

**FAMIG – FACULDADE MINAS GERAIS**

**LUIZA FERREIRA COSTA**

**JOGOS DE AZAR E A ERA DIGITAL: Análise de legalidade das apostas e suas consequências**

**BELO HORIZONTE**

**2024**

**LUIZA FERREIRA COSTA**

**JOGOS DE AZAR E A ERA DIGITAL: Análise de legalidade das apostas e suas consequências**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
FAMIG – Faculdade Minas Gerais, como exigência  
para obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Carlos Henrique Passos Mairink

**BELO HORIZONTE**  
**2023**

## RESUMO

O presente trabalho aborda a temática dos jogos de azar de modo geral, analisando suas implicações no ordenamento jurídico, considerando o crescimento dessa atividade com foco nas plataformas digitais que têm impulsionado essa prática. O escopo central da pesquisa busca entender o impacto socioeconômico e jurídico das apostas e jogos online, uma vez que, por meio das novas tecnologias, deixaram de estar restritas aos cassinos e passaram a fazer parte do cotidiano de milhões de brasileiros. Para mais, de modo específico objetiva-se apresentar a trajetória histórica e legislativa dos jogos de azar, desde a proibição em 1946 até a regulamentação parcial atual; avaliar como as novas regulamentações, em que pese sejam necessárias para a arrecadação de impostos e proteção do consumidor, ainda enfrentam obstáculos; e apresentar dados em relação ao crescimento do acesso e utilização desses meios de consumo, incentivando, ainda, a prática responsável para que seja possível gerar benefícios econômicos enquanto preserva o bem-estar social, a fim de equilibrar o lucro e a proteção social. Destarte, a metodologia utilizada foi a análise bibliográfica com finalidade exploratória.

**Palavras-chaves:** Jogos de azar. Apostas. Legalidade. Impacto na Sociedade.

## ABSTRACT

This work addresses the topic of gambling in general, analyzing its implications in the legal system, considering the growth of this activity with a focus on digital platforms that have driven this practice. The central scope of the research seeks to understand the socioeconomic and legal impact of online betting and gaming, since, through new technologies, they are no longer restricted to casinos and have become part of the daily lives of millions of Brazilians. Furthermore, specifically the objective is to present the historical and legislative trajectory of gambling, from the prohibition in 1946 to the current partial regulation; assess how new regulations, despite being necessary for tax collection and consumer protection, still face obstacles; and present data regarding the

growth in access and use of these means of consumption, also encouraging responsible practice so that it is possible to generate economic benefits while preserving social well-being, in order to balance profit and social protection. Therefore, the methodology used was bibliographic analysis with exploratory purposes.

**Keywords:** Gambling. Bets. Legality. Impact on Society.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2 CONTEXTUALIZAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL .....</b>	<b>7</b>
2.1 CONTEXTO HISTÓRICO .....	8
2.2. CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL .....	9
2.3. CATEGORIAS RELEVANTES PARA O DIREITO .....	13
2.3.1 Jogos de Azar Online no Brasil .....	13
<b>2.3.2 As Apostas .....</b>	<b>14</b>
2.3.3 As Loterias .....	15
<b>3 TIPOS DE USUÁRIOS DOS JOGOS DE AZAR .....</b>	<b>15</b>
3.1 PÚBLICO INFANTOJUVENIL .....	16
3.2 POPULAÇÃO DAS CLASSES SOCIAIS C, D E .....	16
<b>4 EFEITOS SOCIAIS DOS JOGOS DE AZAR .....</b>	<b>17</b>
<b>5 ENTRE O LÚDICO E O PERIGOSO: A DUALIDADE DOS JOGOS DE AZAR NA SOCIEDADE .....</b>	<b>20</b>
5.1 HEDONISMO UTILITÁRIO.....	21
5.2 A ÉTICA DO JOGO .....	20
5.3 O JOGO COMO METÁFORA DA VIDA .....	22
<b>6 VONTADE, OU – JOGAR É LIVRE? .....</b>	<b>22</b>
<b>7 CONCLUSÃO .....</b>	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>25</b>

## 1 INTRODUÇÃO

No cenário jurídico contemporâneo, especialmente no que diz respeito ao crescimento das apostas no Brasil, singularmente no segmento das apostas esportivas e jogos de azar online, tem-se a inserção entre avanços tecnológicos e o ordenamento penal o que reflete uma esfera dinâmica e desafiadora, sobretudo porque, reflete uma transformação econômica e cultural, despertando o interesse de diversas áreas da sociedade como um todo.

Este estudo propõe uma análise metódica da evolução dessas práticas, visto que, tradicionalmente associado a cassinos e loterias, o ato de apostar hoje ganha um novo contexto, em que as mídias digitais exercem influência decisiva na popularização e democratização dessas práticas.

Esse fenômeno, impulsionado por plataformas acessíveis e altamente interativas, desperta o interesse de milhões de brasileiros que veem nas apostas não apenas uma fonte de entretenimento, mas também uma possível via para ganhos financeiros rápidos. Esse cenário atrai, por consequência, a atenção de profissionais do direito, economistas e formuladores de políticas públicas que debatem os impactos e as implicações da prática no país.

Portanto, neste projeto, o tema central se baseia na regulamentação e no impacto social dos jogos de azar no Brasil, partindo de um contexto histórico, em que houve a proibição, até as recentes legislações que começam a regularizar tal atividade, investigando, portanto, como essa regulamentação, aliada ao avanço tecnológico, molda o ambiente atual dos jogos de azar no país.

Em consonância com essas reflexões, o marco teórico que orienta esta pesquisa envolve o estudo da legislação vigente e não vigentes sobre os jogos de azar, a análise de indicadores bem como do comportamento dos consumidores de apostas e o impacto socioeconômico que essas atividades representam. Ainda, autores da área jurídica e estudos sobre dependência e saúde mental também fundamentam as discussões aqui desenvolvidas, ajudando a compreender a complexidade do tema.

Assim, por meio deste análise abrangente, apesar de ajudar a compreender a complexidade do tema, não se trata somente disso, mas também entender as hipóteses levantadas neste estudo, visto que, por um lado, a regulamentação dos jogos

de azar pode trazer benefícios econômicos por meio de arrecadação de tributos, contudo, por outro lado, é indubitável a presença de desafios consideráveis em relação à saúde mental e ao endividamento dos jogadores, exigindo políticas de proteção social para os mais vulneráveis.

