



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E TECNOLOGIAS –
CAMPUS XIX – CAMAÇARI-BA
BACHARELADO EM DIREITO

BRUNA KARINE SACRAMENTO ALVES

TIGRINHOS E BETS: INIMIGOS SELVAGENS À SOLTA NA
SOCIEDADE BRASILEIRA.

Camaçari

2024

BRUNA KARINE SACRAMENTO ALVES

***TIGRINHOS E BETS: INIMIGOS SELVAGENS À SOLTA NA
SOCIEDADE BRASILEIRA.***

Monografia apresentada ao Colegiado de Direito do *campus* XIX da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) como requisito parcial para a obtenção do título de bacharela em Direito.

Orientador(a): Professora Me. Aliana Alves de Souza

Camaçari
2024

TERMO DE APROVAÇÃO

BRUNA KARINE SACRAMENTO ALVES

TIGRINHOS E BETS: INIMIGOS SELVAGENS À SOLTA NA SOCIEDADE BRASILEIRA.

Monografia aprovada como requisito parcial para a obtenção do título de bacharela em Direito pelo curso de Direito do *campus* XIX da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), tendo a seguinte banca examinadora:

Prof. Me. Aliana Alves de Souza
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)

Nome:
Instituição:

Nome:
Instituição

Camaçari, 16 de novembro de 2024.

A Deus por ter dado paciência a meus pais,
que nunca desistiram de mim, e me salvado
do vale do abismo da morte muitas vezes.

AGRADECIMENTOS

Agradecer é sempre uma das melhores coisas a se fazer, então, aproveito esse momento para ser grata a meus pais, Adilson e Jucelma, pelos ensinamentos e por nunca desistirem de mim; a meus irmãos Anderson (Buda/Boinho) e Gabriel (Beel/ Seu Bibi) porque sempre foi “tudo nosso e nada deles”.

Essa jornada caótica seria triplamente mais caótica sem minhas avós, Maria da Paixão e Maria da Glória, àquelas que iriam me “pirraçar e só morrer depois da minha formatura”: Oxalá!

Meus avós Jiló e Zequinha, que certamente estão num plano melhor que este, o tempo que convivi com os senhores foi de altíssima qualidade, obrigada!

O que dizer, então, de Dona Lucinha e Seu Astério? E Dona Gegeu? Sem palavras para defini-los, pois eu só sinto.

A meu conglomerado de tios: amo-os, ainda que não fale sempre. Obrigada, eu sou imensamente grata pela proteção e cuidados. Eu sei que sempre estive nas orações de vocês. Minha carreta de 50 primos e primas (se fez as contas e se perdeu, talvez eu tenha esquecido justamente de você).

Se na ausência dos pais os padrinhos um lugar especial aos meus Raimundo e Adélia, os melhores em tudo.

Um dia Buda cresceu e casou e eu ganhei uma irmã e melhor amiga: minha cunhada-maravilhosa Marília, a quem eu também devo a atualização da melhor versão de mim: modo tia ativado. O que seria de mim sem minha Teti Marina? Meu coração bate fora do peito há exatos 3 anos 9 meses e 23 dias.

A família cresceu e mais gente que acredita em mim, até mais do que eu mesma, chegou e como não agradecer a Nando e Dona Zilnair com aquela positividade de todo dia? Uma menção toda especial a Dra. Renata Vidal, minha supervisora nos tempos da Defensoria Pública do Estado da Bahia: que ser iluminado!

Meus amigos são, de fato, a família que eu escolhi e sem eles teria sido muito mais caro: Helberth, Julia e Cris, metade dessa conquista vem de vocês; Alice, o cardume que deu certo; Bianca e Lais, dividir um canto e brigar pelo tapete da sala nunca fez tanto sentido; Bráulio, eu cresci tanto nesse tempo. Gratidão, meus fãs.

O jogo cria ordem e é desordem.

(Johan Huizinga)

RESUMO

Este trabalho analisa os impactos sociais, econômicos e culturais das novas modalidades de jogos de azar, como o Tigrinho e as Bets, no Brasil. As rifas e apostas sempre fizeram parte da cultura brasileira, mas, com o advento das plataformas digitais, essas práticas ganharam novas dimensões e complexidades. O estudo discute a evolução histórica dos jogos, desde os dados na Grécia Antiga até as atuais apostas online, com foco nos efeitos que essas atividades têm sobre a economia, a saúde pública e a regulamentação jurídica. A pesquisa aborda os impactos positivos e negativos das apostas, considerando o papel de influenciadores digitais na disseminação dessas práticas e os riscos associados à compulsão e à vulnerabilidade financeira. A metodologia envolve uma abordagem descritiva e mista, baseada em análises bibliográficas, normativas e observações sobre os impactos econômicos e sociais. A discussão é orientada pela perspectiva de que os jogos de azar, enquanto catalisadores econômicos, precisam ser rigorosamente regulamentados para minimizar os danos sociais. Ao final, conclui-se que, embora as apostas possam ter efeitos econômicos positivos, a falta de regulamentação adequada contribui para problemas significativos de saúde mental e insegurança financeira.

Palavras-chave: Bets. Jogos online. Apostas de quota fixa. Tigrinho. Betbaits.

ABSTRACT

This study analyzes the social, economic, and cultural impacts of new gambling modalities, such as Tigrinho and Bets, in Brazil. Raffles and betting have always been part of Brazilian culture, but with the advent of digital platforms, these practices have taken on new dimensions and complexities. The research discusses the historical evolution of gambling, from dice games in Ancient Greece to modern online betting, focusing on the effects these activities have on the economy, public health, and legal regulation. The study examines both the positive and negative impacts of betting, considering the role of digital influencers in spreading these practices and the risks associated with addiction and financial vulnerability. The methodology involves a descriptive and mixed approach, based on bibliographic analyses, normative frameworks, and observations of economic and social impacts. The discussion is guided by the perspective that while gambling can serve as economic catalysts, it must be strictly regulated to minimize social harm. In conclusion, the study finds that although betting can have positive economic effects, inadequate regulation contributes to significant issues in mental health and financial insecurity.

Keywords: Bets. Online Games. Fixed-odds Betting. Tigrinho. Betbaits.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tabela 1 - Marcos regulatórios das apostas no Brasil, de 1941 a 2024.....	37
Tabela 2 - Síntese das alterações trazidas pela Lei 14.790 de 2023	43
Tabela 3 - As estratégias de baits e o impacto aos usuários dos cassinos online e bets.	53
Tabela 4: Resumo dos argumentos prós e contra dos palestrantes ouvidos na audiência pública STF nos dias 11 e 12 de nov. 2024.....	75
Tabela 5: Glossário dos conceitos retirados da Lei 14130 de 2023.....	77
Tabela 6: Linha do tempo dos marcos legais e as consequências práticas.	77
Tabela 7: Os cinco estágios da evolução do comportamento compulsivo.	78
Tabela 8: Resumo dos termos e condições para as operações com a Kaisen de Malta.	81
Figura 1 - Gráfico da Distribuição da arrecadação da Loteria Federal.	39
Figura 2 - Gráfico da Distribuição da arrecadação da Loteria de prognósticos numérico.	39
Figura 3 - Gráfico da curva de comprometimento de um apostador compulsivo.	58

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BF	Programa Bolsa Família
CBC	Comitê Brasileiro de Clubes
Cbde	Confederação Brasileira do Desporto Escolar
CBDU	Confederação Brasileira do Desporto Universitário
CEF	Caixa Econômica Federal
COB	Comitê Olímpico Brasileiro
CPB	Comitê Paralímpico Brasileiro
CRAS	Centro de Referência e Assistência Social
CREAS	Centro de Referência Especializado de Assistência Social
FIES	Fundo de Financiamento Estudantil
FNC	Fundo Nacional de Cultura
FNSP	Fundo Nacional de Segurança Pública
FUNCAP	Fundo Nacional de Calamidades Públicas
Funpen	Fundo Penitenciário Nacional
INSS	Instituto Nacional de Seguridade Social
LOTEX	Loteria Instantânea Exclusiva
PEIC	Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor
STF	Supremo Tribunal Federal
SUAS	Sistema Único de Assistência Social
TCU	Tribunal De Contas da União

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 CABEÇA DA PULE: O PAPEL DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO HUMANO E O HISTÓRICO BRASILEIRO.....	16
2.1 DO LÚDICO À PRODIGALIDADE.....	17
2.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE JOGOS E APOSTAS	21
2.2.1 Perfilamento dos jogadores, suas vulnerabilidades e considerações.....	22
2.2.2 Jogos Responsáveis.....	26
2.2.3 Jogo de azar	27
2.2.4 Jogo do Bicho.....	27
2.2.5 Loterias	29
2.2.6 Apostas online.....	31
2.2.7 Jogo do Tigrinho.....	32
2.2.8 BETS - apostas esportivas de quota fixa.....	33
2.3 HISTÓRICO BRASILEIRO	33
3 VALE O ESCRITO? A REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DAS APOSTAS ONLINE NO BRASIL	37
3.1 LINHA DO TEMPO DOS PRINCIPAIS MARCOS REGULATÓRIOS DAS APOSTAS NO BRASIL: DE 1941 A 2024.	37
3.2 CONSIDERAÇÕES DA LEI 13.756 DE 12 DE DEZEMBRO DE 2018	38
3.3 CONSIDERAÇÕES DA LEI 14.790 DE 29 DE DEZEMBRO DE 2023	42
4 BICHO FECHADO: IMPACTOS SOCIECONÔMICOS DAS APOSTAS ONLINE NO BRASIL	46
4.1 HABITUS, CORPO E A DIALÉTICA DO DESEJO NOS JOGOS DE AZAR: UMA ANÁLISE À LUZ DE PIERRE BOURDIEU	46
4.2 PUBLICIDADE E MARKETING	47
4.2.1 A contribuição do neuromarketing	48
4.2.2 Mídia programática: <i>bait, banner e display</i>	49
4.3 CONSIDERAÇÕES DOS EFEITOS ECONÔMICOS	54
4.4 CONSIDERAÇÕES DOS EFEITOS SOCIAIS.	56
4.4.1 Comprometimento empírico de um apostador compulsivo.....	57
4.4.2 Considerações sobre os impactos sociais dos beneficiários do Bolsa Família.	58
4.5 ESTADO DA ARTE.....	61

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	67
APÊNDICE	72

1 INTRODUÇÃO

As rifas e apostas são práticas com raízes profundas na história da sociedade brasileira tendo evoluído em simbiose com a coletividade contemporânea. Arrastando um misto de desejo e fé que cria no imaginário dos envolvidos na atividade um fascínio e uma esperança de ganhar um bem valioso sem esforço, apenas “na fezinha”. Por trás da diversão e do entretenimento há questões complexas que envolvem ética, economia, segurança pública, relações jurídicas, saúde coletiva e mental e política.

São tradicionais os sorteios beneficentes, o jogo do bicho, a premiação entre amigos e hodiernamente, com a explosão de plataformas digitais impulsionadas pelas redes sociais, as premiações operadas por “*influencers*” que dedicam suas vidas não somente à comercialização de bilhetes premiáveis, mas exercem um papel de mostrar que os usuários (novos jogadores) podem mudar de vida investindo centavos e também sendo fontes de inspiração para pessoas comuns mudarem de vida empreendendo a partir da divulgação, extração e premiações de apostas online.

Desde os jogos de dados na Grécia Antiga até as plataformas digitais modernas, passando pelas legalizadas loterias federais extraídas principalmente pela Caixa Econômica Federal, o jogo tem sido uma atividade presente devotada na sociedade humana. No entanto, as agudezas e regulamentações no circuito dos jogos e apostas alteraram essa dinâmica vastamente ao longo do tempo.

Aqui no Brasil houve épocas de incentivo e promoção de jogos e as apostas aleatórias, com fator sorte nos resultados, como forma de entretenimento, de arrecadação de fundos para obras de caridade e serviços sociais; como outras eras de pensar nessas atividades como deletérias e perigosas capazes de ameaçar a moralidade pública, destruir famílias e dilapidar patrimônios.

Os jogos e apostas desempenham papéis significativos na dinâmica social do país a depender da finalidade a que se dispõem: interação social; camaradagem entre os amigos; circulação de capital e transferência de renda; diversão; financiamento de projetos e programas sociais; melhoria da qualidade de vida de indivíduos e grupos marginalizados; fins sociais diversos, mas sempre como catalisadores de meios para atingir um fim econômico específico àqueles que a realizam.

Partindo do problema central que indaga: quais são os impactos econômicos, sociais e culturais dos novos jogos de azar *Tigrinho* e *Bets* no Brasil? O presente trabalho objetiva em geral descrever os impactos social e econômico dos atuais jogos de azar no Brasil: sintetizando

os aspectos históricos, legais, sociais e econômicos relacionados à atividade; demonstrando se o arcabouço legal vigente acolhe aos anseios sociais e econômicos na perspectiva de cuidados com as pessoas envolvidas na atividade, principalmente os jogadores, mostrando as implicações éticas associadas à realização de apostas online e as consequências patrimoniais em relação ao vício destes, os novos jogos de azar.

Justifica-se pela necessidade de trazer ao debate o tema dos jogos e apostas online considerando a conjuntura dos fatos que têm estremecido o Estado causando problemas: a) a desaceleração do setor varejista; b) a sobrelevação da hipervulnerabilidade das famílias; c) o impacto socioeconômico da (des)regulamentação do arcabouço legal sopesando que nos últimos 12 meses o gasto das famílias brasileiras em apostas online variou entre 68 e 240 bilhões de reais, representando até 2,2% do PIB e 3,4% do consumo total, além de até 77% da massa salarial e o sentido da percepção social da regulação do Estado como obstaculizadora dos avanços econômicos e tecnológicos; c) pela angústia do momento de transição dos períodos de ausência e presença das plataformas digitais no cotidiano, quando a tecnologia parece funcionar como mágica.

Como plano de ação o presente trabalho está em pressuposto hipotético-dedutivo de natureza básica descritiva em abordagem mista. Dada a contemporaneidade – e, portanto, ineditismo – temática ainda não há produção científica densa; deste modo a fundamentação da pesquisa ocorre na emergência das notícias e em paralelo uma observação dos impactos econômicos e sociais dessas práticas no Brasil será produzida a partir de análises bibliográficas tanto da evolução dos diplomas legais, bem como das discussões na sociedade civil, parlamentar e no judiciário, na tentativa de completar os elementos de pesquisa. Para o referencial teórico adotar-se-á a percepção de jogo de Huizinga, em sua obra clássica *Homo Ludens*; Stolze e Pamplona para melhor compreensão de conceitos básicos da doutrina civilista; Pierre Bourdieu contextualizando os *Habitus* e o Campo; Marta Gabriel em noções sobre marketing digital; instrumentos normativos que regulam a exploração de jogos e apostas online, principalmente as Leis 13.756/2018 e a 14.790/2023.

Este trabalho será dividido em três capítulos, cada um nomeado por jargões da atividade de Jogo do Bicho e presentes na comunicação popular: o primeiro – “cabeça de pule”, fazendo menção ao antigo bloquinho de papel onde eram registrados os apontamentos (as dezenas, milhar e grupo) uma espécie de comprovante da aposta – apresentará um histórico breve da relação da sociedade brasileira com os jogos e apostas, partindo das conceituações primárias, pontuando o jogo como elemento da construção do que é ser criatura humana e como ele molda a sua educação, e a evolução do jogo lúdico para a aposta; o segundo – “vale o escrito?”,

privilegiando a força que têm as bancas bicheiras e aludindo a produções filmicas sobre a atividade – compendiará os aspectos legais relacionados às apostas online e aos novos jogos de azar no cenário nacional; o terceiro – “bicho fechado” referenciando àqueles apostadores que concentram nas pules todos os números de um mesmo grupo de bicho – fará delineamento dos impactos socioeconômicos da atividade pontuando algumas das tendências mercadológicas, a partir da sintetização de editoriais de observatórios financeiros e publicações oficiais.

Com a apresentação das demandas a serem estruturadas no corpo deste trabalho convida-se o leitor a continuar a leitura para verificar os desdobramentos e as efervescências do assunto.

2 CABEÇA DA PULE: O PAPEL DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO HUMANO E O HISTÓRICO BRASILEIRO.

O jogo, em suas mais diversas formas, desempenha um papel significativo no desenvolvimento humano e de sua observação há possibilidade de analisar a complexidade das suas interações com a educação, o desenvolvimento, o trabalho, as experiências sociais, emocionais e cognitivas que enriquecem o processo de desenvolvimento humano ao longo da vida.

A partir dos estudos de Huizinga (1999) em sua obra clássica *Homo Ludens*, apresentando o jogo como um feito inerente da cultura humana, onde a atividade não é apenas uma operação recreativa, mas um fator ímpar na construção da sociedade e das relações culturais onde o indivíduo participa de um universo simbólico que transcende a rotina e o ordinário, experienciando emoções e comportamentos regulados por mênus acordados coletivamente em um espaço lúdico que se torna, então, um "campo de treinamento" para a vida em sociedade, permitindo a experimentação de papéis, normas e valores.

Kishimoto (1994) defende que o jogo é uma prática cultural capaz de transmitir saberes, funcionando como veículo de socialização e desenvolvimento humano desde a infância; Vygotsky (1988) oferece uma perspectiva inovadora ao associar o jogo ao desenvolvimento cognitivo, destacando que o brincar é um mediador entre o desenvolvimento biológico e o cultural que ao jogar, especialmente em atividades de faz de conta, as crianças expandem sua capacidade de abstração, experimentando o “quase real”. Sendo uma ideia reforçada por Piaget (1978) ao enfatizar a importância do jogo para o desenvolvimento da inteligência, afirmando que quando as crianças praticam operações mentais essenciais, como classificação e raciocínio lógico isso ajuda na construção do pensamento abstrato e da resolução de problemas, habilidades cruciais para o desenvolvimento humano.

Freire (1996)¹ complementa essa discussão ao defender o jogo como uma forma pedagógica libertadora, em que o aluno é incentivado a ser o protagonista de sua própria aprendizagem. Para Freire, o jogo oferece uma vivência de autonomia e cooperação, essenciais para a formação de cidadãos conscientes e ativos na sociedade. Em um ambiente lúdico o indivíduo exerce a liberdade e desenvolve a criatividade; habilidades que são fundamentais para o desenvolvimento pessoal e social. O ato de brincar permite uma relação dialógica com o

¹ Ideia presente na obra de produção coletiva “Ensinando e aprendendo com Paulo Freire: pedagogias, pesquisas e práticas educacionais”, não sendo claro se a referência ao ano está corretamente estabelecida.

mundo, em que o sujeito pode experimentar, questionar e construir conhecimento de forma engajada e crítica.

A inserção do elemento da aposta no jogo traz uma dimensão adicional ao tema, introduzindo o risco como um fator importante. Autores como Duflo (1999) e Bruhns (2005) abordam as apostas como uma prática que, embora desafiadora, pode estimular competências como a gestão de recursos e a tomada de decisões sob pressão. A aposta incentiva o planejamento e o autocontrole, habilidades importantes para o contexto social e econômico contemporâneo, que nessa mesma leva tem trazido consigo uma faceta que flerta com esse limite saudável: no envolvimento excessivo com apostas que desencadeia dependência, comprometimento emocional e financeiro dos envolvidos na atividade.

Nas sociedades onde o sucesso é amplamente medido pela acumulação de bens, a aposta pode deixar de ser uma experiência de aprendizado e se transformar em uma prática compulsiva e prejudicial devendo ser contextualizada e acompanhada para evitar desvios que comprometam seu potencial educativo e transformador da realidade local ao circular renda.

Em outro plano, o jogo pode ser entendido como uma experiência estética e emocional. Schiller (1795), em *Cartas sobre a Educação Estética do Homem*, argumenta que o jogo é uma manifestação estética em que o indivíduo experimenta a liberdade e a criatividade de maneira plena quando no contexto lúdico, o ser humano vive uma forma de existência em que razão e emoção se encontram em harmonia, promovendo uma experiência de equilíbrio e bem-estar.

Esta visão é particularmente importante para o desenvolvimento emocional dos jogadores – apostadores, pois o jogo permite a expressão de sentimentos, além de ser um canal seguro para lidar com frustrações e explorar o desconhecido. Essa perspectiva é também explorada por Cabral *apud* Pascal (1670) em sua obra *Pensées*, onde sugere que o ser humano é naturalmente inclinado ao jogo e à busca de desafios sendo o jogo e a aposta, nesse sentido, atos que oferecem ao indivíduo uma forma de lidar com a incerteza e a expectativa, tornando-se, assim, uma extensão da experiência humana.

