CÂMARA MUNICIPAL
DO RIO DE JANEIRO

PROJETO DE LEI N°

EMENTA:
CRIA, NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO, A CAMPANHA PERMANENTE DE CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE OS RISCOS DAS APOSTAS ONLINE ENTRE CRIANÇAS, ADOLESCENTES E FAMÍLIAS EM SITUAÇÃO DE VULNERABILIDADE.

Autor(es): VEREADORA THAIS FERREIRA

A CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

DECRETA:

Art. 1º Fica instituída, no calendário oficial do Município do Rio de Janeiro, a **Campanha Permanente de Conscientização sobre os Riscos das Apostas Online**, com foco prioritário na proteção integral de crianças, adolescentes e famílias em situação de vulnerabilidade econômica, social e psíquica.

Art. 2º A campanha tem como objetivos:

I – informar a população sobre os riscos associados ao uso de plataformas de apostas online, especialmente quanto ao potencial de vício e suas consequências;
II – alertar para os impactos sociais, econômicos, educacionais e psicológicos do envolvimento precoce com jogos de azar digitais;
III – estimular a educação digital crítica, combatendo a normalização das apostas como forma de renda ou ascensão social;
IV – mobilizar equipamentos públicos e redes de proteção para a difusão de conteúdos educativos e preventivos nos territórios mais afetados.

Art. 3º A campanha poderá ser executada por meio de:

I – produção e distribuição de materiais educativos, como cartilhas, vídeos, anúncios de rádio e publicações digitais, a serem divulgados em espaços públicos, transportes coletivos, unidades escolares, centros culturais e de assistência social;
II – realização de rodas de conversa, debates e oficinas temáticas nas escolas da rede pública municipal, centros culturais, CRAS (Centros de Referência de Assistência Social), CREAS (Centros de Referência Especializados de Assistência Social) e unidades de saúde;
III – capacitação de profissionais da educação, saúde, assistência social e conselhos tutelares para identificação precoce de sinais de vício em jogos digitais e estratégias de enfrentamento;
IV – parcerias com coletivos de juventude, organizações da sociedade civil, movimentos de mães e mídias comunitárias para ampliar o alcance da campanha nos territórios periféricos.

Art. 4º As ações previstas por esta Lei poderão ser executadas em articulação com os órgãos municipais de educação, saúde, cultura, assistência social e direitos humanos, bem como com os conselhos tutelares, Conselhos Municipais e o Ministério Público.

Art. 5º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Assinado digitalmente por Thais Ferreira.
Código de validação: c99b1027-cf2e-45d3-9606-e382232de9b4
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal

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

Plenário Teotônio Villela, 20 de maio de 2025.

JUSTIFICATIVA

Este Projeto de Lei é uma iniciativa que surge como resposta à crescente preocupação de famílias, educadores, conselheiros tutelares e profissionais da saúde com a exposição precoce de crianças e adolescentes às plataformas de apostas online, conhecidas como *bets*, que vêm se consolidando como uma epidemia silenciosa em nossos territórios.

Por meio de influenciadores digitais, jogadores de futebol, artistas populares e conteúdos disfarçados de entretenimento, essas plataformas têm normalizado o jogo de azar como atividade desejável, rentável e sem riscos. O resultado é o envolvimento de jovens cada vez mais novos, especialmente meninos periféricos, que passam a ver a aposta como alternativa à ausência de perspectivas de futuro.

Relatos recebidos por este mandato incluem desde casos de adolescentes que perderam a mesada ou o dinheiro do almoço apostando no celular, até mães desesperadas com os filhos acordando de madrugada para apostar escondidos, com sintomas claros de ansiedade, compulsão e evasão escolar. Essas vivências se repetem em muitas regiões do município e afetam principalmente as famílias já sobrecarregadas, em sua maioria chefiadas por mulheres negras.

Não se trata apenas de proteger o “consumidor”, mas de garantir o direito à infância, à educação e à dignidade. É dever do poder público informar, prevenir e proteger. Esta campanha permanente será um instrumento de mobilização social, fortalecimento das redes de cuidado e valorização da educação crítica frente aos apelos da indústria das apostas digitais, que lucra com o desespero e a ilusão dos nossos.

A aprovação deste projeto contribuirá para consolidar políticas públicas de enfrentamento ao vício em jogos digitais, de forma articulada entre os diversos equipamentos municipais, e com o protagonismo dos territórios mais afetados. A infância e a juventude do Rio de Janeiro não podem ser alvo de exploração disfarçada de “diversão”.

Assinado digitalmente por Thais Ferreira.
Código de validação: c99b1027-cf2e-45d3-9606-e382232de9b4
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal