

IMPACTO SOCIAL DOS JOGOS DE AZAR ONLINE E SUAS CONSEQUÊNCIAS DEMOCRÁTICAS

SOCIAL IMPACT OF ONLINE GAMBLING AND ITS DEMOCRATIC CONSEQUENCES

Letícia da Costa Domingues Martins¹

Amanda Maria Bonini²

Isabella Steola³

RESUMO

A pesquisa tem o intuito de identificar os principais desafios jurídicos ante a ausência de regulamentação dos jogos de azar digitais e os impactos sobre os direitos sociais e democráticos. Nota-se que algumas consequências sociais causadas pela prática é o aumento da desigualdade atrelada à destinação de recursos indisponíveis à subsistência humana e o rompimento familiar, o que contribui para o aumento de demandas de saúde pública e educação. A questão central que o presente artigo busca responder é: de que forma a ausência de regulamentação dos jogos de azar online está relacionada ao agravamento de problemas sociais e à erosão democrática no Brasil? Para responder a essa pergunta-problema, utilizou-se a metodologia hipotético-dedutiva, estruturada com base na hipótese de que a falta de regulamentação adequada favorece o agravamento desses problemas, para isso foram realizadas análises de artigos científicos, estudo da legislação vigente, além da análise de colunas, reportagens e editoriais recentes. Os resultados indicam que a falta de regulamentação no Brasil dificulta o controle sobre a prática, aumentando as desigualdades e contribuindo para a erosão democrática, em razão da concentração de renda e da influência sobre campanhas eleitorais, sendo a regulamentação robusta essencial para reduzir os efeitos negativos, por meio de campanhas de conscientização, limites econômicos, fiscalização rigorosa, e investigações focadas no combate aos crimes associados aos jogos de azar online.

Palavras-chave: Regulamentação de jogos digitais; impactos sociais do vício em jogos de azar; fragilização democrática.

ABSTRACT

¹ Graduada em Direito e Mestranda em Direitos Coletivos e Cidadania pela Universidade de Ribeirão Preto-UNAERP. E-mail: leticiacdm@hotmail.com

² Graduada em Direito e Mestranda em Direitos Coletivos e Cidadania pela Universidade de Ribeirão Preto-UNAERP. E-mail: amandabonini4@gmail.com

³ Graduada em Direito e Mestranda em Direitos Coletivos e Cidadania pela Universidade de Ribeirão Preto-UNAERP. E-mail: isasteola10@gmail.com

The research aims to identify the main legal challenges arising from the absence of regulation of digital gambling and its impacts on social and democratic rights. It is noted that some social consequences caused by this practice include the increase in social inequality linked to the allocation of resources unavailable for human subsistence and family breakdown, which contributes to the rising demand for public health and education services. The central question that this article seeks to answer is: how is the absence of regulation of online gambling related to the worsening of social problems and democratic erosion in Brazil? To answer this research question, a hypothetical-deductive methodology was employed, structured around the hypothesis that the lack of regulation exacerbates these issues. This involved analyses of scientific articles, studies of current legislation, as well as reviews of recent columns, reports, and editorials. The results indicate that the lack of regulation in Brazil hampers control over the practice, increasing inequalities and contributing to democratic erosion due to income concentration and influence over electoral campaigns. Therefore, robust regulation is essential to mitigate negative effects through awareness campaigns, economic limits, strict oversight, and investigations focused on combating crimes associated with online gambling.

Keywords: Regulation of digital gambling; social impacts of gambling addiction; democratic fragility.

1. INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia e da industrialização é um movimento crescente em larga escala mundial, que não vem acompanhado da regulamentação jurídica necessária a todos os fatos sociais que surgem durante a contemporaneidade, incluindo a regulamentação de algumas atividades laborativas e de novos nichos de mercado.

O consumo digital alcançou o seu auge de crescimento nos últimos dez anos, em que as redes sociais se tornaram um mecanismo de marketing, cujo objetivo é alavancar as vendas dos produtos propagandeados. Também ganhou destaque a atividade profissional de influenciadores digitais, pessoas estas que possuem em sua rede social um alto número de pessoas que consomem o seu conteúdo.

O influenciador digital é uma profissão que se relaciona diretamente com o capitalismo contemporâneo, divulgando em suas páginas assuntos que se relacionam com temas como moda, viagens, educação, dentre outros, e, ainda, com a política, quando emitem as suas opiniões que atuam como mantras a serem seguidos pelos seus seguidores sociais (SEGURADO, 2022, p. 354).

Para Han, (2022 p. 7), “o regime da informação está acoplado ao capitalismo da informação, que se desenvolve em capitalismo de vigilância e degrada os seres humanos em gado, animais de consumo de dados”. Assim, ao divulgar um produto, um serviço e até jogos de apostas, os influenciadores transmitem aos seus seguidores a sua própria confiabilidade naquilo que se está expondo, levando o consumidor do conteúdo digital à falsa sensação de que este atingirá os mesmos resultados que aquele influenciador está atingindo ao indicar o uso daquele produto.

No caso de jogos de azar ou apostas online, as divulgações são realizadas através de vídeos, em que a figura pública divulgadora expõe para os seus seguidores o valor que investiu no jogo e quanto lucrou com a aposta, sendo sempre valores altamente significativos, transmitindo a falsa ideia de que se as pessoas aderirem ao jogo, também podem alcançar os mesmos resultados.

As consequências do investimento financeiro em jogos de apostas online pela sociedade brasileira estão sendo catastróficas, uma vez que está ocorrendo a destruição de lares e o aumento da desigualdade social, já que as pessoas mais atingidas são as classes trabalhadoras e sua família. O vício está sendo capaz, inclusive, de causar o perdimento da moradia e o aumento exponencial de dívidas.