2.1 DO LÚDICO À PRODIGALIDADE

A transição do jogo lúdico tradicional para as apostas online reflete uma mudança significativa tanto no propósito quanto nas consequências das atividades de jogo ao longo do tempo que inicialmente, o jogo lúdico era amplamente valorizado por seu papel educativo, social e cultural, servindo como uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. No entanto, com a evolução tecnológica e o surgimento das plataformas digitais de

apostas, o jogo passou a ser, muitas vezes, uma atividade focada em ganhos financeiros, transformando-se em um fenômeno com impactos muito diferentes sobre o desenvolvimento humano.

O que antes era uma atividade centrada na experiência de socialização e desenvolvimento agora se torna uma prática comercial voltada para a maximização de lucros para as plataformas. Essa mudança representa uma distorção do propósito original do jogo: em vez de ser um espaço para a aprendizagem e a diversão, o online é projetado para gerar lucro financeiro a partir da exploração de fragilidades emocionais e psicológicas dos indivíduos.

A então ministra dos Direitos Humanos e da Cidadania, Macaé Evaristo, em audiência pública no STF sobre a regulamentação das Bets ressalta a importância de discutir o tema dos jogos de azar, destacando que, embora não seja novo, adquiriu características peculiares devido ao amplo acesso da população à internet. Configurando a atividade uma indústria multimilionária, que utiliza técnicas psicológicas para engajar os usuários, explorando vulnerabilidades emocionais e incentivando comportamentos compulsivos que sobrelevam preocupação com o impacto das apostas na saúde mental e financeira das famílias vulneráveis, incentivando comportamento compulsivo e ampliando problemas sociais.

Essas plataformas são construídas de modo a maximizar o tempo de engajamento e, conseqüentemente, os lucros usando meios digitais que prendem o usuário em um ciclo de expectativas e frustrações que limitam sua capacidade racional e induzem à impulsividade, a compulsão e ao vício. Utilizando as ferramentas da psicologia da aprendizagem para modular os comportamentos de continuidade e necessidade de verificação e alerta constantes dos usuários, produzindo efeitos extra digitais ao explorar intencionalmente o desejo humano de recompensa e a dificuldade em lidar com a perda.

A este fenômeno acopla-se o conceito de recompensa intermitente de Skinner (1974) quando o jogador se ajusta mantendo uma frequência constante de respostas – apostas – devido à probabilidade de chegar ao reforço – ganhar algum valor – a qualquer momento. O que quase nunca acontece e esta lógica só o afunda cada vez mais, na perspectiva da repetição automática de ações.

O jogo lúdico, em sua essência, como visto na literatura clássica, é uma atividade que visa a promoção e a interação física e social dos praticantes, ocorre que as apostas online, ao contrário, calham de forma isolada e anônima, muitas vezes incentivando comportamentos solitários e aumentando o risco de dependência, ou seja, pela própria arquitetura de funcionamento, as plataformas *Bets* promovem o isolamento do indivíduo que acentua as mazelas desse sistema, pois sem o apoio social e os mecanismos de moderação, que muitas

vezes existem nos jogos tradicionais, os usuários têm menos controle sobre seus comportamentos.

Esta modulação de comportamentos favorece a tomada de decisão impulsiva e, contraditoriamente, desinformada vista massificação de propagandas que é apontada por especialistas como uma das piores consequências da falta de regulamentação do setor, a seguir descrito. É o que se conhece por “arquitetura de escolha”.

Leal *et. al* (2022) entendem a arquitetura da escolha como quando:

As decisões podem ser decompostas em um processo de tomada de decisão diversificado e intrincado em que os indivíduos são obrigados a navegar em sucessivos quadros de escolha e a otimizar suas decisões, enquanto enfrentam limitações de tempo, informação e capacidade intelectual para processar opções de escolha e chegar a uma decisão. Por exemplo, tomamos mais de 200 decisões por dia relacionadas com a alimentação (Wansink & Sobal, 2007). Algumas dessas decisões são deliberadas e ponderadas, mas a grande maioria é feita automaticamente, através de um período de liberação consciente muito curto, usando atalhos mentais ou hábitos. De facto, 45% dos comportamentos diários resultam de hábitos e tendem a se repetir em contextos semelhantes (Neal, Wood, & Quinn, 2006). Hábitos são atalhos que não garantem sempre a melhor decisão, mas que podem funcionar muito bem para desencadear uma resposta rápida, o que significa que bons ou maus hábitos tendem a se repetir. As escolhas cumulativas têm consequências, interagem e influenciam as decisões subseqüentes que tendem a se repetir ao longo do tempo.

Este intrincado sistema investiga como o enquadramento das opções afeta os processos de decisão dos jogadores, considerando que, embora muitas escolhas sejam deliberadas, a maioria ocorre automaticamente, baseada em atalhos mentais cuidadosamente concatenados para propiciar o hábito e o conseqüente vício.

O hábito e a decisão automáticos dentro do microssistema das plataformas de apostas podem ser considerados como o objetivo-mor do design das intervenções da plataforma visando assegurar o objetivo de reter a atenção do jogador, de modo que ele não consiga se desvencilhar do uso, nem questionar a veracidade das recompensas prometidas a cada rodada ou a confiança nos sistemas.

De plano, há de se entender que a forma como estão dispostas as campanhas publicitárias e as liberalidades legais dão suporte para o condicionamento e a atração do usuário a jogar, pois dentro dessa estrutura o que se tem disponível propicia o jogo em demasia, visto não mostrarem a face da realidade e os potenciais lesivos, muito pelo contrário, apontam a facilidade do uso e do ganho simples e rápido; tendendo o jogador, na incerteza de novos

ganhos, a continuar se aventurando, ou melhor, se afundando em dívidas, vergonha e acentuando suas falhas morais evoluindo à prodigalidade e degedo pessoal.

Em clássico parecer ministerial a promotoria de justiça do Rio de Janeiro (1978)² – embora com longas décadas passadas faz-se necessário aqui para ajustar à memória a doutrina civilista clássica que desde sempre se ocupou com os efeitos da prodigalidade – *apud* Beviláqua apresenta que “a lei considera a prodigalidade a externação característica de um particular desarranjo mental, de uma psicopatia restrita ao governo da fortuna bonitária”. Tem-se ainda que:

Segundo H. DE PAGE, para ser pródigo não basta ser perdulário ("depensier"). É preciso que dois elementos se caracterizem: 1.º) Dissipação do capital. Para que haja prodigalidade, é preciso que o próprio capital esteja comprometido. As despesas podem ser exageradas ou suntuárias em extremo: desde que não excedam aos rendimentos, não há prodigalidade. 2.º) Despesas injustificadas. Além disso, devem ser injustificadas as despesas, não correspondam a alguma necessidade ou utilidade, e constituam, conseqüentemente, verdadeiras dilapidações (*idem*, *supra*). A psiquiatria moderna reconhece na prodigalidade um elemento obsessivo, mórbido, ... **"uma impulsão invencível que leva o indivíduo, apesar de seus esforços, até a execução do ato que produz verdadeira sensação de alívio -, é a onimanla"**. (J. ALVES GARCIA, *In* "Psicopatologia Forense", pág. 481)

Stolze *apud* Beviláqua (2023), dada a não definição no Código Civil do que seria a prodigalidade, define pródigo como “aquele que desordenadamente gasta e destrói a sua fazenda, reduzindo-se à miséria por sua culpa” aduz, ainda, que a prodigalidade é um desvio comportamental por meio do qual o indivíduo desordenadamente dilapida o seu patrimônio, podendo reduzir-se à miséria.

Para Pontes (2020) na época clássica, observa-se a ampliação dos elementos identitários associados ao indivíduo pródigo, caracterizado como aquele que utiliza seus bens de forma desordenada e imprudente, independentemente de sua origem, posto que a incapacidade desse indivíduo não se limita à proteção dos bens familiares, abrangendo também razões de interesse público – visando evitar que o mau uso de seus recursos resulte em sua ruína e posterior perturbação da ordem social – e privado, ao impor a necessidade de amparo diante de atitudes insensatas relacionadas à administração de seu patrimônio.

² Trata-se de publicação antiga, portanto não foi possível conferir em maiores detalhes as informações das obras citadas. Ainda nesses termos este parecer revela a preocupação do *Parquet* com as seriíssimas manifestações da prodigalidade. Disponível em: https://www.mprj.mp.br/documents/20184/2218759/Mariana_Herescu.pdf.

E quando nada se tem? Quando quem já é, essencialmente, de camadas sociais menos abastadas é quem anima este conceito – que nem o Código Civil disciplina em específica construção – empenhando o patrimônio que não se tem, realizando operações que, por mera liberalidade legal, os deixa ainda mais na miserabilidade? Novas análises devem ser realizadas para melhor definir se este é o conceito mais apropriado para tratar a questão.

Em momento seguinte esta pesquisa estabelecerá relações entre os conceitos aqui apresentados com as características e vulnerabilidades dos jogadores.

2.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE JOGOS E APOSTAS

Ao longo desta pesquisa diversos conceitos sobre jogos e apostas foram encontrados, porém adotou-se a ideia oriunda da doutrina civilista que os apresenta como modalidades contratuais reguladas distintas. Afastando a sinonímia do ideário popular, Diniz (2024) evoca que ambos são contratos aleatórios que envolvem o compromisso entre duas ou mais partes, que se comprometem a pagar uma quantia ou entregar um bem dependendo de um evento futuro incerto, podendo, este, estar relacionado a uma atividade realizada pelos próprios contratantes, terceiros, ou a um fato externo que sujeita o adimplemento obrigacional a uma álea ou risco incerto.

Entende-se, portanto que jogo envolve a participação ativa dos contratantes no próprio evento, pois as partes competem diretamente entre si para atingir um resultado, a exemplo de uma competição de xadrez, sendo a soma ou o bem entregue a quem obtiver um resultado favorável por meio da própria ação. Já a aposta baseia-se em opiniões divergentes sobre um evento futuro e incerto, mas sem o envolvimento direto delas, imagine, de pronto, duas pessoas prospectando em quem será o vencedor numa partida de futebol, mas sem interferir no resultado, vinculando o ganho a quem acertar o desfecho, confirmando a opinião vencedora.

No mesmo sentido, Stolze e Pamplona (2023) dizem que:

De fato, o contrato de jogo pode ser definido como o negócio jurídico por meio do qual duas ou mais pessoas prometem realizar determinada prestação (em geral, de conteúdo pecuniário) a quem conseguir um resultado favorável na prática de um ato em que todos participam. (...) Já o contrato de aposta é o negócio jurídico em que duas ou mais pessoas, com opiniões diferentes sobre certo acontecimento, prometem realizar determinada prestação (em geral, de conteúdo pecuniário) àquela cuja opinião prevalecer. Na aposta não se exige a participação ativa de cada sujeito (chamado apostador), contribuindo para o resultado do evento, mas, sim, apenas a manifestação de sua opinião pessoal. A proximidade entre os dois institutos, porém, é evidente, notadamente pelo elemento comum da álea que os envolve, pois, apenas para recordar o velho

clássico da corrida entre a lebre e a tartaruga, nem sempre o mais habilidoso ou capaz vence uma competição.

É esperado que de todo comportamento humano regulado haja, por consequência, licitude e ilicitude, com os jogos e apostas não seria diferente sendo seu ponto de distinção o texto legal que valida as condutas em: a) autorizadas, aquelas que envolvem jogos de interesse social ou que promovam habilidades – como esportes e loterias federais –, cuja prática é regulamentada e gera contratos válidos e judicialmente cobrados; b) proibidas, as que o ganho ou perda depende exclusivamente da sorte – a saber o jogo do bicho, a roleta e máquinas de caça-níqueis –, sendo esses considerados contravenções penais não passíveis de cobranças judiciais para cumprimento da obrigação; ou, c) toleradas, quando dependem da habilidade dos jogadores – tem-se o pôquer e a canastra –, embora não sejam criminalizados, as dívidas geradas por eles também não são legalmente exigíveis, pois são vistos como simples entretenimento.

As espécies de jogo somadas a possibilidade de contar com o fator “sorte” das apostas juntamente com os já alhures apresentados efeitos no desenvolvimento humano são mecanismos que, em sinergia, fundamentam a intrincada e complexa rede de complexas escolhas que hoje causam os impactos aqui apresentados.

2.2.1 Perfilamento dos jogadores, suas vulnerabilidades e considerações.

Os resultados das pesquisas realizadas aqui no Brasil sobre os jogadores patológicos apresentam cenários parecidos com os descrito por Magalhães (2018) *apud* Blaszczynski & Nower descrevendo

três subgrupos distintos de jogadores patológicos: o primeiro tem como fator preponderante o condicionamento comportamental; o segundo é formado por pessoas emocionalmente vulneráveis e o terceiro, por indivíduos impulsivos e/ou de personalidade anti-social.

Dados atuais sobre as apostas online apontam que entre 24 e 50 milhões de pessoas físicas participaram de jogos de azar e apostas, utilizando principalmente, o pagamento via PIX, em agosto de 2024 e de marcam tanto o perfil dos jogares, quanto o comportamento durante a utilização das plataformas. É sabido que se trata de análises ainda muito embrionárias, dada

contemporaneidade, mas o que se tem é um padrão que nesta pesquisa adotaremos como premissa do perfil socioeconômico dos apostadores.³

O perfil dos usuários de jogos de apostas online no Brasil⁴ é diversificado, abrangendo diferentes faixas etárias, gêneros e níveis socioeconômicos. No entanto, algumas características predominantes podem ser destacadas: a) há uma participação equilibrada entre homens e mulheres nas apostas online, sendo as mulheres mais adeptas às modalidades “Tigrinho” e os homens mais ambientados às apostas esportivas; b) a maioria dos apostadores tem idade média de 39 anos, significativamente marcada a faixa etária de 25 a 40 anos; c) o valor médio mensal das transferências aumenta conforme a idade: para os mais jovens, o valor gira em torno de R\$100,00 enquanto para os mais velhos o valor ultrapassa R\$3.000,00, por mês; d) os apostadores estão distribuídos entre todas as classes sociais com uma presença notável de indivíduos das classes C,D e E, 8 em cada 10, já nas classes A ou B cerca de 20%. Tem-se que aproximadamente 85% dessa população entre os anos 2018 e 2023 utilizou, progressivamente, parte do orçamento familiar para apostas, sendo em torno de 4,2 e 3,5 vezes de aumento, respectivamente, a penetração do orçamento familiar; e) os principais fatores que levam os brasileiros a apostarem incluem a disponibilidade de renda (48%), a emoção e excitação dos jogos (40%), a qualidade dos jogos online (31%) e recomendações de amigos ou familiares (25%).

Um especial recorte cabe para a participação dos beneficiários dos programas de transferência de renda do Governo Federal como o Bolsa Família. O ministro Jorge Messias, advogado-geral da União, afirma que cerca 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família, dados de agosto de 2024, movimentaram algo em torno de R\$3.000.000.000,00 (3 bilhões de reais) para empresas de apostas. Essas famílias, muitas vezes influenciadas pelo apelo publicitário das bets, destinam recursos escassos a uma "esperança" que raramente se concretiza, exacerbando sua situação de vulnerabilidade e afetando diretamente sua segurança alimentar e bem-estar.

Cabe destacar que famílias vulneráveis são, de acordo com Prati *et.al* (2009): “aquelas nas quais os indivíduos que a compõem apresentam déficits em seus recursos pessoais. Assim, diversos termos são utilizados para descrever esse público como, por exemplo, *famílias problema* e *famílias disfuncionais*”.

Nesse contexto compatibilizam-se as famílias – problemas as que já empenham grande parte de seus recursos para apostas online afetando as suas sobrevivências e seguranças.

³ Dados das pesquisas do Banco Central e do Instituto Locomotiva.

⁴ *Ibidem*.

Um estudo do Strategy Brasil também aponta para um público majoritariamente formado por famílias das classes D e E, aquelas com faixa salarial de até três salários-mínimos.

Dada crescente preocupação com os efeitos das apostas a Confederação Nacional de Bens, Serviços e Turismo realizou um estudo para prever cenários que afetassem diretamente o padrão do consumo varejista das famílias. Esse estudo aponta que nos últimos 12 meses, o gasto das famílias brasileiras em apostas online variou entre 68 e 240 bilhões de reais, representando até 2,2% do PIB e 3,4% do consumo total, além de até 77% da massa salarial. Para entender os impactos, o estudo focou em três frentes: a) simulação de um novo equilíbrio econômico caso o cenário atual de apostas persista; b) análise do impacto no faturamento do varejo; e c) efeitos causais sobre o bem-estar das famílias.

Dentre os achados está a queda no consumo – de produtos essenciais como alimentos e itens de higiene pessoal além dos bens duráveis – apesar do aumento na renda disponível; percebeu-se que o varejo brasileiro já deixou de faturar cerca de 90 bilhões de reais, que “desapareceram”, pois nem circularam no varejo, nem foram empregados em poupança, nos primeiros oito meses de 2024. Configurando um descolamento entre o faturamento real e a tendência/esperado, ou seja, houve aumento da empregabilidade, diminuição de juros, porém o dinheiro literalmente sumiu e com isso a situação socioeconômica das famílias despencou.

Outro impacto significativo que se revela é aquele onde cerca de 1,3 milhões de brasileiros se tornaram inadimplentes em 2024 afetando as famílias mais vulneráveis que têm menos flexibilidade orçamentária para lidar com dívidas e fatalmente permanecerão nesse círculo por longo período, sendo de acordo com a PEIC, o pior dos quadros de endividamento.

Dada a falta de equilíbrio geral nesse sistema varejista observa-se que o excesso de gastos com apostas realmente gerou impactos nos indicadores de bem-estar das famílias impactando a operacionalização do sistema SUAS, que está presente em 99,2% dos municípios brasileiros a partir dos centros de atendimento CRAS e CREAS que são responsáveis por dispensar assistência a populações em situação de vulnerabilidade. (Brasil, 2024)

Apesar desses centros de referência serem o primeiro contato do governo, a instituição mais próxima do cidadão no contexto da assistência social, os representantes da pasta afirmam não ser possível estimar com precisão os impactos das apostas nos orçamentos familiares e atribuem a essa lacuna a implantação regulamentar ainda ser muito recente, mas reconhecem que o sistema está diretamente impactado devida maior demanda de atendimento de situações de insegurança, violência e pobreza que constituíram uma alteração no padrão de atendimento, sendo identificado, dada vulnerabilidade das famílias: o comportamento compulsivo que resulta

em ciclos de endividamento, perda de emprego, aumento da ideação suicida, violência doméstica e criminalidade, que fragilizam vínculos familiares e comunitários.

Na contramão da maioria dos editoriais e institutos de pesquisa, que colocam os beneficiários do programa BF como completamente viciáveis e irresponsáveis, o artigo “Notas sobre o jogo prejudicial e beneficiários do Programa Bolsa Família” da SUAS destaca que não há evidências de que beneficiários dos programas sociais sejam mais suscetíveis ao jogo, devendo as medidas de proteção abrangerem toda a população.

Dados da FUNCAP (2024) dão conta de que o jogo envolve diversos aspectos, como tributação, licenciamento, questões de amparo ao consumido e parametrizam o comportamento dentro do que ocorrera em outros países com regulamentação menos rudimentar que a brasileira e viabilizaram o que chamam de “jogos responsáveis” (que deverão ser abordados alhures nesta monografia). Estabelecem que a proteção contra o jogo compulsivo, a lavagem de dinheiro e a manipulação de resultados devem ser observados para atenuar a exposição dos mais vulneráveis ao circuito de apostas que atacam as famílias com a proliferação de esquemas criminosos e práticas de extorsão digital, resultando em patologia classificada pela literatura como uma dependência comportamental capaz de alterar a química cerebral dos receptores de dopamina característicos da Ludopatia⁵ que é o nome técnico-científico que se dá ao transtorno do vício de jogo. (PL nº 3404 de 2023).

Santos (2019) apresenta que:

De acordo com o Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais em sua quinta edição – DSM-5 (2014, p. 629), o transtorno do jogo é determinado como um “comportamento de jogo problemático persistente e recorrente, levando a sofrimento ou comprometimento clinicamente significativo”. O diagnóstico é confirmado com respostas positivas para quatro ou mais dos nove comportamentos possíveis presentes nos critérios diagnósticos do manual supracitado. A Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (OMS CID-10, 2008), sob o código F63.0, considera o transtorno do jogo (jogo patológico) como um transtorno de hábitos e impulsos, que consiste de frequentes e repetidos episódios de jogo, os quais dominam a vida do indivíduo em detrimento de valores e compromissos sociais, ocupacionais, materiais e familiares.

