



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 427, DE 2025

(Do Sr. Helio Lopes)

Dispõe sobre a obrigatoriedade de veiculação de mensagens de conscientização acerca da ludopatia (jogo compulsivo) antes de jogos e publicidade de apostas (“bets”) em meios de comunicação de massa, cria medidas de prevenção e assistência aos afetados, institui serviço telefônico específico para apoio e dá outras providências.

DESPACHO:
APENSE-SE À(AO) PL-3543/2024.

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

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

PROJETO DE LEI N° , de 2025
(Do Sr. Hélio Lopes – PL/RJ)

Dispõe sobre a obrigatoriedade de veiculação de mensagens de conscientização acerca da ludopatia (jogo compulsivo) antes de jogos e publicidade de apostas (“bets”) em meios de comunicação de massa, cria medidas de prevenção e assistência aos afetados, institui serviço telefônico específico para apoio e dá outras providências.

O CONGRESSO NACIONAL de decreta:

TÍTULO I
DA CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE A LUDOPATIA, PREVENÇÃO E REDUÇÃO DE DANOS

Art. 1º Esta Lei tem por objetivo promover a conscientização, a prevenção e a redução dos danos causados pelo jogo excessivo, estabelecendo diretrizes para veiculação de mensagens educativas antes de jogos e de publicidade de apostas (“bets”) em meios de comunicação de massa em todo o território nacional.

Art. 2º Para os fins desta Lei consideram-se:

I – Ludopatia (jogo compulsivo): doença caracterizada pelo comportamento patológico de jogar de forma recorrente, mesmo diante de prejuízos significativos de ordem pessoal, familiar, social ou financeira;

II – Meios de comunicação de massa: televisão, rádio, internet, cinema, plataformas de streaming e quaisquer outros veículos de comunicação que alcancem o público em geral;

III – Mensagens de conscientização: conteúdo informativo ou educativo, com orientações sobre prevenção, sintomas, riscos e possibilidades de tratamento do jogo compulsivo, destinado ao público em geral.



* C D 2 5 9 3 5 5 7 1 3 1 0 0 *

TÍTULO II

DA OBRIGATORIEDADE DE VEICULAÇÃO DAS MENSAGENS DE CONSCIENTIZAÇÃO

Art. 3º É obrigatória a veiculação de mensagens de conscientização sobre ludopatia:

I – imediatamente antes da transmissão de jogos em meios de comunicação de massa;

II – imediatamente antes da veiculação de publicidade de apostas (“bets”), loterias, jogos de azar ou similares, seja em formato audiovisual ou sonoro, em qualquer meio de comunicação.

Parágrafo único. A veiculação de mensagens de conscientização deve obedecer aos padrões de clareza, legibilidade, audibilidade e destaque de forma a garantir fácil compreensão pelo público-alvo.

Art. 4º As mensagens de conscientização devem conter, no mínimo, as seguintes informações:

I – os riscos associados à ludopatia, especialmente no que tange à saúde mental e ao endividamento financeiro;

II – os sinais e sintomas mais comuns do jogo compulsivo;

III – as opções de ajuda e tratamento disponíveis, com indicação de canal telefônico ou plataforma digital para aconselhamento ou encaminhamento como serviços de saúde mental do SUS, Centros de Atenção Psicossocial – CAPS ou clínicas especializadas, conforme regulamento.

IV – a importância da responsabilidade e do controle no jogo, ressaltando que o excesso pode acarretar danos graves ao indivíduo e às pessoas ao seu redor.

Art. 5º A duração mínima das mensagens de conscientização será de **30 (trinta) segundos**, quando veiculadas em formato audiovisual, ou de **15 (quinze) segundos**, quando veiculadas em formato exclusivamente sonoro, devendo ser assegurado, em qualquer hipótese, destaque suficiente para a adequada assimilação do conteúdo.



* C D 2 5 9 3 5 5 7 1 3 1 0 0 *

§1º No caso de mídias impressas ou digitais que não utilizem áudio ou vídeo, o conteúdo deverá ser exibido em formato de texto e/ou imagem que ocupe espaço de destaque na tela ou na página, equivalente a pelo menos 20% da área total do anúncio ou jogo.

§2º Nas plataformas digitais, incluídas as de streaming, redes sociais e portais de notícia, a mensagem de conscientização deverá ser veiculada de modo que o usuário não possa avançar ou pular integralmente a exibição obrigatória, salvo se houver disposição específica em sentido contrário desta Lei.

Art. 6º Os meios de comunicação de massa devem ainda:

I – manter, em seus sites e plataformas de mídia social, área específica com informações sobre ludopatia, incluindo orientações, contatos e links para serviços de saúde e assistência psicológica;

II – disponibilizar claramente, em seus regulamentos e termos de uso, as políticas de responsabilidade social referentes ao jogo e apostas, bem como orientações para denúncia de conteúdos que não cumpram esta Lei.

