

## A IMPORTÂNCIA DA REGULAMENTAÇÃO SOBRE OS JOGOS DE AZAR ONLINE

Dayse Karoline Vieira Catellane Fazolin<sup>1</sup>  
Andreia Alves de Almeida <sup>2</sup>

**RESUMO:** Nesse artigo será abordado o direito digital, a história legislativa sobre os jogos de Azar e os projetos de lei em tramitação, trazendo as principais dificuldades sobre a regulamentação e os danos patrimoniais e psicológicos causados aos brasileiros que diante da situação encontram-se desamparados legalmente, tem como objetivo geral apontar as consequências dos Jogos de azar Online no Brasil, e como objetivos específicos a falta de regulamentação específica para o tema, analisar a legislação vigente sobre os jogos de azar online e seus défices e propor possíveis soluções para amenizar o avanço desenfreado de tais jogos. Para a realização deste artigo foi utilizado a pesquisa descritiva com método dedutivo com a revisão da literatura disponível, se utilizando de documentação indireta e direta.

**Palavras-Chaves:** Jogos de Azar. Regulamentação. Direito Digital.

**ABSTRACT:** This article will address digital law, the legislative history of gambling and the bills in progress, bringing the main difficulties regarding regulation and the property and psychological damage caused to Brazilians who, faced with the situation, find themselves legally helpless, has the general objective of pointing out the consequences of Online Gambling in Brazil, and as specific objectives the lack of specific regulation for the topic, analyzing the current legislation on online gambling and its deficits and proposing possible solutions to alleviate the unbridled advance of such games. To carry out this article, descriptive research was used with a deductive method with a review of the available literature, using indirect and direct documentation.

**Keywords:** Gambling. Regulation. Digital Law.

### INTRODUÇÃO

Nesse artigo pretende-se apontar as consequências dos Jogos de azar online no Brasil, analisando a legislação vigente sobre o tema e seus déficits, os projetos de lei em andamento e o desenvolvimento do direito digital, levando em consideração a atual situação do Brasil

---

<sup>1</sup> Aluna na Faculdade Católica de Rondônia-FCR. 10º Período de Direito.

<sup>2</sup> Doutora em Ciência Jurídica DINTER entre FCR e UNIVALI. Mestre em Direito UNIVEM-SP. Especialista em Direito Penal pela Toledo. Especialista em Segurança Pública e Direitos Humanos pela UNIR. especialista em Direito Militar VERBO Professora da Faculdade Católica de Rondônia.

em meio a desordem causada pela lentidão do legislativo, deixando assim uma brecha para a prática desse cibercrime.

Diante disso questiona-se, se os jogos de azar online têm gerado grandes danos patrimoniais e psicológicos aos brasileiros, por que o legislativo ainda não desenvolveu e aprovou uma legislação específica para lidar com tal problema?

Será analisado as tentativas de regulamentação dos jogos de azar, já que por enquanto os jogos de azar seja em sua versão online ou física permanecem ilegais no Brasil, expondo o cidadão brasileiro ao risco já que apesar da ilegalidade é inviável para as autoridades brasileiras controlarem o acesso dos brasileiros porque as plataformas onde são disponibilizados esses jogos são descentralizadas, a falta de regulamentação específica, graças a lentidão do legislativo dificulta tanto a ação das autoridades sobre possíveis falcatruas, quanto o ressarcimento das vítimas contra as empresas que disponibilizam os jogos de azar online, além de que há uma deficiência de informações preventivas sobre o tema, o que leva a um maior número de vítimas.

No Plano metodológico, foi utilizado a pesquisa descritiva com método hipotético-dedutivo com a revisão da literatura disponível, se utilizando de documentação indireta e direta, o artigo foi dividido em quatro capítulos e subcapítulos.

712

O primeiro capítulo trata-se do desabrochamento do direito digital e de sua evolução no Brasil em resposta à crescente necessidade de legislação específica no âmbito virtual, graças ao surgimento dos cibercrimes sejam de novas modalidades ou de modalidades importadas do âmbito físico como ocorreu com os jogos de azar.

O segundo capítulo traz a história dos jogos de azar no Brasil, suas implicações como cibercrime e como foi o desdobramento do âmbito físico para o âmbito virtual, quais foram as mudanças nessa modalidade de jogos após o desdobramento.