[...]

atualmente no Brasil, não se conhece um teste capaz de diagnosticar o transtorno do jogo. O diagnóstico é feito primeiramente com base nas respostas do jogador a um questionário como o South Oaks Gambling Screen (SOGS), o National Opinion Research Center Screen for Gambling Problems (NODS) e o Canadian Problem Gambling Index (CPGI), que são ferramentas

⁵ A ludopatia é uma doença reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) desde 1980, tendo se agravado nos últimos anos como resultado da popularização das plataformas online de apostas. Ela seria o terceiro vício mais frequente entre os brasileiros, ficando atrás apenas do álcool e do tabagismo.

de triagem, o que significa que não são definitivos para a determinação do diagnóstico do transtorno do jogo (WEINSTOCK *et al.*, 2008). Posteriormente ao resultado da ferramenta de rastreio, é realizada uma entrevista clínica e o resultado é confirmado por meio do resultado da aplicação dos seguintes critérios do DSM-5: Comportamento de jogo problemático persistente e recorrente levando a sofrimento ou comprometimento clinicamente significativo, conforme indicado pela apresentação de quatro (ou mais) dos seguintes em um período de 12 meses:

1. Necessidade de apostar quantias de dinheiro cada vez maiores a fim de atingir a excitação desejada.
 2. Inquietude ou irritabilidade quando tenta reduzir ou interromper o hábito de jogar.
 3. Fez esforços repetidos e malsucedidos no sentido de controlar, reduzir ou interromper o hábito de jogar.
 4. Preocupação frequente com o jogo (p. ex., apresenta pensamentos persistentes sobre experiências de jogo passadas, avalia possibilidades ou planeja a próxima quantia a ser apostada, pensa em modos de obter dinheiro para jogar).
 5. Frequentemente joga quando se sente angustiado (p. ex., sentimentos de impotência, culpa, ansiedade, depressão).
 6. Após perder dinheiro no jogo, frequentemente volta outro dia para ficar quite (“recuperar o prejuízo”).
 7. Mentira para esconder a extensão de seu envolvimento com o jogo.
 8. Prejudicou ou perdeu um relacionamento significativo, o emprego ou uma oportunidade educacional ou profissional em razão do jogo.
 9. Depende de outras pessoas para obter dinheiro a fim de saldar situações financeiras desesperadoras causadas pelo jogo.
- O comportamento de jogo não é mais bem explicado por um episódio maníaco (APA, 2014, p. 585).

2.2.2 Jogos Responsáveis

Por ser a CEF a principal operadora de apostas no Brasil e dadas as características compulsivas na prática, ainda que legais, bem como a ausência de testes capazes de diagnosticar o transtorno do jogo a empresa criou um mecanismo para tentar diminuir os riscos potenciais do vício. Para tanto iniciou um programa de incentivo ao jogo responsável que é:

um conjunto de ações com o objetivo de estabelecer uma relação saudável entre os produtos lotéricos e o apostador. Afinal, não há problema algum em sonhar com prêmios milionários, ainda mais se as apostas ajudam a fomentar políticas públicas pelo país afora. Mas é preciso estar atento para alguns cuidados, e o Jogo Responsável tem como premissas a inibição de jogos para menores de 18 anos e a orientação sobre prevenção e tratamento aos danos relacionados a jogos. O Jogo Responsável está, ainda, relacionado às práticas de Responsabilidade Social Corporativa, com ponderações voltadas à indústria de jogos, loterias e apostas em geral. (CEF, 2021)

Da responsabilidade social corporativa, dentro dos jogos responsáveis, há de se esperar que medidas de transparência, respeito aos usuários, sistemas de auditoria, garantia da

preservação de direitos humanos, proteção ao princípio integral da proteção das famílias, de modo a evitar atividades criminosas associadas às práticas de jogos e apostas. Campos (2019) *apud* (Pereira *et. al* 2011).

O termo “responsabilidade social corporativa” possui algumas definições interessantes, entre elas, a que abrange duas dimensões, a saber: (1) uma forma de gestão que se traduz na relação ética e transparente da empresa com os demais agentes (sociedade, governo e demais empresas); e (2) a determinação de metas empresariais que incrementem o desenvolvimento sustentável da sociedade. A ideia aqui é preservar os recursos ambientais e culturais para as gerações futuras, respeitar a diversidade e promover a redução das desigualdades sociais.

2.2.3 Jogo de azar

Para Magalhães (2008)

Existem diferentes tipos de jogos e, nos jogos de azar, o acaso tem papel fundamental na atração que exerce sobre jogadores. Os jogos de azar são definidos como aposta de qualquer tipo ou valor sobre um jogo ou um evento de resultado incerto e determinado em vários graus pelo acaso e provocam freqüentemente sensação de medo e de prazer decorrentes do risco.

Consideradas a ilicitude da conduta e a proibição legal há uma diferenciação contextual importante que merece destaque para melhor compreensão dos desdobramentos temáticos que é o conceito de “jogos de azar”, sendo extraído da leitura do art. 50, §3º da Lei de Contravenções Penais, tem-se que:

Art. 50.

Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local.

(...)

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

2.2.4 Jogo do Bicho

Sousa (2017) apresenta o Jogo do Bicho como uma espécie de loteria criada em 1889, pelo Barão João Batista Viana Drummond, então proprietário do jardim zoológico do Rio de Janeiro, intentando atrair mais pessoas à visita do local que estava à beira de ser fechado. Optou por um padrão simples de entender e fácil de operar – modificando e adequando o tradicional Jogo das Flores, mexicano, já timidamente explorado por seu futuro sócio, Manuel Ismael Zevada – quando imprimiu uma cartela com um desenho de 25 bichos que todos os dias, às 17h, um deles era sorteado, premiando assim, aquele visitante que tivesse comprado a cartela com o bicho solto em 20 vezes o valor da entrada.

A operação inicial era bastante rudimentar, cada visitante do zoológico receberia na entrada uma cartela com a imagem de um animal e no final do dia, caso aquele fosse sorteado ganharia o prêmio. Ocorre que com a procura progressiva de entradas os sócios perceberam que já não era mais preciso que tantos visitantes comparecessem, mas, sim, que muitas cartelas fossem vendidas, liberando, assim, a venda irrestrita de cartelas para quem quisesse adquiri-las e logo esta prática ganhara fama na cidade e o Zoológico do Rio de Janeiro já era evento secundário, todos queriam apenas a chance de ser sorteados. Sendo logo alvo de repressão da administração pública que intentava exterminar a prática.

O que não era esperado – ainda que este sempre tenha sido o comportamento e a reação humana dos envolvidos nas atividades, veja-se o exemplo da Lei-seca nos EUA – pela administração pública é que a prática fosse dividida em centenas de outros microcosmos de jogos do bicho pela cidade: os vendedores das cartelas, que operavam apenas para um único grupo, se auto-organizaram e iniciaram suas próprias extrações, perpetuando o jogo ainda que a repressão estatal culminasse em cadeia.

Perpetrada como atividade que envolve a movimentação de um dinheiro não tributado, onde o volume é apenas estimado pelos órgãos estatais o Jogo do Bicho desponta como uma atividade fortemente ligada a grupos criminosos que exercem um poder paralelo forte de repressão dentro de comunidades e favelas principalmente no Estado do Rio de Janeiro.

No documentário produzido pelo canal GloboPlay, “Vale o escrito”, é possível perceber as particularidades das atividades que atualmente têm fortes ligações com escolas de samba do carnaval carioca, que é uma verdadeira devoção dos nativos que vêm na figura dos padrinhos, os donos das bancas de Jogo, os Bicheiros, como verdadeiros protetores do povo. Encaram como verdadeiros portos-seguros e pontos de referência e apoio para o famoso “que der e vir”, seguramente dada a falta de alcance das políticas públicas estatais.

É cristalino não importante para o povo o valor normativo que está nos diplomas legais, pois existe uma tolerância popular tão forte – ainda que sejam os bicheiros envolvidos com

milícias, opressão, lavagem de dinheiro, estimuladores ao comportamento viciante e violento – que a exploração do jogo passa despercebida pelo decorrer da vida em sociedade. Um esquema muito parecido com o descrito por Mario Puzo (1969) em *O Poderoso Chefão*, quanto à organização dos padrinhos da máfia italiana. Esse sistema funcionando, talvez, como uma base para aquilo que a doutrina chama de Adequação Social, visto se comportar como uma atividade que não deve ser punida visto compatibilidade com a ordem e o funcionamento social, apesar de ser contrário às leis penais.

Hoje o Jogo do Bicho é considerado um “crime-anão”, de menor gravidade, mas ainda sujeito a penalidades como prisão e multa e funciona abertamente em todas as regiões do Brasil.

2.2.5 Loterias

As loterias podem ser consideradas como o primeiro dos jogos de azar a ser legalizado pelo Estado, pois para Amaral (2005) elas “representam a restauração de estruturas de arrecadação, usadas anteriormente para angariar recursos para uso público, por meio da disseminada aceitação manifestada pela população em apostar, mesmo com pequenas chances de sucesso”.

Dada a revogação das licenças concedidas pela administração pública a particulares explorarem os jogos de azar, como cassinos, que foram consideradas como comportamentos que afrontariam à moral e aos bons costumes⁶. O Decreto-Lei nº 9.215/1946 diz que:

Art. 1º Fica restaurada em todo o território nacional a vigência do artigo 50 e seus parágrafos da Lei das Contravenções Penais (Decreto-lei nº 3.688, de 2 de Outubro de 1941).

Art. 2º Esta Lei revoga os Decretos-leis nº 241, de 4 de Fevereiro de 1938, nº 5.089, de 15 de Dezembro de 1942 e nº 5.192, de 14 de Janeiro de 1943 e disposições em contrário.

Art. 3º Ficam declaradas nulas e sem efeito tôdas as licenças, concessões ou autorizações dadas pelas autoridades federais, estaduais ou municipais, com

⁶ Preâmbulo legal que marca o caráter conservador no processo legiferante: “Considerando que a repressão aos jogos de azar é um imperativo da consciência universal; Considerando que a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a êsse fim; Considerando que a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro e contrária à prática e à exploração e jogos de azar; Considerando que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes; Considerando que as licenças e concessões para a prática e exploração de jogos de azar na Capital Federal e nas estâncias hidroterápicas, balneárias ou climáticas foram dadas a título precário, podendo ser cassadas a qualquer momento:”

fundamento nas leis ora, revogadas, ou que, de qualquer forma, contenham autorização em contrário ao disposto no artigo 50 e seus Parágrafos da Lei das Contravenções penais.

Observa-se que neste período entre a liberalidade precária⁷ e a revogação os estados já estavam ambientados e organizados em suas estruturas e a medida encontrada pelo Governo para tentar diminuir os efeitos negativos na economia fora a estatização da modalidade loteria da forma exclusiva e monopolizada pela União; ao passo que destinaria a criação de uma empresa pública para gerir estes recursos, a Caixa Econômica Federal em 1896, que assim atua até hoje. A partir desse momento é que mais uma vez houve a flexibilização do monopólio da União favorecendo o espalhamento para locais diferentes da Capital.

Já na era Constituição Federal de 1988 marcando a competência privativa da União em regular a área determinando em seus Art. 22 e 195:

Art. 22. Compete privativamente à União legislar sobre:

[...]

XX – sistemas de consórcios e sorteios;

[...]

Art. 195. A seguridade social será financiada por toda a sociedade, de forma direta e indireta, nos termos da lei, mediante recursos provenientes dos orçamentos da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, e das seguintes contribuições sociais: (Vide Emenda Constitucional nº 20, de 1998)

[...]

III – sobre a receita de concursos de prognósticos.

A loteria instantânea foi o primeiro produto a ser desestatizado, em 1991, funcionando até o ano de 2016, quando Decreto nº 8.897/2016 revogou o Decreto nº 99.268/1990 que havia permitido a modalidade.

Em sequência a CEF segue operando duas modalidades lotéricas: a) as de prognóstico numérico; e b) as de prognósticos esportivos ambas diferem entre si pela forma de previsão de resultados, onde uma trata de sorteios aleatórios de determinadas quantidades de número e a outra além disso atrela, também, a previsão de resultados de jogos esportivos, respectivamente.

Traduzido o período nas letras de Bueno tem-se que (2002):

No Brasil, costuma-se associar o surgimento das loterias à Caixa Econômica. De fato, a caixa criou a loteria de números (Loto, Sena, Mega Sena etc.) e a Esportiva, mas o aparecimento da primeira loteria de bilhetes numerados ocorreu em 1784, e a Caixa só iniciou suas atividades em 1861. A instituição assumiu o comando desta modalidade apenas em 1961, por obra do efêmero

⁷ Ibidem.

governo de Jânio Quadros. Mesmo assim, tal associação é correta, uma vez que a Caixa Econômica e Monte de Socorro da Corte nasceu sendo sustentada por verbas oriundas de loterias.

Durante os anos de 1991 e 2015 a CEF operou o sistema LOTEEX privativamente, que com o fim da autorização de funcionamento veio, também, a criação de uma subsidiária para atuar especificamente nesse setor. No ano de 2020 a União, por intermédio do Ministério da Economia, é que a outorga das operações da LOTEEX fora concedida. Nesse contexto começa a surgir os primeiros sinais da exploração de jogos no Brasil de forma digital e não concentrada no Estado, a saber a modalidade quota fixa, as famosas e complexas Bets.

2.2.6 Apostas online

As apostas online são aquelas atividades de jogo realizadas pela internet, nas quais os usuários podem apostar dinheiro em eventos variados, como esportes, cassinos virtuais, loterias e até competições de habilidades utilizando o acesso à rede mundial de computadores por meio de plataformas digitais que operam de maneira semelhante aos cassinos e casas de apostas físicos, mas com o diferencial de serem acessíveis remotamente, sem barreiras de fiscalização sociais capazes de moderar suas ocorrências. Estas plataformas comumente recebem os pagamentos em transações eletrônicas via PIX, cartões de crédito e débito, depósitos.

Para fins de construção dessa pesquisa adotou-se que Tigrinhos e Bets são as novas modalidades de jogos de azar e para caracterização de cada uma dessas modalidades se seguiu as linhas de Mendieta e Queiroz apud Souza (2024):

a tecnologia por meio da internet proporcionou o aumento dos jogos de azar em ambiente virtual que ocorrem em serviços de cassinos realizados em sites, plataformas e aplicativos online. No Brasil a subdivisão atualmente mais comum sobre os tipos de apostas online ou Bets são: 1. os cassinos online (também chamados de jogos de apostas ou jogos de azar) e 2. as apostas esportivas (também chamadas de Bets esportivas) (Souza, 2024). Dentre os diversos formatos de jogos de apostas online existentes, os mais utilizados atualmente no Brasil são o Fortune Tiger (conhecido popularmente como jogo do tigrinho e suas variações); e nas Bets esportivas que são formas de apostas vinculadas a resultados de eventos esportivos. [...] É preciso destacar que o termo “Bets”, tradução de “apostas”, engloba todas os formatos distintos de apostas online, entretanto no Brasil, observa-se que atualmente não há uma padronização sobre a utilização do termo, sendo a palavra utilizada tanto para todas as formas de apostas online, e em outras situações referindo-se ao formato de apostas esportivas.

Portanto para fins de fluidez de entendimento aqui serão apresentados em apartado Tigrinhos e Bets classificando-os como modalidades distintas, mas se reconhece que para fins teórico-conceituais Bets seria gênero ao qual o Tigrinho espécie.

2.2.7 Jogo do Tigrinho

O Jogo do Tigrinho, ou *Fortune Tiger*, é uma modalidade de apostas online que se assemelha ao formato de um cassino digital em conjunto das tradicionais máquinas de caça-níqueis. Apresenta uma dinâmica simples e intuitiva, bastando realizar um depósito em dinheiro, os créditos, numa conta de titularidade do apostador junto à plataforma e selecionar o que se deseja jogar e a cada rodada o valor empregado vai sendo descontado do depósito. É muito simples e dispensa altas habilidades tecnológicas, bastando apertar um botão cheio de brilho e piscante e esperar que 3 figuras iguais se alinhem para receber até 2600 vezes o valor investido.

Essas apostas têm atraído especialmente jovens e pessoas em situação de vulnerabilidade e esta facilidade inicial esconde os perigos de exploração emocional com falsas promessas de ganhos rápidos.

Os primeiros usuários e as plataformas foram apresentados entre si a partir das publicações pagas realizadas por influenciadores digitais famosos, e dotados de confiabilidade presumida, que atestavam os ganhos e até mostravam suas contas pessoais frequente e massivamente com as frases: “nova plataforma tá pagando muito” e “dica boa é dica compartilhada”. É comum uma pessoa encontrar digital e aleatoriamente uma profusão de animaizinhos engraçados e sorridentes acenando para que o usuário o acompanhe nessa aventura para aliviar o estresse do dia – a – dia e é justamente essa confluência fatorial que as pesquisas têm apontado como um dos principais artifícios desencadeadores da compulsão e posterior ludopatia: o uso desregulamentado e irrestrito das técnicas de marketing, publicidade e propaganda que atuam como verdadeiros “Laços do Passarinheiro”, que parece ser um termo mais apropriado do que os tradicionais “*clickbait*s”; publicidades programáticas; e a publicidade em display, dada linha do tempo da regulamentação legal dos jogos e apostas no país ser marcada por condutas manifestamente conservadoras, que prezam pela moral, bons costumes e princípios cristãos.

Nesse contexto, “o passarinho” seriam essas armadilhas disfarçadas em facilidade e recompensa capazes de desencaminhar a rota da evolução humana, após cuidadosa análise

qualitativa dos hábitos do público-alvo a ser explorado pelas plataformas nesse comércio, pretendem, e, não coincidentemente, físgar com animais semianimados.

Para Gomes (2018), o controle efetivo do Estado sobre loterias e jogos de azar é essencial para proteger os direitos dos apostadores, que, atraídos pela possibilidade de enriquecerem por sorte, muitas vezes agem com excessiva boa-fé, tornando-se vulneráveis a práticas abusivas de empresários inescrupulosos, fundamental garantir que a comercialização desses jogos esteja alinhada às leis vigentes, assegurando a ordem social e promovendo a destinação de recursos para "boas causas sociais" previstas legalmente. Ademais, a tipificação do jogo ilegal pelo Estado não apenas canaliza recursos para fins sociais, mas também dificulta ações criminosas destinadas à obtenção de grandes quantias, frequentemente vinculadas a ilícitos como lavagem de dinheiro, tráfico de drogas e corrupção.

2.2.8 BETS - apostas esportivas de quota fixa

“*Bet*” é a tradução literal do inglês do termo “aposta” que atualmente representam a modalidade jogos online que envolvam sorteios puros ou combinados com resultados de jogos e partidas esportivas, principalmente o futebol. Como já visto alhures, esta pesquisa desassociará o termo “*bet*” do contexto mais macro e seguirá, em acordo com a dinâmica popular, referindo-se a esse como as apostas esportivas de quota fixa, que é o fator a ser multiplicado em caso de premiação capaz de quantificar o montante a ser recebido pelo apostador.

2.3 HISTÓRICO BRASILEIRO

As rifas e as apostas são práticas que estão profundamente arraigadas na cultura popular do Brasil, existindo em diversos contextos sociais que historicamente, estão ligadas a eventos beneficentes, ações comunitárias, festividades religiosas e até encontros familiares. Frequentemente organizadas com a finalidade de reunir recursos para causas específicas, como a reforma de uma igreja ou o suporte a uma família carente, essas práticas se tornaram parte integrante da vida social de muitos brasileiros. Para além das iniciativas comunitárias e informais, a conexão do Brasil com os jogos de azar possui uma trajetória mais formal, caracterizada por fases de legalização e proibição, afora de tensões entre a arrecadação de receitas públicas e a proteção social; processo que Sérgio Nesteriuk chama de “modificações na experiência de jogar”.

A vinculação do Brasil com apostas remonta ao século XVIII, no tempo do império, quando o governo começou a regulamentar as loterias que foram criadas para arrecadar dinheiro para iniciativas de infraestrutura e obras de caridade, a exemplo da execução de uma obra pública na, ora, cidade mineira de Ouro Preto. (IPEA, 2010). Sendo logo adotadas como uma prática habitual, apoiadas por órgãos públicos e por entidades privadas com permissão. Um exemplo destacado é a loteria imperial, que gerava fundos para a edificação de hospitais e instituições de assistência social. Esse tipo de loteria, apesar de funcionar como um método eficaz para captar recursos, já mostrava inconsistências em relação aos efeitos sociais dessa atividade. Enquanto proporcionava uma fonte de financiamento para o governo e projetos sociais, também criava uma dependência financeira entre a população e os jogos. Numerosos indivíduos, na expectativa de conquistar prêmios, gastavam valores consideráveis em bilhetes de loteria, um padrão que sinalizava os perigos da compulsão por jogos.

Ao longo do tempo, o panorama dos jogos de azar no Brasil foi se diversificando, incorporando novas modalidades além das tradicionais loterias. No início do século XX, o país presenciou um boom dos cassinos, que atraíam tanto a elite local quanto turistas do exterior. Esses estabelecimentos funcionavam não apenas como locais de jogos, mas também como centros de lazer, oferecendo apresentações musicais e culturais, o que elevava seu prestígio social. Ademais, os cassinos contribuíam significativamente para a arrecadação tributária e impulsionavam a economia das áreas ao seu redor, em especial em cidades turísticas como Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais. (IPEA 2010).

