



PROJETO DE LEI N° 886 /2024

02 DE OUTUBRO DE 2024

ENTRADA

16 OUT. 2024

Ass. do Func. COASH

Cria a campanha “Tigrinho Não Vai à Escola” para Conscientização sobre Ludomania e Proteção de Criança e Adolescentes no Estado do Tocantins.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO TOCANTINS decreta:

Art. 1º Fica instituída, no âmbito do Estado do Tocantins, a Campanha “Tigrinho Não Vai à Escola”, com o objetivo de promover a conscientização sobre os riscos da Ludomania, a proteção de crianças e adolescentes na internet e a educação financeira.

Parágrafo único. Para fins desta Lei, Ludomania é definida como o comportamento caracterizado pela persistência em participar de jogos de azar, independentemente das consequências negativas resultantes dessa prática, incluindo danos à saúde física e mental, à vida social, financeira e familiar, ou a vontade expressa do indivíduo em interromper essa atividade. Esse comportamento é reconhecido como um vício em jogos de azar ou Transtorno do Jogo Compulsivo, que afeta a capacidade do indivíduo de controlar seus impulsos relacionados ao jogo.

Art. 2º São objetivos da Campanha “Tigrinho Não Vai à Escola”:

- I – combater a Ludomania;
- II – promover a educação digital e financeira nas escolas e comunidades;
- III – criar um ambiente seguro para o uso da internet por crianças e adolescentes;
- IV – fomentar atividades recreativas e culturais alternativas aos jogos de azar, promovendo a inclusão social e digital;
- V – aumentar a conscientização sobre os perigos da Ludomania e dos jogos de azar entre crianças, adolescentes, pais e educadores;
- VI – promover a formação continuada dos professores para que possam abordar essa nova temática de forma eficaz.

63 3212-5109

 gabdepgutierres@gmail.com

Palácio Deputados João D'Abreu - Praça dos Girassóis

Palmas-Tocantins | CEP: 77.001-902

Art. 3º As ações da campanha poderão ser realizadas por meio de aulas, seminários, oficinas, palestras, cartilhas, guias, cartazes, propagandas, vídeos e animações, bem como outras atividades que contribuam para a divulgação dos propósitos estabelecidos por esta Lei.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A Ludomania é uma condição que pode resultar em sérias implicações sociais e psicológicas, demandando a implementação de medidas efetivas de conscientização e prevenção para proteger crianças e adolescentes.

Especialistas, como o professor João Paulo Freitas de Oliveira, do Instituto Federal da Paraíba (IFPB), e a psicóloga da *SarferNet Brasil*, além do psicólogo e consultor em educação digital do Portal Lunetas, Rodrigo Nejm, destacam que o vício dos estudantes em jogos de azar, como o *Fortune Tiger*, popularmente conhecido como Jogo do Tigrinho, tem gerado preocupações significativas, inclusive nos ambientes escolares.

Um estudo realizado pela UNICEF, agência da Organização das Nações Unidas (ONU) voltada para a infância, revela que 22% dos adolescentes entrevistados afirmam ter apostado em jogos de azar pela primeira vez aos 11 anos ou menos, sendo que a maioria (78%) começou a jogar aos 12 anos ou mais.

Embora muitos sejam proibidos no Brasil, jogos como o mencionado são acessados através de sites e aplicativos, e viralizam nas redes sociais. Segundo especialistas, estamos diante de uma "epidemia invisível", onde os jogos de azar se disseminam, até mesmo em escolas.

Embora as novas gerações sejam consideradas nativas digitais, a exposição precoce à tecnologia tem mostrado que muitas delas enfrentam dificuldades em navegar por espaços públicos e seguros na internet.

Para garantir essa segurança, é fundamental combater a Ludomania, limitando o acesso a plataformas de jogos ilegais, promovendo o diálogo e a conscientização, além de incentivar a educação financeira.

É crucial compreender que os jogos de azar estão intimamente ligados à promessa de aumento de renda e lucro, o que os torna ainda mais atrativos, por isso é importante que se aborde sobre a educação financeira.

Ademais, é imprescindível considerar a educação digital como uma ferramenta essencial para entender o design manipulativo de muitos jogos e aplicativos viciantes, corroborando com as legislações que visam proteger crianças e adolescentes na internet.

Além do contexto escolar, muitas pessoas estão se endividando em decorrência das apostas, utilizando verbas recebidas de programas do Governo Federal em jogos de azar.

O Banco Central (BC) divulgou, em setembro de 2024, uma análise sobre o mercado de jogos de azar e apostas online no Brasil. O relatório traça o perfil dos apostadores e revela que, em agosto, 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família destinaram R\$ 3 bilhões às casas de apostas virtuais.

Diante do alarmante aumento da Ludomania entre crianças e jovens no Tocantins, especialmente com o acesso a jogos de azar como o Jogo do Tigrinho, a campanha "Tigrinho Não Vai à Escola" se torna fundamental. Essa iniciativa visa conscientizar a sociedade sobre os riscos desses jogos e promover a educação digital e financeira.

Ao envolver escolas, famílias e a comunidade, buscamos criar um ambiente mais seguro para jovens e crianças, ajudando-as a desenvolver habilidades críticas. Assim, a campanha não apenas previne a Ludomania, mas também contribui para o bem-estar das novas gerações, fomentando uma sociedade mais responsável.

Assim sendo, e por considerar de fundamental importância este Projeto de Lei, submeto aos nobres Pares a presente proposta, à qual solicito o devido apoio para sua análise e aprovação.

Sala das Sessões, aos 02 dias do mês de outubro de 2024.

GUTIERRES
BORGES
TORQUATO:0065
5089128

Assinado de forma digital
por GUTIERRES BORGES
TORQUATO:00655089128
Dádata: 2024.10.17
11:32:39 -03'00'

GUTIERRES TORQUATO
Deputado Estadual

[Imprimir](#)DIRLEG-AL
Fls. 05
PM/AS

Assembleia Legislativa do Estado do Tocantins de Palmas - TO
Sistema de Apoio ao Processo Legislativo

RECIBO DE ENVIO DE PROPOSIÇÃO

Código do Documento:

Pf5570e736ed644d42e75b9625a4cd528K12216

Tipo de Proposição: **Projeto de Lei da Casa**

Autor: **GUTIERRES TORQUATO**

Enviada por: **Gutierres Torquato**
(dep.gutierres.torquato)

Descrição: **Cria a campanha "Tigrinho Não Vai à Escola" para Conscientização sobre Ludomania e Proteção de Crianças e Adolescentes no Estado do Tocantins.**

Data de Envio: **01/10/2024 18:02:47**

Declaro que o conteúdo do texto impresso em anexo é idêntico ao conteúdo enviado eletronicamente por meio do sistema SAPL para esta proposição.


GUTIERRES TORQUATO

