



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 3.355, DE 2024

(Da Sra. Carla Ayres)

Dispõe sobre a obrigatoriedade das empresas operadoras de loterias de cota fixa online e jogos online a destinarem datas anuais para a arrecadação exclusiva de recursos voltados à implementação de políticas de prevenção e tratamento do vício em jogos online, à promoção de campanhas educativas sobre os riscos associados ao uso inadequado dos jogos online, bem como sobre as regras de propaganda desses jogos.

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:

SAÚDE;

FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO (MÉRITO E ART. 54, RICD); E

CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

APRECIÇÃO:

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

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD



CÂMARA DOS DEPUTADOS DO BRASIL
Deputada Carla Ayres – PT/SC

Apresentação: 28/08/2024 13:48:43.167 - MESA

PL n.3355/2024

PROJETO DE LEI

Dispõe sobre a obrigatoriedade das empresas operadoras de loterias de cota fixa online e jogos online a destinarem datas anuais para a arrecadação exclusiva de recursos voltados à implementação de políticas de prevenção e tratamento do vício em jogos online, à promoção de campanhas educativas sobre os riscos associados ao uso inadequado dos jogos online, bem como sobre as regras de propaganda desses jogos.

Art. 1º Esta Lei estabelece a obrigatoriedade para empresas que operam loterias de cota fixa online destinar até seis datas por ano para a arrecadação exclusiva de recursos voltados à implementação de políticas de prevenção e tratamento do vício em jogos online, além da realização de campanhas educativas sobre os riscos associados ao jogo.

Art. 2º As datas específicas para essas campanhas serão definidas anualmente pelo órgão responsável pela política de saúde do governo federal, com uma antecedência mínima de 90 (noventa) dias.

§1º Durante essas datas, todo o lucro líquido obtido pelas empresas será integralmente destinado a uma conta especial do Fundo Nacional de Saúde, exclusiva para o financiamento de políticas de prevenção e tratamento de vício em jogos online.

§2º O fundo especial será administrado por órgão do governo federal responsável pela área de saúde.

§3º Entre os critérios para a seleção das datas estão:





CÂMARA DOS DEPUTADOS DO BRASIL
Deputada Carla Ayres – PT/SC

Apresentação: 28/08/2024 13:48:43.167 - MESA

PL n.3355/2024

- I. Períodos de maior atividade de jogadores, com base em dados históricos e análises de tendências;
- II. Dados relacionados a campanhas nacionais ou internacionais de conscientização sobre saúde mental, vício em jogos e comportamento responsável;
- III. Eventos ou marcos significativos que podem aumentar a conscientização pública sobre os riscos associados ao vício em jogos online.

Art. 3º As campanhas educativas realizadas durante essas datas devem abordar temas como:

- I. Conscientização sobre os riscos de vício em jogos online;
- II. Orientações sobre o uso responsável dos jogos;
- III. Informação sobre os sinais de comportamento compulsivo e onde procurar ajuda;
- IV. Promoção de serviços de suporte e tratamento para jogadores compulsivos.

Art. 4º As empresas devem utilizar todos os meios de comunicação disponíveis, incluindo mídias sociais, anúncios digitais, e-mail, marketing e plataformas de jogo, para maximizar a divulgação das campanhas e garantir a conscientização do público.

Art. 5º O órgão regulador competente será responsável por monitorar a execução das campanhas e a correta destinação dos recursos arrecadados.

§1º As empresas deverão prestar contas sobre o montante arrecadado e a aplicação dos recursos, em relatórios periódicos enviados ao órgão regulador.

§2º O órgão regulador poderá realizar auditorias independentes para verificar a conformidade das empresas com as disposições desta Lei.

Art. 6º - A distribuição dos recursos arrecadados durante os dias específicos deverá seguir diretrizes que garantam a equidade, priorizando regiões e populações mais vulneráveis ao vício em jogos online.