Já no terceiro capítulo será abordado a ausência da legislação específica sobre os jogos de azar, sua legislação vigente, os projetos de leis atuais sobre o tema, e em seu subcapítulo será apresentado seus déficits e quais consequências do acesso desenfreado dos brasileiros a essas plataformas descentralizadas e as dificuldades encontradas pelas autoridades de punir as empresas por trás desses jogos.

No quarto capítulo será apontado o quanto os jogos de azar sem a devida regulamentação são prejudiciais economicamente e psicologicamente para aqueles que o praticam.

## 1. Do Direito digital no Brasil

O Direito Digital surgiu diante da necessidade de uma regulamentação específica para ações no ambiente digital, seja por causa do comércio online ou pelo surgimento dos cibercrimes de todos os gêneros, no entanto a velocidade no desenvolvimento das ações digitais torna difícil que a regulamentação se desenvolva o suficiente para acompanhar o crescimento exacerbado do ambiente digital.

Nesse contexto, visando regulamentar a terra sem lei o qual se tornou o mundo virtual no Brasil, o Congresso Nacional tem procurado criar legislações que respondam às necessidades à medida que vão surgindo. Assim, no sentido de regulamentar e punir foram criadas na última década as seguintes leis: Carolina Dieckmann (12.737/2012), o Marco Civil da Internet (2.965/2014), Lei Geral de Proteção de Dados ou a “LGPD” (13.709/2018, que entrou em vigor em 2020), Lei nº 13.718 de 24 de setembro de 2018, que gerou modificação do Código Penal tratando diretamente dos crimes sexuais relacionados à internet e a exposição de imagens ou vídeos íntimos, propriamente ditos, adicionando o artigo 218-C na Lei Penal, e Lei que criminaliza o stalking e cyberstalking (14.132/2021).

Em observação as leis citadas acima que surgiram para regulamentar a terra sem lei que tinha se transformado o ambiente virtual é possível observar que a mesma lógica delas se aplica ao jogos de azar online, já que apesar de existir uma legislação se tratando do tema não abrange as peculiaridades que o módulo online adicionou aos jogos de azar, como possíveis fraudes e a impossibilidade de amparo legal para os jogadores, já que os jogos de azar online são disponibilizados através de plataformas descentralizadas por empresas fora do Brasil ou até mesmo por empresas fantasmas.

Inicialmente o sistema judiciário brasileiro lidava com os crimes cibernéticos através de analogia, usando da legislação do âmbito já existente para suprir as necessidades do âmbito virtual, porém como tais crimes se tornaram constantes e peculiares, houve a necessidade da elaboração de legislação específica.

Diante disso, o ideal seria que todo cidadão brasileiro tivesse amparo da legislação tanto fora quanto dentro do ambiente virtual.

Conforme Souza (2018, p.10), apud Da Silva (2021, p.12):

Fortalece a ideia de que as regras que são aplicadas no mundo real sejam elas escritas por meio das leis, ou não escritas, movidas pelo costume e tradição devem ser repassadas também ao mundo virtual, visto que os atos praticados em qualquer

um desses ambientes pode agredir a sociedade como um todo, a um grupo específico ou a um indivíduo particular. Dessa maneira, essa legislação, a qual o responsável é o Estado através do Poder Legislativo, e o bom senso, responsabilidade própria de cada usuário, devem ser transportados para este campo cuja existência é virtual.

No mesmo sentido o Marco civil da internet prevê em um de seus princípios promover um ambiente seguro para o usuário da internet, conforme demonstrado a seguir.

O Marco Civil de acordo com Edoardo (2017, n.p.);

Com o Marco Civil da Internet, os dois esforços foram alinhados: a ampliação do acesso e da inclusão digital e a promoção do bom uso das redes a partir do controle e da contenção de atividades criminosas que nasceram com a própria Internet ou que passaram a fazer uso dela ao longo dos últimos anos, na tentativa de manter a liberdade dos usos múltiplos, porém, ao mesmo tempo, promovendo um ambiente seguro para o usuário comum.

Segundo a lei 12.965 ou como é mais conhecida, o Marco Civil da Internet, também estabelece dez princípios, os quais são liberdade, privacidade e direitos humanos; governança democrática e colaborativa; universalidade; diversidade; inovação; neutralidade da rede; inimputabilidade da rede; funcionalidade, segurança e estabilidade; padronização e interoperabilidade; e ambiente legal e regulatório.