Por todo delineado, o presente artigo traz à tona várias situações problemáticas: como a regulamentação atual dos jogos de azar no Brasil impacta a economia e a sociedade? De que forma os jogos de azar influenciam o comportamento e a saúde mental dos jogadores, especialmente no ambiente digital? Qual o papel da regulamentação para garantir a proteção dos consumidores e a responsabilidade social das plataformas de apostas? Quais são as consequências sociais e econômicas para a população brasileira, especialmente para as classes mais vulneráveis, com a expansão dos jogos de azar?

Para que as questões sejam devidamente respondidas, a metodologia abordada é baseada em uma pesquisa teórica, bibliográfica e documental: documentos legais, dados e informações, disposições, levantamentos bibliográficos de monografias, revistas, artigos, textos publicados na internet e reportagens.

Dessa forma, espera-se contribuir para uma compreensão crítica que fundamente futuras políticas de regulação e proteção, capazes de responder de forma eficaz ao crescente interesse dos brasileiros pelo mundo das apostas.

## **2 CONTEXTUALIZAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL**

A partir deste capítulo, será realizada uma análise histórico-social e econômico dos jogos de azar, seguido dos aspectos jurídicos iniciais que englobam as atividades das apostas e, mais especificamente, dos jogos de azar. Inicialmente, tem-se como objetivo introduzir conceitos e questões a fim de que o leitor esteja em consonância com o tema do presente trabalho, que, inclusive, serão úteis para o seu desenvolvimento.

Nesse sentido, constantemente refletido pelo impacto das legislações sobre jogos e apostar, sobretudo em razão do avanço da era digital, é cediço que as apostas no Brasil incorreram em várias mudanças e adaptações, e, conseqüentemente, é um setor que tem crescido exponencialmente, especialmente nos últimos anos. No

deocrer desse tempo, as apostas sempre exerceram significativamente uma influência na cultura brasileira, haja vista que esse cenário vibrante variado acompanhou as novas tendências esportivas e consolidou-se como uma parte importante do entretenimento nacional.

Importante ainda mencionar que o contexto aqui a ser tratado não é a de abranger toda a história do jogo, mas sim para contextualizar a fim de realizar uma análise sobre a trajetória legal e social, oferecendo uma base sólida para entender o cenário atual.

## 2.1. CONTEXTO HISTÓRICO

Preliminarmente, cumpre mencionar que, por força do Decreto-Lei 9.215, de 30 de abril de 1946, assinado pelo presidente Eurico Gaspar Dutra – data fim de quando era permitido o uso de jogo de apostas ou jogos de azar no Brasil – tal atividade foi proibida, sob a prerrogativa de que o jogo é degradante para o ser humano. No entanto, como consequência da proibição, vários estabelecimentos que eram renomados e de grande porte, sendo, inclusive, considerados centros de vida cultural e de entretenimento no país foram fechados.

No entanto, devido à pressão da indústria e à crescente popularização das apostas online, a campanha pela legalização das apostas no Brasil ganhou notória força, motivo pelo qual sobreveio a Lei nº 13.756/2018, complementada recentemente pela Lei nº 14.790/2023, que dispõe sobre o mercado de apostas de quota fixa no Brasil (incluindo apostas esportivas e jogos online).

A Lei 13.756/18 define a loteria de aposta de quota fixa como um sistema de apostas relativas a eventos reais ou virtuais em que, no momento de realização da aposta, é definido quanto o apostador poderá ganhar em caso de acerto do prognóstico.

Em que pese a introdução de referidas leis, a bem da verdade é que, não há, no Brasil, uma legislação específica para jogos e apostas. As principais normas estão distribuídas de forma esparsa na legislação.

Nesse diapasão, há que mencionar que, por essa ausência, a maioria dos sites de apostas estão sediados no exterior, fazendo com que fiquem alheios à legislação brasileira, dificultando a tributação, fiscalização e até garantia de direitos dos usuários.

Em aspectos gerais, as regulamentações governamentais para o mercado de jogos são necessárias para proteger principalmente os consumidores e o interesse público. No caso da regulamentação para jogos de apostas e os interesses públicos relacionados, a nova legislação garantiria a arrecadação de impostos e a prática não abusiva das atividades.

Por outro lado, ainda sobre o contexto histórico, é de uma importância entender a partir de qual momento houve esse grande avanço e crescimento das apostas esportivas que conseqüentemente são impulsionadas pelos jogos de azar online. Segundo Borges (2023, p. 9) a pandemia do COVID foi uma grande causadora, veja:

a indústria de jogos de azar online está experimentando um crescimento notável, proporcionando oportunidades lucrativas para as empresas do setor, tendo como um dos seus principais auge, a época da pandemia do COVID-19, no qual, se deve ao fato, em sua grande maioria das vezes, ao aumento de propagandas feitas por influenciadores digitais, principalmente, com relação ao assunto.

Não restam dúvidas, portanto, que tecnologia vem revolucionando as apostas esportivas, que deixaram de ser simples palpites para se basearem em análises de dados, mormente se considerarmos que os cassinos estão expandindo sua presença de forma rápida e visível, graças à interface amigável e de fácil uso, além de uma experiência que conquista os usuários. As plataformas de jogos de azar online oferecem uma grande variedade de opções, desde caça-níqueis até pôquer e apostas esportivas, tanto em jogos presenciais quanto em versões online, como o popular 'FIFA', atendendo aos mais diversos perfis de jogadores.

## 2.2. CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Pesquisadores da área da psicologia e psiquiatrias trazem uma definição sobre os jogos de azar, atrelada ao caso, sem diferenciá-los dos conceitos de aposta ou mesmo de loteria. Segundo os estudiosos, os jogos de azar é “aposta de qualquer tipo ou valor sobre um jogo ou um evento de resultado incerto e determinado em vários graus pelo acaso e provocam frequentemente sensação de medo e de prazer decorrentes do risco”.

Abreu Ribeiro (2012, p. 636), sinaliza que os jogos de azar podem ser classificados em categorias, quais sejam: (i) de acordo com suas estruturas; e (ii) de acordo com o contexto ou situações.