CÂMARA DOS DEPUTADOS DO BRASIL
Deputada Carla Ayres – PT/SC

Apresentação: 28/08/2024 13:48:43.167 - MESA

PL n.3355/2024

§1º - Os critérios de distribuição dos recursos deverão considerar os seguintes fatores:

- I. A concentração geográfica de jogadores que apresentem sinais de comportamento compulsivo;
- II. Indicadores socioeconômicos que apontam para áreas com maior vulnerabilidade ao vício em jogos;
- III. Demografia das populações afetadas, com foco especial em jovens, pessoas de baixa renda e comunidades com acesso limitado a serviços de saúde mental.

§2º O órgão regulador será responsável por definir, monitorar e ajustar esses critérios periodicamente, garantindo que os recursos sejam aplicados de forma justa e eficiente.

Art 7º A propaganda comercial de jogos online deve observar os seguintes princípios:

I - Não incite consumo exagerado ou irresponsável, nem associe o uso a celebrações cívicas ou religiosas, ou inclua propriedades calmantes, estimulantes ou semelhantes aos jogos;

II - Não vincular o uso de jogos a sucesso pessoal, virilidade, locais perigosos ou situações ilegais;

III - Não utilizar imperativos que incentivem diretamente o consumo dos jogos online.

IV - Não incluir crianças ou adolescentes em propaganda, nem direcionar a publicidade a esse público.

§1º - As advertências sobre os riscos do vício em jogos online devem ser apresentadas de forma legível e ostensiva, ocupando uma parte significativa do material publicitário nos meios impressos e sendo destacadas nos meios digitais, na forma de regulamento.





CÂMARA DOS DEPUTADOS DO BRASIL
Deputada Carla Ayres – PT/SC

Apresentação: 28/08/2024 13:48:43.167 - MESA

PL n.3355/2024

§2º Em plataformas digitais, as advertências devem ser exibidas continuamente durante os anúncios e incluir informações de contato para apoio e tratamento.

Art. 8º O descumprimento das disposições desta Lei sujeitará as empresas infratoras às multas e sanções administrativas, incluindo a suspensão temporária ou definitiva da licença de operação, em conformidade com o regulamento a ser estabelecido pelo órgão regulador.

Art. 9º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Justificativa

O Projeto de Lei que agora se apresenta visa uma questão de crescente relevância no Brasil: o impacto social e econômico das apostas online, especialmente no que tange ao desenvolvimento de comportamentos compulsivos e ao vício em jogos. O crescimento exponencial desse mercado no país tem suscitado preocupações não apenas pela dimensão econômica, mas também pelos efeitos negativos na vida de milhares de brasileiros e brasileiras.

Dados do Itaú BBA apontam que, no período de 12 meses até junho de 2024, os brasileiros perderam aproximadamente R\$ 23,9 bilhões em apostas online, o que equivale a 0,22% do Produto Interno Bruto (PIB) do país. O montante total movimentado por essa atividade, que inclui tanto ganhos quanto perdas, alcançou a marca de R\$ 112,5 bilhões, representando 1,02% do PIB. Esses números revelam a magnitude do mercado de apostas no Brasil e sublinham a necessidade urgente de políticas públicas que minimizem os danos associados ao jogo descontrolado¹.

As perdas líquidas de R\$ 23,9 bilhões representam um impacto significativo na saúde financeira de muitas famílias brasileiras, muitas das quais já vivem em situação de vulnerabilidade econômica. A pressão exacerbada pelo forte investimento em marketing por parte das empresas de apostas,

1 Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2024/01/brasileiros-gastaram-mais-de-r-50-bilhoes-em-apostas-online-em-2023.shtml> .





CÂMARA DOS DEPUTADOS DO BRASIL
Deputada Carla Ayres – PT/SC

Apresentação: 28/08/2024 13:48:43.167 - MESA

PL n.3355/2024

que gastam aproximadamente R\$ 9 bilhões anualmente, agrava o problema, promovendo um ciclo vicioso².