O direito digital brasileiro é muito recente e apesar de também serem recentes as tecnologias digitais e os cibercrimes esses se desenvolveram mais rápido que o direito digital, diante disso a legislação brasileira não se equipara a tamanha velocidade de desenvolvimento, o que leva a um déficit para lidar com tais delitos.

Nesse contexto, Meneses (2019, n.p.) discorre sobre a importância da atualização da legislação:

“A sociedade se encontra em constante evolução, e junto com ela devem caminhar as leis que regem o Estado, sendo alteradas e modificadas sempre que necessário para que o país continue se desenvolvendo de forma justa e igualitária, preservando o bem-estar de seus habitantes.”

Logo é nítido que houve um avanço extraordinário das tecnologias tendo em vista que os crimes cibernéticos evoluem ainda mais rápido, logo a legislação brasileira não conseguiu se equiparar a esse avanço, assim se vê necessária a criação de novas normas para abranger as necessidades jurídicas nesse meio, sendo imprescindível que o mundo digital seja monitorado do mesmo modo como ocorrem as relações sociais humanas tradicionais, a fim de que os direitos coletivos e individuais sejam respeitados.

## 2. Os jogos de azar online

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)

E em sua recente versão que é online é prevista no mesmo decreto lei no parágrafo § 2º, onde prevê uma multa para quem participar de jogos de azar pela internet.

§ 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.).

Sendo essa uma modalidade que foi nitidamente importada do âmbito real, para âmbito virtual dificultando o controle e a regulamentação e da situação, já que a internet e plataformas online facilitaram o acesso dos internautas, como explicado por Udo Seckelmann:

Embora cassinos e casas de aposta sejam proibidos em solo brasileiro desde 1946, o ato de fazer uma aposta por residentes brasileiros não era exatamente ilegal. Como isso é possível? A legislação de 1946 (Decreto-Lei nº 9.215/1946) proibia apenas o estabelecimento de estruturas físicas para jogos de azar no Brasil. Como a internet não existia na época, as apostas online através de servidores internacionais eram consideradas uma zona cinzenta não-regulamentada pela legislação brasileira. (Seckelmann, 2021, n.p.)

Diante disso esses jogos se tornaram uma epidemia em 2023, expondo o quanto a sociedade brasileira está vulnerável a vícios em apostas e jogos de azar, vícios esses que eram controlados antes do livre acesso a servidores de internet, levando em consideração que em 2023 os cassinos ainda estão proibidos no Brasil.

Logo na época em que a internet não existia ou que não era utilizada em larga escala, era viável proibir jogos de azar já que de fato ele é viciante, 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.

Dessa forma a única maneira de acessar e exercer tais vícios é por plataformas online que disponibilizam os jogos, onde as empresas responsáveis são sediadas em outros países, ilhas inacessíveis ou se enquadra no que denomina empresas fantasmas, impossibilitando até mesmo que o jogador que no caso é o consumidor recorra sobre suas perdas judicialmente, o órgão público Procon inclusive já alerta sobre o consumo em plataformas online:

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.

E esse impedimento e instabilidade jurídica vai contra o 'que estabelece o Marco civil, já que um de seus princípios prevê a segurança, estabilidade e ambiente legal e regulatório, o 'que não ocorre na prática já que é inviável a regulamentação dessas plataformas descentralizadas ou até mesmo a punição por ações ilegais praticadas pelas empresas que oferecem esses jogos de azar, que se utilizam de vários métodos para o jogador permaneça sempre em prejuízo.

716

### 3. Antecedentes da legislação sobre os jogos de azar

Uma das primeiras leis que surgiu no Brasil sobre os jogos de azar é a Lei 3.987, de 2 de janeiro de 1920, que prevê em seu art. 14:

Art. 14. Aos clubs e casinos das estações balnearias thermaes e climatericas poderá ser concedida autorização temporaria para a realização dos jogos de azar em locais proprios o separados, mediante as seguintes condições:

§ 1º Prévia licença da autoridade respectiva.

§ 2º Na autorização deverão ser discriminados o prazo da concessão, a natureza dos jogos de azar permitidos, as medidas de localização por parte dos agentes da autoridade, condições de admissão nas salas de jogo, as horas de abertura e de encerramento, a taxa de 15 % devida e a maneira de cobral-a.

§ 3º Nas salas do jogo só poderão ter entrada pessoas maiores.

§ 4º A autorização poderá ser cassada, em caso de inobservancia das clausulas preestabelecidas, a pedido justificado do Conselho Municipal, ou quando assim o entender o poder publico, sem que aos concessionarios assista direito a qualquer indemnização.