Ainda mesmo sentido, menciona que os jogos de azar classificados como estruturais, dizem respeito à forma do jogo, que incluem fatores como a frequência do evento ou os intervalos entre o pagamento de prêmios; a proporção de sorte ou habilidade envolvida; a probabilidade de ganho ou de “quase acerto”; o tamanho da aposta; o nível de conhecimento para participar do jogo; o grau de participação do jogador; e a natureza social ou antisocial da atividade.

Por outro lado, jogos de frequência constante têm resultados rápidos e permitem apostas repetidas em intervalos curtos, enquanto jogos de frequência descontínua (como loterias e apostas esportivas) têm ciclos mais lentos e, por isso, jogos contínuos podem agravar patologias em jogadores, mas também podem maximizar benefícios, dependendo da utilidade percebida, seja no resultado ou na expectativa.

Noutro giro, por todo delineado referente os jogos estruturais, passa a demonstrar os jogos classificados como contextuais. Estes, diferentemente dos estruturais, não estão ligados ao jogo em si, mas sim às condições e ao ambiente em que ocorrem. Isso inclui elementos como legalidade, local de realização, presença de outros entretenimentos.

É por isso que, no âmbito dos contextuais, a legalidade impacta diretamente o aumento de externalidades negativas e a possibilidade de arrecadação de tributos. Não obstante, casas de jogos podem aumentar consideravelmente o risco de patologias e crimes, haja vista que essas localizadas próximas a escolas podem atrair jovens. Jogos online, por sua vez, apresentam desafios regulatórios, como anonimato e dificuldade de fiscalização, além de ameaçarem a arrecadação de impostos devido à possibilidade de empresas se localizarem em paraísos fiscais.

Em contrapartida, os jogos de azar na doutrina civilista brasileira, se encontram classificados entre os contratos de jogo e aposta, visto que estes estabelecem as principais categorias aplicáveis aos jogos e disciplina aspectos contratuais relevantes, como por exemplo, os regimes de responsabilidade e o tratamento dado para dívidas oriundas de jogos e apostas, que por sua vez se identificam como contratos aleatórios, explicados por Flávio Tartuce (2023, p. 268): “Contrato aleatório é aquele em que ao menos uma das partes não pode estimar, no momento da celebração do contrato, se a prestação que se obriga a cumprir tem valor correspondente à prestação assumida pela outra parte.”.

Em outras palavras, é possível dizer que esse tipo de contrato envolve a incerteza de resultado para uma das partes, sendo que, a legalidade desse tipo de interação seria resguardada pelo Código Civil em seu artigo 458:

Art.458. Se o contrato for aleatório, por dizer respeito a coisas ou fatos futuros, cujo risco de não virem a existir um dos contratantes assuma, terá o outro direito de receber integralmente o que lhe foi prometido, desde que de sua parte não tenha havido dolo ou culpa, ainda que nada do avençado venha a existir. (BRASIL, 2024)

Em traços gerais, são contratos bilaterais, não formais, onerosos, aleatórios e geradores de obrigações. Eles são considerados contratos bilaterais nos termos acima descritos, pois podem existir uma multiplicidade de contratos ou então contratos plurilaterais, que resultam sempre de duas ou mais declarações de vontades. Relativamente ao caráter não formal ou consensual do contrato, este se deve à ausência de uma forma especial pré-estabelecida. Pois estes contratos se regulam pelo princípio da liberdade declarativa, podendo ser então utilizado qualquer meio que as partes considerem adequada.

Os contratos de jogo e aposta são ainda contratos onerosos, dado o caráter patrimonial pelo menos da parte de um dos contraentes. Em que ambos assumem o risco de perder, mas em que apenas um deles poderá ter sucesso, tendo o prêmio um valor que corresponde ao valor apostado ou a valor superior. Este assumir do risco de perder, inerente aos contratos de jogo e aposta, faz com que este tenha um caráter aleatório, em que existe um grau de incerteza quanto ao seu resultado, mas em que esta incerteza é criada pelo próprio contrato. Desta forma, este tipo de contratos tem uma particularidade face a outros contratos de risco, pois este risco é criado pelos próprios contraentes que o assumem como parte integrante do mesmo.

No entanto, além das características acima descritas, os contratos de jogo e de aposta, são em termos gerais contratos que podem dar origem a obrigações, ou seja, é criado um vínculo jurídico em virtude do qual uma pessoa fica adstrita para com outra à realização de uma prestação (art. 397 Código Civil), o que conseqüentemente permite a um dos contraentes exigir o cumprimento de uma prestação por parte do outro contraente.

Para se poder aferir se estes contratos dão origem ou não a obrigações, é de sobremaneira importante esclarecer qual a gênese do referido contrato de jogo. Dado

que conforme a licitude ou ilicitude do próprio jogo, assim serão as consequências advinentes do mesmo para os contraentes.

Desta forma, não existindo culpa ou dolo no caso do resultado não favorável ao contratante, ainda assim o contratado recebe integralmente o que lhe é devido. Porém o Decreto-Lei nº 9.215 de 30 de abril de 1946 se encontra ainda vigente e proíbe expressamente a exploração de todo o tipo de jogo de azar no território nacional e, além disso, o decreto-lei 3.688 de 03 de outubro de 1941, em seu artigo 50 considera como contravenção penal a exploração de jogos de azar e em seu artigo 58, mais especificamente, qualquer ato relativo à realização do jogo do bicho. Na integralidade da lei:

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.

Art. 58. Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração:

Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis.

Parágrafo único. Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, aquele que participa da loteria, visando a obtenção de prêmio, parasi ou para terceiro. (BRASIL, 2024)

Noutro giro, a Lei das Contravenções Penais disciplina essa matéria na esfera criminal e dispõe que são tipificados como “contravenção penal” os “jogos de azar”, sendo que, a referida expressão, para os efeitos penais, é definida como sendo o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusivamente ou principalmente da sorte. É contravenção penal determinada pelo Decreto-lei 3.698/41, Lei das Contravenções Penais:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

§ 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. (BRASIL, 2024)

Em suma, o que se tem é que, atualmente, no Brasil, é permitido somente as apostas de quota fixa, que são modalidade lotérica expressamente permitida, bem como trouxe com a Lei 14.790/2023 maior detalhamento e certeza jurídica quanto a sua implementação, inclusive no sentido de que só poderão ser exploradas por sociedades constituídas no Brasil mediante autorização prévia do Ministério da

Fazenda, cabendo ao próprio Ministério da Fazenda estabelecer prazos e condições, não inferiores a 6 meses, para a adequação dos atuais players do mercado já em atividade por meio de regulamentação específica, conforme será melhor elucidado no capítulo seguinte.