TÍTULO III

DA CRIAÇÃO E DAS ATRIBUIÇÕES DO COMITÊ DE MONITORAMENTO

Art. 7º Fica criado o **Comitê Nacional de Monitoramento e Avaliação da Prevenção à Ludopatia (CONAP-Ludo)**, responsável por acompanhar e fiscalizar a implementação e o cumprimento desta Lei, composto por representantes dos seguintes órgãos e entidades:

- I – Ministério da Saúde;
- II – Ministério da Justiça e Segurança Pública;
- III – Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel);
- IV – Agência Nacional do Cinema (Ancine), quando couber;
- V – Organizações de apoio e associações científicas na área de saúde mental;
- VI – Conselho Federal de Psicologia (CFP) ou entidade de classe correlata;
- VII – Conselho Federal de Medicina (CFM) ou entidade de classe correlata, quando houver interesse.



* C D 2 5 9 3 5 5 7 1 3 1 0 0 *

§1º O Comitê terá a atribuição de elaborar relatórios periódicos que avaliem a eficácia das medidas adotadas, sugerindo aprimoramentos normativos e ações de capacitação e conscientização destinadas ao público em geral e aos profissionais de comunicação.

§2º Caberá ao Ministério da Justiça e Segurança Pública, em conjunto com a Anatel e demais órgãos competentes, aplicar as penalidades administrativas pelo descumprimento desta Lei, nos termos do art. 8º.

TÍTULO IV DAS SANÇÕES

Art. 8º O descumprimento do disposto nesta Lei sujeitará o infrator às seguintes sanções, sem prejuízo de outras previstas em legislação específica:

- I – advertência, com indicação de prazo para regularização;
- II – multa, que poderá variar de R\$ 10.000,00 (dez mil reais) até R\$ 1.000.000,00 (um milhão de reais), conforme a gravidade da infração, a capacidade econômica do infrator e a reincidência;
- III – suspensão das atividades de transmissão ou veiculação de publicidade, temporária ou por prazo definido, em caso de reincidência ou não cumprimento da advertência no prazo estipulado;
- IV – cassação da concessão ou permissão, nos casos extremos em que houver reiterado descumprimento e nenhuma medida corretiva seja efetivamente adotada para adequação às normas desta Lei.

Parágrafo único. A aplicação das sanções não exclui a possibilidade de responsabilização civil ou penal, quando couber, por eventuais danos causados à coletividade ou a indivíduos específicos.

TÍTULO V DA REGULAMENTAÇÃO E DA MENSAGEM-PADRÃO

Art. 9º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de até **180 (cento e oitenta) dias** a contar da data de sua publicação, estabelecendo, entre outros aspectos:



* C D 2 5 9 3 5 5 7 1 3 1 0 0 *

I – a forma de implementação das mensagens de conscientização nos diferentes meios de comunicação;

II – a possibilidade de criação de outras mensagens que visem à conscientização sobre ludopatia, complementares à mensagem-padrão prevista nesta Lei;

III – a instituição de um serviço telefônico unificado e gratuito (**Disque Ludopatia**) ou de canal equivalente para orientação, acolhimento e encaminhamento de pessoas que enfrentem problemas com o jogo.

Art. 10 A frase-padrão de conscientização a ser obrigatoriamente veiculada, sem prejuízo de que outras sejam criadas em sentido semelhante pelo regulamento, **consistirá em mensagem clara de que o jogo excessivo pode causar danos graves à saúde mental e financeira, alertando que, caso a pessoa que lê ou alguém que essa pessoa conheça esteja enfrentando problemas com o jogo, deve-se procurar ajuda e ligar para o número indicado.**

TÍTULO VI **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Art. 11 Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A ludopatia, ou jogo compulsivo, constitui transtorno que afeta milhares de pessoas no Brasil, gerando prejuízos severos não apenas ao indivíduo afetado, mas também aos seus familiares e à sociedade. A crescente popularização de apostas, especialmente pela internet, e a intensidade das campanhas publicitárias de “bets” exigem atenção do Poder Público para a proteção da saúde mental e financeira da população.

A obrigatoriedade de veiculação de mensagens de conscientização antes de jogos e de publicidade de apostas visa informar o público sobre os riscos associados ao jogo compulsivo, estimulando a busca de ajuda especializada. Tal iniciativa



* C D 2 5 9 3 5 5 7 1 3 1 0 0 *

fundamenta-se nos princípios constitucionais de proteção à saúde, defesa do consumidor e dignidade da pessoa humana.

Ao prever a criação de um comitê de monitoramento (CONAP-Ludo), pretende-se garantir a efetiva fiscalização e permanente aprimoramento das políticas públicas referentes ao tema. A regulamentação pelo Poder Executivo, no prazo de até 180 dias, permitirá a adequação às especificidades de cada meio de comunicação e a criação de um canal oficial de atendimento (Disque Ludopatia).

Nesse sentido, solicita-se aos nobres pares a aprovação deste Projeto de Lei como forma de reforçar a rede de proteção aos indivíduos mais vulneráveis, assegurando informação, prevenção e assistência, para que o jogo permaneça no âmbito do entretenimento seguro e responsável.

Sala das Sessões, em 12 de fevereiro de 2025.

Deputado Hélio Lopes
PL - RJ



* C D 2 2 5 9 3 5 5 7 1 3 1 0 0 *

FIM DO DOCUMENTO