

Redes têm anúncios de sites de aposta com crianças

Influenciadores mirins divulgam bets, e vício ameaça crianças e adolescentes

Problema atinge jovens de diversas classes sociais; ONG denuncia Meta, que diz coibir posts

Patrícia Campos Mello e Laura Mattos

SÃO PAULO Propagandas de cassinos online, inclusive das conhecidas bets, de apostas esportivas, estão sendo feitas por influenciadores mirins no Instagram. Um dos perfis que divulgam jogos de azar é de uma menina de seis anos que tem quase 3 milhões de seguidores. Disseminado no país, esse tipo de aposta já atinge crianças e adolescentes, e famílias e escolas começam a se deparar com o vício dentre os mais novos.

A Escola da Vila, por exemplo, localizada na zona oeste de São Paulo, enviou um comunicado às famílias relatando que "tem chegado à escola ainfurração de que os jovens têm feito uso cada vez mais frequente dos aplicativos de apostas" e alertando para a vulnerabilidade das adolescentes.

"Reiteramos a importância de conversarem em casa a esse respeito, de modo a agirmos em conjunto, escola e família, na prevenção desse comportamento de risco", diz o texto.

Um estudante de uma escola particular de São Paulo ganhou mais de R\$ 5.000 apostando em bets em uma semana — e perdeu o mesmo montante em poucos dias. A família buscou assistência psicológica.

O vício nas bets, que são em grande parte baseadas em apostas sobre jogos de futebol, atinge equipes de base dos clubes, jogadores e jogadores, além de serem bombardeados pela publicidade das empresas, que se tornam patrocinadoras de clubes, se lidem com a ideia de que poderão ganhar dinheiro porque entendendo de futebol. Um garoto de 14 anos que joga em um time do interior de São Paulo começou a apostar e pedir dinheiro emprestado. Ele recebe R\$ 200 por mês de ajuda de custo do clube e chegou a uma dívida de R\$ 5.000 em razão das apostas. Diante de situações assim, os clubes estão chamando palestrantes para falarem com os jogadores, especialmente os mais novos, sobre os riscos.

O Instituto Alana, ONG que atua na defesa da infância e da adolescência, fez uma denúncia na semana passada ao Ministério Público sobre publicidade ilegal de cassinos online veiculada por crianças e adolescentes em redes sociais. A denúncia menciona im-



Adolescente navega por sites de apostas em celular, em Brasília. Pedro Lobora - 12 jun. 24 / Folhapress

pactos altamente negativos desse vício na infância e na adolescência, inclusive o risco de suicídio. Cita o caso de um adolescente de 17 anos do Maranhão que se suicidou no ano passado ao perder R\$ 50 mil, que havia recebido de herança, no Fortune Tiger, o "jogo do tigrinho", caça-níquel extremamente popular.

Como mostra a denúncia do Alana, o perfil de uma influenciadora de apenas seis anos dá espaço a propagandas de cassinos e bets, além de divulgar rifas e sorteios de produtos tocados, como motos e iPhones. Uma das rifas, com bilhetes vendidos a R\$ 0,50, oferece um prêmio de R\$ 10 mil mais um iPhone 12 Pro Max.

Em outro caso levantado, o de um garoto de sete anos, com 1,5 milhão de seguidores, o perfil é gerenciado por sua mãe. Uma adolescente de 16 anos, que ficou conhecida pelas danças do TikTok e tem 72 milhões de seguidores no Instagram, faz propaganda de bets entre seus posts recheados por imagens nas quais aparece em poses sensuais. Ela já fez vídeo jogando e incentivando os seguidores, em grande parte crianças, a fazer o mesmo: "Se não consegue ganhar dinheiro quem não quer", diz.

Em outro perfil, com mais de 550 mil seguidores, mãe e sua filha de 14 anos fazem propaganda de cassinos online. Enquanto a garota interage com o público, a mãe joga. Os posts exibem supostos ganhos e dizem que as plataformas de apostas "pagam muito". Uma cantora de funk de 16 anos, com mais de 13 milhões de seguidores, faz publicidade de bets entre os seus posts, que investem em sua imagem erotizada.

A denúncia do Alana traz, entre outros exemplos, mais dois casos de meninas de 12 anos, cada uma delas com mais de 260 mil seguidores, que compartilham com regularidade propaganda de cassinos online, jogam e incentivam os seguidores a apostarem.

Embora uma parte desses influenciadores já tenha sido denunciado financeiramente em razão da fama nas redes sociais, a maioria tem origem socioeconômica vulnerável.

Maria Mello, coordenadora do programa Criança e Consumo do Alana, afirma que o alvo da denúncia não são os responsáveis pelos influenciadores e sim a Meta, dona do Instagram e do Facebook no Brasil, e o Facebook, que aproveitam do fosso social do nosso país, e, nessa situação de extrema crueldade, as famílias

são o elo mais fraco", afirma Mello. Ela diz que a intenção é responsabilizar a rede social por permitir conteúdos duplamente ilegais: "Temos crianças e adolescentes sendo utilizados para a publicidade, o que já não é permitido, e para anunciar jogos de azar para o público infantil/juvenil".

Mello afirmou que o Alana denunciou os perfis diretamente ao Instagram, mas a resposta, segundo ela, foi de que eles não feriam as "diretrizes da comunidade". A entidade também ressalta que não há na ferramenta automática de denúncia do Instagram uma categoria voltada ao anúncio de cassinos online.

"As redes sociais precisam criar mecanismos de controle para proteger crianças e adolescentes. Deviam remover esses conteúdos, e não os impulsionarem", afirma.

Na ação, o Alana pede que a Meta "repare os danos já causados a crianças e adolescentes" com uma indenização, voltada ao Fundo de Defesa dos Direitos Difusos, de pelo menos R\$ 50 milhões.

Além disso, que crie mecanismos para que a publicidade realizada por crianças e adolescentes possa ser denunciada no Instagram e que esse tipo de conteúdo, especial-

mente envolvendo apostas, não seja impulsionado, mas removido. Solicita ainda que o trabalho de influenciadores mirins só seja autorizado mediante alvará judicial.

No Brasil, divulgar e promover o uso de jogos de azar por crianças e adolescentes fere as leis de proteção à infância e os critérios estabelecidos pelo Conanda (Conselho Nacional de Direitos da Criança e do Adolescente) e pelo Conar (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária).

Procurada pela Folha, a Meta emitiu a seguinte nota:

"Não permitimos menores de 13 anos em nossas plataformas, salvo em casos de contas gerenciadas por um responsável. Nossas políticas também não permitem conteúdos potencialmente voltados a menores de 18 anos que tentem promover jogos online envolvendo valores monetários, e removemos posts de natureza das contas apontadas pela reportagem. Usamos uma combinação de tecnologia e revisores humanos para identificar conteúdos e contas que violam nossas políticas e estamos sempre trabalhando para aprimorar a nossa abordagem em prol de um ambiente seguro para todos".

Segundo Pablo Damasceno, diretor da Escola da Vila para alunos de 2º ano ao ensino médio, muitos meninos nessa faixa etária, bastante ligados em futebol, têm feito uso dessas bets na ilusão de ganhar dinheiro fácil e rápido. A escola, segundo ele, realiza ações de conscientização. Alunos do 2º ano do ensino médio, por exemplo, fizeram um trabalho de classe alertando para os perigos das apostas online.

"Para a psicóloga Karen Scavacini, do Instituto Vita Alere, que atua em escolas na prevenção ao suicídio, trata-se de uma combinação perigosa: influenciadores fazendo propaganda de jogos para jovens que ainda não têm raciocínio crítico formado. "Para piorar, são cassinos disponíveis 24 horas por dia, é muito fácil de acessar".

A psicóloga Karina Fukumitsu, que também trabalha em escolas com prevenção ao suicídio, conta que tem dado supervisão em casos de jovens que se mataram por dívidas em bets.

"Essa forma imediatista de ganhar dinheiro não é equilibrada e, quando se perde de maneira repentina, é difícil aguentar a frustração", afirma.

Grace Gonçalves, coordenadora do TE & TI partners, que reúne 5.000 profissionais de tecnologia de escolas, diz que o tema tem sido recorrente. "Tudo o que vemos casos de jovens que usam a semana da ou a mesada e perdem dinheiro com bets", diz ela, que também é designer de tecnologia educacional no Colégio Miguel de Cervantes.

Como buscar ajuda

Jogadores Anônimos do Brasil: Encontros para compartilhar experiências e ajudar outras pessoas a se recuperar de problemas de jogo. Há cidades que realizam reuniões semanais regulares. • jogadoresanonimos.com.br

PRO-AMJO: Serviço do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da USP é voltado para estudar e tratar pacientes com transtorno do jogo. • www.proamiti.com.br / transtordojogo • (11) 2661-7805

Serviços de saúde: Procure uma UBS (Unidade Básica de Saúde) ou o Caps (Centros de Atenção Psicossocial) mais próximo de sua residência para encaminhamento psicológico.

Veículo: Impresso -> Jornal -> Jornal Folha de S. Paulo

Seção: Cotidiano Caderno: B Pagina: 1