## 2.3. CATEGORIAS RELEVANTES PARA O DIREITO

Em que pese a legislação brasileira não estabelecer uma classificação para jogos e apostas, entende-se ser possível classificá-los nas seguintes categorias, considerando as mais relevantes dentro do conteúdo abordado neste trabalho.

### 2.3.1. Jogos de Azar Online no Brasil

Este capítulo abordará a origem, o conceito e as consequências dos jogos de azar para sociedade e sua ligação com as novas tecnológicas, ou seja, a interferência da imersão digital do século XXI na prática de jogos de azar.

Os jogos de azar no Brasil têm sua definição prevista no artigo 50 do decreto lei 3.688 em seu parágrafo § 3º:

§ 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. (Brasil, 1941, n.p)

São considerados, ainda, jogos de azar as atividades tipificadas como contravenção penal e proibidas por lei, como esclarecido acima, ou seja, são consideradas como “jogo ilícito”, que em suas várias vertentes, tais como a exploração, a prática ou a presença em locais onde este seja desenvolvido, apresenta várias nuances. Estas não dependem apenas do tipo de ilícito em concreto, mas igualmente pela forma como estes sucedem, dada a variedade de tipos de jogos e da necessidade ou não de equipamentos para os desenvolver.

Como diversos outros serviços que surgiram ou se adaptaram à era digital, não foi diferente com os jogos de azar, comentado anteriormente pela autora estão os cassinos virtuais, plataformas onde pessoas de todo o mundo podem transferir seus valores e apostar.

Devido ao desenvolvimento da tecnologia digital e o seu impacto no cotidiano de grande parte da sociedade, os jogos virtuais passaram a desempenhar um papel cada vez mais frequente no dia a dia das pessoas. É tanto, que os consumos de jogos movimentam milhões anos após anos, e nas últimas décadas, tornou-se um dos ramos mais lucrativos no Brasil e no mundo.

É, pois, por isso que em 2023, os jogos se tornaram uma epidemia, demonstrando claramente o quanto a sociedade brasileira está totalmente fragilizada a vícios em apostas e jogos de azar, sobretudo porque, quando tais atividades eram proibidas no Brasil, o vício ainda poderia ser controlado, entretanto, mas na era da internet e do mundo digital se tornou impossível impedir o acesso das pessoas a esses jogos, assim como relata Marçal (2023, p. 24.):

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 acabando podendo ser acessados por qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo.

Desse modo, os jogos de azar desenvolveram-se à medida que a civilização evoluiu, aumentando a complexidade em torno do assunto. Na atualidade é possível realizar apostas ou jogar na internet em qualquer lugar do mundo, essa prática tem se dissipado também nas redes sociais, influenciando milhares de pessoas.

### **2.3.2 As Apostas**

A aposta, em noções contratuais, possui finalidade lúdica e envolve um prognóstico ou palpite pelos quais as partes arriscam patrimônio e a partir dos quais será revelado um resultado. que indicará o vencedor de um prêmio e o perdedor do patrimônio. Ou seja, a aposta envolve o ato de duas ou mais pessoas arriscarem um patrimônio em cima de um prognóstico ou mesmo sobre fatos passados. não envolvendo instrumentos de jogo, como bolas. dados, cartas. roletas etc.

Embora a aposta possa envolver determinada expertise na formação do palpite ou prognóstico, o fato é que não há uma subdivisão entre apostas de conhecimento e apostas puramente aleatórias.

Tal categoria está muito atrelada ao âmbito desportivo de modo geral: as ditas Casas de Apostas operam com jogos de tênis, de futebol, basquetebol, corridas de

cavalo etc. E, em razão da intersecção com o desporto, a exploração de apostas pode estar atrelada aos crimes ligados à manipulação de resultados desportivos, que inclusive, já foram alvo de denúncias no Ministério Público, suspensão de jogadores e casas de apostas.

### **2.3.3 As Loterias**

Conforme abordado anteriormente, desde a sanção da Lei nº 13.756/18, as apostas de quota fixa passaram a ser reconhecidas como uma modalidade lotérica, e isso ficou ainda mais claro com a recente publicação da Lei 14.790/23.

As loterias são consideradas como uma operação em massa, que requer boa organização e transparência. Simples e prática, para jogar na loteria é necessário escolher uma sequência de número - nesse caso, a quantidade ou as regras podem variar de acordo com a Loteria, já que atualmente existem dezenas. Para ganhar é necessário acertar todos, ou pelo menos a maioria dos números sorteados.

Por envolver um alto valor, geralmente de milhões de reais, as loterias geralmente são administradas pelos órgãos federais. No Brasil, elas estão sob os cuidados da Caixa Econômica Federal e do Governo Federal.

As loterias se subdividem entre instantâneas, nas quais há um resultado pré-existente como no caso da Raspadinha. que consiste na revelação de um resultado mediante o ato de raspagem da película de proteção constante da cartela ou bilhete); e clássicas. em que. após a formulação dos prognósticos. o resultado é extraído de forma subsequente e divulgado por meios públicos (como no caso do sorteio da Megasena no Brasil).

## **3 TIPOS DE USUÁRIOS DOS JOGOS DE AZAR**

Sabe-se que os sites de apostas têm ganhado cada vez mais popularidade entre os usuários online, e é por isso que estes são fundamentais para o exercício de tal atividade, mormente porque representam outro elemento de grande importância para se pensar em diferentes linhas regulatórias no setor de jogos de azar. Segundo um levantamento da Comscore, feito em 2023, o Brasil é o terceiro país no mundo que mais consome esses canais conhecidos como *gambling*, ambiente que reúne

plataformas digitais diversificadas para os entusiastas de esportes, cassinos e jogos de azar.

De acordo com o levantamento, a categoria teve, no Brasil, um crescimento expressivo no tempo de consumo desde 2019, apresentando um aumento de 281%, e, hoje, soma 2 bilhões de minutos consumidos ao mês. Além disso, o gambling possui 42,5 milhões de usuários únicos, um alcance equivalente 32% da população digital brasileira. Em sua maioria (80%), esses consumidores se conectam exclusivamente por meio de dispositivos móveis.

Por proporcionar facilidade e fácil acessibilidade, os jogos de azar permitem que os usuários participem de tais atividades a partir do conforto de suas casas por meio de diversos aparelhos eletrônicos. No entanto, por óbvio, eles também trazem preocupações como possíveis vícios, perdas financeiras e dificuldades regulatórias, enfatizando a importância das práticas éticas de jogo e do respeito às leis e regulamentos locais.

Não obstante, embora as publicidades de tais jogos sejam ilegais para menores de 18 anos, os jogos de azar têm atraído crianças e adolescentes. A seguir, vejamos o público-alvo mais vulnerável aos jogos de azar.

### 3.1 PÚBLICO INFANTOJUVENIL

Fato é que crianças e adolescentes estão em fases de desenvolvimento em que o controle de impulsos e o raciocínio crítico ainda não estão plenamente formados, sendo extremamente vulneráveis e influenciados por jogadores e influenciadores digitais famosos.

A participação de crianças e adolescentes em jogos de azar online pode ser extremamente prejudicial. A prática apresenta vários perigos, entre eles vício, problemas financeiros, impacto no desempenho escolar, estímulo a comportamento criminoso, riscos à saúde mental e exposição a conteúdo inadequado.

### 3.2 POPULAÇÃO DAS CLASSES SOCIAIS C, D E

A população das classes C, D e E é mais vulnerável aos jogos de azar por conta de uma série de fatores socioeconômicos. Vale lembrar que, segundo uma projeção feita pela equipe do InfoMoney, os brasileiros mais pobres (classes D e E) continuarão

a ser mais da metade da população até 2024 e a retomada da economia tende a favorecer inicialmente as classes sociais mais altas (A), aponta estudo da Tendências Consultoria. (InfoMoney, 2023).

Esses indivíduos vêem nas apostas uma chance de melhorar de vida e assemelham isso a promessa de enriquecimento rápido é extremamente atrativa para indivíduos que enfrentam dificuldades financeiras constantes. Além disso, a falta de acesso à educação financeira torna essas pessoas menos capazes de compreender os riscos e probabilidades envolvidos nos jogos de azar, isso porque, muitas vezes, essas pessoas querem não apenas melhorar sua renda, mas sim de sua família e futuras gerações.

Muitas vezes, a falta de mobilidade social e as poucas oportunidades de ascensão econômica fazem com que essa população busque alternativas de rendimento rápido, como jogos e apostas. O jogo é percebido como uma oportunidade para sair de uma situação de carência, e, em momentos de desespero, os indivíduos podem negligenciar o impacto financeiro negativo dessas práticas.

Outrossim, em ambientes onde o jogo é mais acessível, com pouca regulação ou barreiras de entrada, a população mais vulnerável acaba se expondo mais facilmente às armadilhas do vício e das perdas financeiras.

#### **4 EFEITOS SOCIAIS DOS JOGOS DE AZAR**

A questão da legalização dos jogos de azar no Brasil traz implicações profundas, que vão além da simples regulamentação do setor. Entre os efeitos mais preocupantes estão os prejuízos sociais e à saúde dos usuários. Os jogos de azar, em especial os *online*, têm se popularizado amplamente, e essa difusão acelerada levanta sérias preocupações.

No livro *Histórico dos Jogos de Tavares* (2021, p. 126), o autor menciona que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também carregam impactos sociais profundos. Ele destaca que o aumento dos jogos de azar, especialmente online, está associado ao desenvolvimento de problemas sociais como endividamento e vício, além de transtornos de saúde mental, como ansiedade e depressão, que afetam jogadores de todas as idades. Esse impacto é visto de maneira

preocupante, principalmente quando a questão do vício resulta em problemas familiares e financeiros graves.

No aspecto social, é inquestionável o fato que diversas pessoas além de se tornarem viciadas nesses jogos de azar online, acabam ficando endividadas, assim, auferindo prejuízo em sua renda. Não obstante, no quesito da saúde, tem-se que há casos também de suicídio divulgados na mídia de indivíduos que perderam altas quantias em dinheiro. Assim, o aumento da propagação dos jogos virtuais, especialmente nas redes sociais, acarreta problemas psicológicos, como a depressão e a ansiedade, que são alguns dos problemas decorrentes dos jogos, que tem afetado a população, em todas as idades (Tavares, 2021).

Conforme todo delineado, é cediço que a liberação/legalização dos jogos de azar no Brasil traria consequências na saúde dos praticantes, sejam sociais ou econômicas. Sob o aspecto da saúde a preocupação se dá com a figura do jogador patológico. Para a Revista Saúde Pública (SciELO Saúde Pública):

Jogo patológico está relacionado entre os transtornos de hábitos e impulsos pela Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID-10). Sob o código F63.0, jogo patológico consiste em freqüentes e repetidos episódios de jogo, os quais dominam a vida do indivíduo em detrimento de valores e compromissos sociais, ocupacionais, materiais e familiares. O aspecto essencial do transtorno é jogar persistente e repetidamente, cuja freqüência aumenta a despeito de consequências sociais adversas.

Pois bem. Sobre isso, é de grande entedimento da corrente contrária que o transtorno do jogo, é a dependência mais comum do Brasil, sendo inferior apenas para dependência química em álcool e drogas. É estimado que cerca de 1,2% dos brasileiros são dependentes de jogos de azar, os jogadores apresentam problemas ligados ao álcool ou ao uso da droga, até mesmo problemas com ansiedade e depressão. Se não bastasse todas essas consequências, além da dependência, há pessoas que afirmaram ter tido problemas que vão além dos ora citados, quais sejam a interferência no âmbito familiar, profissional, desenvolvimento pessoal etc. A justificativa usada para terem despendido tanto tempo jogando foi a necessidade de recuperar o valor perdido. (Camargo; Oliveira Neto, 2020).

Em relatório sobre custo associado ao jogo patológico, Lesieur resume vários estudos e descreve suas consequências nos Estados Unidos. Dívidas relacionadas a jogo têm impacto em diversas áreas e suas consequências prejudicam toda família. Entre esposas de jogadores foram observados sintomas como: insônia, distúrbios relacionados a estresse, depressão e

índice de suicídio três vezes mais alto do que na população geral. A repercussão dessa patologia no trabalho pode se manifestar de inúmeras formas: quanto menor o controle formal no trabalho, maiores as conseqüências como atraso, absenteísmo e falta de concentração. Em diferentes estudos citados por Lesieur, observou-se que entre 21% e 36% dos jogadores patológicos que freqüentavam a Associação dos Jogadores Anônimos (JA) perderam emprego devido ao jogo e entre 18% a 28% dos homens e 8% das mulheres foram à falência. Dentre as atividades ilegais citadas por esse autor, destacam-se: empréstimos fraudulentos, falsificação de assinaturas, furto de dinheiro do trabalho e cheques forjados.

Além dos problemas de saúde mental, é necessário destacar que os casos de suicídio relacionados ao jogo têm ganhado espaço na mídia, com pessoas que, após perderem grandes quantias em apostas, entram em desespero e tiram suas próprias vidas. Como exemplo, na matéria do site G1, é relatado dois casos em que os jogadores tiraram sua vida após grandes perdas, em um dos casos Rafael de dezessete anos cometeu suicídio no dia 10 de setembro, teria aplicado cerca de 50 mil reais que tinha recebido de herança da mãe e veio a perder tudo, e semanas antes Jaciara que é socorrista do serviço de atendimento móvel também tirou a própria vida por causa do prejuízo provocado pelo jogo, ela recebia uma quantia em dinheiro do marido que morava em São Paulo, esse dinheiro seria utilizado para construir uma casa mas Jaciara fez várias apostas com o dinheiro e perdeu tudo.

Torna-se, portanto, evidente que a legalização dos jogos de azar, se não acompanhada de políticas públicas de proteção e conscientização, pode expandir consideravelmente esses danos, seja porque o Brasil é país onde o acesso a tratamento psicológico e psiquiátrico é limitado para muitas pessoas, seja porque o mundo paralelo das apostas tem ganhado muito espaço e crescido exponencialmente.

No entanto, há também quem defenda que a legalização dos jogos de azar poderia trazer benefícios econômicos. Segundo Nucci (2017), a legalização a longo prazo poderia contribuir significativamente para a economia do país, com a arrecadação de impostos e a geração de empregos, conforme se denota, Nucci, em seu posicionamento sobre o Art. 50 da Lei de Contravenções Penais.

Não há mais sentido em se manter vigente a contravenção do art. 50 desta Lei por várias razões. Em primeiro plano, invocando o princípio da intervenção mínima, não há fundamento para o Estado interferir, valendo-se do Direito Penal, na vida privada do cidadão que deseja aventurar-se em jogos de azar. O correto seria singularizar e legalizar os jogos, afinal, inúmeros são aqueles patrocinados pelo próprio Estado, como as Loterias 21 em geral. Em segundo lugar, havendo a previsão da contravenção e inexistindo, ao mesmo tempo, punição efetiva a todos aqueles que exploram esse tipo de jogo – e são vários – não há eficiência para o Direito Penal, que somente se desmoraliza, gerando o malfado sentimento de impunidade. Parece-nos, pois, dispensável está infração penal, que se realiza, muitas

vezes, na via pública, à luz do dia, na frente dos fóruns e delegacias de polícia, sem qualquer providência eficaz do Estado.

Segundo Luciano, a legalização e regulamentação não traria somente benefícios tributários ao país, mas também traria uma maior segurança jurídica e transparência aos jogos de azar, isso evitaria por exemplo a manipulação de apostas e resultados de jogos, além disso haverá geração de novos empregos e a possibilidade de que novas empresas cheguem por aqui de forma legal.

Entretanto, esse ponto de vista tende a desconsiderar os custos sociais e os efeitos colaterais que o vício em jogos de azar pode causar. Não é atoa que a legislação brasileira, ao proibir os jogos de azar no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais, visa justamente proteger os cidadãos de tais prejuízos. A falta de controle sobre os impulsos ligados ao jogo, aliada às consequências financeiras desastrosas para as famílias, foi um dos principais fatores que levaram o legislador a impor essas restrições.

Por todo o exposto, fica claro que, embora o art. 50 da Lei de Contravenções Penais proíba o jogo, a prática ainda está culturalmente enraizada na sociedade brasileira. A aceitação social do ato de apostar prevalece, mesmo em um cenário de proibição. Muitos indivíduos veem as apostas como uma chance de “tentar a sorte” ou uma forma de entretenimento e escapismo da rotina. A realidade é que o jogo, legal ou ilegal, faz parte do cotidiano. A escolha individual sobre apostar ou não reflete essa aceitação social, destacando que a questão da legalização ou manutenção da proibição precisa considerar essa dimensão cultural.

## **5 ENTRE O LÚDICO E O PERIGOSO: A DUALIDADE DOS JOGOS DE AZAR NA SOCIEDADE**

A expressão “jogo enquanto vida moralmente correta”, pode ser entendida de várias formas. No entanto, a sugestão é que esta seja abordada sob a perspectiva do hedonismo utilitário e da ética do jogo de maneira que relacione o prazer, a utilidade e a natureza das ações humanas dentro de uma estrutura ética.

A verdade é que devemos entender, inicialmente, como o interesse do jogo pode ser motivado. Para tanto, a resposta é simples: a interação social, as

circunstâncias da vida, a necessidade de escapar da rotina, o entretenimento, o aprendizado ou a busca por conexões. É normal, ainda, que o jogo seja considerado um comportamento compulsivo ou viciante. No entanto, muitas vezes deixamos de lado a dimensão normativa envolvida nos jogos.

Sabe-se que o jogo é capaz de aprimorar habilidades, sejam elas motoras ou cognitivas, no entanto, e se ele também ampliasse a compreensão ética e moral a fim de promover um modo de vida baseado em determinados princípios? O hedonismo é frequentemente associado à indulgência, entretanto, sua filosofia não propõe uma satisfação irrestrita de desejos, mas sim sugere a busca pelo aumento do prazer e pela redução do sofrimento, tanto para o indivíduo quanto para a sociedade.

