

PROJETO DE LEI Nº 4092/2024

**EMENTA:
INSTITUI O PROGRAMA DE COMBATE E
CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE O VÍCIO TECNOLÓGICO
ESTIMULADO PELO USO DE JOGOS DE AZAR EM
CRIANÇAS E ADOLESCENTES, E DÁ OUTRAS
PROVIDÊNCIAS.**

Autor(es): Deputado VITOR JUNIOR

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**RESOLVE:**

Art. 1º - Esta Lei institui o Programa de Combate e Conscientização sobre o Vício Tecnológico estimulado pelo uso de jogos de azar em crianças e adolescentes, no âmbito do Estado do Rio de Janeiro, com o objetivo de proteger os menores em ambientes digitais e prevenir contra a dependência tecnológica.

Art. 2º - Para fins desta Lei, considera-se:

I - vício tecnológico: o uso excessivo e problemático de tecnologias como telemóveis, jogos eletrônicos, redes sociais e outras formas de interação virtual que afeta negativamente a saúde física e mental do indivíduo, impactando suas relações interpessoais e o seu desempenho acadêmico e profissional e outras áreas da vida.

II - jogos de azar: jogo cujo resultado é fortemente influenciado por algum dispositivo de aleatoriedade.

Art. 3º - Constituem diretrizes do Programa:

I - promover a conscientização e prevenção sobre o desenvolvimento do vício tecnológico;

II - ampliar o debate sobre os temas: jogos de azar para crianças e adolescentes e vício tecnológico;

III - estimular ações e atividades nas áreas de educação, saúde e comunicação que promovam o combate ao vício tecnológico;

IV - garantir atendimento psicológico e psiquiátrico às crianças e adolescentes que forem diagnosticadas com o vício tecnológico;

V - estimular programas e pesquisas em Instituições de Ensino Superior (IES) sobre vício tecnológico e o impacto no desempenho escolar.

Art. 4º - São ações do Programa:

I - Elaboração de cartilha informativa que auxilie os pais e responsáveis acerca da importância do monitoramento e acompanhamento do uso de internet dos filhos, estabelecendo regras claras sobre o que é apropriado para a idade deles;

II - Criação de espaços para que os pais e responsáveis que promovam um diálogo aberto com seus filhos sobre os perigos dos jogos de azar, e encorajá-los a discutir suas experiências e preocupações;

III - Realização de campanhas de conscientização nas escolas e órgãos públicos com o intuito de informar, por meio de cartilhas educativas, o combate ao vício em jogos de azar, focando especialmente em crianças, adolescentes e suas famílias para coibir esse tipo de comportamento;

IV - Utilização de rádios comunitárias, meios de comunicação, redes sociais, sítios eletrônicos para divulgação da campanha de que trata o inciso III.

V - Implementação de atividades que promovam alertas sobre as probabilidades reais das apostas

e as consequências dos jogos de azar, ajudando a desmistificar as noções de “dinheiro fácil”;

VI - O Poder Público, em conjunto com os órgãos responsáveis pela educação e saúde, deverá promover ações de ampla divulgação sobre o Programa de que trata essa lei;

VII - Criação de grupos de apoio às crianças e adolescentes diagnosticados com vício tecnológico nas unidades básicas de saúde, com acompanhamento multidisciplinar;

VIII - Criação de grupos de apoio às famílias de crianças e adolescentes diagnosticados com vício em jogos de azar.

Art 5º - As Instituições de Ensino Superior (IES) poderão realizar pesquisas e desenvolver programas de apoio sobre o vício tecnológico em crianças e adolescentes e o impacto no desempenho escolar e na vida diária.

Art.6º - Fica proibido a prática de publicidade de jogos de azar a menores de idade, podendo acarretar sanção administrativa com aplicação de multa.

§1º - O não cumprimento do disposto neste artigo acarretará em multa de 5.000 (cinco mil) UFIRS-RJ; em caso de reincidência, a multa será duplicada.

§2º - Os recursos oriundos das multas aplicadas deverão ser revertidos ao Fundo para a Infância e Adolescência (FIA) conforme Lei Estadual nº 1.697, de 22 de agosto de 1990.

Art. 7º - Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação.

Plenário do Edifício Lúcio Costa, 29 de agosto de 2024

VITOR JUNIOR
Deputado Estadual

JUSTIFICATIVA

Em matéria recente no Jornal O Globo, o tema sobre vício eletrônico chama atenção pela sua importância no que tange a crescente interação de crianças e adolescentes aos jogos de azar, essa teia ilegal de interações dos menores já adentrou o ambiente escolar.

A participação de crianças e adolescentes em jogos de apostas online pode ser extremamente prejudicial. A prática apresenta vários perigos, entre eles: vício, uma vez que crianças e adolescentes são mais vulneráveis ao desenvolvimento de vícios, e os jogos de azar podem ser altamente viciantes; problemas financeiros, já que os menores de idade geralmente não tem renda própria causando impactos significativos para a família; impacto no desempenho escolar, estímulo a comportamento criminoso, riscos à saúde mental e exposição a conteúdo inadequado.

Para evitar esses perigos, é fundamental que os pais estejam cientes das atividades online de seus filhos e monitorem seu uso da internet. Além disso, as autoridades reguladoras e as empresas de jogos de azar online têm a responsabilidade de implementar medidas para proteger os menores de idade, como verificações rigorosas de idade e proibição de anúncios direcionados a crianças e adolescentes. A educação sobre os perigos dos jogos de apostas online também desempenha um papel importante na prevenção.

Pelo acima exposto, apresento este projeto de lei e peço apoio dos nobres colegas para apreciação e aprovação do mesmo.

Legislação Citada

Atalho para outros documentos

Informações Básicas

Código	20240304092	Autor	VITOR JUNIOR
Protocolo	18326	Mensagem	
Regime de Tramitação	Ordinária		

Link:

Datas:

Entrada	03/09/2024	Despacho	03/09/2024
Publicação	04/09/2024	Republicação	

Comissões a serem distribuídas

- 01.:**Constituição e Justiça
- 02.:**Assuntos da Criança do Adolescente e do Idoso
- 03.:**Ciência e Tecnologia
- 04.:**Educação
- 05.:**Orçamento Finanças Fiscalização Financeira e Controle

▼ TRAMITAÇÃO DO PROJETO DE LEI Nº 4092/2024

PROXIMO >>		<< ANTERIOR		- CONTRAIR		+ EXPANDIR		BUSCA ESPECIFICA	
Cadastro de Proposições					Data Public Autor(es)				
▼ Projeto de Lei									
▼ 20240304092									
 									
▼ INSTITUI O PROGRAMA DE COMBATE E CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE O VÍCIO TECNOLÓGICO ESTIMULADO PELO USO DE JOGOS DE AZAR EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS. => 20240304092 => {Constituição e Justiça Assuntos da Criança do Adolescente e do Idoso Ciência e Tecnologia Educação Orçamento Finanças Fiscalização Financeira e Controle.}					04/09/2024		Vitor Junior		
→ Distribuição => 20240304092 => Comissão de Constituição e Justiça => Relator: Sem Distribuição => Proposição 20240304092 => Parecer:									
PROXIMO >>		<< ANTERIOR		- CONTRAIR		+ EXPANDIR		BUSCA ESPECIFICA	

