

(Do Sr. Roberto de Lucena)

Dispõe acerca do Decreto-Lei número 9.215, de 30 de abril de 1946, e trata da impossibilidade de legalização da exploração de jogos de azar em todo o território nacional, e dá outras providências.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º. Esta Lei estabelece a impossibilidade de legalização da exploração de jogos de azar, em todo o território nacional.

Art. 2º. Fica expressamente proibida toda e qualquer prática, exploração, estímulo, promoção e aspiração de legalizar jogos de azar em todo o território nacional, mesmo que comprovado o instrumento de desenvolvimento social e econômico.

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

Notadamente, o Brasil atravessa uma das maiores crises econômicas de sua história. O baixo índice de crescimento da economia e a pujante elevação do desemprego, trouxe à tona uma discussão antiga no ordenamento jurídico brasileiro, que é a legalização dos denominados jogos de azar ou jogos de fortuna.

Sempre que há queda na arrecadação e alta do desemprego, os governantes brasileiros buscam saídas e subterfúgios imediatos, que na maioria das vezes vem acompanhados de soluções mirabolantes e em sua maioria ineficazes. Não custa lembrar, os diversos planos econômicos fracassados que

nos foram impostos ao longo da história. Estes planos, foram desde o congelamento de preços, onde faltavam produtos básicos nas prateleiras dos supermercados, ao inimaginável confisco de dinheiro das contas bancárias do povo brasileiro.

Estas “soluções” de longe, nunca resolveram as questões fiscais e econômicas da nação, na verdade, trouxeram em sua maioria, problemas antes desconhecidos ou inexistentes. Segundo dados do Instituto Jogo Legal, em levantamento de 2015, foram movimentados cerca de R\$ 20 bilhões de reais com a clandestinidade dos jogos de azar, principalmente em sua forma *online*. O lucro é bem maior do que o apresentado pela Caixa Econômica Federal, instituição financeira reguladora dos jogos de loteria legalizados no país, com faturamento em torno de R\$ 13,5 bilhões no último ano.

Com o título de “Sensacional Reportagem”, o jornal O Globo de 29 de abril de 1946 denunciou os cassinos, chamados de “fábricas do vício e do crime” pela reportagem. A foto, que estampa boa parte da capa, mostra um cassino lotado em funcionamento. Na época, o conteúdo gerou repercussão até mesmo na presidência da República. Eurico Gaspar Dutra, sucessor de Getúlio Vargas, ao ler a reportagem, decidiu proibir, no dia seguinte – através do decreto lei 9.215 -, os jogos de azar no país.

Após longo período sem debate, a Lei Zico – desenvolvida a partir da ideia do ministro do Esporte de Fernando Collor em 1991, Arthur Antunes Coimbra, o Zico -, aprovada em 1993, adaptou para o Brasil uma experiência espanhola em que os recursos obtidos com bingos eram revertidos para o esporte. A lei determinava que entidades esportivas oficiais, com a fiscalização do governo federal, poderiam operar casas de bingo desde que 7% do faturamento bruto fosse investido em programas sociais. Como as entidades esportivas não tinham dinheiro para viabilizar negócios tão amplos, ficou estabelecido que seriam permitidas parcerias com a iniciativa privada, o que culminou com diversos bingos atuando legalmente no Brasil. Em 2000, a Lei Maguito Vilela, instituída dentro da Lei Pelé, revogou todas as autorizações para abertura de bingos a partir de 2002, proibindo novas instituições de transformar sua razão social para atuarem livremente. Em 2004, com Lula no Palácio do Planalto, o lobby para a liberação dos jogos de azar foi instituído até mesmo pelo assessor da Casa Civil da Presidência da República, Waldomiro Diniz. Com a descoberta de que o assessor fora flagrado cobrando propina do bicheiro Carlinhos Cachoeira, no mesmo ano, o presidente recuou e editou medida provisória vetando bingos e caça-níqueis, que permanece valendo até hoje. Waldomiro Diniz, por sua vez, foi indiciado na CPI dos Bingos, em 2005, sendo condenado, apenas em 2012, a 12 anos de prisão por corrupção. (Fonte: Site Beta Redação, acesso: <http://www.betaredacao.com.br/jogos-ilegais-no-brasil-sorte-e-azar-em-21-paragrafos/>).