Os efeitos do vício em jogos online vão muito além das perdas financeiras. Diversos relatos de ex-apostadores destacam as graves consequências psicológicas e sociais enfrentadas por aqueles que caem na armadilha do jogo compulsivo. Entre os problemas mais comuns estão a perda de bens pessoais, o acúmulo de dívidas, e sérios problemas de saúde mental, incluindo depressão e tendências suicidas. Esses impactos não se restringem ao indivíduo, afetando também suas famílias e relações sociais.

Portanto, os objetivos centrais desta proposta são:

- Reduzir o impacto do vício em jogos online: por meio de campanhas educativas e de conscientização, pretende-se diminuir o número de pessoas que desenvolvem comportamentos compulsivos em relação ao jogo, promovendo o uso responsável das plataformas de apostas.
- Promover o tratamento e apoio aos atingidos: os recursos direcionados para tratamento serão essenciais para fornecer suporte psicológico e programas de reabilitação.
- Garantir a transparência e equidade na aplicação dos recursos: estabelecendo critérios claros para a seleção das datas de arrecadação.

O projeto de lei também estabelece diretrizes rigorosas para a propaganda comercial de jogos online, envolvendo proteção dos consumidores, especialmente os mais vulneráveis, dos riscos associados ao vício em jogos. As restrições impostas às práticas publicitárias procuram evitar a promoção de um consumo irresponsável e garantir que a publicidade não associe os jogos a imagens ou contextos que possam induzir a um uso prejudicial.

Ao proibir a associação de jogos com sucesso pessoal, virilidade, locais perigosos e situações ilegais, o artigo garante que a publicidade não crie

2 Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/economia/gastos-de-brasileiros-com-apostas-online-em-2023-passam-de-r-50-bilhoes/> .





CÂMARA DOS DEPUTADOS DO BRASIL
Deputada Carla Ayres – PT/SC

Apresentação: 28/08/2024 13:48:43.167 - MESA

PL n.3355/2024

expectativas irrealistas ou glamourize o consumo de jogos online de maneira que possa levar a comportamentos compulsivos. A exclusão de crianças e adolescentes da publicidade é uma medida essencial para proteger esses grupos de influências negativas e garantir que não sejam alvo de mensagens que possam promover comportamentos de jogo específicos.

Além disso, a exigência de que as advertências sobre os riscos de fiscalização em jogos sejam apresentadas de forma legível e ostensiva em todos os meios de comunicação é fundamental para garantir que os consumidores sejam informados sobre os perigos de fiscalização e tenham acesso a recursos de fiscalização, apoio e tratamento. A exibição contínua dessas advertências em plataformas digitais e a inclusão de informações de contato para ajuda são medidas cruciais para garantir que os indivíduos afetados possam buscar assistência quando necessário. Estas disposições visam criar um ambiente de jogo mais seguro e responsável, protegendo a saúde e o bem-estar dos consumidores.

Em suma, este projeto de lei almeja não apenas mitigar os efeitos adversos do vício em jogos online, mas também promover uma cultura de responsabilidade e prevenção, criando um ambiente mais seguro para todos os envolvidos. Ao destinar recursos para a conscientização e tratamento, o Brasil poderá enfrentar de forma mais eficaz os desafios apresentados pelo crescimento das apostas online, protegendo a saúde e o bem-estar de sua população.

Pelas razões acima expostas, solicito apoio de meus e minhas colegas parlamentares para aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em agosto de 2024.

Deputada CARLA AYRES





CÂMARA DOS DEPUTADOS DO BRASIL
Deputada Carla Ayres – PT/SC

(PT/SC)

Apresentação: 28/08/2024 13:48:43.167 - MESA

PL n.3355/2024



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD242101707400>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Carla Ayres



FIM DO DOCUMENTO