

COMISSÃO DE SAÚDE

PROJETO DE LEI Nº 3.355, DE 2024

Apensados: PL nº 3.543, de 2024, PL nº 3.669, de 2024, PL nº 3.702, de 2024, PL nº 3.712, de 2024, PL nº 3.778, de 2024 e PL nº 3.836, de 2024

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.

Autora: Deputada CARLA AYRES

Relatora: Deputada ANA PIMENTEL

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 3.355, de 2024, estabelece uma série de diretrizes para que empresas de loterias de cota fixa online e jogos online destinem até seis datas anuais para a arrecadação exclusiva de recursos destinados a políticas de conscientização e tratamento para o vício em jogos online. A arrecadação dos lucros líquidos dessas datas seria integralmente alocada em uma conta especial do Fundo Nacional de Saúde, administrada pelo governo federal, para apoiar programas de prevenção ao vício em jogos, campanhas educativas e serviços de tratamento para pessoas com comportamento compulsivo em jogos online.



Em razão do disposto no art. 139, I, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, estão apensados a esta Proposição os seguintes projetos:

1) PL nº 3.543, de 2024, de autoria do Sr. Leonardo Gadelha, que altera dispositivos da Lei nº 14.790, de 2023, para dispor sobre a obrigatoriedade de exibição de aviso de advertência em publicidades relacionadas à loteria de apostas de quota fixa.

2) PL nº 3.669, de 2024, de autoria do Sr. Dr. Zacharias Calil, que dispõe sobre a prevenção e o tratamento de transtornos de jogo patológico (ludopatia) relacionados às apostas de quota fixa, em conformidade com a Lei nº 14.790, de 2023, e estabelece a responsabilidade solidária das operadoras de apostas no financiamento de programas de tratamento e suporte às famílias afetadas.

3) PL nº 3.702, de 2024, de autoria do Sr. Mendonça Filho, que altera a Lei nº 14.790, de 2023, para estabelecer mecanismos mais rigorosos de publicidade e propaganda para a loteria de apostas de quota fixa

4) PL nº 3.712, de 2024, de autoria do Sr. Fred Linhares, que cria o Programa Nacional de Combate à Ludopatia (PNCL), e dá outras providências.

5) PL nº 3.778, de 2024, de autoria da Sra. Fernanda Pessoa, que altera a Lei nº 14.790, de 2023, para restringir a publicidade sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa.

6) PL nº 3.836, de 2024, de autoria do Sr. Dr. Zacharias Calil, que altera a Lei nº 14.790, de 2023, para incluir a obrigatoriedade de exibir mensagens de apoio psicológico e de prevenção ao suicídio em plataformas e conteúdo online relacionados a jogos de azar, apostas e jogos eletrônicos.

Esses PLs, que tramitam em regime ordinário, foram distribuídos, em caráter conclusivo, às Comissões de Saúde (CSAUDE), para análise do mérito, de Finanças e Tributação (CFT), para apreciação do seu mérito e da sua adequação financeira e orçamentária, e de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC), para exame da sua constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa.



Na CSAUDE, foi apresentada a seguinte emenda ao Projeto:

1) EMC nº 1, de 2024, de autoria do Sr. Bacelar, que tem como objetivo regulamentar o uso do serviço de streaming de eventos esportivos nas plataformas de operadores de apostas de quota fixa que transmitam esses eventos ao vivo, para:

a) limitar a transmissão apenas a usuários cadastrados na plataforma;

b) limitar o tamanho do streaming em computadores e tablets e permitir a tela cheia apenas em celulares, para que os conteúdos esportivos transmitidos compitam com a visualização de eventos em canais esportivos ou em plataformas de transmissão tradicionais;

c) exigir uma taxa de transmissão máxima e o bloqueio de transmissão para territórios onde a empresa não detém o direito de exibição;

d) impedir a clipagem ou modificação dos vídeos e exigir que os operadores acompanhem a evolução tecnológica, para que a transmissão se mantenha alinhada às melhores práticas de segurança e qualidade ao longo do tempo.

É o Relatório.

