CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

PROJETO DE LEI N°

EMENTA:
CRIA A CAMPANHA DE CONSCIENTIZAÇÃO E PREVENÇÃO À LUDOPATIA,E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

Autor(es): VEREADORA HELENA VIEIRA

A CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

DECRETA:

Art. 1º Fica instituída a **Campanha de Conscientização e Prevenção à Ludopatia**, com o objetivo de informar e educar a população sobre os riscos do comportamento compulsivo relacionado a jogos de azar e suas consequências para a saúde pública.

Art. 2º São objetivos da campanha de combate à ludopatia:

I - Sensibilizar a população sobre a ludopatia, também conhecida como vício em jogos de azar, como um transtorno de saúde mental;

II - Informar sobre os impactos negativos da ludopatia na vida pessoal, familiar, profissional e social dos indivíduos;

III - Promover o diagnóstico precoce e o encaminhamento dos casos para tratamento adequado, garantindo o apoio psicológico e terapêutico;

IV - Divulgar informações sobre os canais de apoio e serviços especializados existentes no município para o tratamento da ludopatia; e

V - Fomentar a integração entre os setores de saúde, educação e assistência social para fortalecer a rede de apoio aos ludopatas e suas famílias.

Art. 3º A campanha será desenvolvida através de:

I - Ações educativas, incluindo distribuição de materiais informativos em locais públicos, unidades de saúde, escolas e centros de convivência;

II - Publicidade em meios de comunicação locais (rádios, televisões, jornais, sites e redes sociais), com foco sobre

Assinado digitalmente por Helena Vieira.
Código de validação: 11f9a6c6-54f8-470e-bed6-1184a8300c5f
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal

os sinais de alerta da ludopatia e as formas de buscar ajuda;

III - Organização de eventos e palestras, com profissionais da saúde, psicólogos e especialistas no tema, abordando a prevenção e o tratamento da ludopatia; e

IV - Criação de canais de comunicação direta para orientação e apoio psicológico, como linhas telefônicas e serviços online de acolhimento e aconselhamento.

Art. 4º Para viabilizar a execução desta lei, p Poder Executivo poderá buscar parcerias com organizações não governamentais, entidades acadêmicas, empresas privadas e outros atores sociais.

Art. 5º Ato do Poder Executivo regulamentará esta Lei.

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

Plenário Teotônio Vilella, 18 de fevereiro de 2025.

Plenário Teotônio Villela, 14 de fevereiro de 2025.

JUSTIFICATIVA

Esta proposição cria a campanha de conscientização e prevenção à ludopatia,e dá outras providências.

A presente proposta tem como objetivo instituir a Campanha de Conscientização e Prevenção à Ludopatia, uma medida essencial para informar a população sobre os riscos do comportamento compulsivo relacionado aos jogos de azar e suas graves consequências para a saúde pública.

A ludopatia, ou transtorno do jogo compulsivo, é reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como um transtorno mental que pode levar a danos significativos na vida pessoal, profissional e social do indivíduo. O vício em jogos de azar não afeta apenas o jogador, mas também sua família e comunidade, podendo resultar em endividamento, perda de emprego, depressão e, em casos extremos, até mesmo suicídio.

Diante da crescente acessibilidade aos jogos de azar, incluindo apostas esportivas e plataformas digitais, faz-se

Assinado digitalmente por Helena Vieira.
Código de validação: 11f9a6c6-54f8-470e-bed6-1184a8300c5f
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal

necessário um esforço conjunto entre o poder público e a sociedade para educar e prevenir o avanço dessa doença silenciosa. A campanha proposta visa sensibilizar a população, divulgar informações sobre os sinais de alerta da ludopatia e incentivar a busca por tratamento adequado.

A iniciativa prevê a disseminação de informações por meio de materiais educativos, campanhas publicitárias, palestras e eventos com especialistas, além da criação de canais de apoio psicológico.

O fortalecimento da integração entre os setores de saúde, educação e assistência social também será um fator fundamental para ampliar o suporte a ludopatas e suas famílias.

Ademais, a proposta também possibilita parcerias com organizações não governamentais, entidades acadêmicas e empresas privadas para ampliar o alcance e a eficiência das ações. Assim, garantirá um impacto positivo na prevenção e tratamento da ludopatia, beneficiando toda a sociedade.

Diante da relevância do tema e da necessidade de enfrentamento dessa problemática, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação deste projeto de lei.

Assinado digitalmente por Helena Vieira.
Código de validação: 11f9a6c6-54f8-470e-bed6-1184a8300c5f
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal