



EMENDA Nº - CEsp
(ao PL nº 3626, de 2023)

Dê ao artigo 23 de PL nº 3.626/2023, a seguinte redação:

“Art. 23. O agente operador de apostas deverá adotar procedimentos de identificação que permitam verificar a validade da identidade dos apostadores.

§ 1º. Os procedimentos de que trata o caput deste artigo devem incluir a obtenção, a verificação e a validação da autenticidade de informações de identificação do apostador, inclusive, mediante confrontação dessas informações com as disponíveis em bancos de dados de caráter público e privado, se necessário.

§2º. Os procedimentos de que trata o caput deste artigo devem incluir, a confirmação da identidade do apostador via canais de comunicação informados no cadastro do usuário, tais como, mas não se limitando, a e-mail, SMS ou aplicativos de mensagens.”(NR)

JUSTIFICATIVA

As modalidades online, particularmente, aumentam expressivamente o potencial de acesso ao jogo e os problemas associados. Um estudo do Reino Unido, por exemplo, onde a jogatina é permitida há muitos anos, revelou que, entre os jogadores pela internet, a taxa de prevalência de jogo patológico era 4 vezes maior do que entre os jogadores em geral. Isso ocorre porque a tecnologia (i) aumenta a motivação para jogar e a frequência de participação de jogo; (ii) dá ao jogador a falsa percepção de que pode controlar os resultados; e (iii) amplia as oportunidades de jogo, inclusive com acesso 24 horas, promovendo intervalos cada vez menores entre rodadas etc. Em suma, o jogo online é ainda mais viciante do que as formas offline.



A semelhança entre o vício em jogos e a dependência química é que ambos levam a comportamentos compulsivos. Isso quer dizer que a pessoa não consegue controlar por conta própria o que pode acarretar diversos problemas, graves problemas financeiros, destruição da família, perda do emprego e até o suicídio, por exemplo.

A dependência que tem afetado parte da população cada vez mais jovem, se reflete em comportamentos, mas também emoções e pensamentos que acabam mantendo a dependência, além da recompensa imediata. Nesse mesmo sentido, os jogadores compulsivos podem apresentar desenvolvimento de tolerância e síndrome de abstinência, levando a sofrimento clínico significativo.

Estudos publicados no jornal The New York Times apontam 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.

Além disso, ambas podem alterar a química do cérebro, no sentido de que evolui, onde o usuário aumenta a dose/aposta ou passa mais tempo consumindo o vício.

Entre 1.500 e 2.000 jogadores compulsivos foram atendidos no Pro-Amjo desde sua criação, em 1998. "A procura é constante. As pessoas estão transicionando para outras formas de jogo, e pessoas que não tinham dificuldades com jogos passaram a apresentar", diz o psiquiatra Hermano Tavares, pontuando que "a Copa foi o início de uma campanha publicitária muito pesada, estimulando muito as apostas para uma população que não conhecia isso".

É de conhecimento popular que muitos menores estão utilizando CPFs de parentes para fazer apostas Bets. O jogo precisa ser responsável e possuir meios eficazes de confirmação sobre o real apostador. É necessário, portanto ter formas de confirmação que o apostador é realmente quem está apostando, fato motivador dessa emenda.

Sala das Sessões, 04 de outubro de 2023.

Senador EDUARDO GIRÃO