Saudosa, e marcadamente prejudicial, a era dos cassinos no Brasil, que floresceu especialmente nas décadas de 1930 e 1940, evidenciou um período de grande efervescência cultural e econômica que representou um momento singular na história brasileira, quando o glamour dos jogos e a promessa de entretenimento sofisticado trouxeram visibilidade internacional ao país e contribuíram para o desenvolvimento do turismo, das artes e da economia em diversas regiões.

A legalização dos jogos de azar começou a tomar forma durante o governo de Getúlio Vargas que, em um contexto de urbanização crescente e modernização do país, enxergou nos cassinos uma forma de estimular o turismo e proporcionar à elite brasileira – e aos estrangeiros – um espaço de sociabilidade e entretenimento. Os cassinos não eram apenas lugares para apostas eram verdadeiros centros culturais que foram inaugurados em pontos estratégicos do país, como o Cassino da Urca, no Rio de Janeiro, e o Cassino Quitandinha, em Petrópolis.

Contudo, esse tempo foi curto e em 1946, o presidente Eurico Gaspar Dutra assinou o Decreto-Lei nº 9.215, que proibiu a exploração de jogos de azar em todo o território nacional.

A história popular dá conta que Dutra fora fortemente influenciado por esse ambiente conservador e moralista principalmente por sua esposa, Dona Santinha Dutra, conhecida por seu fervor religioso iniciando uma série de medidas para “moralizar” a sociedade brasileira.

Com isso, da noite para o dia, todos os cassinos do país foram fechados e o impacto dessa medida foi significativo: milhares de empregos foram perdidos; a economia local foi afetada e muitos estabelecimentos que dependiam dos cassinos para atrair visitantes viram-se obrigados a fechar e o fim dos cassinos marcou uma ruptura drástica com aquele período de intensa movimentação cultural e econômica. Algumas das antigas instalações foram transformadas em outros tipos de negócios ou abandonadas, e a memória daquela época foi se perdendo com o tempo.

Ao longo das décadas seguintes, a questão da legalização dos jogos de azar voltou ao debate público várias vezes e continua atual, tanto que há um interesse renovado na reabertura das casas de jogos como forma de atrair investimentos, gerar empregos e aumentar a arrecadação fiscal. Este período reflete não apenas as transformações culturais e econômicas pelas quais o país passou, mas também as tensões entre modernidade e tradição, lazer e moralidade, que continuam a permear o debate sobre o futuro dos cassinos no Brasil.

Ainda que, aparentemente, este trabalho tenha se debruçado em demasia nesse ponto da história do país é importante o recorte visto que os especialistas afirmam que a situação atual de vício e degredo, a ser descrita adiante, tem sido exacerbada pelas novas modalidades de jogos de azar e o meio eletrônico-digital de realizar solitariamente as apostas em portais que funcionam como verdadeiros cassinos virtuais.

Apesar da proibição dos cassinos e de diversos jogos de azar, as espécies de jogos não autorizados seguiram em ascensão no Brasil, a saber o jogo do bicho, uma variação de loteria informal que surgiu no final do século XIX, se mantém fortemente estabelecido em diversas comunidades urbanas e periféricas. Mesmo sendo classificado como ilegal, o jogo do bicho continua a funcionando de maneira estruturada, muitas vezes contando com a complacência de autoridades locais, tendo se estabelecido como um elemento da cultura popular, especialmente no Rio de Janeiro.

Trata-se de um jogo de mecânica simples, de fácil acesso e reconhecimento amplo pela população, o que o torna um modal mais inclusivo em relação aos antigos cassinos luxuosos destinados à elite. É um método de circulação de dinheiro onde as “pules”, como são conhecidos os apontamentos de jogo, geralmente são de baixo valor para compra e a garantia de pagamento do prêmio está na palavra dos donos das bancas de jogo, os bicheiros, que fazem valer o escrito.

Apesar de ser ilegal, o jogo do bicho formou um verdadeiro sistema econômico alternativo e complexo intrincado em diversos setores do país e é uma atividade de difícil regulamentação dada avançada permeação na sociedade civil, vista legitimação social da forma de entretenimento.

Com toda a estrutura montada e já habituados os brasileiros na “fezinha” o Estado voltou seus olhos para o potencial arrecadatário da atividade de apostas que as tornou monopólio gerido pela própria máquina estatal sob a gestão da Empresa Pública: Caixa Econômica Federal (CEF) sendo consideradas uma exceção à regra, em função de sua finalidade beneficente e sua relevância na captação de recursos para setores fundamentais, como saúde, educação e segurança pública ficando encarregada da administração das loterias, transformando esse segmento em uma das principais fontes de receita para a administração pública. O sistema de loterias assegurou uma continuidade institucional para os jogos de azar, embora de maneira mais regulamentada e voltada para propósitos sociais.

Com o desenvolvimento tecnológico e a difusão da internet, o cenário dos jogos de azar e das apostas no Brasil experimentou uma mudança notável: a introdução de novas formas de jogos e apostas aumentando o alcance e a facilidade de acesso a essas práticas para um número ainda maior de pessoas. As rifas, que anteriormente eram limitadas a eventos regionais, agora se encontram em plataformas online, possibilitando a participação de indivíduos de todas as partes do país, muitas vezes sem a devida supervisão ou regulamentação. Embora apresentem-se como um elemento importante para o atual cenário brasileiro, o recorte metodológico desta pesquisa não incluiu as rifas online, visto não serem o principal foco das plataformas de aposta, melhor definido adiante.

Em 2018 com a aprovação da Lei 13.756/2018 houve a flexibilização da proibição de casas de apostas online no Brasil Essa legislação estabeleceu normas para as apostas esportivas de quota fixa, possibilitando que tanto empresas brasileiras quanto internacionais atuassem legalmente no Brasil, desde que respeitassem as diretrizes definidas pelo governo, melhor delineadas adiante.

A promulgação da legalização das apostas esportivas foi interpretada como uma solução para a demanda crescente por regras em um segmento que já movimentava entre e 24 e 240 bilhões de reais de maneira não oficial.

Encontrar uma regulamentação justa que possibilite ao governo coletar tributos, enquanto protege os cidadãos e luta contra práticas ilícitas, é um dos principais desafios do momento.

3 VALE O ESCRITO? A REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DAS APOSTAS ONLINE NO BRASIL

Como já visto, a regulamentação dos jogos de azar no Brasil é uma questão complexa que tem desafiado o sistema legal por décadas, desde os decretos que autorizavam a modalidade apostas até os que as revogaram. Com o recorte metodológico essa pesquisa estabeleceu como norteadores da regulamentação jurídica das apostas as Leis 13.756/2018 e a 14.790/2023 e fará uma conexão singela com os dispositivos legais ao passo que forem sendo pontuados, adotando esse caminho por ainda estarem em discussão no legislativo e no judiciário para além da sociedade civil.

Apesar das legislações representarem avanços significativos, elas não abrangem totalmente o cenário dos jogos de azar no Brasil, especialmente no que se referem às rifas – que são práticas também exploradas em plataformas online –, que continuam a operar em uma área de incerteza sendo conduzidas sem supervisão e controle, cenário que pode facilitar fraudes e outras práticas irregulares. A legislação vigente, ao não estabelecer diretrizes claras para essas ações, deixa tanto os organizadores quanto os participantes em uma situação de instabilidade jurídica.

Para uma compreensão temporal mais cristalina a seguir tem-se a descrição de leis que marcaram o estado das apostas no Brasil. Iniciando com um apanhado, de 1941 à 2024, de principais marcos regulatórios (tabela 1); seguido por breves considerações sobre a Lei 13.756/2018; e finalizando com uma breve análise da Lei 14.790/2023.

3.1 LINHA DO TEMPO DOS PRINCIPAIS MARCOS REGULATÓRIOS DAS APOSTAS NO BRASIL: DE 1941 A 2024.

Tabela 1 - Marcos regulatórios das apostas no Brasil, de 1941 a 2024

ANO	LEGISLAÇÃO	DESCRIÇÃO
1941	Decreto-Lei nº 3.688 (Lei das Contravenções Penais)	Proíbe a exploração de jogos de azar no Brasil, classificando-os como contravenção penal.
1946	Decreto-Lei nº 9.215	Proíbe o funcionamento de cassinos em todo o território nacional.

1967	Decreto-Lei nº 204	Centraliza a exploração de loterias na União, atribuindo à Caixa Econômica Federal o monopólio sobre essas atividades.
1993	Lei nº 8.672 (Lei Zico)	Autoriza a exploração de bingos como forma de financiamento para entidades esportivas.
1998	Lei nº 9.615 (Lei Pelé)	Revoga a Lei Zico e estabelece novas diretrizes para a exploração de bingos, mantendo a autorização para seu funcionamento.
2004	Medida Provisória nº 168	Proíbe a exploração de bingos e caça-níqueis, revogando permissões anteriores.
2018	Lei nº 13.756	Legaliza as apostas esportivas de quota fixa no Brasil, condicionando seu funcionamento à regulamentação futura.
2023	Lei nº 14.790	Regulamenta as apostas esportivas de quota fixa, estabelecendo diretrizes para operação, tributação e fiscalização dessas atividades.
2024	Ação Direta de Inconstitucionalidade (ADI) nº 7640	Governadores de seis estados e do Distrito Federal questionam no STF alterações trazidas pela Lei nº 14.790/2023, relacionadas à atuação em mais de um estado e publicidade.
2024	Ação Direta de Inconstitucionalidade (ADI) nº 7650	A Procuradoria-Geral da República solicita ao STF a declaração de inconstitucionalidade das leis e portarias que permitem sites de jogos de azar e apostas esportivas online.

Criada pela autora.

3.2 CONSIDERAÇÕES DA LEI 13.756 DE 12 DE DEZEMBRO DE 2018

A Lei 13.756/2018 oficializou as apostas esportivas de quota fixa, que agora podem ser feitas em plataformas online. Antes dessa norma, as apostas já eram comuns no Brasil, mas ocorrendo de forma não regulamentada e sem um sistema fiscal apropriado. Com a nova lei, empresas brasileiras e internacionais podem atuar legalmente, desde que sigam as regras estipuladas pelo governo.

O objetivo da Lei, era instituir as apostas de cotas fixas e marcar para onde, para quando e quantos percentis, da arrecadação obtida dessa movimentação iria para: o INSS; FIES; FNC;

Funpen; FNSP; COB; CPB; CBC; CBDU; a própria operação da loteria federal; pagamento de prêmios e recolhimento de impostos.⁸

Nas representações gráficas a seguir vê-se as previsões legais para essa movimentação, considerando o percentual x a destinação:

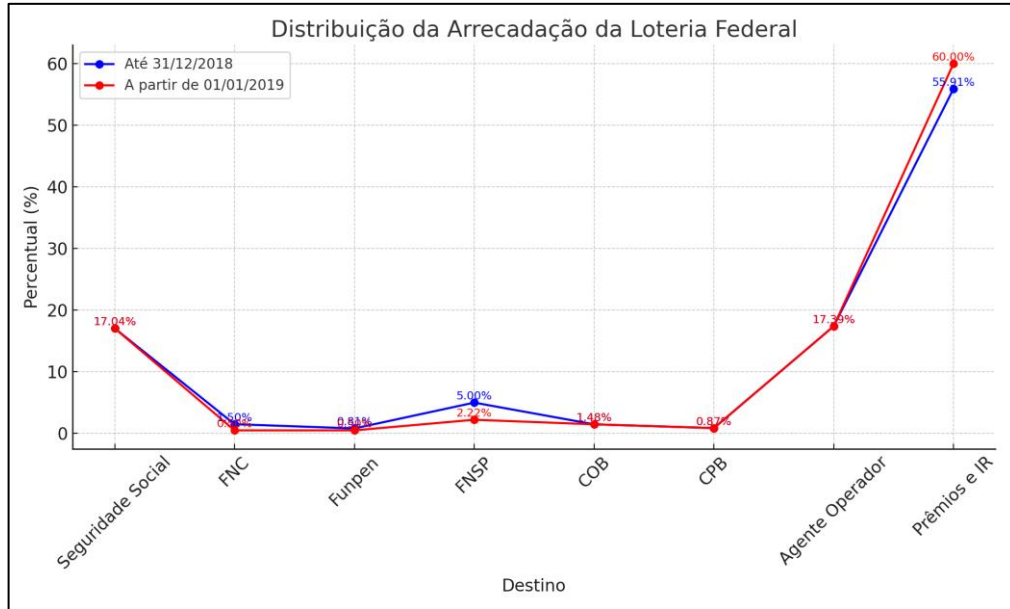


Figura 1 - Gráfico da Distribuição da arrecadação da Loteria Federal. Criado pela autora

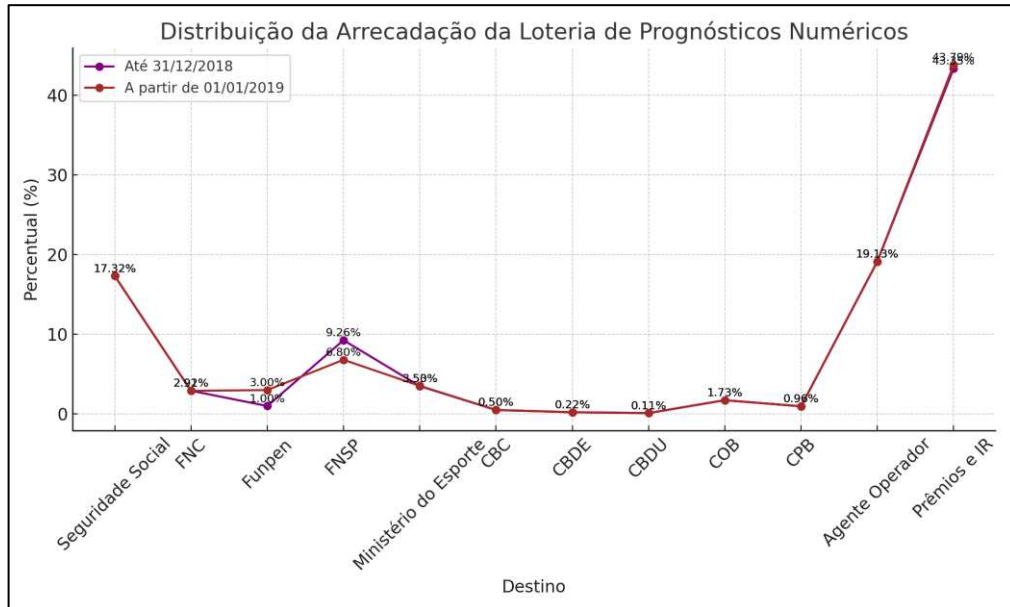


Figura 2 - Gráfico da Distribuição da arrecadação da Loteria de prognósticos numérico. Criado pela autora.

⁸ Art. 14 – 20 da Lei 13.756/2018

O Diploma Legal, em seu Art. 29 apresenta o que, de fato, seriam as apostas de quota fixa, bem como estabelece o poder regulador do MF e o prazo máximo para a regulamentação legal.

Art. 29.

Fica criada a modalidade lotérica, sob a forma de serviço público exclusivo da União, denominada apostas de quota fixa, cuja exploração comercial ocorrerá em todo o território nacional.

§ 1º A modalidade lotérica de que trata o caput deste artigo consiste em sistema de apostas relativas a eventos reais de temática esportiva, em que é definido, no momento de efetivação da aposta, quanto o apostador pode ganhar em caso de acerto do prognóstico.

§ 2º A loteria de apostas de quota fixa será autorizada ou concedida pelo Ministério da Fazenda e será explorada, exclusivamente, em ambiente concorrencial, com possibilidade de ser comercializada em quaisquer canais de distribuição comercial, físicos e em meios virtuais.

§ 3º O Ministério da Fazenda regulamentará no prazo de até 2 (dois) anos, prorrogável por até igual período, a contar da data de publicação desta Lei, o disposto neste artigo.

Deste trecho podem-se extrair algumas ideias centrais que, na prática, apontam para o caos cujas pesquisas atuais se referem: a) todo evento esportivo seria passível a apostas; a desestatização do monopólio da União para tratar de apostas concedendo parte da atividade ao setor privado; e o lapso temporal para criação de uma norma disciplinadora – que não ocorreu conforme programado.

O Ministro Jorge Messias, observa que as consequências negativas para a saúde pública, proteção de menores e estabilidade econômica de famílias estão mais severas, pois, essas apostas permaneceram sem regulamentação efetiva por anos; que considerando o prazo de até quatro anos para ser disciplinada, deveria ocorrer no máximo até o ano de 2022. Esse lapso temporal na regulamentação pelos governos – Lei sancionada na administração Michel Temer; os prazos finais regular e de prorrogação se deram na gestão Jair Bolsonaro; e somente na gestão do presidente Lula é que novas regras foram criadas para mitigar os prejuízos acumulados – trouxe danos considerados, por ele, como “perceptíveis e de difícil reversão”.

Sendo assim uma situação de anomia jurídica que de acordo com Ericeira (2017) é

A expressão anomia, empregada com frequência pela Sociologia do Direito, especialmente por Émile Durkheim, da escola funcionalista francesa, significa a ausência ou o excesso de normas regulatórias regedoras das condutas dos indivíduos de determinada sociedade.

Essa anomia, em linhas mais populares, pode ser traduzida como a situação em que pessoas seriam colocadas para pedalar antes de, sequer, andar o que fatalmente favoreceria quedas, machucados e atropelos. Como se a União dissesse para quem estava subindo uma escada ainda no primeiro degrau que de lá já poderia saltar ao trigésimo, após ter suprimido e não refeito os outros 29: os resultados, apontam para catástrofe.

Essa decisão-interruptor, a de ligar ou desligar o modo fazer/não fazer, do Estado tende à progressiva inconstitucionalidade da norma por ineficácia, que para Freitas (2013):

A eficácia, por sua vez, é conceito jurídico abstrato que se refere à correspondência entre os efeitos produzidos e os objetivos almejados. Por vezes, a norma é (...) ineficaz porque suas consequências foram outras que não as antecipadas por seus fundadores.

A omissão do Estado, aparentemente, legitimou a “ferocidade do dragão”⁹ permitindo que as plataformas de jogos online autoadministrassem o negócio – que, em tese, seria serviço público – como lhes aprouvesse.

Oliveira (2013) diz que

Como a atividade é tida como serviço público exclusivo da União (artigo 29), de duvidosa afirmativa, mas assim entendido pelo STF como serviço público (voto do ministro Gilmar Mendes, na ADPF 492/RJ) que, depois de longa exposição doutrinária, esclarece: “Com base na chamada perspectiva formalista ou legalista, o que define o serviço público não é a avaliação subjetiva da relevância social da atividade, mas antes o próprio regime jurídico de direito público ou privado que lhe é correlato” (pág. 9 do voto). Trata-se do serviço público em sentido formal. Do ângulo da essência, a matéria é controversa; mas fiquemos com a solução encontrada pela Suprema Corte. Em sendo serviço público da União, evidente que a ela cabe a tributação sobre a atividade. Em sendo assim, sua liberação ocorre por meio do pagamento de taxa de fiscalização, tal como previsto no artigo 32 da referida lei ao estabelecer: “Fica instituída taxa de fiscalização devida pela exploração comercial da loteria de apostas de quota fixa, que tem como fato gerador o exercício regular do poder de polícia de que trata o parágrafo 2º do art. 29 desta lei, e incide sobre o total destinado à premiação distribuída mensalmente.

Um ponto importante da regulação dos jogos de azar no Brasil é a desatualização legal, exemplificada pela Lei de Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688/1941), que ainda vê os jogos de azar como contravenções. Segundo essa legislação, são classificados como jogos de

⁹ Adjetivação dada pelo Ministro Jorge Messias às Bets, durante sua fala na Audiência Pública do STF: “Estamos diante de um dragão, e nosso desafio é domá-lo.”

azar aqueles em que o resultado depende, de maneira exclusiva ou predominante, da sorte. Jogar sem a devida autorização é tratado como contravenção, podendo levar a penalidades como multa ou detenção. Contudo, essa definição se mostra inadequada para enfrentar as novas formas de jogos, especialmente aquelas que acontecem no ambiente digital, como apostas online e rifas virtuais.

O Supremo Tribunal Federal (STF) tem sido convocado diversas vezes para avaliar a legalidade de diferentes tipos de jogos de azar e apostas, especialmente os que ocorrem online. Em várias de suas deliberações, o STF indicou a urgência de uma atualização nas leis, de modo a melhor se adequar às mudanças tecnológicas e econômicas do país. Dando conta de que a legislação atual não consegue acompanhar a complexidade dos jogos de azar contemporâneos, sendo essencial uma reforma legislativa mais abrangente para que o Brasil consiga regular e supervisionar esse setor de maneira eficaz.