II - VOTO DA RELATORA

Cabe a esta Comissão de Saúde a apreciação dos Projetos de Lei nºs 3.355, 3.543, 3.669, 3.702, 3.712, 3.778, e 3.836, e de 2024, quanto ao mérito, no que tange a questões referentes ao seu campo temático e às suas áreas de atividade, nos termos regimentais. Informo que o enfoque desta Comissão é a contribuição desses PLs para a defesa da Saúde neste País. Já os assuntos relativos ao mérito e à adequação financeira e orçamentária, e à constitucionalidade e à juridicidade da matéria serão examinados pelas próximas comissões a que os PLs forem encaminhados.

O vício em apostas, ou ludopatia, é um transtorno de saúde mental complexo que afeta significativamente a vida de milhões de pessoas. A



prevalência desse problema é alarmante: estima-se que entre 1% e 3% da população mundial apresente algum grau de compulsão por jogos de azar¹. Esse transtorno é frequentemente acompanhado por outras condições de saúde mental, como depressão e ansiedade, que coexistem em cerca de 50% dos ludopatas².

Estudos revelam que o cérebro das pessoas com vício em apostas sofre alterações significativas no sistema de recompensa — as mesmas regiões ativadas em casos de dependência de substâncias como drogas e álcool. Além dos impactos diretos na saúde mental, o vício em jogos agrava condições preexistentes, amplia sintomas de ansiedade, depressão, transtorno obsessivo-compulsivo e até pensamentos suicidas. Esse vício ainda contribui para estresse emocional e financeiro, e leva a uma série de problemas de saúde física, como sedentarismo, obesidade, problemas de visão, dores musculares, hipertensão, doenças cardíacas e distúrbios do sono².

A combinação de sofrimento emocional, financeiro e físico torna o tratamento e a conscientização sobre a ludopatia uma prioridade em Saúde Pública.

O tratamento para o vício em apostas e jogos online é multidisciplinar e demanda a integração de diversas abordagens para alcançar resultados eficazes e duradouros. Entre as abordagens mais utilizadas está a terapia cognitivo-comportamental (TCC), que ajuda o paciente a identificar padrões de pensamento e comportamento disfuncionais relacionados ao jogo e a substituí-los por alternativas mais saudáveis.

Outra terapia amplamente aplicada é a terapia de aceitação e compromisso (ACT), que trabalha para promover a aceitação das emoções e pensamentos difíceis sem ceder ao impulso de apostar, o que melhora o autocontrole e a resiliência. Grupos de apoio, como os Jogadores Anônimos, oferecem suporte contínuo e uma rede de auxílio baseada em experiências compartilhadas, fundamental para a recuperação emocional e social do paciente.

¹ https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652009000200007

² <https://pp.nexojornal.com.br/perguntas-que-a-ciencia-ja-respondeu/2024/10/29/o-vicio-em-apostas-sinais-consequencias-tratamentos-e-recomendacoes-em-9-pontos>



Em casos em que o vício está associado a outros transtornos mentais, o tratamento farmacológico pode ser indicado para tratar comorbidades, como depressão e ansiedade, por meio de medicamentos que estabilizam o humor e reduzem o desejo compulsivo de jogar. Nos quadros mais graves de ludopatia, o tratamento hospitalar pode ser necessário.

Reconhecido como um transtorno mental pela Organização Mundial da Saúde (OMS)³, o vício em jogos e apostas já está sendo objeto de políticas no Sistema Único de Saúde, embora a falta de recursos ainda seja um gargalo para o atendimento. Recentemente, a Ministra da Saúde Nísia Trindade afirmou que vai reforçar junto à Atenção Primária um olhar especial a esse problema, por meio do fortalecimento dessa pauta nas Equipes de Saúde da Família⁴.

Por todo o exposto, a aprovação dos Projetos em análise revela-se essencial para garantir a ampliação dos recursos destinados ao tratamento de pessoas com vício em jogos. Como visto, a dependência de jogos é uma condição séria e debilitante, com impactos comprovados no comportamento e na saúde mental do indivíduo. Com a expansão dos investimentos e a formalização de políticas de tratamento específicas, é possível não só aliviar o sofrimento dos afetados, como também prevenir o agravamento de quadros de dependência e, assim, contribuir para uma sociedade mais saudável e consciente sobre os riscos do vício em jogos.

