



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 2.869, DE 2024

(Do Sr. Marcos Tavares)

Institui a proibição da divulgação, promoção e incentivo de jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar por influenciadores digitais, figuras públicas ou qualquer pessoa, visando proteger a população dos riscos associados a essas atividades.

DESPACHO:

APENSE-SE À(AO) PL-3915/2023.

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD



CÂMARA DOS DEPUTADOS
DEPUTADO FEDERAL MARCOS TAVARES

PROJETO DE LEI Nº , DE DE 2024
(Do Senhor Marcos Tavares)

Institui a proibição da divulgação, promoção e incentivo de jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar por influenciadores digitais, figuras públicas ou qualquer pessoa, visando proteger a população dos riscos associados a essas atividades.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º O presente projeto de lei visa instituir a proibição da divulgação, promoção e incentivo de jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar por influenciadores digitais, figuras públicas ou qualquer pessoa, visando proteger a população dos riscos associados a essas atividades.

Art. 2º Para fins desta lei, consideram-se:

I. Influenciador digital: qualquer pessoa que utiliza plataformas digitais para divulgar conteúdo e possui um número significativo de seguidores.

II. Jogos perigosos: atividades lúdicas que podem causar danos físicos ou mentais aos participantes, incluindo, mas não se limitando a, jogos que incentivam comportamentos arriscados ou autodestrutivos.

III. Jogos eletrônicos e de azar: qualquer jogo que envolva apostas de dinheiro ou recompensas e que possa causar dependência, incluindo, mas não se limitando a, jogos de cassino online, apostas esportivas e videogames com mecanismos de loot boxes.

Art. 3º Proibição:

I. Fica proibida a divulgação, promoção e incentivo de jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar por influenciadores digitais, figuras





CÂMARA DOS DEPUTADOS
DEPUTADO FEDERAL MARCOS TAVARES

Apresentação: 11/07/2024 16:58:19.367 - MESA

PL n.2869/2024

públicas ou qualquer pessoa em todas as plataformas digitais e meios de comunicação.

II. As plataformas digitais são responsáveis por remover imediatamente qualquer conteúdo que viole esta lei, devendo cooperar com as autoridades na identificação dos responsáveis pela divulgação.

Art. 4º Responsabilidades das Plataformas Digitais:

I. As plataformas digitais devem implementar filtros automáticos e sistemas de monitoramento para identificar e bloquear conteúdos que promovam jogos perigosos e de vício.

II. As plataformas devem fornecer relatórios periódicos às autoridades competentes sobre as ações tomadas para cumprir esta lei.

Art. 5º Sanções:

I. O descumprimento desta lei sujeitará os infratores às seguintes penalidades:

- a. Multa de até R\$ 100.000,00 (cem mil reais) por infração.
- b. Bloqueio de contas e perfis nas plataformas digitais por até 12 meses.
- c. Sanções adicionais conforme a gravidade da infração e reincidência.

Art. 6º Campanhas de Conscientização:

I. O Governo Federal, em parceria com o Ministério da Educação e organizações não governamentais, promoverá campanhas de conscientização sobre os riscos dos jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar.

II. As campanhas devem focar em educar a população, especialmente jovens e adolescentes, sobre os perigos associados a tais jogos e sobre formas seguras de interação online.

Art. 7º Apoio Jurídico e Psicossocial:





CÂMARA DOS DEPUTADOS
DEPUTADO FEDERAL MARCOS TAVARES

Apresentação: 11/07/2024 16:58:19.367 - MESA

PL n.2869/2024

I. O Governo Federal disponibilizará serviços de apoio jurídico e psicológico para vítimas de jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar.

II. Serão criadas linhas de ajuda 24/7 para aconselhamento e suporte às vítimas e suas famílias.

Art. 8º Fiscalização e Controle:

I. A Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA) e a Polícia Federal serão responsáveis pela fiscalização do cumprimento desta lei.

II. As autoridades competentes devem realizar inspeções periódicas e investigações para garantir a conformidade com esta lei.

Art. 9º Disposições Finais:

I. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

II. Revogam-se as disposições em contrário.

MARCOS TAVARES
Deputado Federal
PDT-RJ





JUSTIFICATIVA

Jogos perigosos e de azar, especialmente quando promovidos por influenciadores digitais e figuras públicas, têm um impacto significativo na saúde mental e física dos jovens e adultos. Estudos mostram que o vício em jogos eletrônicos pode levar a problemas de saúde mental, como depressão, ansiedade e distúrbios do sono. Além disso, jogos perigosos que incentivam comportamentos arriscados podem resultar em danos físicos e até em casos de morte. É responsabilidade do Estado proteger seus cidadãos de tais perigos, garantindo um ambiente digital seguro e saudável.

Influenciadores digitais têm um impacto considerável sobre seus seguidores, especialmente os mais jovens, que são altamente suscetíveis a seguir comportamentos promovidos por essas figuras públicas. A promoção de jogos perigosos e de azar por influenciadores pode encorajar comportamentos prejudiciais e viciantes, levando a consequências graves para a saúde mental e física dos seguidores. Proibir a divulgação desses jogos é uma medida necessária para proteger a saúde mental e física dos jovens e prevenir a propagação de comportamentos perigosos.

As plataformas digitais têm a capacidade tecnológica para monitorar, identificar e remover conteúdos prejudiciais. No entanto, sem uma regulamentação adequada, esses conteúdos continuam a proliferar, expondo os usuários aos riscos associados aos jogos perigosos e de azar. Imputar responsabilidades às plataformas digitais é crucial para garantir a eficácia desta lei. A implementação de filtros automáticos e sistemas de monitoramento ajudará a garantir que conteúdos perigosos e viciantes sejam removidos prontamente, criando um ambiente online mais seguro para todos.

Campanhas de conscientização são essenciais para educar a população sobre os riscos dos jogos perigosos e de vício em jogos de azar. Promover a educação sobre formas seguras de interação online e os perigos associados a esses jogos ajudará a prevenir danos e proteger os indivíduos mais vulneráveis. A educação é uma ferramenta poderosa para capacitar os cidadãos a tomar decisões informadas e seguras no ambiente digital.

O vício em jogos de azar e eletrônicos não apenas afeta a saúde





CÂMARA DOS DEPUTADOS
DEPUTADO FEDERAL MARCOS TAVARES

individual, mas também tem consequências econômicas e sociais amplas. Famílias podem enfrentar dificuldades financeiras devido ao gasto excessivo em jogos de azar, e a produtividade laboral pode ser comprometida. Além disso, o tratamento de problemas de saúde mental relacionados ao vício em jogos representa um custo adicional para o sistema de saúde pública. Portanto, a regulamentação e proibição da promoção desses jogos são essenciais para mitigar esses impactos negativos.

A aprovação deste projeto de lei é essencial para garantir a proteção da saúde e segurança dos cidadãos contra os perigos associados a jogos perigosos e de vício em jogos eletrônicos e de azar. A colaboração entre governo, plataformas digitais e sociedade civil é fundamental para criar um ambiente online mais seguro e responsável.

Esta lei visa não apenas regulamentar a promoção desses jogos, mas também educar e conscientizar a população sobre os riscos envolvidos, promovendo um ambiente digital saudável e seguro para todos.

Sala das Sessões, em de de 2024.

MARCOS TAVARES
Deputado Federal
PDT-RJ

Apresentação: 11/07/2024 16:58:19.367 - MESA

PL n.2869/2024



FIM DO DOCUMENTO