A regulamentação das rifas e apostas no Brasil é um tema complexo que abrange aspectos econômicos, legais e sociais. A criação da Lei 13.756/2018 representou um progresso importante, mas ainda há muito a ser feito para estabelecer um marco regulatório adequado para todas as modalidades de jogos de azar, especialmente no ambiente virtual. As propostas em discussão no Congresso Nacional oferecem uma chance de atualizar a legislação e implementar um sistema de supervisão mais eficaz. No entanto, é essencial que quaisquer alterações legais sejam acompanhadas por políticas públicas focadas na proteção dos consumidores e na mitigação dos problemas sociais relacionados aos jogos de azar.

3.3 CONSIDERAÇÕES DA LEI 14.790 DE 29 DE DEZEMBRO DE 2023

Esta Lei trata da regulamentação das apostas de quota fixa, estabelecendo diretrizes para a exploração deste tipo de loteria. Altera as Leis nº 5.768/1971, 13.756/2018 e a Medida Provisória nº 2.158-35/2001, com o objetivo de consolidar regras sobre a distribuição de prêmios e estabelecer taxas de autorização. A Lei define termos como aposta, quota fixa, agente operador de apostas, entre outros, e estabelece que a exploração das apostas será feita por pessoas jurídicas previamente autorizadas pelo Ministério da Fazenda.

Ao regulamentar a Lei 13.756/2018, cinco anos depois do mercado das empresas de apostas de quota fixa ditarem o ritmo e a forma de se operar, o diploma legal em comento, Lei 14.790 de 2023, acaba recebendo o mesmo adjetivo de outros tantos congêneres, a saber o próprio Código Civil de 2002, que é: já nascer velho.

Ele especifica e regula práticas e comportamentos, mas surge em meio a pressão socioeconômica que colocou diversos setores mobilizadores e econômicos do país em estado de alerta; bem como especifica requisitos para a autorização dos operadores, a adoção de políticas de atendimento ao cliente e prevenção à lavagem de dinheiro; prevendo a exploração das apostas organizada em ambiente concorrencial, em prazo de autorização de cinco anos, com possibilidade de revisão.

Tem-se, também, a previsão sobre a realização de apostas, virtuais ou físicas; vedações da participação de menores e pessoas diretamente ligadas ao evento ou ao operador; trata das formas de pagamento de prêmios, a fiscalização e penalidades aplicadas à operadores; e detalha o processo administrativo para apuração de infrações descrevendo medidas coercitivas e acautelatórias de proteção aos bens jurídicos tutelados.

A Lei segue em implementação no ano de 2024 e somente a partir de janeiro de 2025 passaria a obrigar as empresas de apostas online a terem autorização do Ministério da Fazenda para operarem no Brasil. Ocorre que meio a “epidemia das *Bets*”¹⁰ a discussão está mobilizando vários setores e a cada dia uma situação nova e emergente lastreia, nem que seja, uma nota técnica.

Dessa Lei a pesquisa se ocupou em elencar os efeitos da regulamentação trazida em ações positivas e negativas de acordo com o que se tem de pesquisa atualmente. Veja-se:

Tabela 2 - Síntese das alterações trazidas pela Lei 14.790 de 2023

SITUAÇÃO	PROPOSTA
Liberação das apostas de quota fixa	permite apostas de quota fixa em jogos online, mantendo a regra para eventos reais inalterada.
<i>Fantasy Sports</i> não requerem chancela estatal	A lei exclui a necessidade de chancela estatal para atividades de "fantasy sport", desde que sejam baseadas no desempenho de pessoas reais e obedeçam às regras estabelecidas, como formação de equipes virtuais e avaliação baseada em conhecimento e habilidades dos jogadores.
Regras claras para apostas esportivas:	Empresas que desejam operar no setor de apostas precisam de prévio aval do Ministério da Fazenda, e somente empresas constituídas no Brasil, com sede e administração no país, podem atuar.

¹⁰ Como a sociedade civil tem chamado o efeito avalanche desse sistema.

Atendimento ao consumidor	A lei prescreve a disponibilização de um canal de atendimento, eletrônico, telefônico e presencial (nos casos de estabelecimentos físicos), em língua portuguesa e executado por pessoas fluentes, assegurando um bom serviço aos consumidores.
Garantia de informação e transparência	A lei exige que as empresas apresentem informações claras e precisas sobre as características dos produtos e serviços, conforme estipulado no Código de Defesa do Consumidor, utilizando a língua portuguesa e obedecendo às normas estabelecidas.
Proteção dos consumidores	Estão garantidos aos apostadores direitos específicos para assegurar transparência dos negócios jurídicos, incluindo informações sobre riscos de perdas e transtornos associados ao jogo patológico
Identificação do apostador	A lei tornou obrigatória a identificação do apostador por meio de reconhecimento facial, visando verificar a autenticidade das informações, incluindo consulta a bancos de dados públicos e privados.
Controle interno e jogo responsável	As empresas devem adotar políticas de controle interno para garantir a prática do jogo responsável e prevenir patologias relacionadas ao vício em jogos, como a ludopatia.
Monitoramento da atividade do apostador	Foi instituída a obrigatoriedade de sistemas para monitorar a atividade dos apostadores, buscando identificar possíveis danos ou prejuízos, além de permitir a limitação do tempo de uso dos serviços.
Proteção de menores e hipervulneráveis	A lei impõe medidas para a proteção de crianças, adolescentes e portadores de vícios em jogos, incluindo a proibição de participação de menores e o impedimento de direcionamento de divulgação ao público infanto-juvenil.
Proibição de crédito e antecipação de vantagens	A lei proíbe agentes econômicos de conceder adiantamentos, antecipações, bonificações ou qualquer vantagem prévia aos apostadores, evitando práticas que possam aumentar o risco de endividamento.
Colaboração com o Sistema Nacional de Defesa do Consumidor	A fiscalização do setor contará com uma atuação integrada do Sistema Nacional de Defesa do Consumidor e do Ministério da Fazenda.
Proibição da promoção de apostas como solução financeira	A lei restringe a proibição de apostas apenas aos diagnosticados com ludopatia por profissional de saúde mental habilitado, deixando outros consumidores em situação de vulnerabilidade desprotegidos.

Omissão na regulamentação de <i>fantasy sports</i>	A ausência de regulamentação e fiscalização dos <i>fantasy sports</i> deixa esta modalidade em descompasso com a missão estatal de proteger consumidores, principalmente os hipervulneráveis.
Omissão quanto ao cadastro de proteção ao crédito	Diferente da medida provisória anterior, a lei não impede que pessoas inscritas em cadastros de proteção ao crédito realizem apostas, o que pode agravar a situação financeira dos indivíduos.
Fragilidade na proteção a jogadores com ludopatia:	A lei restringe a proibição de apostas apenas aos diagnosticados com ludopatia por profissional de saúde mental habilitado, deixando outros consumidores em situação de vulnerabilidade desprotegidos.
Proibição de veiculação com apelo social	Não são permitidas comunicações que apresentem as apostas como socialmente atraentes ou associem o jogo a personalidades conhecidas para sugerir sucesso pessoal ou social, visando prevenir influências negativas, mas a fiscalização dessas práticas ainda é um desafio

Criada pela autora

4 BICHO FECHADO: IMPACTOS SOCIECONÔMICOS DAS APOSTAS ONLINE NO BRASIL

4.1 HABITUS, CORPO E A DIALÉTICA DO DESEJO NOS JOGOS DE AZAR: UMA ANÁLISE À LUZ DE PIERRE BOURDIEU

O conceito de *habitus* desenvolvido por Pierre Bourdieu oferece uma perspectiva essencial para compreender como práticas sociais são simultaneamente estruturadas e estruturantes. No âmbito dos jogos de azar, ele fornece uma lente teórica para explorar como os indivíduos internalizam e reproduzem normas e disposições que moldam suas escolhas e ações dentro de um campo social específico. O *habitus* refere-se a um sistema de disposições incorporadas que orienta a forma como os agentes percebem, pensam e agem no mundo. Essas disposições, historicamente constituídas, são inscritas no corpo, tornando-o o principal mediador entre a estrutura social e as práticas individuais.

O corpo, nessa abordagem, atua tanto como receptor quanto como agente das estruturas sociais, manifestando, por meio de gestos, impulsos e escolhas aparentemente espontâneas, as disposições internalizadas pelo *habitus*.

Nos jogos de azar, essa dinâmica se torna particularmente evidente na tensão entre: o desejo de vencer vs. as probabilidades objetivas que frequentemente desfavorecem os jogadores. Essa tensão é encapsulada na máxima “não posso, mas eu quero”, que reflete o conflito entre os limites impostos pelas condições sociais e os desejos subjetivos alimentados por narrativas de superação.

Os jogos de azar constituem um campo social, no qual os agentes competem por formas específicas de capital, como o econômico, o simbólico e o cultural. Nesse espaço, as práticas de aposta são influenciadas por um conjunto de disposições que naturalizam o risco e legitimam a lógica do jogo como uma oportunidade de transformação pessoal.

A violência simbólica, conceito central em Bourdieu, está profundamente imbricada nesse processo, operando de forma invisível para legitimar as desigualdades estruturais do campo e manter os jogadores engajados em um sistema que favorece agentes dominantes, como as casas de aposta e cassinos e revela uma das contradições fundamentais do *habitus* nesse contexto.

Por um lado, o *habitus* limita os agentes ao moldar suas ações dentro das condições objetivas do campo. Por outro, ele alimenta uma lógica de adesão que transcende a racionalidade explícita, criando uma “ilusão do possível” que motiva os jogadores a persistirem,

mesmo quando confrontados com probabilidades desfavoráveis. Essa ilusão – *illusio* – é reforçada por narrativas culturais que exaltam histórias de sucesso improváveis e associam o ato de apostar a uma forma legítima de realização individual. Discutir-se-á a termos quando das práticas de publicidade e propaganda.

No ambiente contemporâneo das apostas digitais, o papel do corpo e do *habitus* se torna ainda mais evidente quando tecnologias intensificam as experiências sensorial e emocional dos jogadores contribuindo para reforçar a frequência e a intensidade das práticas compulsivas. Em primeiro plano emoções como adrenalina e frustração são cuidadosamente manipuladas para engajar os jogadores em um ciclo contínuo de expectativas e perdas, demonstrando como o corpo, nesse contexto, é tanto um receptáculo das disposições sociais quanto um vetor de sua reprodução.

A análise dos jogos de azar como campo social exige ainda uma abordagem reflexiva, como apontado por Bourdieu, ou seja, o *habitus* dos jogadores, moldado pela interação com o campo, dificulta a capacidade de reconhecerem as estruturas que determinam suas práticas. Embora a autorreflexão possa oferecer uma via para questionar essas dinâmicas, a profundidade das disposições internalizadas e a força das normas sociais tornam esse processo particularmente desafiador.

Os novos jogos de azar estruturam perfeitamente a agência no pensamento de Bourdieu ao enquadrar o *habitus*, como matriz geradora de práticas e representações, mostrando-se crucial para entender como o corpo e as disposições subjetivas interagem com as condições objetivas do campo. A simbiose entre desejo e estrutura, presente no livre-arbítrio do “não posso, mas eu quero”, revela os mecanismos pelos quais os jogos de azar operam como uma arena de negociação entre liberdade e determinação, desejo e limitação.

Essa análise destaca a relevância de uma abordagem crítica e interdisciplinar para compreender as práticas sociais que emergem nesse campo dinâmico e profundamente estruturado que não seria tão capaz de mexer com tantas sensações e experimentações sociais se não usassem nessa dinâmica táticas específicas de publicidade e marketing.

4.2 PUBLICIDADE E MARKETING

Percebe-se que a adequação do público brasileiro ao uso das plataformas de jogos online iniciou no próprio digital com fundamentos nas estratégias de marketing 4.0 onde as empresas e organizações concentraram suas interações com os consumidores e usuários já condicionados a se relacionarem via internet.

Insta pontuar que, em pressuposto empírico, antes mesmo das divulgações das plataformas por influenciadores digitais jogadores de futebol e celebridades, uma explosão de aplicativos de jogos recreativos para smartphones já espalhavam mecanismos de aproximação do usuário a outros jogos lúdicos, como o próprio Tigrinho e congêneres, ainda sem o componente aposta engendrado, funcionando, talvez, como verdadeiros laboratórios de técnicas de avaliação comportamental do usuário visando as melhores maneiras de extrair informações do público-alvo, em especial com técnicas do neuromarketing.

4.2.1 A contribuição do neuromarketing

Para Mendieta e Queiroz (2024):

O neuromarketing é uma área dentro dos estudos de comportamento do consumidor, que se utiliza da aplicação de conhecimentos para a definição de estratégias mercadológicas, esses conhecimentos são obtidos por meio de técnicas que analisam a imagem cerebral e a biometria dos consumidores em respostas a determinados estímulos que impactam em suas emoções e em seus processos cognitivos (Souza; Pohl, 2018; Hsu; Chen, 2020; Silva, 2022). Conforme Moreira (2014) neuromarketing é a ciência que estuda e define de forma fisiológica os mecanismos acerca da cognição. É uma ciência que busca extrair informações pessoais dos consumidores de maneira indireta (Kawano, 2014).

Embora a profusão de publicidade e propaganda via digital seja nova, considerando o tempo em que existe a rede mundial de computadores e o fenômeno das redes sociais, as táticas e métodos de abordagem que visam o condicionamento do comportamento humano já são velhos conhecidos.

Aqui, como exemplo, é apresentado o maquinismo das campanhas publicitárias de cigarro no final da década de 1980 onde era preciso continuar vendendo cigarros, mostrando a indústria tabagista, quando a OMS diz que o produto é a coisa de maior potencial lesivo que uma pessoa poderia usar? Lá o impasse fora mitigado a partir dessas modulações de comportamento evidenciando a sensação de liberdade humana e presumível consciência, apelando para a continuidade do uso como uma grande e fascinante expressão do poder de decisão pessoal, trazendo o usuário para si, a satisfação de assumir os riscos da escolha quando ele até sabe que não deve, mas ele quer, tal como visto nas linhas de habitus e corpos de Bourdier.

Edelman (2014) *apud* Gahagan (2014) e Smee (1992) enlaça com pertinência essa captação:

“Como vender a morte?”

Fritz Gahagan, ex-consultor de marketing de cinco empresas de tabaco teve um "insight" sobre o dilema enfrentado por estas empresas no final dos anos 1980. "O problema é como vender a morte? Como você vende um veneno que mata 350 mil pessoas por ano, mil pessoas ao dia? Você faz isso com os grandes espaços abertos... as montanhas, os locais ao ar livre, os lagos chegando à costa. Eles fazem isso com jovens saudáveis. Eles fazem isso com os atletas. Como uma baforada de cigarro poderia fazer mal em uma situação como esta? Não poderia, pois existe muito ar puro, muita saúde _ tudo exalando uma atmosfera de juventude e vitalidade _; é dessa forma que eles vendem a morte.

[...]

Dr. Clive Smee, economista-chefe do Departamento de Saúde, publicou o estudo mais abrangente da relação entre publicidade e consumo de tabaco, em 1992, e concluiu que: "As evidências apóiam a conclusão de que a publicidade tem um efeito positivo sobre consumo". Analisando o impacto da proibição da publicidade que tinha sido introduzida na época, Smee concluiu: "Em cada caso, a proibição da publicidade foi seguida por uma queda no tabagismo em uma escala que não pode ser razoavelmente atribuída a outros fatores”.

Nesse cenário as técnicas de neuromarketing não só observaram o comportamento humano e o direcionou para obtenção de resultados, como condicionou a escolha modulada a ser interpretada como genuína. Esse fenômeno é bastante similar ao que acontece no Brasil hoje com o sistema das plataformas de apostas online.

Aqui os usuários dessas plataformas são, ou aparentam ser, laçados a partir de combinações de estratégias que estimulam os sentidos sensoriais equipando as experiências de acesso dos consumidores com cor, brilho, sons e vibração tornando a experiência dos primeiros contatos leves, agradáveis e fluidas.

Uma pesquisa qualitativa – numa população de 2060 pessoas, em coleta de dados por questionário – realizada pelo Instituto Locomotiva apresenta dados capazes de correlacionar esses efeitos com a prática dos usuários, evidenciando seus sentimentos ao acessar os sites de aposta: a saber, 37% observaram felicidade; 51% sentiram-se emocionado; e as experiências negativas apontam para 41% de ansiedade e 17% estresse. Ainda que o método da análise não tenha deixado claro se os efeitos negativos são mais ou menos presentes em usuários que já apresentavam transtornos compulsivos à época da pesquisa é demonstrado que, quanto aos sentidos, alguma emoção as táticas afloram no indivíduo.

4.2.2 Mídia programática: *bait*, *banner* e *display*

Para Alves (2024) há uma intrínseca ligação entre a produção de desinformação na web associado a fraudes e apostas a partir da utilização de técnicas publicitárias que visam incentivos

diretos e indiretos à produção em massa de conteúdo prejudicial que transformam as relações entre produtores de conteúdo e anunciantes num sistema conceituado como “negócio plataformizado e intermediado” que impulsiona e monetiza informações com alta capacidade de viralização, independentemente de sua facticidade . Tem-se que

As plataformas digitais reorientam as práticas da indústria midiática (SRNICEK, 2017). Em particular, elas reconfiguram a relação bilateral entre organizações noticiosas e anunciantes, invertendo a posição privilegiada dos produtores de notícia (COULDRY e TUROW, 2014). Nos meios de massa, predomina o relacionamento bilateral, isto é, a inserção de publicidade é negociada entre as partes, com predomínio dos veículos jornalísticos, que produzem o conteúdo, a audiência, os critérios de veiculação e a tabela de precificação. No modelo plataformizado, empresas transnacionais atuam como mediadoras de trocas multilaterais, tornando o conteúdo uma mercadoria comodificada e precarizada: “para controladores das plataformas, os desenvolvedores de conteúdo podem se tornar dispensáveis” (NIEBORG e POELL, 2019, p. 90). Essa reorientação do modelo de negócio e da lógica da monetização de conteúdo na web é central para entender os incentivos financeiros para a produção de desinformação. ALVES, 2024

Esse modelo de publicidade é bastante utilizado em sites para divulgação de conteúdos relacionados a jogos, sugerindo que tenha sido o método um nas etapas da propagação das plataformas. A partir de uma automação sistêmica essas plataformas conseguem, com base no recorte de seu público-alvo, já explicado, veicular com muita rapidez o caminho facilitado do acesso aos jogos expondo os usuários aos riscos da publicidade indesejada, fenômeno explicado pela estrutura da mídia programática. Tudo isso nesse diapasão do texto legal, alhures apresentado.

O Portal SendPulse define publicidade programática como

uma forma de publicidade que usa tecnologia para colocar anúncios em sites de forma automatizada. Isso significa que os anúncios são escolhidos e exibidos com base em critérios definidos pelo anunciante, como o público-alvo desejado ou o tipo de produto que está sendo promovido.

Nesse modelo de ecossistema algorítmico de gestão automatizada, destacam-se dois padrões básicos de publicidade: displays e banners. Redes de anúncios, como o Google Ads, revolucionaram esse formato ao combinar uma infraestrutura robusta de busca e acesso com técnicas avançadas de marketing digital. Essas ferramentas tornaram-se fundamentais para facilitar e promover o acesso aos jogos na web, transformando a arquitetura dos sites em verdadeiros *hubs* de difusão massiva, projetados estrategicamente para maximizar o alcance e o impacto do sistema.

A este ambiente dá-se o nome de fazendas de conteúdo que em CARLSON, 2015; ZENG et al., 2020) são:

sites ou blogs que produzem textos em grande escala, geralmente em condições de trabalho extremamente precárias ou utilizando métodos de inteligência artificial, para receber grande quantidade de anúncios caça-cliques; geralmente se concentram em tópicos como fofocas, entretenimento e celebridades.

Gabriel, 2023, explica como a automação de marketing contribui para a alavancagem de anúncios e direcionamento de conteúdo:

A automação de marketing é uma categoria de tecnologia que reúne plataformas e softwares que fazem a automação de processos das estratégias de marketing em ambiente digital e permite que empresas criem fluxos de ações com base em gatilhos, otimizem campanhas, meçam os resultados de forma mais rápida, para que possam aumentar a eficiência operacional e aumentar também a receita.

A categoria de automação de marketing cresce consideravelmente em meio a uma demanda crescente dos negócios para automatizar seus fluxos de trabalho de marketing e poder captar e reter melhor seus clientes. [...] O objetivo central de todas as empresas ao adotar softwares de automação de marketing deve ser criar experiências únicas que agregam valor ao consumidor, que por sua vez é superconectado, tornando o funil cada vez mais dinâmico. Nesse contexto, a automação de marketing atuará como um catalisador para que tudo aconteça dentro do esperado na jornada do cliente.