Em face de um imperativo regimental, apresentamos, ao final deste Voto, um Substitutivo, que contempla as ideias contidas em todos os sete projetos. Com ele, propusemos a alteração da Lei nº 14.790, de 2023, para incluir medidas que regulamentem a arrecadação de recursos e a promoção de campanhas educativas voltadas à prevenção e tratamento do vício em jogos online. Além disso, buscamos aprimorar as normas de comunicação, publicidade, e marketing relacionadas à loteria de apostas de quota fixa.

O Substitutivo estabelece que, anualmente, o Ministério da Saúde definirá datas específicas para campanhas de arrecadação, em que

³ <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

⁴ <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2024/outubro/ministra-diz-que-vai-reforcar-aco-es-nas-equipes-de-saude-da-familia-na-assistencia-a-pessoas-com-vicio-em-apostas>



todo o lucro líquido dos operadores de apostas será destinado ao Fundo Nacional de Saúde para financiar ações preventivas e de tratamento ao vício em jogos online. Essas datas serão escolhidas com base em períodos de maior atividade dos jogadores e eventos relevantes para a conscientização sobre os riscos do vício.

O texto também enfatiza que as campanhas educativas devem abordar conscientização sobre os riscos do vício, orientações para o uso responsável dos jogos, sinais de comportamento compulsivo, e informações sobre onde buscar ajuda. Os critérios de distribuição dos recursos pelo Ministério priorizam áreas de maior vulnerabilidade socioeconômica, concentração geográfica de jogadores com sinais de compulsão, e grupos demográficos específicos.

No que tange à publicidade de jogos, o Substitutivo inclui regras rigorosas, como a obrigatoriedade de avisos sobre riscos e restrições etárias, além da proibição de publicidade enganosa ou que associe jogos a promessas de ganhos fáceis.

No Substitutivo, não contemplamos o conteúdo da Emenda oferecida ao Projeto de Lei nº 3.355, de 2024, pois consideramos que não devemos permitir que operadores de apostas sejam responsáveis pela transmissão de eventos esportivos, pois eles têm interesse direto nos resultados, e o envolvimento direto na transmissão desses eventos poderia levantar dúvidas sobre a integridade das coberturas.

Por todo o exposto, o nosso Voto é pela aprovação dos Projetos de Lei nºs 3.355, 3.543, 3.669, 3.702, 3.712, 3.778, e 3.836, e de 2024, quanto ao mérito, na forma do Substitutivo anexo, e pela rejeição da Emenda oferecida ao Projeto de Lei nº 3.355, de 2024.

Sala da Comissão, em de de 2024.

Deputada ANA PIMENTEL
Relatora



COMISSÃO DE SAÚDE**SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 3.355, DE 2024**

Apensados: PL nº 3.543, de 2024, PL nº 3.669, de 2024, PL nº 3.702, de 2024, PL nº 3.712, de 2024, PL nº 3.778, de 2024 e PL nº 3.836, de 2024

Altera a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, para dispor sobre a arrecadação de recursos voltados à implementação de ações de prevenção e tratamento do vício em jogos online e de promoção de campanhas educativas sobre os riscos associados ao uso inadequado dos jogos online, e para tratar das ações de comunicação, de publicidade e de marketing da loteria de apostas de quota fixa.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, para dispor sobre a arrecadação de recursos voltados à implementação de ações de prevenção e tratamento do vício em jogos online e de promoção de campanhas educativas sobre os riscos associados ao uso inadequado dos jogos online, e para tratar das ações de comunicação, de publicidade e de marketing da loteria de apostas de quota fixa.

Art. 2º O Capítulo III da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar acrescido da seguinte Seção IV:

“Seção IV

Da Campanha de Arrecadação de Recursos

Art. 8º-A. Serão definidas, anualmente, pelo Ministério da Saúde, com uma antecedência mínima de 90 (noventa) dias, datas específicas para as campanhas de arrecadação de recursos voltados à implementação de ações de prevenção e tratamento do vício em jogos online e de promoção de campanhas educativas sobre os riscos associados ao uso inadequado dos jogos online.

§1º Nas datas referidas, todo o lucro líquido obtido pelos agentes operadores de apostas será integralmente destinado a



uma conta especial do Fundo Nacional de Saúde, exclusiva para o financiamento das ações que trata o 'caput'.

§2º Entre os critérios para a seleção das datas, devem ser levados em conta, pelo menos:

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.