Destarte, como um hedonista utilitário pode conseguir satisfação ao minimizar o desconforto de outra pessoa, enquanto seu comportamento egoísta pode levar à diminuição de um prazer coletivo? Como ocorre em um jogo, onde o jogador que se preocupa com o bem-estar dos outros pode aumentar o divertimento geral, enquanto um jogador excessivamente afável compromete a experiência. Logo, explorar o hedonismo utilitário como uma forma de entender a motivação e o prazer nos jogos torna-se relevante, levando à interpretação do jogo como uma prática moralmente válida. Vamos desmembrar isso:

## 5.1 HEDONISMO UTILITÁRIO

Inicialmente, é de suma importância esclarecer que, no contexto do hedonismo utilitário, sua teoria ética defende que sua ação tem como objetivo moral maximizar o prazer ou a felicidade e minimizar o sofrimento a fim de afetar o maior número de pessoas. Segundo filósofos como Jeremy Bentham e John Stuart Mill, uma ação é moralmente correta se resultar em mais prazer do que dor para a maioria. Dentro dessa visão, o “jogo” pode ser visto como uma atividade que oferece prazer e entretenimento, mas que também precisa ser avaliada por seus impactos no bem-estar coletivo.

## 5.2 A ÉTICA DO JOGO

Em consonância com o jogo, a ética se refere à maneira como os comportamentos e decisões durante o jogo sugerem a ser considerados moralmente

aceitáveis ou não. Explica-se. Em um jogo quando gera prazer para seus participantes, respeitando regras justas e igualitárias, e se as suas consequências não prejudicam o bem-estar coletivo, ele será visto como uma prática eticamente válida, à luz do hedonismo utilitário. Entretanto, se o jogo leva ao vício, prejuízos financeiros graves ou desequilíbrios sociais, ele será criticado por gerar mais sofrimento do que prazer.

### 5.3 O JOGO COMO METÁFORA DA VIDA

Se entendermos o jogo como uma metáfora da vida, a ideia de “vida moralmente correta” poderia implicar que nossas ações na vida devem ser guiadas pelo princípio utilitarista de maximizar o prazer e minimizar o sofrimento. A vida seria um “jogo” no qual as escolhas devem ser feitas levando em conta não apenas o prazer pessoal, mas também o impacto dessas escolhas no bem-estar dos outros.

Dessa forma, o hedonismo utilitário aplicado ao jogo e à vida sugere que uma vida moralmente correta é aquela que promove a maior quantidade de felicidade para todos os envolvidos, ponderando as consequências das ações. No entanto, é preciso equilibrar o prazer gerado pelo jogo com as suas possíveis consequências negativas para se alcançar uma ética verdadeiramente justificável dentro dessa perspectiva.

## 6 VONTADE, OU – JOGAR É LIVRE?

Ao discutir o conceito de vontade em relação aos jogos, surge a questão de até que ponto o ato de jogar é uma escolha livre. Parece simples argumentar que os mundos dos jogos são espaços que refletem o hedonismo utilitário, mas, para evitar a suposição de que os jogos oferecem um paraíso hedonista absoluto, é crucial analisar a ideia de intenção. Huizinga, em *Homo Ludens*, afirma que os jogos são livres e voluntários, sendo algo em que participamos por escolha própria. No entanto, essa noção de “querer” pode se mostrar problemática no contexto do hedonismo.

Gosling exemplifica isso ao apresentar o dilema de escolher entre fazer uma caminhada em um belo dia de primavera ou consolar um amigo em profunda depressão. A maioria de nós optaria por consolar o amigo, não porque seja o que realmente desejamos, mas porque sentimos que é nosso dever moral. Ainda assim, se nos perguntassem, diríamos que preferiríamos fazer a caminhada. Este exemplo

destaca o conflito entre dever e desejo, mas também aponta para outro tipo de situação: quando queremos duas coisas igualmente e precisamos fazer uma escolha. Esse é um dilema onde ambas as opções parecem atraentes, ao contrário do conflito entre obrigação e prazer.

A questão da liberdade de escolha também pode ser observada no contexto dos jogos. Imagine que você queira fazer uma caminhada, mas sabe que amigos estão esperando para jogar com você online. Você é livre para escolher? O prazer no jogo muitas vezes não depende apenas do que queremos, mas também das expectativas e interações com os outros. Como parte de um grupo, o prazer não é mais individual, mas envolve consequências que afetam todos os participantes. Assim, não é raro que, mesmo não querendo continuar jogando, acabemos presos ao jogo pelo envolvimento emocional e social.

O hedonismo utilitário propõe que sabemos o que nos dá prazer e que fazemos escolhas racionais para maximizá-lo. Contudo, Gosling argumenta que somos irracionais na forma como entendemos e utilizamos os conceitos de prazer e satisfação. O prazer é mutável e varia de pessoa para pessoa, o que torna impossível estabelecer um sistema moral absoluto baseado nele. Nos jogos, isso se reflete na imprevisibilidade do prazer que eles proporcionam, seja pela interação com amigos ou pelo simples fato de criar algo novo. Isso nos mostra que a criação de jogos de sucesso não segue uma fórmula fixa, mas depende da criatividade e da capacidade de oferecer experiências diversificadas, onde o prazer não pode ser totalmente codificado.

## **7 CONCLUSÃO**

Conclui-se que a ascensão das apostas e dos jogos de azar no Brasil, especialmente após a introdução de novas regulamentações, revela um fenômeno social e econômico de profundas implicações. Essa prática, que se enraizou no cotidiano de milhões de brasileiros por meio das plataformas digitais, passou a ser vista como uma alternativa de lazer e, em muitos casos, como uma promessa de ganhos financeiros. No entanto, o crescimento desse setor também levanta questões

delicadas que vão além do aspecto econômico, exigindo uma análise cuidadosa das consequências sociais e de saúde pública.

