



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal KIM

PROJETO DE LEI N° , DE 2025

(Do Sr. Kim Kataguiri)

Altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para tipificar a promoção e divulgação de jogos de azar ilegais ou não autorizados a funcionar em território nacional.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para tipificar a promoção e divulgação de jogos de azar ilegais ou não autorizados a funcionar em território nacional.

Art. 2º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), passa a vigorar com as seguintes alterações:

“Promoção de de jogos de azar ilegais

Art. 174-A - Promover, publicar ou divulgar, por qualquer meio, inclusive virtuais, jogos de azar, de apostas ilegais ou não autorizados a funcionar em território nacional, assim como empresas ou sítios eletrônicos que forneçam, produzam ou disponibilizem jogos de azar, apostas ilegais ou não autorizados a funcionar em território nacional.

Pena - reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa.

Parágrafo único. A pena será em dobro se o agente:

I - promover, publicar ou divulgar os conteúdos de que trata o caput deste artigo para crianças e adolescentes;

II - utilizar técnicas de publicidade voltadas a pessoas em





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal KIM

situação de vulnerabilidade;

III - for influenciador digital ou figura pública e utilizar de seus status para realizar o crime de que trata o caput deste artigo;

IV - tiver participação nos lucros ou qualquer forma de comissionamento da empresa divulgada.”

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

KIM KATAGUIRI
Deputado Federal
(UNIÃO-SP)

JUSTIFICAÇÃO

A regulamentação dos jogos de azar tem sido um tema recorrente no Brasil, mas a proliferação de plataformas de apostas ilegais e não autorizadas apresenta sérios riscos à sociedade. A criação do crime de promoção de jogos de azar ilegais, conforme a presente proposta, é fundamental para coibir a divulgação e o incentivo a atividades que prejudicam consumidores, fomentam a lavagem de dinheiro e exploram vulnerabilidades sociais.

O ambiente virtual facilita a proliferação dessas atividades, tornando o combate ao problema um grande desafio, o que justifica a adoção de ações mais enérgicas e específicas, como as propostas neste Projeto. A oferta crescente de jogos de azar na internet tem causado problemas financeiros e sociais significativos.

Estudos mostram que beneficiários do programa Bolsa Família, que deveriam destinar seus recursos a bens de primeira necessidade, estão utilizando

Fl. 2 de 5





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal KIM

parte desses valores em apostas, como no caso do popular "jogo do tigrinho", também conhecido como "Fortune Tiger". De acordo com o Banco Central, só em agosto de 2024 esse valor chegou a R\$ 3 bilhões (tanto para apostas esportivas, como para os cassinos virtuais)¹.

A publicidade dos jogos de azar tem sido frequentemente direcionada a grupos vulneráveis, como crianças, adolescentes e pessoas em dificuldades financeiras, que são atraídos pela promessa de ganhos fáceis. Essa prática é amplamente incentivada por influenciadores digitais, que utilizam sua posição de influência para atrair jogadores, muitas vezes recorrendo a táticas manipulativas e pouco transparentes².

Influenciadores que promovem tais jogos acabam mascarando os riscos envolvidos, apresentando-os como atividades recreativas e seguras. Diversos influenciadores ensinam táticas de controle emocional e limites de aposta, disfarçando a natureza nociva dessa prática e tornando o jogo ainda mais atraente³. Esse comportamento contribui para a normalização dos jogos de azar, levando muitos a subestimarem os riscos e as potenciais consequências negativas associadas. Essa estratégia de mascarar os riscos tem como alvo principal indivíduos que possuem baixa capacidade de avaliação crítica, e que acabam sucumbindo à falsa ideia de que podem controlar seus ganhos e perdas de forma racional.

Além dos impactos financeiros, a prática de jogos de azar pode levar ao desenvolvimento da ludopatia, um transtorno reconhecido pela Organização Mundial da Saúde (OMS) que afeta milhões de pessoas em todo o mundo.

A ludopatia resulta em prejuízos à saúde mental, relacionamentos pessoais e, conseqüentemente, à qualidade de vida dos indivíduos afetados. Em

¹<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2024-09/beneficiarios-do-bolsa-familia-gastaram-r-3-bi-em-bets-em-agosto>

²<https://www.migalhas.com.br/depeso/415984/influenciador-digital-e-sua-responsabilidade-na-divulgacao-de-aposta>

³<https://www.migalhas.com.br/depeso/411502/fortune-tiger-um-cassino-online-ilegal-e-as-implicacoes-legais>





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal KIM

muitos casos, a compulsão pelo jogo leva ao endividamento e a outras consequências graves para os indivíduos e suas famílias⁴. Esse transtorno é caracterizado pela incapacidade de resistir ao impulso de jogar, mesmo diante de prejuízos financeiros e emocionais significativos, frequentemente levando ao rompimento de laços familiares, perda de emprego e até envolvimento em atividades ilícitas para sustentar o vício.

A ausência de políticas públicas adequadas de prevenção e tratamento da ludopatia no Brasil agrava ainda mais o problema, reforçando a necessidade de medidas que limitem a promoção dos jogos de azar. Além disso, é importante salientar que o vício em jogos de azar muitas vezes não é percebido como um problema de saúde mental pelos afetados e suas famílias, o que retarda o diagnóstico e o início do tratamento, aumentando ainda mais os danos sofridos.

A criminalização da promoção de jogos de azar ilegais também visa reduzir o acesso a esse tipo de conteúdo, amplamente disponível em redes sociais e plataformas digitais. A facilidade com que esses jogos são encontrados, muitas vezes acompanhados de promoções atraentes e promessas de grandes ganhos, cria um ambiente altamente perigoso, especialmente para jovens e indivíduos em situação de fragilidade econômica.

Outra questão relevante é que a medida contribui para a conscientização social acerca dos perigos dos jogos de azar. Ao tornar a promoção desses jogos um crime, o Estado sinaliza claramente que tais práticas são prejudiciais à sociedade e que não devem ser incentivadas. Essa sinalização é particularmente importante para moldar a percepção pública sobre a gravidade dos impactos dos jogos de azar, levando a uma maior conscientização e a um possível declínio na aceitação social dessas práticas.

Campanhas de conscientização poderiam ser articuladas junto à implementação da nova lei, focando principalmente nos efeitos negativos que o vício em jogos pode ter na vida dos indivíduos e no bem-estar das famílias, além de

⁴<https://www.migalhas.com.br/depeso/411502/fortune-tiger-um-cassino-online-ilegal-e-as-implicacoes-legais>





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal KIM

esclarecer a responsabilidade de influenciadores e anunciantes.

Por fim, é importante ressaltar que a regulamentação dos jogos de azar no Brasil ainda enfrenta desafios significativos e que medidas como esta podem ajudar a proteger os cidadãos até que o país tenha um arcabouço regulatório robusto e capaz de lidar com os impactos sociais e econômicos dessa atividade.

Portanto, a criação do crime previsto neste PL é uma medida necessária para combater a expansão dos jogos de azar ilegais e seus impactos negativos na economia e na sociedade. Ao estabelecer sanções rigorosas para quem promove essas práticas, a legislação reforça a proteção dos cidadãos, assegura a ordem pública e evita que grupos criminosos se beneficiem da exploração desenfreada desse mercado.

Dessa forma, pelas razões acima expostas, submeto à aprovação dos pares esta proposta.

Sala das Sessões, em de de 2025.

KIM KATAGUIRI
Deputado Federal
(UNIÃO-SP)