A legislação brasileira estabelece regulamentação a respeito da temática, conforme será exposto no estudo, porém de maneira deficitária, já que não impede as consequências sociais acima mencionadas, atingindo, inclusive, a democracia.

Nesse sentido, o presente estudo analisará os impactos sociais do crescente acesso e divulgação dos jogos de azar online, explorando como esses fatores contribuem para o aumento da pobreza e do agravamento da desigualdade social, além de analisar a legislação atual existente no ordenamento jurídico brasileiro sobre o tema e as consequências jurídicas, econômicas e sociais enfrentadas pela sociedade, propondo alternativas para mitigação dos efeitos negativos.

Por fim, analisa-se os efeitos na erosão democrática, revelando que para a real mitigação desses impactos faz-se necessária uma regulação robusta e abrangente que trabalhe políticas em diferentes áreas, como por exemplo, campanha de conscientização de prevenção

na área da saúde, estabelecimento de limites ao valor das apostas na esfera econômica, e políticas de fiscalização com foco na proteção dos grupos sociais mais vulneráveis.

Para alcançar a conclusão deste trabalho foi utilizada a metodologia hipotético-dedutiva, com base na hipótese de que a falta de regulamentação dos jogos de azar online agrava os problemas sociais e a erosão democrática, e foram realizadas análises de artigos científicos, estudo da legislação vigente, além de colunas, reportagens e editoriais recentes.

2. O CONSUMO EXPONENCIAL DOS JOGOS DE AZAR NO MEIO DIGITAL E SEUS IMPACTOS NO INDIVÍDUO

Os jogos são uma prática que está no cotidiano de muitas pessoas, sendo benéficos ao entretenimento e bem estar se utilizados de maneira adequada e equilibrada. Porém, quando envolve apostas ou adesão através de recursos financeiros, é necessário muito cuidado para que o *hobby* não se desenvolva à uma patologia, uma vez que nestes casos, quando sintomáticos, os jogadores destinam todas as suas economias, incluindo os recursos necessários à própria subsistência, para manutenção da prática jogatória.

2.1. DO SURGIMENTO DOS JOGOS E SUA ASCENSÃO DIGITAL

Os jogos existem desde os tempos antigos, e podem ser considerados como prática que evidencia a demonstração de superioridade do ser humano em várias áreas da vida. No caso de aposta, os jogadores almejam lucros financeiros, superação de desafios e diversão (MARINHO; GOMES, 2024, p. 2003). Os historiadores afirmam que no século XVI, os europeus trouxeram as apostas para o Brasil, principalmente através das cartas e dados, sendo que no século XVII surgiram as primeiras casas de apostas (TRAVERSA, 2023).

Atualmente, no século XXI, as novas tecnologias interativas causaram uma espécie de revolução no mercado das apostas esportivas, levando ao surgimento das plataformas online de maneira global. No Brasil, o crescimento das casas de apostas ocorreu a partir de 2018, onde o mercado encontrou um nicho nos jogos online, acarretando a criação de aproximadamente 450 plataformas voltadas à esta finalidade (TRAVERSA, 2023).

Existem jogos voltados apenas ao entretenimento e a modalidade de jogos de azar online, que é uma espécie de cassino virtual (TAVARES, 2021, *apud* RASTELI; SANTOS, 2024, p. 2763). Os jogos de azar online são acessíveis através da internet, uma vez que são inseridos na sociedade por influenciadores que ostentam suas vidas luxuosas nas redes sociais, justificando que suas conquistas materiais advém dos lucros com referida prática de jogar (FAZOLIN; ALMEIDA, 2023, p. 722).

Por meio de suas redes sociais, os influenciadores exercem influência sobre parte significativa da população, tendo em vista que os seguidores de influenciadores digitais demonstram basear o processo de tomada de decisão e compra na opinião destas figuras públicas (DE SOUZA, B. *et al*, 2023), promovendo os jogos de azar como uma forma de lucro fácil mediante publicidades enganosas, seja pela ação de divulgar informações falsas ou pela omissão ao ocultar dados essenciais sobre os riscos reais, pois muito embora alguns desses influenciadores alegam ter encerrado os contratos, a publicidade realizada já teve seu impacto e expôs muita pessoas à riscos financeiros (EXAME, 2023).

O acesso à internet é realizado por 90% dos lares brasileiros (BRASIL, 2022), e o jogo digital ou eletrônico pode ser acessado através de computadores, smartphones, tablets e em máquinas, sendo que o seu consumo está em alta em todo o globo, acarretando em um lucro milionário do mercado, que por sua vez está em crescimento constante (TAVARES, 2021, *apud* RASTELI; SANTOS, 2024, p. 2763). Nesse sentido, se 90% dos lares brasileiros possuem acesso à internet e através de qualquer tipo de aparelho eletrônico é possível jogar, praticamente toda a população está exposta ao risco de se envolver com referidos jogos de azar.

Na medida em que as ações de marketing voltadas ao consumo de referidos jogos são realizadas através de divulgação em redes sociais pelos influenciadores digitais, as consequências sociais desencadeadas pelas práticas são extremamente intensificadas, pois a interpretação que o seguidor possui é que se ele também jogar, assim como aquela pessoa famosa, admirável e de confiança está fazendo, irá alcançar os mesmos resultados financeiros que ela, quando na verdade, essa realidade é ilusória.

