(Paulo Sergio Martins)

Cria a **Campanha de Conscientização e Alerta Sobre os Riscos de Vícios Associados a Jogos de Azar e Apostas On-line**.

Art. 1º. É criada a **Campanha de Conscientização e Alerta Sobre os Riscos de Vícios Associados a Jogos de Azar e Apostas On-line**, com o objetivo de alertar a população sobre os riscos de vícios ocasionados por jogos de azar e apostas on-line.

Art. 2º. A **Campanha** deverá abordar, entre outros temas:

I – vícios relacionados a jogos de azar e apostas on-line e como eles afetam a saúde mental, social e, principalmente, a saúde financeira das pessoas;

II – os malefícios do uso dessas plataformas por crianças e adolescentes, de forma desenfreada, e sem a permissão ou supervisão de pais/responsáveis;

III – sinais de alerta para identificar possíveis vícios e dependências;

IV – informações e orientações dos serviços que prestam atendimento e tratamento, bem como, grupos de apoio; e

V – dicas de como evitar o endividamento e orientações para elaboração de orçamento familiar.

Art. 3º. A **Campanha** poderá ser realizada por meio de:

I – anúncios em meios de comunicação local;

II – painéis informativos em locais públicos;

III – divulgação nas redes sociais do município, incluindo o site institucional e perfis oficiais de comunicação.

IV – *QR Code* disponibilizado em suas divulgações que, ao ser escaneado, direcione o usuário para informações atualizadas sobre:

a) locais de atendimento e orientação sobre saúde mental e financeira;

b) grupos de apoio;

c) telefones e canais de atendimento disponíveis para orientação e suporte;

d) sinais de alerta para identificar o desenvolvimento de um vício em jogos de azar e apostas on-line e como buscar ajuda.

Art. 4º. O Poder Executivo poderá regulamentar a presente lei, especificando as diretrizes, o alcance da campanha e os órgãos responsáveis pela coordenação, implementação e desenvolvimento de materiais educativos.

Art. 5º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Justificativa

Temos vivido nos últimos anos uma aceleração no uso de tecnologias que, associada a ampliação do acesso à internet, impactam diversos setores da sociedade e afetam a vida de toda a população. O aumento significativo do número de usuários de jogos online, principalmente em plataformas de apostas, estimulam jogadores a viverem experiências imersivas e recompensas instantâneas, cuja prática constante pode desencadear uma série de efeitos danosos à saúde e ao comportamento humano.

Com a crescente popularização dos jogos on-line e, acesso fácil a plataformas de apostas e jogos, faz-se necessário discutir e promover ações preventivas para mitigar os impactos negativos que esses hábitos causam à saúde mental, social e financeira da população, principalmente em crianças, adolescentes e pessoas idosas.

Com a instituição da campanha para orientação e prevenção, busca-se reduzir a incidência de dependência em jogos de azar e on-line; aumentar a conscientização sobre os riscos associados ao uso excessivo desses jogos; maior disponibilidade de recursos e apoio e; fortalecimento de uma cultura de responsabilidade e equilíbrio no uso de tecnologias e entretenimento digital.

Por todo o exposto, apelo aos nobres Pares que aprovem este projeto.

PAULO SERGIO - DELEGADO

Assinado digitalmente
por PAULO SERGIO
MARTINS
Data: 27/02/2025 14:03