MUNICÍPIO DE ANÁPOLIS DE JOGOS
ELETRÔNICOS QUE CONTENHAM
CENAS DE VIOLÊNCIA E DÁ OUTRAS
PROVIDÊNCIAS”**

A **CÂMARA MUNICIPAL** aprovou e eu, **PREFEITO DE ANÁPOLIS**, sanciono a seguinte Lei:

Art 1º. Fica proibida a comercialização e locação, no município de Anápolis, de jogos eletrônicos que contenham cenas de violência.

Art 2º. O descumprimento ao disposto nesta Lei acarretará as seguintes sanções:

§1º Multa no valor correspondente a cinco vezes o valor da mercadoria;

§2º suspensão das atividades comerciais por até 45 (quarenta e cinco) dias no caso de reincidência;

§3º cassação do alvará de funcionamento em caso de nova reincidência.

Art 3º. As despesas decorrentes da execução desta Lei ocorrerão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art 4º. O Poder Executivo regulamentará a presente Lei no prazo de 90 (noventa) dias, contados da data de sua publicação.

Art 5º. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

18 de março de 2019

Vereador Luzimar Silva

PMN

Encaminho para apreciação de Vossa Excelência e dignos pares, o incluso Projeto de Lei Nº ____/2019, que **“DISPÕE SOBRE A PROIBIÇÃO DA COMERCIALIZAÇÃO E LOCAÇÃO NO MUNICÍPIO DE ANÁPOLIS DE JOGOS ELETRÔNICOS QUE CONTENHAM CENAS DE VIOLÊNCIA E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS”**. Apresentando para tanto as seguintes.

JUSTIFICATIVAS:

Uma pesquisa realizada e divulgada pela American Association of Psychology (APA) concluiu que jogos eletrônicos violentos podem estimular comportamentos agressivos. Visto os acontecimentos históricos de desastres violentos no Brasil e várias outras nações foi exposto a lei justificada.

Para o neuropediatra Antônio Carlos de Farias, do Hospital Pequeno Príncipe (PR), que desenvolveu sua tese sobre vídeogames, os resultados da pesquisa têm a ver, não apenas com o conteúdo violento de determinados jogos, mas também com a frequência e a intensidade em que as crianças ficam em contato com eles. “Estudos anteriores monitoraram a frequência cardíaca, o pulso e a dilatação pupilar de pessoas expostas a situações de violências por meio de games. No começo, o coração acelera, a pupila dilata, há uma reação autonômica [*do sistema nervoso*]”, explica. Mas, se essas mesmas pessoas continuam jogando durante semanas, aos poucos, essas respostas vão diminuindo e como se as cenas de horror não chocassem mais. “Por isso dizemos que jogos violentos causam certo embotamento afetivo nas crianças: a violência já não causa mais espanto”, completa. Neste sentido, faz-se importante que o Poder Público entre em ação para combater a venda desses jogos eletrônicos com cenas de violência no município.

Diante do exposto, é de suma importância a aprovação do presente Projeto, conforme expedido nas linhas pretéritas, pelo que o encaminho à Vossa Excelência e dignos Pares, para deliberação.

Atenciosamente,

Vereador Luzimar Silva
PMN