2.2. DOS PRINCIPAIS MOTIVOS QUE DESENCADEIAM O CONSUMO E AS CONSEQUÊNCIAS DA LUDOPATIA

A prática de jogar é capaz de causar ao ser humano alguns sentimentos ligados ao prazer material, sendo este proporcionado pela premiação, o prazer psíquico, causado pela competitividade e pelo desafio, e, ainda, aquele causado pela vitória quando se ganha a partida. O consumo moderado pode proporcionar diversão, socialização e bem estar e, algumas pessoas desconhecem que jogar socialmente pode acabar evoluindo para uma situação de total descontrole, sendo o início do jogo patológico, onde haverá perdas exageradas e comportamentos de dependência (OMAIS, 2007, p. 20).

Quando o consumo de jogos chega ao desenvolvimento de um transtorno de controle de impulsos, que se caracteriza pela compulsão descontrolada de jogar, mesmo ciente das consequências negativas e das perdas que o indivíduo está enfrentando pela prática, tem-se a chamada ludopatia ou jogo patológico, como um problema de saúde mental (MOTA; PADILHA, 2024, p. 47).

A patologia possui três fases comportamentais, sendo elas: a fase da vitória (1), onde a sorte inicial é encarada como habilidade no jogo e, quando mais vitorioso ele se torna, mais frequente são as partidas, pois o indivíduo se vê com um excelente jogador, nos casos em que o jogo é somente social, geralmente a pessoa se limita à esta fase. Posteriormente, tem-se a fase da perda (2), em que o jogo é um pensamento constante, aliado ao otimismo irreal, caso em que o indivíduo já se encontra sintomático, e, ao ganhar um alto valor em dinheiro, o utiliza para jogar mais, sendo que a perda é muito difícil de ser aceita e, além de fazer uso do dinheiro que jogou para jogar mais, também utiliza o seu salário e toda a sua economia. Por fim, a fase do desespero (3), caracterizada pelo afastamento familiar decorrente do alto investimento de tempo e dinheiro com os jogos, momento em que o indivíduo entra em pânico ao notar o tamanho da sua dívida, possuindo desejo de pagá-la, se afastando da família e dos amigos, além do sentimento da sua reputação negativa ante a sociedade tomar conta. Neste caso, os jogadores jogam ainda mais, com a intenção de recuperar o dinheiro para resolver tais problemas, chegando à exaustão da saúde física e psíquica, desencadeando depressão e pensamentos suicidas (OLIVEIRA, 2021, apud MOTA; PADILHA, 2024, p. 47).

Assim, as consequências negativas extremas causadas pelo jogo patológico é a perda patrimonial de todas as economias, chegando a situações mais graves como o cometimento de suicídio (FAZOLIN; ALMEIDA, 2023, p. 722).

Nesse sentido, a ausência de controle estatal sobre tais práticas, aliada ao mercado de jogos de azar online em ascensão, estão desencadeando uma alta demanda por saúde pública, sendo urgente e extremamente necessário que sejam estruturadas políticas públicas preventivas, no intuito de conscientizar o jogador que jogar sem moderação pode destruir a sua vida, bem como, estruturar a saúde pública para que atenda os casos patológicos já instaurados.

3. OS JOGOS DE AZAR E O REGULAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

A análise sobre a trajetória dos jogos de azar no Brasil revela que sua regulamentação sempre sujeitou-se a um forte contraste entre a proibição e a permissividade. Essa antítese é resultado das diversas modalidades e dos valores que transpassam a sociedade desde o período colonial até a atualidade. Os jogos de azar foram tutelados pela primeira vez no Código Penal de 1890, que os classificava como contravenções penais, sendo definidos como aqueles onde o ganho e a perda dependessem unicamente da sorte, sendo excluído do rol, as corridas de cavalos (KRELLING, 2020).

A nova Codificação Penal ocorrida em 1940 deixou de abranger as contravenções penais que passaram a ser tratadas por legislação especial. Outorgado por Getúlio Vargas, o Decreto-Lei nº 3.688/1941 (Lei das Contravenções Penais) passou a dispor em seus artigos 50 a 58 sobre os jogos de azar.

O art. 50, institui punição de prisão simples (de três meses a um ano) e multa para aqueles que estabelecerem ou explorarem os denominados jogos de azar em local acessível ao público, com ou sem pagamento para a entrada. Já o §2º do artigo 50 se destina a punição de multa para aqueles que participarem dos jogos de azar.

Neste contexto, a tipificação dos jogos de azar como contravenção penal busca proteger os bons costumes, que se caracteriza como a objetividade jurídica do tipo contravencional (RASTELI e SANTOS, 2024). A conceituação de jogos de azar é abordada pelo §3º do artigo 50, o qual dispõe que o jogo de azar é aquele em que o ganho ou a perda

estão condicionados exclusivamente ou predominantemente pela sorte; as apostas referentes a corridas de cavalos fora de local autorizado ou de hipódromos e as apostas relativas a competições esportivas. *In verbis*:

§ 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.

Assim, diferente dos jogos como sinuca e truco, os jogos de azar não dependem da habilidade do jogador sendo totalmente imprevisíveis e pautados exclusivamente na sorte do apostador (GONÇALVES, 2023).

Sob o enfoque da Constituição Federal de 1988, aduz em seu artigo 170, parágrafo único que “é assegurado a todos o livre exercício de qualquer atividade econômica, independentemente de autorização de órgãos públicos, salvo nos casos previstos em lei” (BRASIL, 1988, não paginado).

Não obstante a proibição dos jogos pelo art. 50 da Lei de contravenções penais, a ascensão do ambiente digital fez emergir a necessidade de uma nova forma de abordagem voltada aos jogos on-line pois a fiscalização e consequente punição passou a se tornar uma tarefa difícil pois os servidores se localizavam fora do território nacional.

Paralelamente a essa dificuldade, surgiu a tendência de flexibilização dessas normas, visando tanto a arrecadação fiscal como a regulamentação e proteção dos consumidores que participam dessas atividades.

