CÂMARA MUNICIPAL
DO RIO DE JANEIRO

PROJETO DE LEI N°

EMENTA:
INSTITUI A CAMPANHA MUNICIPAL DE CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE OS MALEFÍCIOS E RISCOS DOS JOGOS DE AZAR E APOSTAS ONLINE NAS ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS DA REDE ESTADUAL DE ENSINO E DÁ OUTRAS PROVIDENCIAS.

Autor(es): VEREADOR DR. GILBERTO

A CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

DECRETA:

Art. 1º – Fica instituída a Campanha Municipal de Conscientização para crianças e adolescentes matriculados nas escolas públicas e privadas da rede estadual de ensino sobre os malefícios e riscos dos jogos de azar e apostas online.
Art. 2º – São objetivos da Campanha Municipal:
I – conscientizar crianças, adolescentes, pais, responsáveis e profissionais da educação sobre os riscos e malefícios dos jogos de azar e apostas online;
II – alertar sobre os impactos e perigos de desenvolver vícios, com impactos no bem estar psicológico, social e financeiro;
III – promover atividades educativas que visem o desenvolvimento de habilidades críticas e de autocontrole sobre o uso de tecnologias, bem como o reconhecimento de comportamentos compulsivos relacionados a jogos de azar e apostas online;
IV – incentivar o diálogo entre escola, família e sociedade acerca dos recursos tecnológicos de controle parental e dos malefícios dos jogos de azar e apostas online;
V – orientar sobre as medidas de proteção e prevenção contra o acesso a jogos de azar e apostas online por crianças e adolescentes;

VI – estimular práticas saudáveis e conscientes de uso da internet e de tecnologias.

Art. 3º – O Executivo para fins de planejamento e implementação da Campanha, poderá:
I – desenvolver materiais pedagógicos sobre os malefícios dos jogos de azar e apostas online, incluindo os impactos na saúde física, como dificuldades de sono, e mental, como ansiedade, depressão e isolamento social;
II – promover campanhas anuais, palestras, debates e oficinas de conscientização sobre os riscos e malefícios dos jogos de azar e apostas online com ênfase nas consequências do comportamento abusivo e prejuízos do desenvolvimento social e acadêmico dos alunos;
III – implementar atividades práticas que incentivem o uso saudável tecnologia, promovendo alternativas recreativas, como a prática de esportes, leitura e interação social presencial;
IV – realizar formação continuada de professores e demais profissionais da educação das escolas para reconhecerem os sinais de uso problemático de tecnologia e de comportamento de risco relacionado a jogos de azar e apostas online, visando a intervenção precoce;
V – produzir relatórios anuais sobre o impacto das ações realizadas;

Assinado digitalmente por VEREADOR DR. GILBERTO.
Código de validação: e11e9cd2-9e99-4a7a-9a0c-c5c283763dd0
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal

VI – distribuir material didático impresso e digital sobre os riscos dos jogos de azar e apostas online.
Art. 4º – O Executivo poderá firmar convênios e parcerias com entidades públicas e privadas sem fins lucrativos para viabilizar e ampliar as ações da Campanha de que trata esta Lei.
Art. 5º – Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Plenário Teotônio Villela, 04 de agosto de 2026.

JUSTIFICATIVA

A Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhece a ludopatia – o vício recorrente em qualquer tipo de jogo – como uma doença. Além disso, entende-se a ludopatia como um problema de saúde pública, pois não afeta apenas o indivíduo viciado: para cada jogador, haverá pelo menos um outro membro da família que sofrerá as consequências do vício. De acordo com o professor do Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo (USP), Hermano Tavares, o vício em jogos é a terceira dependência mais frequente do país, perdendo apenas para o álcool e o tabaco.
Atualmente, os riscos no ambiente online para crianças e adolescentes estendem se também aos sites e plataformas de apostas, conhecidos em inglês como bets, que promovem essas atividades como formas de entretenimento. Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2023, 95% da população de 9 a 17 anos é usuária de internet no país. Nesse sentido, as plataformas têm, cada vez mais, utilizado formas de publicidade que atinjam o público jovem, com o uso de desenhos lúdicos, mascotes e até mesmo de uma linguagem capaz de se conectar ao público infanto-juvenil.
Conforme dados divulgados pelo Banco Central (BC), de janeiro a março de 2025, os apostadores destinaram 30 bilhões por mês às bets. Outrossim, os dados indicam que as camadas mais vulneráveis da população são as mais afetadas por este fenômeno, estima-se que, cada um dos 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família que apostaram em bets em agosto de 2024 gastou, em média, R$ 600,00, valor que fica muito próximo ao que o governo pagou aos integrantes do programa no mesmo mês. Dessa forma, é evidente o quão prejudicial os jogos de aposta online são prejudiciais às classes sociais mais vulneráveis e, ademais, as plataformas se sustentam à partir do marketing agressivo e direcionado, inclusive ao público infantil.
Por conseguinte, pode-se citar o “jogo do tigrinho” ou slot game como um exemplo da modalidade de jogos atraente para a curiosidade e impulsividade de crianças e adolescentes. Jogos como este são altamente divulgados nas redes sociais, como no Instagram, sem qualquer tipo de regulamentação. Ainda, a exposição a ambientes de jogos de azar pode ser considerada uma violação dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes, acarretando sanções administrativas e penais, conforme previsto no artigo 243 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECRIAD).
Diante do cenário alarmante, é importante buscar a integração das escolas públicas e privadas da rede estadual no combate a esse problema, reconhecendo o papel das instituições de ensino como fundamental na formação de uma cultura de prevenção e conscientização. As escolas, como espaços de aprendizagem e cidadania, são aliadas estratégicas para alertar crianças, adolescentes, pais e toda a comunidade escolar sobre os riscos dos jogos de azar e das apostas online. A implementação de uma campanha

Assinado digitalmente por VEREADOR DR. GILBERTO.
Código de validação: e11e9cd2-9e99-4a7a-9a0c-c5c283763dd0
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal

educacional que aborde esses temas de forma direta e didática se faz necessária para promover a conscientização desde a infância, prevenindo o desenvolvimento de hábitos prejudiciais, bem como utilizar a tecnologia de forma consciente.
Nesse sentido, o projeto de lei visa fomentar a criação de uma cultura de uso responsável da tecnologia e de prevenção nas escolas ao vício em jogos de azar e apostas online, com enfoque na educação e no apoio às famílias, respeitando os direitos das crianças e adolescentes.
Portanto, conclamamos o apoio dos nobres membros desta Casa para a aprovação desta matéria.

Assinado digitalmente por VEREADOR DR. GILBERTO.
Código de validação: e11e9cd2-9e99-4a7a-9a0c-c5c283763dd0
A autenticidade deste documento poderá ser confirmada no site: valida.camara.rj.gov.br/sal