

Protocolo:

Processo:

Projeto:

Tipo: Projeto de Lei

Autor: Deputada Lia Nogueira

Inclui no Calendário Oficial de Eventos do Estado de Mato Grosso do Sul, instituído pela Lei 3.945, de 04 de agosto de 2010, a "Semana Estadual de Enfrentamento às apostas e jogos de azar", a ser realizada na semana do dia 13 de abril de cada ano.

Art. 1 - Fica incluído no Calendário Oficial de Eventos do Estado de Mato Grosso do Sul, instituído pela Lei 3.945, de 04 de agosto de 2010, a "Semana Estadual de Enfrentamento às apostas e jogos de azar" a ser realizada na semana do dia 13 de abril de cada ano.

Art. 2 - A Semana Estadual de Enfrentamento às apostas e jogos de azar passa a integrar o Calendário Oficial de Eventos do Estado de Mato Grosso do Sul, instituído pela Lei nº 3.945, de 4 de agosto de 2010 e alterado pela Lei n. 6.255, de 04 de junho de 2024.

Art. 3 - São objetivos da semana de enfrentamento às apostas e jogos de azar, conscientizar a população sobre a alta carga viciante das apostas e jogos de azar, principalmente as modalidades online, que estão destruindo inúmeras famílias.

Art. 4 - As escolas públicas e particulares, o PROCON e demais instituições e organizações públicas poderão desenvolver atividades, como palestras, ações de orientação em locais de grande circulação de pessoas, entre outras atividades voltadas para desestimular as pessoas a apostarem e participarem de jogos de azar, como forma de prevenção e combate ao vício.

Art. 5 - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Plenário Deputado Júlio Maia, 09 de outubro de 2024.

Lia Nogueira

Deputada Estadual - PSDB

JUSTIFICATIVA

Esta proposição deriva de uma palestra realizada pela Associação de defesa do Consumidor de Mato Grosso do Sul, no evento "perspectivas e desafios das organizações de defesa do consumidor nos 34 anos do Código de Defesa do Consumidor", que ocorreu no dia 11 de setembro, na sede do PROCON/MS.

Neste evento a ADECON/MS fez uma exposição de inúmeros dados alarmantes sobre o mercado de apostas e jogos de azar e as consequências para a sociedade. A Entidade encaminhou um requerimento solicitando a instituição de uma semana para conscientização sobre os perigos e consequências das apostas e jogos de azar (anexo). O assunto é de extrema importância, conforme será demonstrado nas linhas seguintes.

No período entre 2020 e 2022 a publicidade digital na América Latina cresceu aproximadamente quatro vezes mais que o esperado, passando de R\$ 7,92 bilhões para R\$ 34,7 bilhões, segundo dados do estudo *The Largest Influencer Study in Latin America in 2023 - Influencity2*.

Esse crescimento dos investimentos em publicidade digital se deve ao fato de que a pandemia do CORONAVIRUS obrigou as pessoas a migrarem das interações presenciais para as relações digitais.

O Brasil foi o responsável pela maioria desses investimentos, representando 34% do total dos investimentos da América Latina, seguido por Colômbia, com 21% e México com 16%.

O mesmo estudo publicou que em 2023, havia 18,9 milhões de influenciadores usuários da rede social Instagram, na América Latina. O montante de influenciadores corresponde a 9% de todos os usuários do Instagram e 3% da população total, ou seja, cada vez mais as pessoas buscam a profissão de influenciador.

Desta forma, nos últimos anos, observamos um crescimento vertiginoso do marketing de influência, que consiste no investido de recursos em influenciadores, com o objetivo de transformar os seguidores em potenciais consumidores de produtos e serviços, razão pela qual o engajamento do influenciador será sua régua do potencial para retorno dos investimentos.

Ocorre que, não foram apenas os segmentos empresariais e comerciais que observaram o potencial do marketing de influência e dos avanços tecnológicos dos últimos anos, mas o crime organizado e os contraventores também estavam atentos ao surgimento de novas oportunidades no mundo digital, de modo que foi possível a evolução dos golpes digitais, contravenções e crimes para um patamar industrial.

O Brasil é o segundo país que mais sofre crimes cibernéticos na América Latina. Conforme dados da pesquisa realizada pela *SAS Institute, empresa de business intelligence*. A pesquisa revelou que 80% dos consumidores brasileiros dizem já terem sofrido algum tipo de fraude digital ao menos uma vez e mais de 50% já sofreram mais de uma vez.

Hoje, a grande "droga" moderna são as apostas e jogos de azar que começaram a ser regulamentadas em 2018 com a Lei 13.756/2018 e apenas em dezembro de 2023 foi concluída a legislação que trata sobre a matéria, criando regras para a exploração das apostas online esportivas e jogos online, além de estabelecer regras sobre a concessão de autorizações para a operação de cassinos online.

A Lei estabeleceu os impostos sobre os prêmios, estipulando as regras para a publicidade do setor, que devem seguir os conceitos do Conselho Nacional Autorregulamentação Publicitária- CONAR.

As apostas em plataformas eletrônicas, nas chamadas bets, tornaram-se uma febre no Brasil. Pesquisa realizada pelo Instituto Locomotiva entre 3 e 7 de agosto de 2024 aponta que nos sete primeiros meses de 2024, 25 milhões de pessoas passaram a fazer as apostas, uma média de 3,5 milhões por mês.