3.1 A ASCENSÃO DIGITAL E OS JOGOS DE AZAR ONLINE

À medida que a sociedade e a tecnologia evoluíram, as interações e relações sociais se transformaram, assumindo uma nova forma: o ambiente digital. O avanço da internet não foi acompanhado pelas regulamentações adequadas, resultando em situações decorrentes das interações no ambiente virtual ficarem à mercê de um limbo jurídico.

Inicialmente, a justiça tratava dos crimes cibernéticos por meio da analogia, utilizando a legislação já existente para atender as demandas do universo digital, no entanto, a frequência e complexidade das demandas tornou indispensável a elaboração de legislação específica (FAZOLIN e ALMEIDA, 2023).

Assim, com o objetivo de regularizar a até então “terra sem lei” que caracterizava o ambiente virtual no Brasil, foram elaboradas legislações destinadas a atender às necessidades emergentes, tais como a lei nº 12.965 de 2014, denominada Marco Civil da Internet, a Lei nº 13.718 de 24 de setembro de 2018 responsável por alterar o Código Penal brasileiro, adicionando o artigo 218-C para tipificar crimes sexuais no âmbito da internet e a divulgação de vídeos íntimos (revenge porn), a Lei 14.132/2021 que criminaliza o cyberstalking e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Observando as leis acima citadas, é possível verificar que a mesma lógica foi aplicada no âmbito dos jogos de azar online, pois a legislação já existente a respeito do tema não compreendia as particularidades que a categoria online trouxe aos jogos de azar.

Em 2015, a Lei nº 13.155 alterou a redação do §2º, art. 50 da Lei de Contravenções Penais, que passou a incluir a pena de multa para aqueles que participassem dos jogos de azar também na modalidade virtual.

§2º Incorre na pena de multa, de R\$2.000,00 (dois mil reais) a R\$200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador. (Brasil, 2015, n.p.).

A modalidade claramente transportada do mundo real para o ambiente virtual enfrenta obstáculos devido à dificuldade de controle e a regulamentação da situação, uma vez que a internet e as plataformas online facilitam significativamente o acesso dos usuários, tornando a proibição por meio da restrição de acesso consideravelmente mais desafiadora, conforme relata Carolina Marçal (2023):

No entanto, enquanto no mundo físico é relativamente simples delimitar o território de atuação de uma atividade, no ambiente virtual, a identificação da área em que um ato está sendo praticado é extremamente complexa, o que torna, inclusive, a aplicação das leis locais altamente controversas. Isso ocorre porque a internet é uma rede global que não possui fronteiras geográficas bem definidas, de forma que os sites na internet acabam podendo ser acessados por qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo.

Além do mais, os jogos virtuais colocam os próprios jogadores, caracterizados como consumidores, em vulnerabilidade visto que a aplicação do Código do Consumidor é impossibilitada devido às empresas responsáveis pelos jogos serem sediadas em outros países. A respeito do tema, ressaltou o Programa de Proteção e Defesa do Consumidor (FAZOLIN e ALMEIDA, 2023):

Quando consumidor e fornecedor estiverem estabelecidos no Brasil, o Código de Defesa do Consumidor (CDC) é de aplicação obrigatória. Se o fornecedor estiver estabelecido somente no exterior, sem filial ou representante no Brasil, alertamos que o consumidor poderá encontrar dificuldade de aplicação do Código de Defesa do Consumidor.

O ano de 2023 foi marcado pelo ápice dos jogos de azar online em decorrência, principalmente, da massiva divulgação de plataformas de jogos pelos influenciadores digitais, culminando em reportagens de prisões de alguns destes e causando alvoroço nas mídias sociais.

Após tais eventos a CONAR (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária) promoveu um documento com regras para a divulgação e publicidade de apostas esportivas. O documento é pautado em princípios como identificação publicitária, veracidade e informação; proteção a crianças e adolescentes; responsabilidade social e jogo responsável, advertência e mensagens de alerta de jogo responsável. Salienta-se que, embora as regras do documento estavam em pauta desde agosto de 2023, só passaram a vigorar em janeiro de 2024.

Ainda em 2023, entrou em tramitação o projeto de lei 915/2023, o qual foi sancionado sob o número de Lei 14.790 trazendo regras quanto à regulamentação das apostas esportivas. Embora fossem anteriormente tratadas pela lei 13.756 /2018, as denominadas “*bets*” viviam em um limbo jurídico, assim a nova lei estabelece imposto de 15% sobre o prêmio recebido e a alíquota de 12% sobre o faturamento das empresas proporcionam maior segurança jurídica tanto para os apostadores quanto para as próprias empresas.

As regras contidas na lei foram elaboradas com o intuito de que o setor de apostas esportivas atuasse de forma mais regulada e controlada e no mesmo ano foram publicadas mais de dez portarias a respeito das “*bets*”. Ademais, o artigo 7º da referida lei constitui exige que as empresas constituam sede e administração no território nacional, impedindo que as empresas se hospedam nos denominados “paraísos fiscais”, caracterizados pela Receita Federal como países em que a alíquota de tributação sobre a renda é menor que 20% ou em países que oferecem proteção ao sigilo da composição societária das empresas (Oliveira, 2024).

Não obstante a lei de 2023 objetivar o controle e melhora do setor de apostas esportivas, diversos escândalos envolvendo influenciadores foram noticiados, principalmente relacionados ao das “*bets*” para o crime de lavagem de dinheiro, além da corrupção que atingiu a esfera esportiva culminando em partidas esportivas fraudulentas.

Ademais, a lei que aduz sobre as *bets* esportivas abre brechas a possível legalização dos jogos de azar sem uma devida regulamentação. Com efeito, o Brasil já enfrenta imensa dificuldade na criminalização dos jogos de azar online, principalmente por estes terem seus provedores de internet situados fora do país, o que dificulta a aplicação e punição.

