



PROJETO DE RESOLUÇÃO DO SENADO Nº , DE 2022

Institui a Frente Parlamentar por um Brasil sem Jogos de Azar.

O SENADO FEDERAL resolve:

Art. 1º É instituída, no âmbito do Senado Federal, a Frente Parlamentar por um Brasil sem Jogos de Azar.

Parágrafo único. A Frente Parlamentar por um Brasil sem Jogos de Azar terá por objetivo promover debates e adotar iniciativas que desestimulem os jogos de azar e combatam suas consequências nefastas para a sociedade.

Art. 2º A Frente Parlamentar por um Brasil sem Jogos de Azar reger-se-á por estatuto próprio, aprovado pela maioria absoluta de seus integrantes.

Parágrafo único. Enquanto não for aprovado o estatuto, a Frente reger-se-á por decisão da maioria simples de seus membros.

Art. 3º A Frente Parlamentar por um Brasil sem Jogos de Azar será integrada pelos Senadores que assinarem sua ata de instalação, facultada a adesão posterior de outros Senadores e de Deputados Federais, nos termos de seu estatuto.

Art. 4º A Frente Parlamentar por um Brasil sem Jogos de Azar reunir-se-á preferencialmente no Palácio do Congresso Nacional, podendo reunir-se em outros locais do território nacional.

Art. 5º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.





JUSTIFICAÇÃO

Os jogos de azar são um fenômeno extremamente prejudicial à sociedade, pois facilitam práticas, entre outras, como lavagem de dinheiro, sonegação fiscal, evasão de receitas, corrupção de agentes públicos, turismo desqualificado (sexual), além de propiciarem ambiente propício ao surgimento da ludopatia (vício em jogo), que pode acabar com a vida do indivíduo por ela acometido, em razão de suas terríveis consequências psicológicas, sociais e financeiras, que afetam não apenas o jogador mas todas as pessoas que com ele convivem.

A legalização dos jogos de azar resultará em custos para a sociedade muito superiores a qualquer benefício. Mais, os benefícios serão privados para os operadores da jogatina, enquanto os custos serão para a sociedade como um todo. Os argumentos dos que defendem os jogos de azar destacam apenas o lado positivo e não levam em conta os efeitos negativos.

Se houver aumento de arrecadação, esta será mínima e não cobrirá as despesas decorrentes da prática; haverá perda líquida de empregos; o jogo não atrairá turistas estrangeiros; a legalização não acabará com o jogo ilegal, possivelmente até a aumentará; os riscos de lavagem de dinheiro, evasão de receita e sonegação fiscal aumentarão; os custos de regulação e fiscalização de um setor que movimenta bilhões de reais e no qual não temos experiência será imenso e o Governo não possui recursos para tanto.

Além disso, a legalização da jogatina está associada ao aumento nas taxas de criminalidade. Do mesmo modo, o problema da ludopatia é extremamente sério e os jogadores compulsivos perderão seus recursos, suas famílias, seus trabalhos, sua liberdade e até mesmo suas vidas.

Os proponentes da liberação dos jogos de azar dizem que a atividade gerará bilhões de arrecadação para o Governo. Mas isso não é verdade. Os jogos de azar não geram receita pública. Quando uma pessoa deixa de comprar um tênis, de ir a um restaurante ou a um show, enfim, de consumir qualquer coisa para gastar no jogo, estas outras atividades perderão receitas, sendo que todas elas pagam impostos. Os proponentes do jogo dizem que ele vai movimentar R\$ 74 bilhões. Com essa verdadeira canibalização da jogatina em relação às atividades produtivas, se houver aumento da arrecadação, ele será muito pequeno e poderá até mesmo ocorrer perda líquida de arrecadação. Isso sem falar nos custos sociais do jogo.





Por outro lado, a legalização da jogatina acarretará uma redução no número de empregos no País, pois a quantidade criada será menor do que a destruída em outros setores. Aqueles que são pró-jogatina afirmam que tal prática criará 200 mil novos empregos e formalizará outros 450 mil, totalizando 650 mil empregos. Se as estimativas desses legalistas estiverem certas, a liberação da jogatina, movimentará R\$ 74 bilhões que atualmente sustentam, em média, 862 mil posições. Dessa forma, haverá uma perda líquida de mais de 200 mil empregos. Além disso, os empregos do setor de jogos pagam menos do que as atividades que serão prejudicadas.

Os jogos não vão contribuir para atrair turistas estrangeiros para o Brasil. Estrangeiros visitam o Brasil por suas belezas naturais, hospitalidade e cultura. O jogo não representará nenhum atrativo especial. Como os defensores da legalização gostam de afirmar, a maioria dos países já possui o jogo legalizado. Assim, os estrangeiros podem jogar em seus próprios países e, se forem viajar para jogar, as opções são muitas, como Las Vegas, Atlantic City, Monte Carlo e outras cidades mais próximas a eles.