§ 5º Cada club ou casino que obtiver a autorização, seja ou não organizado em sociedade, terá como responsaveis um gerente e um director.

§ 6º Uma vez licenciados e sujeitos á taxa de 15 % os clubs e casinos poderão funcionar (sic) sem que incidam nas disposições das leis penaes (sic) relativas ao jogo.(BRASIL, 1920, n.p.)

Logo com o embasamento legal vários estabelecimentos começaram a trabalhar com jogos de azar no Brasil, sendo que após 18 anos, o então presidente Getúlio Vargas que era um grande entusiasta de tais jogos trouxe estabilidade para os cassinos e estabelecimentos que exploravam os jogos de azar através do decreto-lei nº 241, de 4 de fevereiro de 1938. O referido decreto estabelecia os impostos e demais providências para o funcionamento de cassinos no Distrito Federal, essa segurança passada pelo próprio governo trouxe consigo a época de ouro no Brasil.

Em 1941, foi sancionado o Decreto-lei nº 3.688, de 3 de Outubro, a Lei das Contravenções Penais, que disserta em seu art. 50 sobre o funcionamento dos estabelecimentos que exploravam os jogos de azar, porém pelo ambiguidade do texto, o então presidente Getúlio Vargas sancionou o Decreto-lei nº 4.866, de 23 de Outubro de 1942, para esclarecer obscuridades sobre o Art. 50 do decreto-lei nº 241 de 1938 o qual estabelecia que o artigo não se aplicava aos estabelecimentos regulamentados na forma do Decreto-Lei nº 241, de 4 de fevereiro de 1938.

O Decreto-lei nº 5.089 em 1943, foi desenvolvido com o intuito de suprir algumas lacunas que ainda existiam sobre o tema, a época de ouro dos cassinos no brasil se iniciou após Decreto-Lei nº 241, de 4 de fevereiro de 1938, se encerrando em 30 de abril de 1946 com o Decreto-lei nº 9.215, que proibiu a prática e a exploração dos jogos de azar em todo o território nacional.

E em 1991, surgiu um projeto de lei que tinha como principal foco a regulamentação dos jogos de azar do Brasil, o 442/1991, o qual permaneceu em andamento por 31 anos até que no dia 24 de fevereiro de 2022, foi aprovado pela câmara dos deputados e encaminhado ao senado federal, onde sua última movimentação se deu em março de 2022.

Já o ano de 2023 foi o ápice para os jogos de azar online no Brasil, já que alguns influencers que divulgaram tais jogos foram presos e houveram várias reportagens sobre o assunto e após o alvoroço o CONAR (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária) aprovou algumas regras para autorregulamentação sobre a publicidade de apostas esportivas, o documento é baseado em cinco princípios os quais são; Princípio da identificação publicitária, Princípio da apresentação verdade e informação, Princípio da proteção a criança e adolescente e Princípio da responsabilidade social e jogo responsável,

sendo que essas regras vinham sendo discutidas desde de agosto de 2023 e entraram em vigor em 31 de janeiro de 2024.

No mesmo ano entrou em tramitação o projeto de lei 3915/2023, cujo o autor é o deputado federal Ricardo Ayres esse projeto de lei proíbe a divulgação, promoção ou endosso de empresas de apostas, cassinos em geral, jogos de azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas, por parte de digital influencers e artistas, nota-se que sua principal intenção é preservar a população de propaganda enganosa que pode levar a um possível dano econômico e psicológico aos brasileiros, conforme consta art. 4, do projeto de lei 3915/2023;

Art. 4º Digital influencers e artistas devem promover conteúdos que sejam educativos, positivos e não prejudiciais para a saúde mental e financeira de seus seguidores.” (BRASIL, 2023, n.p.).

Diante da explosão de acontecimentos referentes aos jogos de azar e suas propagandas massivas foi elaborado também outro projeto de lei nº 519/2023, que versa sobre essas publicidades:

Art. 68-A. Fazer, permitir ou promover publicidade de produto ou serviço ilegal oferecido em sites hospedados em servidores localizados fora do Brasil, ainda que o produto ou serviço oferecido esteja autorizado no país de origem. (BRASIL, 2023, n.p.)

Ele altera a lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, para prever a publicidade de produtos e serviços ilícitos em “sites” hospedados em servidores localizados fora do Brasil como crime contra o consumidor<sup>3</sup>; mas infelizmente esse projeto de lei não seguiu adiante.