3.2. DA NECESSIDADE DE MEDIDAS DE PROTEÇÃO SOCIAL

A rápida ascensão dos jogos online, a inclusão digital e a vasta quantidade de propaganda nas redes sociais desencadearam o expressivo aumento do número de apostadores, principalmente jovens, sem que houvesse essenciais discussões sobre as consequências para a saúde da população.

Frente a esse cenário, a saúde pública precisa estar preparada estruturalmente para enfrentar o aumento dos casos de ludopatia. Segundo o psiquiatra Rodrigo Menezes Machado, em matéria divulgada no jornal da USP em 2024, a falta de capacitação nacional é um dos problemas a serem enfrentados já que no Brasil os níveis de atenção à saúde (primária, secundária e terciária) não estão adequadamente preparados para gerir o vício em jogos.

Salienta Machado (2024) que os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) e as Unidades Básicas de Saúde (UBS) demandam formação apropriada para tratar da condição de ludopatia de forma eficaz.

Uma das principais discussões é a necessidade de identificação precoce da condição de vício em jogos (ludopatia) antes de que esta se agrave. Ocorre que muitos indivíduos só procuram assistência após o agravamento da situação caracterizado por grandes perdas financeiras e dívidas.

É necessário que o poder público se empenhe no desenvolvimento de políticas públicas em prol da conscientização, campanhas educativas, linhas de apoio e prevenção, assim como é primordial que se elaborem regras de restrições ao marketing de jogos de azar direcionado a jovens e populações vulneráveis.

4. OS IMPACTOS SOCIAIS DOS JOGOS DIGITAIS NA CONTEMPORANEIDADE

No meio digital, o aumento da divulgação dos jogos de azar é marcado pela disseminação em massa feita pelos influenciadores digitais e pela facilidade de acesso, o que gera consequências sociais preocupantes, como, por exemplo, o surgimento ou agravamento de transtornos mentais, além do superendividamento e o comprometimento das finanças das famílias, de modo a afetar negativamente a qualidade de vida dos próprios jogadores e de seus familiares.

Essas pessoas são pagas para influenciar seus seguidores a realizarem apostas, de modo que recentes investigações policiais tem como objetivo averiguar como os influenciadores têm promovido jogos ilegais no Brasil (EXAME, 2023), e nesse sentido, o Projeto de Lei 3.915 de 2023, que está atualmente em tramitação na Câmara dos Deputados, propõe proibir a divulgação de atividades relacionadas a jogos de azar por influenciadores e artistas, ressaltando a necessidade de conscientizar a população sobre os riscos desses jogos, especialmente em relação a saúde mental e financeira dos cidadãos (BRASIL, 2024).

4.1. DA VULNERABILIDADE ECONÔMICA E AUMENTO DA DESIGUALDADE SOCIAL

Além das questões individuais e familiares, a expansão dos jogos de apostas online pode intensificar as desigualdades sociais já presentes, tendo em vista que assim como os proprietários das empresas de plataformas de jogos concentram renda isso também ocorre com os influenciadores digitais, que são remunerados com grandes valores para promover os jogos e propagar a falsa ideia de que aumentaram seus patrimônios por meio de apostas.

O público exposto à essas publicidades não se restringe a um único perfil socioeconômico, pois atinge, por meio das redes sociais, uma vasta gama de pessoas, porém, a forma como essas apostas são apresentadas, como uma oportunidade de lucro fácil, pode exacerbar a vulnerabilidade de determinados grupos sociais, pois ainda que nem todos os que participam das apostas estejam em situação financeira precária, aqueles com menor renda e pouca educação financeira podem ser mais suscetíveis aos impactos negativos do jogo, podendo significar mais uma barreira à ascensão social.

Assim, a falta de regulação clara sobre os jogos de apostas online no Brasil, somada à ampla exposição ao público, contribui para o aumento dos impactos negativos sobre os jogadores. O fato de as casas de apostas frequentemente operarem a partir de jurisdições estrangeiras, dificulta ainda mais a fiscalização e o controle sobre suas atividades, tendo em vista que a ausência de uma representação nacional adequada para lidar com essas empresas agrava o problema (SILVA, 2023), expondo ainda mais os apostadores aos riscos financeiros e permitindo que essas empresas escapem das possíveis responsabilidades legais com maior facilidade, nesse sentido o autor pontua:

Chama atenção, aliás, a circunstância – que me parece não fortuita – de que as casas de apostas atuantes junto ao público brasileiro comumente são estruturadas em torno de pessoas jurídicas estrangeiras (sem filial ou correspondente com nacionalidade brasileira) e domiciliadas no exterior – no mais das vezes, em países desconhecidos por boa parte dos apostadores brasileiros (SILVA, 2023, p. 283).

Tendo em vista que o objetivo desse artigo está centrado nos efeitos da demasiada proliferação dos jogos de azar online e seu impacto na cidadania e na democracia, faz-se necessário elucidar que o direito de cidadania não se resume apenas à participação política, mas também ao acesso a uma vida digna e ao desfrute dos direitos sociais garantidos pela Constituição.

No entanto, os efeitos causados pelas “*bets*” enfraquecem as possibilidades de ascensão social, em decorrência do aumento da desigualdade social, haja vista que levam, por vezes, ao comprometimento financeiro familiar e à restrição ao exercício dos direitos sociais.

Na coluna “*Bets’ podem acentuar a pobreza e agravar a desigualdade*”, o sociólogo e professor José Pastore, em sua análise publicada na série de reportagens do jornal Estado de São Paulo intitulada “*Bets, uma aposta de risco*”, alerta para os malefícios econômicos e sociais dos cassinos online, e de como essa atividade impacta a democracia e aprofunda a desigualdade social no Brasil.

