

PROJETO DE LEI Nº __, DE ____ DE 2024

(Do Sr. YURY DO PAREDÃO)

Dispõe sobre a obrigatoriedade de empresas de apostas informarem os usuários sobre os riscos associados aos jogos de azar, incluindo a dependência, os impactos financeiros e os danos à saúde mental, e estabelece outras medidas

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º. Fica obrigatória a todas as empresas que oferecem jogos de azar, sejam eles online ou físicos, a inclusão de mensagens claras e ostensivas em todas as suas plataformas de comunicação, publicidade e materiais promocionais, alertando sobre os riscos associados à prática desses jogos.

Art. 2º. As mensagens de alerta de que trata o artigo anterior deverão conter, no mínimo, as seguintes informações:

I. Jogos de azar causam dependência e podem levar a sérios problemas financeiros;

II. A prática excessiva de jogos de azar pode afetar a saúde mental, causando ansiedade, depressão e outros transtornos psicológicos;

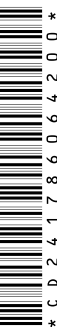
III. É importante jogar com responsabilidade e estabelecer limites financeiros;

IV. Existem canais de ajuda para pessoas com problemas relacionados a jogos de azar.

Art. 3º. As mensagens de alerta deverão ser apresentadas em destaque, em fonte legível e em linguagem clara e objetiva, de forma a serem facilmente compreendidas por qualquer pessoa.

Art. 4º. As empresas de apostas deverão disponibilizar em seus sites e aplicativos um espaço dedicado à informação sobre os riscos dos jogos de azar, com links para serviços de apoio e tratamento para a dependência. Parágrafo único: As mensagens de alerta dispostas no artigo 2º devem ser estendidas às divulgações de mídias publicitárias, impressos e/ou assemelhadas.

Art. 5º. O descumprimento das disposições desta Lei sujeitará a empresa infratora às seguintes penalidades, sem prejuízo de outras penalidades previstas na legislação em vigor, especialmente no Código de Defesa do Consumidor:



I. Multa diária, no valor de 5 mil UFIR - Unidade Fiscal de Referência, até que a irregularidade seja sanada;

II. Suspensão temporária das atividades, a critério da autoridade competente;

III. Cassação da autorização para funcionamento, em caso de reincidência.

Art. 6º. A fiscalização do cumprimento desta lei será realizada pelos órgãos competentes, que deverão adotar as medidas necessárias para garantir a sua efetividade.

Art. 7º. O Poder Executivo definirá as competências dos órgãos e entidades da administração federal encarregados de aplicar as sanções desta lei.

Art. 8º. O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo máximo de sessenta dias de sua publicação.

Art. 9º. Esta Lei entra em vigor 60 (sessenta) dias após a sua publicação

Sala das Sessões, em, ____ de ____ de 2024.

Deputado Yury do Paredão
MDB



JUSTIFICATIVA

As plataformas de apostas online, comumente denominadas "bets", e os jogos de azar virtuais têm experimentado um aumento significativo em popularidade nos últimos anos. De acordo com uma pesquisa realizada pelo Instituto Datafolha em 2023, 15% da população brasileira já participou de algum tipo de aposta online. Destes, a maioria é composta por jovens na faixa etária de 16 a 24 anos. Este cenário tem gerado preocupações entre especialistas da área da saúde, uma vez que a facilidade de acesso a esses jogos pode resultar em dependência.¹

Essa facilidade de acesso através de plataformas online tem gerado preocupação com os seus impactos negativos na saúde mental e financeira da população. A dependência em jogos de azar é um problema sério que pode levar à ruína financeira, à perda de relacionamentos e a graves problemas de saúde mental.

Dados recentes mostram que o atendimento a dependentes de apostas cresceu sete vezes no Sistema Único de Saúde (SUS) desde 2020, com um aumento significativo entre mulheres. Até julho de 2024, foram registrados 544 atendimentos, dos quais 296 eram mulheres e 248 homens². Esse aumento foi de 1.010% entre mulheres e de 573% entre homens em relação a 2020, o que reflete a necessidade urgente de medidas preventivas e de conscientização.

A psicóloga e psicanalista Ana Volpe, membro-filiada da Sociedade Brasileira de Psicanálise de São Paulo, esclarece que a participação em apostas esportivas, cassinos online e jogos de caça-níqueis, como o "jogo do tigrinho", resulta na liberação de dopamina no cérebro, um neurotransmissor associado à motivação e ao prazer. Essa liberação provoca uma sensação de euforia, incentivando a repetição do comportamento pelo apostador³.

Segundo Rodrigo Machado, psiquiatra do Programa Ambulatorial Integrado dos Transtornos do Impulso (PRO-AMITI), do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (IPq-HCFMUSP), "Houve uma disseminação e uma difusão, e esses jogos eletrônicos e as apostas começaram a incorporar elementos estéticos, modais, advindos, por exemplo, dos games tradicionais". Ele também reforça que "As cores e a forma como ele é apresentado, por exemplo, visam atingir uma população mais jovem". Todo e qualquer prazer vivenciado na vida – como comer, beber, fazer sexo ou realizar uma compra – estimula direta ou

¹ <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/bets-e-jogos-de-azar-quando-apostar-pode-se-tornar-um-vicio/>

² <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2024/11/atendimento-a-dependentes-de-apostas-cresce-7-vezes-no-sus-com-alta-entre-mulheres.shtml>

³ <https://g1.globo.com/saude/saude-mental/noticia/2024/07/16/ludopatia-entenda-o-que-e-a-doenc.ghml>



indiretamente o sistema de recompensa cerebral, liberando dopamina no cérebro, neurotransmissor associado à motivação e ao prazer. Essa liberação gera uma sensação de euforia, incentivando o apostador a repetição do comportamento⁴.

O vício em jogos é uma doença reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) e é chamada de ludopatia. No Brasil, é reconhecida pelos CID 10-Z72.6 (mania de jogo e apostas) e 10-F63.0 (jogo patológico). A ludopatia é uma condição médica caracterizada pelo desejo incontrolável de continuar jogando⁵.

A psicóloga e psicanalista Ana Volpe explica que o acesso fácil às bets e aos jogos de azar é um grande agravante para o vício. “Sem dúvida nenhuma, a facilidade de acesso é o maior agravante [para o vício]. Qualquer pessoa, de qualquer idade, em qualquer condição, consegue baixar um joguinho no celular”. “O impulso de jogar a qualquer momento, sem a necessidade de sair de casa, é constante em pessoas que possuem tendência ao vício” e a natureza anônima das apostas online contribui e encoraja comportamentos de risco, segundo a psicóloga. Além disso, no ambiente online, o afastamento social pode se intensificar, resultando em um ciclo vicioso de solidão e dependência, na visão da especialista⁶. Diante dessas informações do Banco Central, o vício nas chamadas "bets" é um problema crescente que atinge, em especial, as famílias mais vulneráveis.

Diante disso, o presente projeto de lei visa proteger a população, especialmente os mais vulneráveis, dos riscos associados aos jogos de azar, através da obrigatoriedade de informações claras e transparentes sobre os perigos da prática. Ao exigir que as empresas de apostas alertem sobre os riscos da dependência, busca-se conscientizar a população e prevenir a ocorrência de problemas mais graves.

Sala das Sessões, em, ____ de ____ de 2024.

Deputado Yury do Paredão
MDB

⁴ <https://ipqhc.org.br/2024/10/05/14510/>

⁵

⁶ <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2024/09/25/beneficiarios-do-bolsa-familia-enviaram-r-3-bi-para-bets-em-agosto-segundo-o-bc>