Em meio à recente crise, a então Presidente da República, Dilma Rousseff, com o intuito de ampliar a arrecadação de seu governo, articulou junto ao Congresso Nacional, a legalização dos jogos de fortuna. Mesmo com o afastamento da presidente, os parlamentares que se engajaram nas negociações e articulações para que as práticas e explorações de jogos de azar no Brasil fossem legalizadas, esforçaram-se de forma tamanha, que esta questão se fortaleceu muito, ao ponto de atualmente estar instalada no Congresso Nacional, uma comissão especial para discutir, apreciar, votar e possivelmente aprovar o desenvolvimento, a exploração e a prática de jogos de azar em todo o território brasileiro.

Uma análise fria e superficial acerca deste tema, provavelmente levará qualquer pessoa a apoiar a legalização, principalmente se esta análise for feita apenas pelo viés econômico e empregatício. Mas há que se falar dos males e desmantelos causados pela prática contínua de jogos.

Iniciando o debate pela questão econômica, os argumentos utilizados para apoiar a legalização, dão conta que a instalação de cassinos e locais destinados a praticas de jogos de azar, será um enorme gerador de emprego, arrecadação e renda. Há muitas controvérsias neste caso, uma vez que comprovadamente não haveria o surgimento de nova fonte de renda, mas sim, uma substituição, ou seja, o jogador, principalmente aquele considerado viciado, deixaria de consumir e comprar em outros estabelecimentos, tais como, restaurantes, bares, casas noturnas, supermercados, lanchonetes, etc. E utilizaria seu dinheiro em locais que explorem os jogos de azar, logo, conclui – se que haveria uma permuta no consumo e não uma geração de nova fonte de receita. Isso sem falar do aumento nos índices de desemprego, uma vez que, a bilionária indústria dos cassinos, faria investimentos extremamente vultosos em suas instalações, fato tal que acarretaria na falência e fechamento de inúmeros micros e pequenos negócios existentes nas imediações.

A Ludomania, mais popularmente conhecido como vício em jogar, se refere ao comportamento de persistir em jogar recorrentemente apesar de consequências negativas ou do desejo de parar. Um dos "novos" problemas de saúde mental é o jogo. Existem muitos tipos de jogos de azar: apostas em esportes, a compra de bilhetes de loteria, jogos de *poker*, jogos de caça-níqueis e outros tipos de jogos em cassinos, bares ou de forma *online*. O jogo pode facilmente mudar de uma brincadeira para um problema mais sério. Existe conflito entre especialistas ao classificarem como uma compulsão ou uma obsessão pela prática do jogo. Há estudos que afirmam que ao ganhar, um jogo ativa o cérebro de maneira muito semelhante a quando um viciado em cocaína recebe uma nova dose. Evidências científicas indicam que o jogo patológico é uma dependência semelhante à dependência química.

Para a OMS (Organização Mundial de Saúde), este transtorno consiste em episódios repetidos e frequentes de que os jogos dominam a vida do sujeito, em detrimento dos valores e dos compromissos sociais, profissionais, materiais e familiares.

Na população geral 4% possuem sérios problemas com jogos e 1,5% atendem aos critérios diagnósticos de jogador patológico. Dentre viciados em jogos a maioria são homens (87,7%), com ensino médio ou nível superior (82,3%), empregados em regime integral (71,6%), casados (50,7%), média de idade 40 anos e renda mensal média por volta de US\$ 3.500. (Fonte: Hermano Tavares, Valentim Gentil, Cleane de Souza Oliveira, Alexandre Garcia Tavares. Jogadores patológicos, uma revisão: Psicopatologia, quadro clínico e tratamento. [http://www.hcnet.usp.br/ipq/revista/vol26/n4/artigo\(179\).htm](http://www.hcnet.usp.br/ipq/revista/vol26/n4/artigo(179).htm)).

O projeto de lei que ora apresento, visa estabelecer uma relação direta e proporcional entre as práticas de jogos e os aumentos de questões ligadas à saúde pública, inclusive a saúde mental.

A prática da jogatina afeta diretamente os pilares da sociedade, e na maioria das vezes, o principal de todos eles, que é a família. O viciado em jogo, deixa de trabalhar, de estudar, de dar atenção aos filhos e cônjuges, mas nunca em hipótese alguma, caso não receba o tratamento adequado, deixa de jogar.

Pela importância social do tema, peço o apoio dos meus pares para a aprovação deste projeto de lei.

Sala das sessões, 12 de maio de 2016.

Deputado ROBERTO DE LUCENA (PV/SP)