Na coluna, o professor ressalta que as apostas afetam desproporcionalmente os jovens e as famílias de baixa renda e que os efeitos sobre a economia são alarmantes, com um aumento expressivo na inadimplência de 1,3 milhão de brasileiros devido às apostas online, segundo dados da Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo.

Além disso, a compulsão não apenas abala os orçamentos familiares, mas também reduz o consumo e a produtividade (PASTORE, 2024), criando um ciclo vicioso que afeta o desenvolvimento econômico do país:

O desequilíbrio nas finanças pessoais determina a queda de produtividade dos jogadores, aumenta o absenteísmo, agrava o desemprego e dispara as despesas do Estado para tratar esse vício. [...] São pessoas que jogam e usam os cartões de crédito de forma compulsiva e sem controle – como é próprio em todo o tipo de jogo de azar. Os números são espantosos. Em apenas um ano, os brasileiros apostaram cerca de R\$100 bilhões no Jogo do Tigrinho e outros. (PASTORE, 2024).

Diante desse cenário, observa-se que a compulsão ao jogo não causa apenas danos individuais, mas se torna um problema que impacta a economia e a estrutura social do país, pois com o crescimento desenfreado das "*bets*", observa-se a deterioração da democracia, em decorrência do aumento da concentração de renda.

4.2. DOS RISCOS À DEMOCRACIA

Com o crescimento desenfreado das "*bets*", o que se pode ver é uma deterioração da democracia por meio do processo de aumento da concentração de renda e a marginalização de famílias de baixa renda, e, assim, no editorial "Descobriram que as '*bets*' são um problema" (ESTADÃO, 2024) a gravidade dessa questão é ressaltada como um fenômeno de saúde pública e econômica. Nesse sentido, o veículo acrescenta:

Ninguém parecia muito preocupado com a hipótese de que as "*bets*" fossem usadas, por exemplo, para lavar dinheiro do crime organizado. Ao contrário: no Congresso, houve quem aproveitasse a onda das "*bets*" para propor a legalização até do jogo do bicho, outra notória lavanderia das máfias. Já o Executivo, claro, salivava ao fazer as contas de quanto poderia arrecadar em impostos com as apostas. O governo obviamente fechou os olhos para os efeitos deletérios das "*bets*", pois era um tema inconveniente para quem vive da mão para a boca e precisa desesperadamente de receita para cumprir a meta fiscal. (EDITORIAL ESTADÃO, 2024)

Ademais, na crescente de práticas criminosas associadas aos jogos de azar, como lavagem de dinheiro e influência indevida no processo eleitoral, compromete-se a integridade econômica dos indivíduos e da nação, e também corrompem o sistema político, tornando-se uma forma direta de ataque à democracia.

De acordo com Paulo Niccoli Ramirez, cientista político e professor, em sua entrevista ao Jornal Brasil de Fato, a legalização dos jogos de azar, sem uma regulamentação rígida e eficaz, abre caminho para que mafiosos se disfarçam de empresários, consolidando o

controle sobre atividades ilícitas que podem financiar campanhas eleitorais e influenciar decisões políticas, assim aduz o professor:

Isso pode influenciar eleições e a maneira como a segurança pública age, até mesmo fazendo vista grossa, principalmente a área de investigação, em relação à lavagem de dinheiro. [...]É preciso ter uma regulamentação muito mais rígida, uma cobrança de impostos muito maior sobre as atividades de jogos, exatamente para financiar outras atividades do governo, desde a segurança, saúde pública e, principalmente, a redução da desigualdade social. (RAMIREZ, 2024).

É alarmante o impacto disso nas eleições, pois permite que organizações criminosas aumentem sua influência sobre os resultados políticos, enfraquecendo a capacidade do sistema democrático de operar de maneira representativa, pois a ausência de regulamentação rigorosa sobre o tema permite que o poder econômico decorrente das apostas ilegais seja usado como instrumento para corromper as instituições políticas e acaba distanciando a sociedade de um processo democrático legítimo.

Assim, a falta de regulamentação eficaz dos jogos de azar online contribui para o enfraquecimento da democracia, ao permitir que recursos provenientes dessas práticas ilícitas influenciam decisões políticas e eleitorais, de modo que esse poder econômico contribui para o agravamento das desigualdades sociais além de representar uma ameaça às instituições políticas.

Dessa forma, a regulamentação correta dos jogos de azar online é medida necessária para conter seus impactos prejudiciais, visando a proteção social, com políticas públicas nas esferas da economia e saúde, com limites econômicos e políticas de conscientização e acolhimento aos que sofrem com a dependência.

Além disso, é necessário reforçar as investigações policiais relacionadas aos crimes associados aos jogos de apostas online, especialmente no que tange à lavagem de dinheiro, de modo que o combate ao crime de lavagem de dinheiro deve ser reforçado pelo alinhamento estratégico das Polícias Cíveis, e que “o trabalho realizado por essa instituição tem retornado de forma significativa para o âmbito social trazendo efeitos indesejáveis aos patrimônios dos criminosos, entretanto, ainda há muito o que avançar na busca de erradicar essa conduta do meio social” (PEREIRA, *et al*, 2023, p. 90).

5. CONCLUSÃO

Os jogos existem desde a antiguidade e a prática é comum em todo o globo, porém quando se envolve apostas com dinheiro, as consequências ante a ausência de moderação podem ser catastróficas, levando ao perdimento de todas as economias, o comprometimento do próprio salário, o isolamento social e a destruição de famílias.