A Agência Raised apresenta em sua página na web métodos de como os clientes em potencial podem utilizar-se de algumas ferramentas para melhorar suas performances em estratégia de comunicação baseando-se no sistema Google Ads que “é uma das plataformas de anúncio mais populares”. Para tanto apresenta ferramentas de alavancagem como “Google Search e Rede de Display” sugerindo aos interessados que

os anúncios podem ser exibidos não apenas na rede de pesquisa do Google, mas também na Rede de Display, que inclui milhões de sites, vídeos e aplicativos. Isso amplia ainda mais o alcance da sua campanha, permitindo que você atinja usuários enquanto navegam na web, assistem vídeos no YouTube ou usam aplicativos. (AGÊNCIA RAISED, 202?)

Essa mesma Agência apresenta dados do Google, anúncios de display, que utilizam diversos títulos, descrições e imagens, geram em média 10% mais conversões pelo mesmo custo por ação quando comparados a anúncios com um único conjunto de recursos. Recursos

combinados de estratégias intentam a maior taxa de conversão publicidade x clientes-jogadores aumentando a capilaridade do sistema plataformizável dos sites.

À essas estratégias dá-se o nome de *marketing bait* que é uma estratégia utilizada em marketing para atrair a atenção de consumidores com uma oferta ou promessa convidativa, o gancho, para outros produtos ou serviços. A tradução literal de "bait" é "isca", o que reflete bem a ideia de capturar o interesse inicial do público com um elemento chamativo.

Para Gabriel,

A "isca" (bait) precisa conseguir que as pessoas falem sobre ela, discutam em fóruns, coloquem em blogs, no Pinboard, no Digg, no Twitter etc. e façam links para ela a partir de seus sites e/ou posts. [...]

Para criar um link isca (link bait), é necessário um gancho. Os ganchos podem ser de vários tipos, sendo alguns dos mais populares: ganchos de notícia; ganchos opositores; ganchos de ataque; ganchos de recursos; ganchos de humor.

Tem-se reconhecidas algumas táticas comuns de marketing "bait", que são; a) *Engagementbait*, estratégia vincula o engajamento digital com a propagação de "fake news"; b) a mais conhecida, *Clickbaits*, que se apodera de manchetes sensacionalistas para fisgar a atenção de usuários; c) a estratégia de "bait and switch" que é uma subcategoria das *clickbaits*, sendo um gancho de promoção falsa para atrair clientes às lojas.

No funcionamento desses portais, dois métodos de anúncios são bastante utilizados: banner e display que o portal Amazon Ads¹¹ descreve que

Algumas pessoas usam os termos "anúncio de display" e "anúncio de banner" de forma intercambiável. Os anúncios de banner de criativos têm apenas um tamanho de anúncio de display. Os melhores anúncios de banners são complementados por anúncios em outros tamanhos dentro do mesmo site ou aplicativo. Outros tamanhos comuns incluem quadrado, leaderboard, arranha-céu e arranha-céu largo.

Neste cenário complexo esta pesquisa observou que as plataformas de jogos online utilizam do seu próprio cosmos de *bait*s, sendo necessária para maior fluidez temática uma particularização conceitual; para tanto sugere-se a caracterização da tática, que se nomeia, de *betbaits*.

Betbaits são estratégias empregadas por plataformas de jogos online para se expandir no ambiente digital, atraindo novos usuários por meio de técnicas adaptáveis e persuasivas. Essas estratégias integram o esquema de funcionamento das plataformas com os padrões de

¹¹ Amazon Advertising.

comportamento dos usuários, explorando tanto respostas condicionadas inconscientes quanto ações deliberadas e calculadas. Dessa forma, criam um ciclo em que o jogador é incentivado a interagir continuamente, muitas vezes sem perceber o grau de influência exercido sobre sua tomada de decisão.

Tabela 3 - As estratégias de baits e o impacto aos usuários dos cassinos online e bets.

Plataforma/Tipo	Estratégia de Marketing Bait	Como Funciona	Impacto no Usuário
Cassinos Online	Bônus de boas-vindas (ex.: 'Dobre seu primeiro depósito')	Oferecem um bônus inicial de 100% ou mais sobre o primeiro depósito, mas exigem 'rollovers' elevados (apostas mínimas para saque).	Usuário aposta mais do que o planejado para tentar liberar o bônus.
Cassinos Online	Giros grátis em slots (Free Spins)	Oferecem rodadas gratuitas em caça-níqueis, mas os ganhos geralmente precisam ser apostados várias vezes antes de saque.	Usuário sente que está 'ganhando de graça', mas acaba gastando mais.
Plataformas de Bets	Apostas sem risco ('Risk-Free Bet')	Permitem fazer uma primeira aposta sem perder dinheiro, mas o valor devolvido em caso de perda é em créditos e não em dinheiro.	Usuário é incentivado a continuar apostando com os créditos recebidos.
Plataformas de Bets	Aposta grátis para novos usuários	Oferecem um valor inicial gratuito para apostar, mas só permitem saque após múltiplas apostas subsequentes.	Usuário aposta mais para cumprir os critérios de saque.
Cassinos Online	Jackpots progressivos ou torneios exclusivos	Prometem prêmios enormes em jogos ou torneios, mas a entrada requer apostas mínimas ou qualificações específicas.	Usuário aumenta o valor das apostas para ter chance de participar.
Plataformas de Bets	Odds melhoradas (Boosted Odds)	Oferecem cotações muito altas para eventos específicos, atraindo usuários com promessas de ganhos elevados.	Usuário aposta em eventos menos previsíveis, aumentando o risco.
Cassinos Online	Bônus de recarga ('Reload Bonus')	Incentivam depósitos adicionais oferecendo bônus parciais em depósitos subsequentes.	Usuário continua depositando regularmente para aproveitar os bônus.
Plataformas de Bets	Cashback em apostas perdidas	Oferecem devolver uma porcentagem do valor perdido como crédito, incentivando o usuário a continuar apostando.	Reduz o impacto emocional da perda, incentivando a continuidade.
Cassinos Online	Programa VIP ou de fidelidade	Oferecem recompensas como giros grátis, bônus exclusivos ou prêmios para jogadores que gastam grandes quantias.	Jogadores gastam mais para alcançar novos níveis ou desbloquear benefícios.
Cassinos Online e Bets	Temporadas ou eventos promocionais	Criam promoções limitadas no tempo, como jackpots especiais ou odds exclusivas para competições esportivas.	Usuário sente urgência para apostar, aumentando gastos em curto prazo.

4.3 CONSIDERAÇÕES DOS EFEITOS ECONÔMICOS

Os efeitos econômicos das apostas online e dos jogos de azar no Brasil são uma questão que demanda uma análise crítica e detalhada, especialmente em um contexto de crescente dependência estatal dessas receitas e das implicações para o comportamento de consumo da população e o crescimento desse setor pode ter implicações profundas, muitas vezes adversas, tanto para a macroeconomia do país quanto para o bem-estar financeiro das famílias brasileiras.

Em primeiro lugar, observa-se que o setor de apostas online tem captado uma parte significativa do rendimento das famílias, e aqui não se adotou valores vistas falhas metodológicas da pesquisa central que embala o curso das observações, bem como a ausência de governança estatal, promovendo uma dinâmica de redistribuição de recursos que afeta diretamente o consumo de bens e serviços essenciais.

Artigos recentes destacam que as apostas não são apenas uma atividade de entretenimento, mas uma prática que tem desviado recursos importantes do consumo tradicional, resultando em um mercado interno de consumo mais fraco e um potencial endividamento crescente entre os consumidores (InfoMoney, 2024).

Conforme afirmado por Brasil de Fato (2024), "o crescimento das apostas tem levado ao aumento do endividamento e à fragilização da economia doméstica, uma vez que os recursos gastos não retornam à economia real de forma produtiva". Essa alocação de recursos para um setor que não gera valor tangível contribui para um ambiente econômico caracterizado por menor atividade comercial, impactando negativamente comerciantes locais e a produção de bens e serviços. Além disso, ao redirecionar recursos para apostas, as famílias acabam reduzindo seu poder de consumo, enfraquecendo a demanda agregada e afetando o crescimento econômico como um todo.

O impacto do setor de apostas no endividamento familiar e nos problemas associados à saúde financeira e mental também é um fator decisivo que afeta o equilíbrio do sistema econômico brasileiro. Segundo o relatório da Brasil de Fato (2024), "o crescimento descontrolado das apostas tem levado a uma epidemia de dívidas, com indivíduos e famílias se vendo cada vez mais encurralados em situações de crise financeira". O endividamento excessivo contribui para reduzir o poder de compra da população, gerando uma espiral negativa que fragiliza ainda mais a economia doméstica.

Além disso, a vulnerabilidade dos indivíduos a problemas de vício em apostas é um elemento importante que não pode ser desconsiderado, pois afeta diretamente a produtividade

e a qualidade de vida e da força de trabalho, trazendo prejuízos não apenas financeiros, mas também sociais e de saúde pública.

Estudos acadêmicos, como o de Abbott *et al.* (2018), mostram que "a relação entre apostas e problemas de saúde mental é significativa, e o vício em apostas está associado a altas taxas de depressão e ansiedade".

Do ponto de vista macroeconômico, vale mencionar a crescente dependência do governo da receita gerada por apostas, especialmente em tempos de crise fiscal e restrições orçamentárias.

A UOL Economia (2024) relata que "o aumento da dependência governamental nas receitas de apostas é uma preocupação crescente, que expõe o país a um risco fiscal considerável". Isso porque o setor de apostas não apresenta estabilidade e a receita gerada está sujeita a oscilações de mercado e à própria disposição dos indivíduos de gastar seu dinheiro em apostas.

Essa dependência cria um paradoxo: ao mesmo tempo em que o governo visa ampliar sua arrecadação para enfrentar déficits fiscais, acaba fomentando práticas que aumentam a vulnerabilidade financeira da população e, em última instância, ampliam as desigualdades sociais. Segundo estudos realizados por Williams *et al.* (2017), "países que passaram a depender excessivamente da receita de jogos de azar enfrentaram dificuldades em reduzir o vício na população e acabaram aumentando a desigualdade socioeconômica".

Além disso, a preocupação do setor bancário quanto à sustentabilidade desse cenário não pode ser ignorada. Conforme declaração da FEBRABAN, relatada pela CNN Brasil (2024), "o setor financeiro está cada vez mais alerta aos riscos sistêmicos que esse mercado emergente pode impor à economia".

Com um número crescente de indivíduos se endividando devido às apostas, bancos e instituições financeiras enfrentam o risco de inadimplência, que pode se tornar um fator relevante de instabilidade financeira, afetando o crédito e os investimentos no país. Esse ciclo de inadimplência tende a restringir o acesso ao crédito, não apenas para os endividados, mas também para outros consumidores e empresas, criando um efeito cascata que pode limitar o crescimento econômico e prejudicar a sustentabilidade do sistema financeiro.

Estudos de Mian e Sufi (2014) destacam que "altos níveis de endividamento das famílias são determinantes importantes para a contração de crédito, o que impacta o consumo e, conseqüentemente, o crescimento econômico".

Por fim, há uma questão ética e de regulação que não pode ser ignorada: o Ministério do Esporte tem imposto medidas para combater a manipulação de resultados em jogos (CNN

Brasil, 2024), o que é essencial para garantir a credibilidade das competições esportivas e a proteção dos consumidores. No entanto, a eficácia dessas medidas ainda está em avaliação, e o desafio de controlar a atuação de empresas em mais de um estado é crescente, especialmente após a decisão do STF que suspendeu a norma que limitava essa prática (CNN Brasil, 2024).

A falta de uma regulamentação clara e efetiva pode resultar em um ambiente propício a fraudes e práticas abusivas, colocando em risco tanto os consumidores quanto a integridade do próprio mercado de apostas.

Estudos de Gainsbury (2019) sugerem que "regulamentações bem estruturadas, que incluam limites de gastos e campanhas de conscientização, são eficazes na mitigação dos efeitos negativos do jogo compulsivo".

Em síntese, o crescimento do mercado de apostas online no Brasil representa um desafio significativo tanto para a macroeconomia quanto para a microeconomia das famílias brasileiras. Seus impactos incluem desde a fragilização do consumo tradicional até o endividamento familiar e a dependência governamental da receita gerada por esse setor.

As apostas, que poderiam ser vistas como uma mera opção de lazer, tornaram-se, cada vez mais, um fator de risco econômico que precisa ser analisado com rigor e responsabilidade pelas autoridades e pela sociedade.

A implementação de políticas públicas que regulem adequadamente o setor, protejam os consumidores e promovam a educação financeira é fundamental para mitigar os impactos negativos e garantir um desenvolvimento econômico sustentável. Para Korn e Shaffer (1999), há a necessidade de reforçar "campanhas educativas e políticas públicas focadas na prevenção do vício em jogos para assegurar um impacto mais equilibrado e sustentável para a sociedade".

4.4 CONSIDERAÇÕES DOS EFEITOS SOCIAIS.

O que a princípio pode ser visto como uma chance de lucro rápido frequentemente se converte em uma cilada que expõe o usuário das plataformas de jogos ao vício e endividamento, por motivos já expostos. O hábito de jogar sobreleva essas potencialidades que estão sob ataque da sociedade civil e das ações do governo, pois esses comportamentos compulsivos têm reverberado consequências sérias tanto para os indivíduos, pessoalmente considerados, quanto para suas famílias.

4.4.1 Comprometimento empírico de um apostador compulsivo.

Neste momento da pesquisa utiliza-se da curva do comprometimento de Douglas Atkin para simular, empiricamente, as fases vividas pelos usuários de plataforma desde o primeiro acesso (gráfico 3, tabela 7). No início (nível 0) há alta consciência, o jogador avalia racionalmente suas ações e mantém uma distância saudável, dado baixo envolvimento por ainda não haver nutrido laços emocionais ou financeiros com a plataforma. No extremo oposto (nível 10 de envolvimento), o apostador perde a consciência e adota um comportamento automático e emocionalmente impulsionado experimentando a imersão total no mundo das plataformas, aqui o jogo domina suas ações, pensamentos e decisões financeiras, a ludopatia.

Para tanto se pensou um sistema de cinco níveis de pontuação: a) baixo envolvimento, alta consciência inicial (Ponto 0-1): O apostador tem um nível de envolvimento e experiência muito baixos, pois está apenas explorando a plataforma ou atraído por ofertas iniciais, vindas dos *Betbait*s. Sua consciência sobre os riscos ainda é alta, mantendo distância emocional e financeira; b) Curiosidade desperta, maior exploração (Ponto 2-3): Ao passar para a fase de compreensão, o jogador percebe as vantagens aparentes do jogo e começa a interagir mais ativamente. Influenciado, também, pela massiva publicidade que veiculada em canais confiáveis presumem legitimidade. Aqui a consciência sobre os riscos começa a ser obscurecida pelas promessas de ganhos e pelo reforço positivo inicial das pequenas vitórias ou bônus; c) Comprometimento moderado e controle aparente (Ponto 4-6): Na fase de tradução, o jogador acredita que está aprendendo estratégias ou dominando o sistema, aumentando seu envolvimento, onde a percepção de controle é ilusória, e sua consciência sobre os riscos diminui. É o ponto de virada entre os comportamentos de recreação e descontrole, vez que imagina que está entendendo a dinâmica no jogo; d) Engajamento contínuo, queda de consciência (Ponto 7-8): Durante a adoção, o jogador já tem o hábito sólido de jogar modulado aumentando seu envolvimento emocional e financeiro significativamente – ao passo de abreviar o consumo de itens de higiene pessoal e reduzir sua qualidade alimentar – enquanto sua consciência sobre os riscos é drasticamente reduzida, devido à normalização do comportamento; e) Dependência total e comprometimento extremo (Ponto 9-10): Na internalização, o jogador atinge o máximo nível de envolvimento, priorizando o jogo acima de outros aspectos da vida, como trabalho ou relacionamentos, e sua consciência sobre os riscos é praticamente inexistente, substituída por um comportamento compulsivo e autodestrutivo.

A partir dessa perspectiva se exhibe, de fato, o gráfico onde no eixo X estão relacionadas as etapas do comprometimento: a) consciência; b) compreensão; c) tradução; d) adoção; e, e) internalização. Já em Y encontrar-se o nível de envolvimento; indo de 0 a 10, grau de envolvimento mínimo e máximo, respectivamente; a consciência do apostador sobre os riscos e as implicações que diminuem à medida que o nível de envolvimento aumenta, até chegar à internalização.

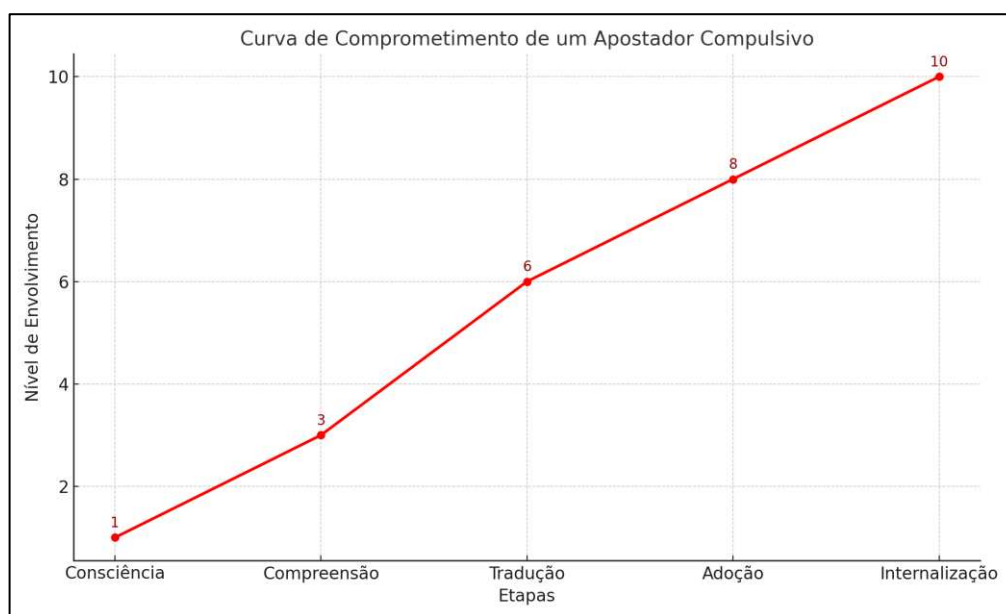


Figura 3 - Gráfico da curva de comprometimento de um apostador compulsivo. Criada pela autora.

4.4.2 Considerações sobre os impactos sociais dos beneficiários do Bolsa Família.

As informações que são divulgadas pelos canais oficiais do governo e boa parte da sociedade civil são baseadas em um estudo do Banco Central que se ocupa em caracterizar o mercado das apostas online e do perfil dos apostadores brasileiros.¹²

É possível, a partir da sua leitura, ver que,

em agosto de 2024, 5 milhões de pessoas pertencentes a famílias beneficiárias do Bolsa Família (PBF) enviaram R\$ 3 bilhões às empresas de aposta utilizando a plataforma Pix, sendo a mediana dos valores gastos por pessoa de R\$ 100. Dessas pessoas apostadoras, 4 milhões (70%) são chefes de família (quem de fato recebe o benefício) e enviaram R\$ 2 bilhões (67%) por Pix para as bets. (Banco Central, 2024)

¹² Estudo Especial nº 119/2024 – Reproduzido da Nota Técnica 513/2024-BCB/SECRE (setembro/2024).

Dado o desconhecimento sobre o volume financeiro movimentado por essas plataformas no país e os caminhos percorridos pelo dinheiro, o Banco Central decidiu implementar uma metodologia investigativa para rastrear essas transações. Inicialmente, foram estabelecidos padrões superficiais para mapear o fluxo do dinheiro. A investigação identificou três casas de apostas online consideradas as mais confiáveis e populares entre os apostadores e analisou os métodos de pagamento utilizados por elas.¹³

Descobriu-se que as contas associadas a essas empresas nem sempre estavam registradas sob o mesmo nome, “Bet XY”, utilizado nas campanhas publicitárias, dificultando a conexão direta das informações, especialmente por essas operações não estarem formalmente regularizadas. Nesse processo, ficou evidente o papel essencial das facilitadoras de pagamento — empresas regulamentadas que recebem os valores dos usuários e os transferem para outras contas cadastradas na plataforma, onde as trilhas financeiras se tornam mais difíceis de rastrear.

Ao examinar as transações originadas por PIX para essas facilitadoras de pagamento e cruzar esses dados com informações disponíveis nas bases do Banco Central, especialmente aquelas relacionadas aos usuários de BF, foi possível identificar um padrão: as movimentações ocorrem predominantemente no início da noite, com ticket baixo, em torno de R\$100,00 por transação; onde 4 milhões (70%) são chefes de família (quem de fato recebe o benefício) e enviaram R\$ 2 bilhões (67%) por Pix para as bets. Esse método de garimpo é que qualifica os dados capazes de inferir o comportamento financeiro típico dos usuários do BF e projeta-se para melhor rotular as dinâmicas por trás dessas operações.