As apostas, ao serem amplamente promovidas nas redes sociais e nas mídias tradicionais, tornam-se atraentes para uma faixa populacional cada vez mais jovem e diversificada. Esse apelo, somado à facilidade de acesso e à perspectiva de ganhos rápidos, expõe o público a riscos significativos, como o desenvolvimento de dependência e os problemas psicológicos associados ao vício em jogos de azar. As consequências sociais desse fenômeno, como o endividamento e o impacto na vida familiar, mostram que o tema ultrapassa as fronteiras do entretenimento.

Do ponto de vista jurídico, a recente regulamentação sobre apostas de quota fixa e a legalização parcial do setor representam um avanço importante, mas ainda insuficiente para abarcar a complexidade desse mercado. Muitos operadores continuam sediados fora do Brasil, dificultando a fiscalização e a arrecadação de impostos, além de deixarem os consumidores expostos a práticas sem garantias legais locais. As lacunas na regulamentação atual reforçam a necessidade de um sistema mais robusto, que possa assegurar tanto a transparência das operações quanto a proteção dos apostadores contra abusos e práticas prejudiciais.

Esse cenário demanda uma atuação coordenada entre o poder público, as empresas e a sociedade civil. É essencial que futuras regulamentações levem em conta não apenas a arrecadação de impostos, mas também o impacto psicológico e financeiro das apostas sobre os indivíduos e suas famílias. Medidas de conscientização, programas de apoio para jogadores em situação de risco e políticas de prevenção ao vício são essenciais para que a prática das apostas possa se desenvolver de maneira ética e responsável. A implementação de políticas de jogo responsável, como limites de apostas e bloqueios automáticos para usuários em situação de risco, pode contribuir significativamente para a redução dos danos associados a essa atividade.

Em suma, o mercado de apostas no Brasil está em um ponto crítico de sua evolução, onde o potencial de crescimento econômico deve ser equilibrado com a responsabilidade social. A regulamentação adequada pode não apenas gerar receita para o Estado e oferecer proteção aos consumidores, mas também estabelecer um ambiente de apostas mais seguro e ético. O desafio é construir um modelo que, ao mesmo tempo, respeite a liberdade dos indivíduos para participarem dessa atividade

e proteja a sociedade dos efeitos negativos do vício e da exploração abusiva. Esse equilíbrio exige diálogo, pesquisas aprofundadas e a disposição de todas as partes envolvidas para construir um setor de apostas que, embora lucrativo, seja também seguro, transparente e socialmente responsável.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Código Civil Brasileiro. Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/L10406.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/L10406.htm)>. Acesso em: 1 out. 2024.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. **Define as contravenções penais**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm)> Acesso em: 1 out. 2024.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. **Lei das Contravenções Penais**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm)>. Acesso em: 8 out. 2024.

BRASIL. Lei nº 14.790, de 2 de janeiro de 2023. **Modalidade lotérica denominadas apostas de quota fixa**. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2023-2026/2023/Lei/L14790.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14790.htm)>. Acesso em: 8 out. 2024.

CAMARGO, Marília Teixeira; OLIVEIRA NETO, Helenisa Maria Gomes de. **A legalização dos jogos de azar e cassinos no Brasil**. Goiânia/GO, 2020. Disponível em:

<<https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/651/1/Mar%c3%adlia%20Teixeira%20PDF.pdf>>. Acesso em: 1 ago. 2024.

**FORTUNE Tiger: “Jogo do Tigrinho” fez usuários perderem grandes quantias de dinheiro, e polícia investiga esquema de pirâmide**. Portal G1, 29 de setembro de 2023. Disponível em:

<<https://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2023/09/29/jogo-do-tigrinho-fez-usuarios-perderem-grandes-quantias-de-dinheiro-e-levou-pessoas-ao-suicidio.ghml>>. Acesso em: 8 jan. 2023.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MARÇAL, Carolina A.; SOUZA, André Pagani De. **Responsabilidade civil dos influenciadores digitais que fazem publicidade de plataformas digitais de jogos de azar e apostas online à luz do ordenamento jurídico brasileiro**. Trabalho de

Graduação Interdisciplinar, Direito, Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2023. Disponível em: <<https://adelpha-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/a2ac3356-f18b40808ffa3b8f903835eb/content>>. Acesso em: 9 set. 2024.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Leis penais e processuais penais comentadas**. 5ª ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2010.

TARTUCE, Flávio. **Código Civil Comentado**. Forense. Edição do Kindle, p. 268.

TAVARES, Lúcia Maria. **Histórico dos Jogos**. 1. ed. Curitiba: Inter Saberes, 2021.

TEIXEIRA, Luciano. **O longo caminho para a regulamentação dos jogos de azar no Brasil**. Lexlatin, 2023. Disponível em: <<https://br.lexlatin.com/reportagens/o-longo-caminho-para-regulamentacao-dos-jogos-de-azar-no-brasil>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

VERA, Vera Regina da Costa et al. **Caracterização dos jogadores patológicos no Brasil**. Revista de Saúde Pública, 2023. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rsp/a/cBvcQb39BvpcRTvrxmH6B5x/#:~:text=Jogo%20patológico%20está%20relacionado%20entre,Sob%20o%20código%20F63>>. Acesso em: 8 nov. 2024.

ZAMBONI, Rafael Henrique; CALDERON, João Francisco. **O jogo enquanto vida moralmente correta: hedonismo utilitário e a ética do jogo**. Academia.edu, 2023. Disponível em: <[https://www.academia.edu/14431020/O\\_jogo\\_enquanto\\_vida\\_moralmente\\_correta\\_hedonismo\\_utilitário\\_a\\_ética\\_do\\_jogo?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/14431020/O_jogo_enquanto_vida_moralmente_correta_hedonismo_utilitário_a_ética_do_jogo?email_work_card=view-paper)>. Acesso em: 8 nov. 2024.

SANTANA, Gilberto. **Projeções de consumo para as classes D e E**. InfoMoney, 2024. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/minhas-financas/classes-d-e-e-continuarao-a-ser-mais-da-metade-da-populacao-ate-2024-projeta-consultoria/>>. Acesso em: 8 nov. 2024.

PINTO, Carla. **Brasil é o terceiro país que mais consome sites de apostas**. IstoÉ Dinheiro, 2024. Disponível em: <<https://istoedinheiro.com.br/brasil-e-o-terceiro-pais-que-mais-consome-sites-de-apostas/>>. Acesso em: 8 nov. 2024.