A expansão do consumo digital, impulsionada por influenciadores e campanhas publicitárias enganosas, tem contribuído para o aumento de problemas sociais graves, como a ludopatia, a destruição de lares e o agravamento da desigualdade social, revelando também a insuficiência da legislação brasileira em lidar com essas questões de forma eficaz, ressaltando a necessidade urgente de uma regulação robusta que atue em diversas frentes para mitigar os efeitos negativos dessa prática crescente.

A análise apresentada revela que a compulsão pelo jogo não gera apenas prejuízos individuais, mas também se transforma em um problema que afeta a economia e a estrutura social do país, pois com o crescimento desenfreado das apostas online, nota-se a deterioração da democracia, impulsionada pelo aumento da concentração de renda e da desigualdade social, já que pode chegar ao comprometimento de toda a renda do indivíduo, incluindo da sua própria subsistência.

Faz-se necessária uma abordagem regulatória clara em relação aos jogos de azar online no Brasil, considerando suas profundas implicações sociais e econômicas, pois a proliferação desenfreada das "bets" juntamente com a falta de regulamentação eficaz permite que os interesses econômicos de plataformas de apostas e influenciadores digitais prevaleçam sobre a proteção dos cidadãos.

Assim, o Estado precisa investir em políticas públicas que promovam a conscientização e o acolhimento dos que tentam vencer a compulsão, além de intensificar as investigações sobre práticas criminosas associadas aos jogos de azar, a fim de restaurar a integridade social e garantir o direito à cidadania, conforme previsto na Constituição.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto proíbe artistas e influenciadores de fazer propaganda de empresas de apostas**. 2024. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1016556-projeto-proibe-artistas-e-influenciadores-de-fazer-propaganda-de-empresas-de-apostas/>. Acesso em: 02 out. 2024.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 03 de out. 2024.
- BRASIL. Lei de Contravenções Penais. Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Não paginado. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 01 out. 2024.
- BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de Abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, 2014. Disponível em: <http://www.cgi.br/pagina/marco-civil-da-internet-no-brasil/177>. Acesso em: 01 out. 2024.
- BRASIL. Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada de quota fixa (...). Brasília, DF: **Diário Oficial da União**, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/114790.htm. Acesso em: 30 set. 2024.
- BRASIL. Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 03 de out. 2024.
- BRASIL. PL 3915/2023. Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2379219>. Acesso em: 30 set. 2024.
- BRASIL. Casa Civil. **90% dos lares brasileiros já têm acesso à internet no Brasil, aponta pesquisa**. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/casacivil/pt-br/assuntos/noticias/2022/setembro/90-dos-lares-brasileiros-ja-tem-acesso-a-internet-no-brasil-aponta-pesquisa#:~:text=Conectividade-90%25%20dos%20lares%20brasileiros%20já%20tem%20acesso,internet%20no%20Brasil%2C%20aponta%20pesquisa&text=Em%202021%2C%20o%20n%C3%BAmero%20de,mais%20do%20que%20em%202019>. Acesso em: 02 out. 2024.
- CONSELHO NACIONAL DE AUTORREGULAMENTAÇÃO PUBLICITÁRIA. CONAR Apresenta Regras Para A Publicidade De Apostas: Resumo Do Anexo “X” Do Código Brasileiro De Autorregulamentação Publicitária. Disponível em: <http://www.conar.org.br/pdf/conar-regras-apostas-folder-web.pdf>. Acesso em: 03 out. 2024.

DA SILVA, V. E. Vitor Esmanhotto: Responsabilidade civil do influenciador digital. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2023-out-25/vitor-esmanhotto-responsabilidade-civil-influenciador-digital/>>. Acesso em: 3 out. 2024.

DE OLIVEIRA, J. B. O. Regulamentação Das Apostas Esportivas No Brasil: Análise Da Lei Nº 14.790/2023. [s.l.] Universidade Do Estado Do Amazonas Escola De Direito Graduação Em Direito, 15 fev. 2024. Disponível em: <<http://177.66.14.82/bitstream/riuea/5753/1/Regulamenta%20a7%20a3o%20das%20apostas%20esportivas%20no%20Brasil%20an%20a1lise%20da%20lei%20n%20b0%2014.790%202023.pdf>>. Acesso em: 01 de out. 2024.

DE SOUZA, B. R.; LIMA, L. R.; ARAÚJO, M. Z. L.; GOMES, J. A. Influenciadores digitais: identificação dos critérios determinantes para influenciar jovens usuários de redes sociais. **Revista de Gestão e Secretariado**, [S. l.], v. 14, n. 5, p. 7879–7895, 2023. DOI: 10.7769/gesec.v14i5.2162. Disponível em: <https://ojs.revistagesec.org.br/secretariado/article/view/2162>. Acesso em: 2 out. 2024.

ESTADÃO EDITORIAL. Descobriram que as ‘bets’ são um problema. **Jornal O Estado de São Paulo**, São Paulo, 23 set. 2024. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/opiniaio/descobriram-que-as-bets-sao-um-problema/>. Acesso em: 30 set. 2024.

EXAME EDITORIAL. Influenciadores e jogos de azar: quais os limites da profissão? Investigação sobre a divulgação de jogos ilegais por influencers no Brasil levantam debate sobre a regulamentação da profissão. **Revista Exame**, dez. 2023. Disponível em: <https://exame.com/marketing/influenciadores-e-jogos-de-azar-quais-os-limites-da-profissao/>. Acesso em: 02 out. 2024.

FAZOLIN, D.K.V.C.; ALMEIDA, A.A. A importância da regulamentação sobre os jogos de azar online. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE**, São Paulo, v.9, n.12, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12805/6079>. Acesso em: 30 set. 2024.

GODINHO, J. O crime de exploração ilícita de jogos de fortuna ou azar (art. 108.º da lei do jogo). **Revista Jurídica do Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes (JURISMAT)**. Nº. 19, p. 197–249, Maio 2024. Disponível em: <<https://revistas.ulusofona.pt/index.php/jurismat>>. Acesso em: 01 out. 2024.