Ocorre que nessa tentativa de estabelecer as fidedignas dimensões do cenário, ainda que reconheçam estar longe dessa realidade, o estudo não apresenta um panorama capaz de qualificar com exatidão a amostragem.

Veja, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a população brasileira em julho de 2024 era de 212.583.750 habitantes – adotar-se-á este valor absoluto até o mês de setembro – e em setembro de 2024 a Secretaria de Comunicação Social informou que 54,3 milhões de pessoas são usuárias do programa de transferência de renda BF, sendo 20,7 milhões de famílias e benefícios adicionais para crianças de zero a 18 anos, gestantes e nutrizes. Com valor médio de R\$ 684,27, investimento federal é de R\$ 14 bilhões.

¹³ Presidente do BC, Campos Neto, explicou essa metodologia na Audiência Pública do STF sobre as bets, mas na Nota Técnica não há metodologia estabelecida.

Considerando os dados da Nota Técnica e cruzando com o número de núcleos familiares do BF, percebe-se que esta é uma amostragem que tem validade se considerar-se apenas esses núcleos como população-alvo. Agora, quando se extrapola para um contingente de brasileiros, dentro dos dados do IBGE, é minimamente forçoso aceitar que 9,74% de amostragem abstrata possa ser o suficiente para dizer que os usuários do programa são mais suscetíveis ao vício do que os outros 90,26% de brasileiros. Estes números são considerados na população brasileira inteira, justamente pela falta de elementos capazes de melhorar o recorte, se o estudo da NT despreza outros fatores e objetiva justamente qualificar a população a dedução lógica é a que, abstratamente, todo brasileiro é potencial jogador.

Ainda se tem que considerando todos os usuários por CPF cadastrados nas bases de dados do governo e a observância do valor das transferências pix de R\$100,00 e o valor médio recebido por beneficiário de R\$ 684,27, estes usuários estariam desviando 14,61% de seus recursos para essas transações evidentemente desconexas da realidade dessas famílias. Isso até sugere, metodologicamente uma vulnerabilidade mais impactada dessas famílias, porém mais recortes precisam ser feitos em novas pesquisas para que estes dados possam representar a população dos apostadores que possam considerar que nas comunidades onde mais se encontram beneficiários do BF estes produzem renda a partir de atividades bem rudimentares e não declaras como vender geladinho, pipoca, docinhos e congêneres na janela de casa.

Os dados levantados podem apontar para tendências e vulnerabilidades reais entre os beneficiários do BF no contexto das apostas, mas a generalização para toda a população brasileira é insustentável; as análises apresentadas carecem de maior profundidade e contextualização; a destinação de 14,61% da renda para apostas, embora preocupante, precisa de mais investigação para entender as razões e as dinâmicas específicas; e, é essencial que novas pesquisas sejam realizadas com amostragens mais robustas e métodos que considerem a complexidade socioeconômica das comunidades estudadas.

Sem essas melhorias, o estudo corre o risco de gerar percepções equivocadas sobre os beneficiários do BF e sua relação com as plataformas de apostas, ainda mais em um estudo especial de duas páginas absolutamente ilativo.

Faz muito sentido a preocupação do governo com as famílias beneficiárias do BF e o desvio desse recurso que desvirtua o programa. Embora o STF tenha determinado que o governo tome medidas capazes de impedir essa dinâmica, não parece ser essa a melhor saída. No cenário onde pode ser fidedigno esse perfilamento do BC quão caro seria para a sociedade em geral essa supressão de recursos se este e outros estudos apontam para a total compulsão comportamental dos usuários? Quais os danos associados a essa ruptura?

Já se destacou que o perfil dos ludopatas tende a ideação suicida, e o comportamento compulsivo-obsessivo é comparável ao de pessoas toxicômanas e os CRAS e CREAS já estão operando em capacidade de suporte elevada. Um cenário provável é que haja um estado de convulsão social que ainda não se tem a exata noção do que esse “dragão” pode causar.

4.5 ESTADO DA ARTE.

O cenário das Bets e cassinos online ainda não é bem definido no Brasil, tanto do ponto de vista econômico quanto do social. O que se sabe, até então, é que suas atuações derivam de operações de empresas sediadas em paraísos fiscais, que tem movimento cifras estimadas entre 24 e 240 bilhões de reais que não são, em nenhum dos pontos da cadeia de funcionamento, revertidos para o Brasil.

Com a pressão da sociedade civil, após sete anos, entrará em vigor a regulamentação que organizará o mercado das Bets no país. Estima-se que durante esse tempo mais de 2 mil empresas atuaram de forma irregular. Aos primeiros sinais da Lei 14.790/2023 o Ministério da Fazenda, a partir da Secretaria de Prêmios Apostas iniciou a regulamentação dessas empresas e, até essa data¹⁴, são 96 empresas que operam 210 Bets. O imbróglio é tamanho que o MF – ainda que a Lei preveja que uma das etapas para adquirir o licenciamento seja a presença de um sócio brasileiro detentor de, ao menos, 20% do capital da empresa – não divulgou se as companhias já licenciadas atingem esse critério a ponto de identificar essas informações como sigilosas.

Estima-se que o Brasil figure entre os três países que mais operam no mercado de apostas online, aqui funcionem empresas que operam de diversas partes do mundo, principalmente paraísos fiscais como Curaçao, Grécia, Gibraltar, Reino Unido, Suécia e em número consideravelmente menor, quatro das 210, são brasileiras operadas pelo Grupo Silvio Santos.

Em um levantamento do InvesTalk do Banco do Brasil,

Dos 60 times de futebol masculino que integram as séries A, B e C do Campeonato Brasileiro, 52 são patrocinados por empresas de apostas eletrônicas ou exibiram essas marcas em suas camisas ao longo deste ano. Deste grupo, as "bets" atuam como a patrocinadora master - ou a principal, aquela que aporta mais dinheiro - de 38 clubes. [...] Por questões contratuais, a maioria dos clubes não divulga publicamente os valores pagos pelas

¹⁴ 01 out. de 2024 – Fonte Ministério da Fazenda

empresas. O valor anunciado oficialmente pelos times é de R\$ 495 milhões e refere-se apenas a 11 clubes.

Desde novembro o governo iniciou os bloqueios de plataformas que não se alistaram para qualificação e posterior licenciamento, isso após os cinco anos de desregulamentação legal. Há o empenho para conhecer melhor essa dinâmica e adotar medidas para diminuir os danos.

Com a tentativa de regulamentação, de início, nem todas as empresas do setor foram licenciadas e em especial das 22 que patrocinavam massivamente a elite do futebol brasileiro, cinco não tiveram as autorizações necessárias e isso pode comprometer o planejamento de equipes a médio e longo prazo. A saber: Esportes da Sorte, que patrocina Corinthians, Athletico, Grêmio, Bahia, Ceará, Náutico, ABC e São José; Stake, Juventude; Betvip, Sport; Dafabet, Guarani; e Reals, Coritiba e Amazonas. Essas empresas encontram-se até este momento da pesquisa viabilizando seus licenciamentos.

Nessa confluência de transmídias é comum haver acordos entre as bets e estádios para que as empresas comprem o direito de modificar o nome dos equipamentos por um determinado tempo, os *naming rights*. A esse modelo temos os exemplos da Casa de Apostas Arena das Dunas, em Natal/RN, e da Casa de Apostas Arena Fonte Nova, em Salvador/BA. Neste último caso fala-se do estádio do Esporte Clube Bahia SAF que também é patrocinado pela Bet Esporte da Sorte, uma das cinco não licenciadas, que estão figurando uma série de desgastes com a torcida, dada a incompatibilidade entre as empresas, por talvez não querer promover um desgaste publicitário da Arena. Os jornais, a respeito o portal Esporte Clube Bahia, dão conta de alguns eventos, mas esta pesquisa não conseguiu estabelecer elo entre os fatos.

No Podcast Três por Quatro, para a representante do IDEC, Ione Amorim, essa regulamentação já chega extremamente obsoleta, pois o Estado abriu a porteira e o país fora transformado em “uma lavanderia de dinheiro” e que controlar seus efeitos seja praticamente impossível, dado lapso temporal. Neste mesmo sentido a professora do Instituto de Economia da UERJ, Juliane Furno, regulamentação se apresenta muito mais como uma ação de política pública do que de regramento legal.

O ministro Luiz Fux, relator das Ações Diretas de Inconstitucionalidade (ADI) 7721 e 7723, disse que: “[primeiro] vamos avaliar se antes do julgamento do mérito haverá necessidade da chamada providência jurídica” isso após as escutas dos diversos setores que se manifestaram na audiência Pública do STF, decidindo que as questões de mérito levantadas na ação só serão julgadas a partir do primeiro semestre de 2025.

Como medidas liminares o ministro determinou a suspensão das ações publicitárias de quaisquer cassinos ou bets que possam ser destinadas a crianças. Pode-se considerar essa decisão inócua, dada capilaridade dos sistemas das plataformas: estão na televisão, nas redes sociais, nas vias e transportes públicos, nas camisas de times de futebol. Esta pesquisa não conseguiu identificar um lugar, nesses espaço-tempo, que não haja publicidade para as plataformas de novos jogos de azar.

Para o ministro o perigo de demora para a decisão deve ser afastado de imediato, sob pena de a inaplicação de normas já editadas, até janeiro de 2025, agravar o já crítico quadro atual.

Muito se debate sobre os cuidados que se deve ter ao jogar, dos efeitos que esta prática acarreta, do que se espera que aconteça, mas efetivamente o arcabouço legal não contempla proteção e cuidados aos usuários dos jogos plataformizados que carecem de ética e governança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A evolução digital das apostas trouxe consigo um desafio complexo ao Estado brasileiro, que se encontra desprovido de instrumentos legais suficientes para monitorar essas práticas, sobretudo em plataformas que operam fora do país. Uma regulamentação adequada do setor surge como uma oportunidade para mitigar os impactos negativos na sociedade, buscando um equilíbrio entre a arrecadação estatal e a proteção dos indivíduos que utilizam essas plataformas.

Este trabalho abordou as apostas como fenômeno social, econômico e cultural que, embora represente uma forma de entretenimento e gere receitas para o Estado, também pode provocar sérios problemas sociais, como a ludopatia e o endividamento, especialmente nas camadas mais vulneráveis da população. Percebeu-se que a regulamentação eficaz deve ir além da mera fiscalização financeira, compreendendo mecanismos para proteger os consumidores, especialmente aqueles em situação de hipervulnerabilidade socioeconômica. A promoção do jogo responsável precisa se tornar um compromisso fundamental das plataformas de apostas, sendo complementada por medidas de educação financeira e saúde pública.

Indica-se que o PIX e as empresas facilitadoras de pagamento, por operarem sem governança transações com baixa rastreabilidade, contribuem na transferência de recursos, por via não bancária, que permitem a manutenção desse estado de desconhecimento do quantum envolvido na dinâmica.

A análise desenvolvida ao longo deste estudo evidenciou que, embora a Lei 13.756/2018 e a Lei 14.790/2023 tenham sido avanços importantes, elas não são suficientes para regular todas as nuances do setor de apostas digitais. A demora na regulamentação contribuiu para o crescimento descontrolado dessas atividades, expondo um número cada vez maior de pessoas a riscos financeiros e psicológicos.

Além disso, a influência de campanhas publicitárias, impulsionadas por influenciadores digitais, muitas vezes oferece uma visão distorcida dos riscos e benefícios do jogo. A ausência de uma regulamentação robusta e adaptativa permitiu o desenvolvimento de um ambiente opaco, sem práticas de governança adequadas, prejudicando o comércio varejista e promovendo o endividamento das famílias, além de gerar perda de renda e inadimplência.

Dada a realidade do mercado de apostas e ao reconhecer que a proibição não é uma solução viável, o presente estudo sugere alternativas que incluem a implementação de cassinos físicos, que poderiam facilitar a fiscalização governamental, aumentar a arrecadação tributária e gerar empregos. Outra recomendação é a criação de uma agência reguladora específica para o setor de apostas, de modo a assegurar que as regulamentações possam acompanhar o ritmo

das mudanças do mercado, prevenindo lacunas legais e possibilitando a adequação constante das políticas públicas.

Ademais, é imprescindível que, como política pública, sejam adotadas medidas de prevenção e conscientização para evitar a ludopatia desde o primeiro contato dos usuários com as plataformas, principalmente considerando as táticas de marketing digital que promovem o jogo de maneira irresponsável. A questão principal que se impõe não é apenas quanto à arrecadação estatal obtida a partir da regulamentação das apostas, mas sim sobre o custo social que essa prática gera e os mecanismos necessários para mitigar seus efeitos adversos.

Quanto às metodologias a serem empregadas em futuras pesquisas, sugere-se que instituições como o Banco Central adotem uma metodologia baseada em amostragem probabilística estratificada, permitindo a representatividade de diferentes segmentos da população, com especial atenção aos grupos mais vulneráveis, como beneficiários de programas sociais. Além disso, a combinação de abordagens quantitativas e qualitativas pode oferecer uma análise mais profunda das motivações, expectativas e percepções dos apostadores, enriquecendo a compreensão do comportamento do indivíduo frente ao jogo.

A coleta de dados em diferentes regiões do país é fundamental, dada a grande diversidade econômica e cultural do Brasil. Dessa forma, seria possível identificar e analisar como o comportamento de jogadores varia em função das características regionais, o que é essencial para a formulação de políticas públicas mais adequadas e eficazes. A análise longitudinal dos dados coletados também se apresenta como uma abordagem recomendável, permitindo a observação do desenvolvimento de comportamentos de risco ao longo do tempo, bem como a avaliação da eficácia de intervenções governamentais e programas educativos.

Embora este trabalho não esgote o tema, ele se propôs a abrir caminho para novas pesquisas que possam aprofundar os diferentes aspectos regulatórios, sociais e psicológicos envolvidos nas apostas digitais, contribuindo para uma compreensão mais abrangente da questão e para o desenvolvimento de soluções eficazes. A transparência na divulgação dos resultados das pesquisas futuras é um ponto essencial, tanto para o esclarecimento da população quanto para a formulação de políticas públicas mais assertivas.

Este estudo reafirma a necessidade de uma abordagem multidisciplinar, que integre o Direito, a Economia e as Ciências Sociais, para compreender os impactos das apostas digitais e propor soluções que garantam uma regulamentação eficaz e protetiva. A implementação de campanhas educativas voltadas para jovens e populações vulneráveis, aliada à criação de programas de apoio e tratamento para indivíduos afetados pela ludopatia, são medidas urgentes para mitigar os efeitos prejudiciais dessa prática. Essas estratégias permitirão uma compreensão

mais detalhada dos impactos das apostas online e fornecerão subsídios sólidos para a formulação de políticas públicas que busquem não apenas a arrecadação, mas também a proteção da dignidade dos indivíduos e a promoção do bem-estar social.

Apresenta-se nos apêndices, em tabelas, o resumo das sessões da audiência pública do STF; o glossário dos conceitos retirados da Lei 14.130 de 2023; uma linha do tempo dos marcos legais e as consequências práticas; os cinco estágios da evolução do comportamento compulsivo que alimentam a curva de crescimento; um resumo dos termos e condições para as operações com a Kaisen de Malta.

Por fim, percebe-se que muito precisa ser pesquisado para conferir respostas significativas e satisfatórias aos anseios sociais, inclusive para as proposições levantadas aqui nesta pesquisa.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, Max., *et.al* (2018). Gambling and Problem Gambling in Victoria, Australia: Changes Over 5 Years. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 407-423.

ALBORNOZ, Suzana. Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. *Cad. psicol. soc. trab.*, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, jun. 2009. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 14 nov. 2024.

ANDRADE, Juliana. Bets: 86% das pessoas que apostam têm dívida e 64% estão negativadas na Serasa, diz pesquisa. Agência Brasil. Disponível em: <https://ilocomotiva.com.br/clipping/bets-86-das-pessoas-que-apostam-tem-divida-e-64-estao-negativadas-na-serasa-diz-pesquisa/>. Acesso em: 18 de nov. 2024.

AMARAL, Jose Ronaldo do. As loterias federais brasileiras: um estudo da arrecadação e de sua previsão, 2005, 79f. Dissertação de mestrado (Mestrado em Economia do Setor Público). Universidade de Brasília, Brasília, 2005. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/2282>. Acesso em 20 de nov. 2024.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. Estudos especiais do Banco Central. Estudo Especial nº 119/2024, setembro de 2024. Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores. Disponível em: https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acessado em: 11 de nov. 2024.

BANCO DO BRASIL. InvestTalk. No Brasileirão, 52 dos 60 times de futebol das séries A, B e C são patrocinados por bets. Disponível em: <https://investtalk.bb.com.br/noticias/mercado/no-brasileirao-52-dos-60-times-de-futebol-das-series-a-b-e-c-sao-patrocinados-por-bets>. Acesso em: 20 de out. 2024.

BARBOSA, Katilúscia de Azevedo *et.al*. A técnica de condicionamento operante dentro do laboratório. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes/Departamento de Psicologia/Monitoria. [s.d].

BRASIL, Decreto – lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Dispõe sobre as Contravenções penais e dá providências quanto a jogos de azar. Rio de Janeiro: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 8 jan. 2023.

_____. Decreto-Lei nº 9.215/1946, de 30 de abril de 1946. Diário Oficial da União - Seção 1 - 30/4/1946, Página 6439. Proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Rio de Janeiro: Presidência da República. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-9215-30-abril-1946-417083-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acessado em 19 de nov. 2024.

_____. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Código Civil Brasileiro. Brasília: Presidência da República. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em: 10 set. 2024.

_____. Ministério da Saúde. Saúde nos estados. Brasília: MS, nov. 2024.

_____. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. Assistência Social. Brasília: MDSCF, 2024.

_____. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. Secretaria de Comunicação Social. Brasília: MDSCF, 2024.

_____. Ministério da Igualdade Racial. Brasília: MIR, 2024.

_____. Ministério da Fazenda. Secretaria de Prêmios e Apostas. Brasília: MF, 2024.

BRASIL DE FATO. (2024). Prejuízo, endividamento e comércio fraco: os efeitos das bets sobre a economia. Disponível em: <https://brasildefatorj.com.br/2024/09/27/prejuizo-endividamento-e-comercio-fraco-os-efeitos-das-bets-sobre-a-economia>. Acesso em: 23 nov. 2024.

BRUHNS, Heloisa Turini Bruhns. O Jogo nas diferentes perspectivas teóricas. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 9, p. 27–43, 1996. DOI: 10.5007/%x. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5654>. Acesso em: 16 nov. 2024.

CABRAL, João Francisco Pereira. Os Pensamentos” de Blaise Pascal; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/filosofia/os-pensamentos-blaise-pascal.htm>. Acesso em: 14 de nov. 2024.

CAIXA ECONÔMICA FEDERAL (CEF). A sorte em números 2017. Brasília: CEF, 2018. Disponível em: <http://www.caixa.gov.br/Downloads/loterias-relatorios-anuais/sorte-em-numeros-por-2017.pdf>. Acesso em: 24 jan. 2024.

CNN Brasil. (2024). Setor bancário está preocupado com cenário de bets, diz presidente da FEBRABAN. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/setor-bancario-esta-preocupado-com-cenario-de-bets-diz-presidente-da-febraban/>. Acesso em: 23 nov. 2024

_____. Ministério do Esporte impõe medidas para combater manipulação em jogos passíveis de aposta. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/ministerio-do-esporte-impoe-medidas-para-combater-manipulacao-em-jogos-passiveis-de-aposta/>. Acesso em: 23 nov. 2024.

DINIZ, Maria. Helena. Curso de direito civil brasileiro: teoria das obrigações contratuais e extracontratuais. v.3. 40th ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024. E-book. p.584. ISBN 9788553622566. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553622566/>. Acesso em: 13 nov. 2024.

DUFLO, Colas. O jogo de Pascal a Schiller. Porto Alegre: ArtMed, 1999.

ERICEIRA, João Batista. Anomia e Justiça. São Luiz: Editorial OAB/MA, 2017. Disponível em <https://www.oabma.org.br/agora/artigo/anomia-e-justica--172#:~:text=A%20express%C3%A3o%20anomia%2C%20empregada%20com,dos%20indiv%20de%20determinada%20sociedade>. Acesso em: 21 de nov. 2024.

ESPORTE Clube Bahia. Polêmica na Fonte Nova: torcedores relatam veto a acessórios com marca de patrocinador do Bahia. Disponível em: <https://www.ecbahia.com/marketing/polemica-entrada-na-fonte-nova/> Acessado em: 22 nov. 2024.