Por outro lado, há uma real possibilidade de que os jogos de azar atraíam uma espécie de turismo totalmente indesejado para o Brasil, composto por aqueles que busquem as “facilidades” como a prostituição, principalmente a infanto-juvenil. Na verdade, o fomento ao bom turismo depende diretamente de investimentos nas infraestruturas aeroportuárias, viárias, hoteleiras e em segurança pública, e não da liberação de jogatina.

O jogo ilegal já existe no Brasil. O problema é que a legalização não acaba com o jogo ilegal. Na verdade, a tendência é aumentar. Pequenos operadores de jogos continuarão a operar ilegalmente, por não se enquadrarem nos critérios da legalização ou para fugir da tributação. Nos Estados Unidos, país onde há uma fiscalização rigorosa, a página do FBI tem centenas de ações contra o jogo ilegal, em geral ligados ao crime organizado. Se legalizar o jogo implicasse o fim da atividade ilegal, o mercado de cigarros não incluiria vendas ilegais do produto no país.

Por outro lado, a legalização dos jogos de azar resultará em grandes custos sociais. Por exemplo, os custos de fiscalização, já que a movimentação de grandes volumes de dinheiro requererá supervisão e fiscalização forte, com alto custo para o Poder Público. Serão gastos de implantação de sistemas de segurança, supervisão, desenvolvimento de processos, estruturas físicas e manutenção de equipes de fiscalização com





treinamento específico para fazer frente aos desafios de uma atividade ainda não existente.

Outro exemplo são os custos da criminalidade. Três tipos de crime são associados ao jogo: lavagem de dinheiro e sonegação fiscal, em sua maioria pelo crime organizado; crimes de oportunidade e crimes ligados aos jogadores compulsivos (ludopatia).

Representantes de instituições de grande credibilidade como a Federação Nacional dos Policiais Federais (FENAPF), a Associação Nacional do Auditores Fiscais (ANFIP), o Conselho de Controle das Atividades Financeira (COAF) e a Procuradoria-Geral da República (PGR), já se manifestaram no sentido de afirmar que a legalização dos jogos de azar será uma porta aberta para os crimes de colarinho branco, além de estimular a evasão de receitas dos lucros dos jogos. O Brasil não possui ferramentas que garantam uma eficiente fiscalização do exercício de uma atividade na qual circula tanto dinheiro em espécie. Além disso, pesquisas sérias mostram que as taxas de crime são mais altas em locais de jogo.

Os jogos de azar, modalidade onde estão incluídos os cassinos, são reconhecidamente uma prática que acarreta o vício, que na literatura médica é conhecido como ludopatia. O vício em jogos foi incluído pela Organização Mundial de Saúde (OMS) na relação de patologias do Código Internacional de Doenças (CID) da OMS, em 1992 (CID 10 – F63.0). A doença não escolhe sexo ou faixa etária, mas estatisticamente acomete mais as mulheres e principalmente os idosos. Esse público – por sua própria condição, mais vulnerável – estará exposto ao perverso método de sedução, utilizado pelos donos de cassinos e de outras casas de jogos, que vendem a imagem de seus estabelecimentos como a oportunidade de se encontrar diversão, sair da solidão e, ainda, ganhar um dinheiro extra nas modernas e atraentes máquinas de apostar.

Estudos indicam que entre 50 e 80% dos ludopatas pensaram em tentar suicídio (média da população é de 5%) e entre 13 a 20% realmente tentaram ou conseguiram se matar (média da população é de 0,5%). Boa parte dos jogadores em tratamento por jogo compulsivo admitem cometer crimes ou fraude para financiar seu vício ou pagar dívidas relacionadas ao jogo. Os crimes de fraude, peculato, falsificação e evasão fiscal predominam entre aqueles cujo emprego e status econômico apresentam a oportunidade para tais crimes.





Por fim, os cassinos não promovem o desenvolvimento das comunidades onde se situam. O impacto dos cassinos nos valores dos imóveis vizinhos é inequivocamente negativo, segundo economistas da Associação Nacional de Corretores de Imóveis dos Estados Unidos. Os cassinos não incentivam outras empresas a se instalarem nas proximidades, pois as pessoas que mais frequentemente visitam cassinos não saem para visitar outras lojas e empresas. Um cassino não é como um cinema ou um estádio de esportes, oferecendo uma diversão limitada. Ele é projetado para ser um ambiente que absorve tudo das pessoas que o frequentam e que não libera seus clientes até que eles tenham esgotado todo o seu dinheiro.

Essas são, em resumo, algumas das razões que nos levam a propor a criação da importante **Frente Parlamentar por um Brasil sem Jogos de Azar**, a qual atuará permanentemente para evitar que as tragédias decorrentes da liberação dos jogos de azar se abatam sobre a sociedade brasileira.

Ante o exposto, conclamamos os nobres Pares à aprovação deste importante projeto.

Sala das Sessões,

Senador **EDUARDO GIRÃO**



SF/22142.98606-80