GOEPFERT, F. S. A Regulação da Sorte na Internet: as diretrizes e os parâmetros da regulação de jogos de fortuna online na Ordem Econômica do Brasil. Avenida Brigadeiro Faria Lima, 4.221 - 1o andar, Itaim Bibi, São Paulo - SP, 04538-133 : Dialética, 2024

GONÇALVES, Victor Eduardo Rios. Legislação Penal Especial. 9. ed. –São Paulo: SaraivaJur, 2023.

GONÇALVES, Victor Eduardo Rios. Sinopses jurídicas -Legislação penal especial.17. ed. - São Paulo: Saraiva Jur, 2024.

HAN, B.C. **Infocracia: Digitalização e a crise da democracia**. Inc: HAN, B.C. Tradução: Philipson, G.S. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2022.

KRELLING, Carolina Malagoli. Os jogos de azar na legislação penal brasileira. Monografia. Santa Catarina/SC, 2020. Disponível em: <https://iuscommune.paginas.ufsc.br/files/2020/07/Comunica%C3%A7%C3%A3o-Carolina-Malagoli-Krelling.pdf>. Acesso em: 01 out. 2024

MARÇAL, Carolina Hespanhol Pinheiro. A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS QUE FAZEM PUBLICIDADE DE PLATAFORMAS DIGITAIS DE JOGOS DE AZAR E APOSTAS ONLINE À LUZ DO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO, André Pagani De Souza, 2023, n°57, Trabalho de Graduação Interdisciplinar, Direito, Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2023. Disponível em: <<https://adelfa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/a2ac3356-f18b40808ffa3b8f903835eb/content>> Acesso em: 02 out. 2024.

MOTA, H.S; PADILHA, M.F. Jogos de azar no Brasil: seu histórico legal entre 1946 e 2024 e análise sobre os impactos sociais e econômicos de uma possível legalização. **Conexão Acadêmica**. Nova Iguaçu, v.15, 2024. Disponível em: https://unignet.com.br/wp-content/uploads/Revista-Conexao-Academica_V-15-Julho-2024.pdf#page=37. Acesso em: 03 out. 2024.

OMAS, S. **Jogos de Azar: análise do impacto psíquico e socio-familiar do jogo patológico a partir das vivências do jogador**. 2007. 22 f. Tese (Mestrado em Psicologia) - Programa de Mestrado em Psicologia da Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2007. Disponível em: <https://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/7991-jogos-de-azar-analise-do-impacto-psiquico-e-socio-familiar-do-jogo-patologico-a-partir-das-vivencias-do-jogador.pdf>. Acesso em: 30 de set. 2024.

PASTORE, J. ‘Bets’ podem acentuar a pobreza e agravar a desigualdade: malefícios econômicos dos cassinos online atingem os mais jovens e filhos das famílias de baixa renda. **Jornal O Estado de São Paulo**, São Paulo, 25 set. 2024. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/amp/economia/jose-pastore/bets-pobreza-desigualdade/>. Acesso em: 30 set. 2024.

PEREIRA, B. C.; MEDEIROS, M. P.; LAMARÃO, H.. Jogos de azar e lavagem de dinheiro. **Revista Jurídica do Cesupa**, v. 4, n. 1, p. 74-94, 2023. Disponível em: <http://periodicos.cesupa.br/index.php/RJCESUPA/article/view/112>. Acesso em: 2 out. 2024.

PROCON-ES - Compra pela Internet. Disponível em: <<https://procon.es.gov.br/compra-pela-internet-2>>. Acesso em: 03 de out. 2024.

RAGAZZO, C. E. J.; RIBEIRO, G. S. DE A. O dobro ou nada: a regulação de jogos de azar. **Revista Direito GV**, v. 8, p. 625–650, 1 dez. 2012. DOI:10.1590/S1808-24322012000200010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rdgv/a/tt8Cgk6zk4qZyDZxrYVRr8z/?lang=pt>>. Acesso em: 01 out. 2024.

RASTELI, P. E.; SANTOS, V. P. A (i)legalidade dos jogos de azar na modalidade online no Brasil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE**, São Paulo, v.10, n.04, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13655/6716>. Acesso em: 02 out. 2024.

SCHUTZ, Gustavo da Silva. A (i)legalidade dos cassinos virtuais no Brasil. Palhoça/SC, 2023. Disponível em: <https://repositorio-api.animaeducacao.com.br/server/api/core/bitstreams/1b487a3c-d157-42f6-bfb1-214d5d026fc9/content>. Acesso em: 03 out. 2024.

SEGURADO, R. Infocracia: Byung-Chul Han e Impactos da Digitalização da vida na dinâmica democrática. **Revista de Direito Brasileira**, Florianópolis, v. 33, n.12, 2022. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/rdb/article/view/9394/6787>. Acesso em: 28 set. 2024.

SILVA, R.G. Contratos de apostas esportivas online: questões atuais sobre a (in)exigibilidade das dívidas de jogo ou aposta. **Revista Brasileira de Direito Civil**, [S. l.], v. 32, n. 02, p. 281, 2023. Disponível em: <<https://rbdcivil.emnuvens.com.br/rbdc/article/view/959>>. Acesso em: 27 set. 2024.

TRAVERSA, Luis. A história das apostas esportivas. **A Tribuna**, Santos, 07 dez. 2023. Disponível em: <https://www.atribuna.com.br/opiniaotribuna-livre/a-historia-das-apostas-esportivas-1.394922>. Acesso em: 30 set. 2024.

Submetido em 03.10.2024

Aceito em 10.10.2024