O Instituto fez um comparativo e concluiu que o intervalo de tempo é menor do que o coronavírus levou para contaminar o mesmo número de pessoas no país: 11 meses, entre 26 de fevereiro de 2020 e 28 de janeiro de 2021.

A pesquisa traçou ainda o perfil dos apostadores. 53% são homens e 47% são mulheres. A maioria está na faixa etária de 30 a 49 anos. Oito de cada 10 são pessoas das classes C, D e E; e dois em cada 10 são classe A ou B.

Outros apontamentos pertinentes, que iremos destacar são:

- 45% dos entrevistados jogadores admitem que as apostas esportivas já causaram prejuízos financeiros.
- 37% dizem ter usado dinheiro destinado a outras coisas importantes para apostar online.
- 30% afirmaram ter prejuízos nas relações pessoais.

- 51% dos entrevistados que apostam dizem que o jogo aumenta a sua ansiedade
- 23% dos entrevistados dizem sentir um sentimento de culpa quando apostam.
- 86% das pessoas que apostam têm dívidas.
- 64% das pessoas que apostam estão negativados na Serasa

É inquestionável os malefícios para a sociedade que a infestação de empresas de apostas acarretam, são problemas relacionados tanto ao consumo consciente como a saúde dos consumidores, causando inúmeros danos e prejuízos as pessoas, que vão desde superendividamento, depressão, ansiedade, irritabilidade e outros problemas psicológicos.

Inúmeros movimentos internacionais e órgãos de saúde estão alertando à sociedade sobre a alta carga viciante das apostas e jogos online, tanto que este hábito está sendo classificado como uma nova droga o "*crack digital*" tamanho o poder viciante e destrutivo das apostas e jogos de azar.

Estamos observando as famílias brasileiras redirecionando parte da renda e do orçamento familiar para os jogos de azar e apostas online, o que está impactando diretamente no consumo e no poder de compra dos consumidores.

A mudança das prioridades nos gastos dos consumidores é tamanha que o setor de varejo está sendo fortemente atingido por esse "novo" gasto familiar, que faz com que famílias deixem de comprar itens essenciais de alimentação e higiene para apostar.

O CEO da rede supermercadista Assaí Belmiro Gomes, registrou, em recentes entrevistas, que o mercado de apostas tem impactado a renda dos clientes e reduzido o volume de compras em supermercados, que os consumidores estão perdendo poder de compra e deixando de comprar itens básicos de alimentação e higiene para gastar com apostas e jogos de azar.

O jogo de apostas online mais emblemático na atualidade é o famoso jogo do "tigrinho" que formalmente é chamado de Fortune Tiger, caracterizado por ser um jogo de apostas e cassino online enquadrado como jogo de azar, desenvolvido pela empresa maltesa PG Soft.

Esse jogo, que rapidamente se alastrou por todo o país é hospedado fora do Brasil e a organização que desenvolveu o jogo não possui registro no país, ou seja, opera de forma totalmente ilegal.

Nas plataformas, as apostas dependem de um algoritmo que, muitas vezes, não é claro e não permite que os usuários saibam se chegaram a algum resultado. Em

muitos casos, os algoritmos são 'viciados' e programados para fazer com que o usuário perca ou não consiga sacar o dinheiro. Nestes aplicativos, não é possível saber se os desenvolvedores do algoritmo fizeram mudanças para serem favorecidos.

A grande arma de captação de novos consumidores para jogos deste tipo são as redes sociais e os influenciadores que perceberam o poder deste mercado e a posição privilegiada que se encontram para influenciar pessoas a apostarem em plataformas e em jogos de azar.

O famoso "Jogo do Tigrinho". já viciou e destruiu famílias inteiras, atraiu golpistas e tornou-se alvo da polícia, que está empreendendo inúmeras operações contra os grupos criminosos e contra influenciadores que emprestam seu nome e prestígio para propagar esses golpes e crimes contra os consumidores.

Influenciadores que divulgam este tipo de plataforma podem responder por crimes contra o consumidor, estelionato, sonegação fiscal, propaganda enganosa, associação criminosa e outros.

A próxima era de golpes e crimes digitais será fundamentada na falsa sensação de impunidade que a internet propicia e no poder devastador da propagação dos golpes nas redes sociais, de modo que não será necessário muito tempo de atuação para a imposição de lesões a milhares de consumidores.

O foco agora é em ocupar os espaços virtuais, educar as pessoas para o consumo consciente de produtos e serviços digitais e se antecipar e estancar o marketing de influência nefasto, impedir que pessoas sejam influenciadas de maneira negativa, diminuindo o poder de disseminação das apostas e jogos de azar, bem como, de outros golpes.

Uma semana de conscientização para combater às apostas e jogos de azar é de suma importância para conscientização das nossas crianças e jovens sobre o perigo deste hábito, sobre os malefícios que as apostas e jogos de azar acarretam para a sociedade

A questão não é apenas financeira, mas de saúde pública, estamos observando a "nova" droga viciando nossas crianças e jovens, as redes sociais e as comunidades virtuais estão se transformando em *Cracolândias digitais*, locais onde famílias são arruinadas.