§ 3º Os agentes operadores de apostas deverão prestar contas sobre o montante arrecadado e a aplicação dos recursos, em relatórios periódicos enviados ao Ministério da Saúde, nos termos de regulamento.

§ 4º O Ministério da Saúde deverá comunicar ao Ministério da Fazenda qualquer indício de descumprimento da obrigação contida no § 1º, para a aplicação de penalidades, respeitado o devido processo administrativo.

§ 5º O Ministério da Saúde deverá realizar avaliações anuais sobre a eficácia das ações de que trata o "caput", a partir de indicadores de saúde, devendo publicar os resultados em relatório de acesso público.

Art. 8º-B. As campanhas educativas de que trata o 'caput' do art. 8º-A devem abordar, pelo menos, 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. 8º-C. A distribuição dos recursos arrecadados durante as datas o 'caput' do art. 8º-A deverá respeitar, pelo menos, os seguintes critérios:

I - a concentração geográfica de jogadores que apresentem sinais de comportamento compulsivo;

II – os indicadores socioeconômicos que apontam para áreas com maior vulnerabilidade ao vício em jogos;



III – a demografia das populações afetadas, com foco especial em jovens, pessoas de baixa renda e comunidades com acesso limitado a serviços de saúde mental.”

Art. 3º O art. 16 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 16.

§ 1º

I - a inserção de avisos, em local de destaque, de forma clara e objetiva, sobre os riscos associados ao jogo, incluindo advertências sobre vício, prejuízos financeiros e impactos na saúde mental, com linguagem que enfatize os distúrbios relacionados ao jogo compulsivo e outros problemas associados ao comportamento de jogo;

.....

III - a obrigatoriedade de implementação de mecanismos de classificação indicativa etária e restrições de horário na veiculação de publicidade e propaganda;

IV - a disponibilização de canais de ajuda para jogadores identificados como compulsivos.

§ 2º A regulamentação de que trata o ‘caput’ deste artigo preverá, pelo menos, que os avisos a que se refere o inciso I do § 1º sejam:

I - exibidos em letras maiúsculas e permaneçam visíveis na tela ou na peça publicitária por um período de 3 (três) segundos ou 10% (dez por cento) da duração total da propaganda, o que for maior, em peças audiovisuais;

II - posicionados em local de destaque, ocupando no mínimo 10% (dez por cento) do espaço total das peças publicitárias impressas;

III - lidos de forma clara e audível, em peças de áudio.” (NR)

Art. 4º O art. 17 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 17.

.....

VII – sejam divulgadas em plataformas de streaming de áudio e vídeo;

VIII – sejam divulgadas em emissoras locais de TV aberta até as 20h;

IX – utilizem métodos psicológicos para influenciar a percepção de ganhos fáceis e a ideia de sucesso financeiro;



X – utilizem mensagens de caráter sexual ou que associem as apostas à sedução;

XI – divulguem bônus como gratuitos, mas que envolvam condições onerosas para atrair novos usuários.

§ 1º É vedado aos agentes operadores de apostas de quota fixa:

I - realizar qualquer tipo de publicidade ou propaganda em meios de comunicação, físicos ou virtuais, sem o aviso de classificação indicativa da faixa etária direcionada, conforme disposto na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente);

II - exibir peças publicitárias e de marketing da loteria de apostas de quota fixa em redes sociais e serviços de mensageria privada;

III – veicular publicidade, propaganda e quaisquer outras ações de comunicação relacionadas a apostas em veículos de comunicação social e em provedores de aplicações de internet cujo público principal seja majoritariamente composto por pessoas menores de 18 (dezoito) anos de idade;

IV - promover quaisquer ações de comunicação relacionadas a apostas, tais como anúncios e comerciais, durante a transmissão de eventos esportivos em veículos de comunicação social e em provedores de aplicações de internet.

.....” (NR)

Art. 5º O art. 39 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar com o acréscimo do seguinte inciso IX:

“Art. 39.

.....

IX – deixar de destinar todo o lucro líquido obtido nas datas definidas, anualmente, pelo Ministério da Saúde, nos termos do disposto no art. 8º-A.

.....” (NR)

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



Sala da Comissão, em de de 2024.

Deputada ANA PIMENTEL
Relatora

Apresentação: 21/11/2024 13:03:37.173 - CSAUDE
PRL 1 CSAUDE => PL 3355/2024
PRL n.1