FREITAS, Igor Vilas Boas de. et. al. Avaliação de Políticas Públicas no Senado Federal: proposta de abordagem. Brasília: Senado Federal, 2013..

GABRIEL, Martha. Marketing na Era Digital - Conceitos, Plataformas e Estratégias. 2nd ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2020. E-book. p.406. ISBN 9788597025859. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597025859/>. Acesso em: 24 nov. 2024.

GAGLIANO, Pablo Stolze; FILHO, Rodolpho Pamplona. Novo curso de direito civil: Contratos. v.4. 6th ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2023. E-book. p.290. ISBN 9786553626614. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553626614/>. Acesso em: 14 nov. 2024.

_____. Novo curso de direito civil: parte geral. v.1. 25th ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2023. E-book. p.53. ISBN 9786553624535. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553624535/>. Acesso em: 16 nov. 2024.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007. 200 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/4906/1/Sergio%20Gallo.pdf>. Acesso em: 09 fev. 2024.

GAINSBURY, Sally. (2019). The Role of Internet Gambling in the Growth of Gambling Problems. Current Addiction Reports.

GIRÃO, Eduardo. Projeto de Lei nº 3404, de 2023. Altera o art. 29 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para proibir incentivos ou qualquer tipo de bônus aplicáveis à primeira aposta. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9404792&ts=1689363130372&disposition=inline#:~:text=A%20ludopatia%20%C3%A9%20uma%20doen%C3%A7a,do%20%C3%A1lcool%20e%20do%20tabagismo>. Acesso em: 19 de nov. 2024.

GOMES, Daniela Vasconcelos. A proteção dos consumidores-apostadores na comercialização das loterias: a imposição do dever de informar em busca do jogo responsável. Prêmio Seae de Loterias 2017. Brasília: Seae/MF; Rio de Janeiro: FGV, 2018. Disponível em: <https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/3794/1/t2-2-1-daniela-004.pdf>. Acesso em: 20 de nov. 2024

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.

INFOMONEY. (2024). A epidemia das bets e o papel das empresas do setor financeiro. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/colunistas/convidados/a-epidemia-das-bets-e-o-papel-das-empresas-do-setor-financeiro/>. Acesso em: 23 nov. 2024.

IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada; IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Relatório econômico. Brasília: Ipea; IBGE, 2010.

_____. Relatório estatístico. Brasília: IPEA; IBGE, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KORN DA; SHAFFER HJ. Gambling and the Health of the Public: Adopting a Public Health Perspective. *J Gambl Stud.* 1999 Winter;15(4):289-365. doi: 10.1023/a:1023005115932. PMID: 12766466.

LEAL, Cristina. Cerqueira. *et.al.* Nudging and Choice Architecture: Perspectives and Challenges. *Revista de Administração Contemporânea*, v. 26, n. 5, p. e220098, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-7849rac2022220098.por>. Acesso em: 09 de nov. 2024.

MAGALHÃES, Tavares de Oliveira *et.al.* Jogo patológico e suas conseqüências para a saúde pública. *Revista de Saúde Pública* 2008, 42(3), 542-549 ISSN: 0034-8910. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67240168022>. Acesso em: 19 de nov. 2024.

OLIVEIRA, Regis de. Lei de 2018 permite regular apostas online. *Editorial Poder 360*. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/opinioao/lei-de-2018-permite-regular-apostas-on-line/>. Acesso em 20 de nov. 2024.

PEREIRA, Caio Mário da Silva. *Instituições de Direito Civil: Contratos*. 12. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2007.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Mestre Jou, 1978.

PONTES, Maíla Mello Campolina. O estudo da prodigalidade na história do direito brasileiro. *Revista Brasileira de Direito Civil em Perspectiva, Encontro Virtual*, v. 6, n. 2, p. 76-97, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/direitocivil/article/view/7049/pdf>. Acesso em: 17 de nov. 2024.

PRATI, Laísa Eschietti; *et.al* Famílias em vulnerabilidade social: rastreamento de termos utilizados por terapeutas de família. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 25, n. 3, p. 403–408, jul. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/NmBtBm4XHGvgx8qVxVz5KZQ/#>. Acessado em: 16 de nov. 2024.

RODRIGUES, Silvio. *Direito Civil: dos contratos e das declarações unilaterais de vontade*, v. 3. 30. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

SANTOS, Marcos Pereira; OLIVEIRA, Adriano Monteiro de. (org.) *Ensinando e aprendendo com Paulo Freire: pedagogias, pesquisas e práticas educacionais*. Iguatu, CE: Quipá, 2021. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/644337/2/ENSINANDO%20E%20APRENDE%20COM%20PAULO%20FREIRE.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem: numa série de cartas*. 8. reimp. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki; introdução e notas de Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2014.

SOUSA, Maria Laura de Melo. Jogo do Bicho: Incógnita Brasileira. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Edição 08. Ano 02, Vol. 01. pp 161-183, nov. de 2017. ISSN:2448-0959

SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL; Audiência pública sobre impactos das apostas on-line (bets) no Brasil - 11/11/2024 – Manhã. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rih0W77aSVA&t=1844s&ab_channel=STF. Brasília/DF. Acessado em: 11 de nov. 2024.

_____. Audiência pública sobre impactos das apostas on-line (bets) no Brasil - 11/11/2024 – Tarde. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tunnuxy4VIU&t=265s&ab_channel=STF. Brasília. Acessado em 11 de nov. 2024.

_____. Audiência pública sobre impactos das apostas on-line (bets) no Brasil - 12/11/2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tunnuxy4VIU&t=265s&ab_channel=STF. Brasília. Acessado em 12 de nov. 2024.

TÁTICAS publicitárias e marketing. Escola Nacional de Saúde Pública, (xxx?). Disponível em: <https://tabaco.ensp.fiocruz.br/pt-br/estrategias-e-taticas/taticas-publicitarias-e-marketing>. Acesso em: 21 nov. 2024.

UOL Economia. (2024). Salto é preocupante: a dependência do governo da receita gerada por bets. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2024/09/26/salto-e-preocupante-a-dependencia-do-governo-da-receita-gerada-por-bets.htm>. Acesso em: 23 nov. 2024.

VASCONCELOS, Fernando Antônio. Contratos de jogo e aposta: permissão ou proibição? Revista Direito e Liberdade, Natal, v. 15, n. 2, p. 79-95, maio/ago. 2013. Quadrimestral. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/16510029.pdf>. Acesso em: 11 de set. 2023.

VYGOTSKI, Lev. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

WIKIPEDIA. Jogo do Bicho. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_do_bicho. Acesso em: 11 de set. 2023.

WILLIAMS, Robert; REHM, Jürgen; STEVENS, Rhys. (2011). The Social and Economic Impacts of Gambling. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research.

APÊNDICE

RESUMO DAS SESSÕES DA AUDIÊNCIA PÚBLICA DO STF

Palestrante	Prós à Regulamentação das Apostas	Contras à Regulamentação das Apostas
Ministro Luiz Fux	Importância de regulamentação para proteger consumidores e arrecadar tributos.	Preocupação com o impacto das apostas na economia doméstica e saúde pública.
Ministra Macaé Evaristo (Ministério dos Direitos Humanos e Cidadania)	-	Preocupação com o impacto das apostas na saúde mental e financeira das famílias vulneráveis, incentivando comportamento compulsivo e ampliando problemas sociais.
Regis Anderson (Ministério da Fazenda)	Defende que a regulamentação protege a economia popular, gera arrecadação tributária e evita o mercado ilegal.	Riscos de falhas regulatórias iniciais e desafios de implementação plena até 2024.
Felipe Sá Tavares (CNC)	Sugere cassinos físicos como forma de garantir maior controle governamental, arrecadação e ativação de economia local.	Critica a falta de governança nas bets online, que reduz o desempenho do varejo e promove endividamento nas famílias, além de perda de renda e inadimplência.
Paulinho da Força (Solidariedade)	Apoia uma agência reguladora para proteger cidadãos, regular impostos e proibir apostas para	Critica a ausência de empregos e arrecadação gerados pelas bets e a falta de proteção para os brasileiros

	beneficiários de programas sociais.	de baixa renda, aumentando endividamento.
Leonardo Albanese (TCU)	Apoia regulamentação e monitoramento contínuo para identificar lacunas e aprimorar políticas públicas.	Destaca riscos de lavagem de dinheiro, roubo de dados e endividamento de famílias vulneráveis.
Cecília Vieira de Melo Sá (PGR)	Endossa a importância de um debate mais amplo e escuta das opiniões para subsidiar a posição da Procuradoria.	Reitera a necessidade de coletar subsídios para avaliar impactos e consequências da regulamentação no cenário econômico e social.
Sônia Barros (Ministério da Saúde)	Realiza esforços para promover a conscientização e prevenção de problemas de ludopatia, reforçando atendimento psicossocial.	Alerta sobre aumento de ludopatia e impactos negativos na saúde mental dos brasileiros, com alta incidência de problemas entre jovens e baixa renda.
Clara Carolina do (Ministério do Desenvolvimento Social)	Propõe assistência social e medidas preventivas para proteger vulneráveis e evitar piora na pobreza.	Critica uso de renda familiar para apostas como uma causa de fragilização de vínculos familiares e aumento de pobreza.
Gustavo Binenbojm (ABERT)	Defende a regulamentação como necessária para canalizar atividades já presentes, com a autorregulação publicitária como forma de evitar abusos e proteger os consumidores.	Reconhece que a propaganda deve ser controlada para evitar indução ao consumo irresponsável entre os mais vulneráveis.
Dr. Leonardo Pessoa	A regulamentação traria arrecadação tributária importante e um ambiente	A lei ainda é insuficiente para prevenir efeitos como endividamento e problemas

	<p>legal mais seguro. Possibilidade de limitar o impacto negativo em comunidades vulneráveis e estabelecer controle contra vícios.</p>	<p>de saúde mental em comunidades vulneráveis, exigindo mais restrições.</p>
Dra. Ione Amorim	<p>A regulamentação com medidas protetivas pode reduzir danos financeiros e psicológicos aos consumidores. Possibilidade de criar barreiras de proteção, como autoexclusão e limites de gasto.</p>	<p>Sem regulamentação eficaz, há aumento de endividamento e saúde mental afetada, especialmente entre jovens e pessoas de baixa renda.</p>
Dra. Mayra Fernandes	<p>Regulamentação traz transparência e controle ao setor, facilitando a proteção de consumidores e combate à lavagem de dinheiro.</p>	<p>Sem fortalecimento das responsabilidades das casas de apostas, o risco de lavagem de dinheiro permanece elevado, comprometendo a segurança do sistema financeiro.</p>
Dr. Tiago Basílio	<p>A regulamentação ajudaria a proteger consumidores superendividados e vulneráveis. Permite criação de controles como o cadastro de autoexclusão.</p>	<p>A regulamentação deve incluir mecanismos robustos para publicidade e controle de crédito, caso contrário, ela não protegerá consumidores vulneráveis de forma suficiente.</p>
Dr. Antônio Carlos Almeida Castro	<p>Sustenta o futebol brasileiro, que depende economicamente das casas de apostas. Criação de empregos e aumento de</p>	<p>Sem uma regulamentação aprimorada, o setor esportivo, especialmente o futebol, pode sofrer com a retirada abrupta de</p>

	competitividade esportiva internacional.	patrocínios, causando um colapso financeiro.
Dr. Jonas Le Corte e Dr. André Sica	Regulamentação garante sustentabilidade financeira para os clubes de futebol, incentivando investimentos no esporte.	Dependência excessiva das apostas pode deixar clubes em situação econômica delicada caso ocorra redução ou suspensão de patrocínios devido a problemas regulatórios.
Dr. Mateus Fernandes (Senado Federal)	A regulamentação é fruto de um processo democrático e inclui CPI específica para estudar impactos e propor melhorias.	Sem aprimoramento da lei, como aumento da fiscalização e restrições à publicidade, a regulamentação não será suficiente para proteger consumidores vulneráveis.
Dr. Carlos Manuel Barrigori (Anatel)	Regulamentação permite controle das operações ilegais e facilita bloqueio de sites não autorizados.	A legislação atual ainda carece de ferramentas tecnológicas e administrativas para bloquear efetivamente sites ilegais, devido à capacidade de burlar o bloqueio por meio de DNS público e outras tecnologias.

Tabela 4: Resumo dos argumentos prós e contra dos palestrantes ouvidos na audiência pública STF nos dias 11 e 12 de nov. 2024

CONCEITO	DEFINIÇÃO
Aposta	Ato por meio do qual se coloca determinado valor em risco na expectativa de obtenção de um prêmio.
Quota fixa	Fator de multiplicação do valor apostado que define o montante a ser recebido pelo apostador, em caso de premiação, para cada unidade de moeda nacional apostada.
Apostador	Pessoa natural que realiza aposta.
Canal eletrônico	Plataforma, que pode ser sítio eletrônico, aplicação de internet, ou ambas, de propriedade ou sob administração do agente operador de apostas, que viabiliza a realização de aposta por meio exclusivamente virtual.
Aposta virtual	Aposta realizada diretamente pelo apostador em canal eletrônico, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta.
Aposta física	Aposta realizada presencialmente mediante a aquisição de bilhete em forma impressa, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta.
Evento real de temática esportiva	Evento, competição ou ato que inclui competições desportivas, torneios, jogos ou provas, individuais ou coletivos, cujo resultado é desconhecido no momento da aposta, excluindo aqueles com menores de 18 anos, promovidos conforme regras nacionais ou por organizações internacionais.
Jogo on-line	Canal eletrônico que viabiliza a aposta virtual em jogo cujo resultado é determinado por um evento futuro aleatório, definido por um gerador randômico de números, símbolos, figuras ou objetos.

Evento virtual de jogo on-line	Evento, competição ou ato de jogo on-line cujo resultado é desconhecido no momento da aposta.
Agente operador de apostas	Pessoa jurídica autorizada pelo Ministério da Fazenda para explorar apostas de quota fixa.
Aplicações de internet	Conjunto de funcionalidades acessíveis por meio de um terminal conectado à internet.

Tabela 5: Glossário dos conceitos retirados da Lei 14130 de 2023.

Ano	Marco Legal	Consequência
1946	Proibição dos jogos de azar	Fechamento de cassinos e casas de jogo
1967	Regulamentação das loterias	Loterias continuam operando sob regulamentação estatal
1993	Implementação da 'Lei Zico'	Bingos passam a funcionar vinculados a clubes esportivos
1998	Implementação da 'Lei Pelé'	Reforço à liberação dos bingos vinculados a clubes esportivos
2000	Instituição da 'Lei Maguito'	Limitação das operações dos bingos
2004	Proibição de bingos e caça-níqueis	Fechamento temporário das casas de bingo
2007	Escândalos e fechamento de bingos	Intensificação da fiscalização e fechamento da maioria dos bingos

Tabela 6: Linha do tempo dos marcos legais e as consequências práticas.

Estágio	Descrição do Estado do Jogador	Ações Promovidas pela Plataforma
Consciência	O jogador sente curiosidade inicial, atraído por anúncios ou convites chamativos. Ainda não compreende completamente o funcionamento da plataforma.	Ofertas de bônus de boas-vindas, visuais chamativos e mensagens de registro simples e atrativas.
Compreensão	O jogador percebe que o jogo é atrativo e potencialmente lucrativo. Começa a entender as regras e as promessas de recompensa.	Histórias de sucesso e promoções que reforçam a ilusão de controle e a percepção de facilidade para vencer.
Tradução	O jogador busca entender como participar melhor, explorando estratégias e formas de aumentar suas chances.	Introdução a funcionalidades avançadas, sistemas de feedback, como quase vitórias, e sugestões personalizadas.
Adoção	O jogador começa a apostar regularmente, acreditando ter encontrado um método ou estratégia eficaz. O engajamento aumenta.	Promoções exclusivas para jogadores ativos, bônus por depósitos contínuos e competições.
Internalização	O jogador está completamente imerso, priorizando o jogo acima de outras áreas da vida. Surge comportamento compulsivo.	Recompensas VIP, programas de fidelidade e estímulo a apostas maiores com promessas de vantagens exclusivas.

Tabela 7: Os cinco estágios da evolução do comportamento compulsivo.

CATEGORIA	DETALHES
Formas de Depósito	<p>Métodos Disponíveis:</p> <p>Cartões de crédito/débito, transferências bancárias, vales pré-pagos.</p> <p>Requisitos: Depósitos devem ser feitos em nome do titular. Fundos de origem ilícita são proibidos.</p> <p>Taxas e Limites: Podem variar por método e país. Taxas de câmbio aplicáveis para moedas diferentes.</p> <p>Conformidade Legal: Verificação de identidade pode ser exigida.</p>
Formas de Saque	<p>Métodos Disponíveis: Preferencialmente o mesmo do depósito, ou método alternativo a critério da Kaizen.</p> <p>Requisitos: Identificação legal (passaporte, RG), comprovante de endereço e, em alguns casos, comprovantes do cartão de crédito.</p> <p>Condições: Uso prévio de depósitos em apostas é obrigatório; taxas administrativas podem ser aplicadas para movimentações não proporcionais.</p> <p>Limites: Variáveis conforme método.</p>
Proibições	<p>Uso Indevido de Contas: Proibido criar múltiplas contas, transferi-las ou compartilhá-las.</p> <p>Fraudes e Manipulações: Não permitido o uso de softwares de manipulação, informações privilegiadas ou apostas em eventos diretamente relacionados ao cliente.</p> <p>Fontes de Fundos: Proibido usar cartões roubados/clonados ou dinheiro ilícito.</p> <p>Restrições Geográficas: Clientes de países como EUA, França, Portugal, entre outros, não podem acessar a plataforma.</p>
Jogo Responsável	<p>Autoexclusão: Pode ser temporária ou permanente, solicitada online ou pelo suporte.</p> <p>Definição de Limites: Controle sobre depósitos, perdas e tempo de jogo. Limites podem ser revogados com prazo mínimo de 7</p>

	<p>dias.</p> <p>Ferramentas de Apoio: Opção de 'não cancelar saque', suporte dedicado e orientações sobre vício em jogos.</p> <p>Políticas de Prevenção: Educação sobre riscos do jogo, limites de perda e pausas regulares.</p>
Resolução de Disputas	<p>Procedimento Interno: Reclamações devem ser enviadas ao suporte via e-mail. Resposta fornecida em até 10 dias úteis.</p> <p>Recurso Externo: Caso não resolvido, pode ser levado à eCOGRA ou à Malta Gaming Authority (MGA).</p> <p>Legislação Aplicável: Em disputas legais, jurisdição de Malta é aplicável.</p>
Erros e Responsabilidades	<p>Erros de Pagamento: Créditos incorretos são revertidos. Se sacados, a empresa pode exigir devolução.</p> <p>Interrupções Técnicas: Jogos interrompidos são reembolsados a critério da administração.</p> <p>Garantias: Nenhuma garantia de acesso contínuo ou livre de erros.</p> <p>Limitação de Responsabilidade: Kaizen não se responsabiliza por perdas decorrentes de falhas no sistema ou conexão.</p>
Conformidade Legal	<p>Lavagem de Dinheiro: Relatórios obrigatórios de transações suspeitas às autoridades.</p> <p>Conformidade com Legislação: Suspensão ou encerramento de contas suspeitas de atividades ilícitas.</p> <p>Identidade e Propriedade: Cliente deve garantir que informações e fundos usados são legítimos e pessoais.</p>
Ganhos e Apostas	<p>Pagamentos: Ganhos creditados na conta após confirmação do resultado.</p> <p>Cancelamento de Apostas: Apostas feitas com fundos suspeitos ou manipulação são anuladas.</p> <p>Ganhos Máximos: Variáveis por esporte e mercado (ex.: até R\$300.000 em apostas de futebol internacional).</p>

	Transparência: Clientes podem acessar o histórico de apostas e transações.
Política de Privacidade	<p>Coleta de Dados: Informações coletadas incluem nome, endereço, dados de pagamento e uso da plataforma.</p> <p>Finalidade: Dados são usados para gerenciar contas, oferecer suporte e garantir conformidade legal.</p> <p>Segurança: Procedimentos para proteger informações contra acessos não autorizados.</p>
Atividades Suspensas	<ul style="list-style-type: none"> - Kaizen pode suspender contas se suspeitar de manipulação, uso de informações privilegiadas ou comportamento fraudulento. - Apostas pendentes permanecem inválidas até conclusão de investigações.
Interrupções e Tempo Ocioso	<ul style="list-style-type: none"> - Sessões de jogos encerram automaticamente após 20 minutos de inatividade. - Resultados de jogos interrompidos ficam disponíveis na conta do cliente para consulta.
Idioma dos Termos	<ul style="list-style-type: none"> - Termos e condições estão disponíveis em vários idiomas, mas a versão em inglês prevalece em disputas legais.

Tabela 8: Resumo dos termos e condições para as operações com a Kaisen de Malta.