Ainda no ano de 2023 é ocorreu o andamento da regulamentação sobre as apostas esportivas, sendo anunciada em julho de 2023 a medida provisória (MP) nº 1.182/2023 para regulamentar as apostas de quotas fixas.

Logo em seguida o atual presidente de 2023, sancionou parcialmente em 30 de dezembro de 2023 o Projeto de Lei nº 3.626 e após a sanção permaneceu com o número de Lei 14.790/23, ela regulamenta as apostas esportivas estabelecendo regras claras, com o imposto de 15% de IR (imposto de renda) que incidirá sobre o prêmio recebido e a empresas pagaram o total de 12% do faturamento, dando uma maior segurança jurídica tanto para os apostadores quanto para a empresa, essa lei foi sancionada com veto a isenção do IR para prêmios de até

<sup>3</sup> BRASIL. PL 519/2023. Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em:<<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2348790>> Acesso em: 10/01/2024.



R\$ 2.112, veto esse que ainda pode ser derrubado pelo congresso, porém, tal veto não interfere na eminência da legalidade, sanando assim qualquer dúvida sobre a legalidade das apostas esportivas e abrindo uma brecha para uma possível legalização dos jogos de azar.

Além de regulamentar as apostas esportivas o Projeto de Lei nº 3.626 ainda prevê em seu art.º a alteração da Medida Provisória nº 2.158-35, de 24 de agosto de 2001, que institui a Taxa de autorização referente à autorização das atividades de que trata a Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, que regulamenta os sorteios, essa alteração modifica o parágrafo único do art.50º da Medida Provisória nº 2.158-35, onde passa a vigorar com as seguintes alterações:

Art. 50. Fica instituída a Taxa de Autorização referente à autorização das atividades de que trata a Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, que incidirá sobre o valor do plano de operação, na forma e nas condições estabelecidas em ato do Ministro de Estado da Fazenda. Parágrafo único. A Taxa de Autorização de que trata o caput será cobrada na forma do Anexo I. (BRASIL, 2023, p.1.)

Portanto, é possível observar que a legislação vigente é desatualizada, mas há Leis recentes que atuam no sentido de legalizar, atualizar, regulamentar e tributar essa esfera como ocorreu com as apostas esportivas e sorteios, diante disso para a legalização e regulamentação dos jogos de azar findar basta uma maior consciência coletiva dos legisladores.

Além de que há em tramitação alguns projetos de lei, dos quais surgiram para preencher a lacuna que se formou devido a legislação defasada, logo há grandes expectativas sobre esses projetos de lei.

### **3.1 Da necessidade de atualização da legislação**

Em 2022 foi aprovada no Brasil uma medida provisória que regulamenta as apostas esportivas, apesar de que ainda consta no art. 50, da lei de contravenções penais em seu 3º parágrafo, que apostas esportivas são consideradas ilegais, sendo assim é nítido que ainda há conflitos entre as legislações vigentes, e pelo mesmo caminho de legalização segue os jogos de azar online com o projeto de lei 442/1991 em que sua última movimentação foi em 2022 sendo aprovado pela câmara dos deputados.

Diante do que foi abordado é notório que a maior parte da legislação ainda vigente sobre os jogos de azar é atrasada, e se levar em consideração os jogos de azar online só enfatizam a quão antiquada se tornou a legislação vigente, conforme descreve Carvalho;

No Brasil, a dificuldade em encontrar uma clareza maior no aspecto de uma avaliação mais justa em casos concretos que envolvem jogos de azar se dá devido a forma como a legislação se encontra ultrapassada neste âmbito. Independentemente de aprovada ou não a legalização dos jogos de azar no país, é nítida a urgência da necessidade de uma renovação da legislação nesse aspecto.(CARVALHO, 2019, n.p.)

É possível observar uma atitude contrária à do Brasil vinda da maioria dos países em suas posições sobre os jogos de azar, como é mencionado a seguir;

“Analisando o cenário legalizado pelo mundo, constata-se que 75,52% dos 193 países-membros da ONU têm o jogo legalizado e regulamentado, enquanto o Brasil faz parte dos 24,48% que não legalizaram essa atividade.” (Araújo;Silva; Aciolli, 2023, n.p.)

Levando em consideração que os países que proíbem os jogos de azar, além de serem poucos são conservadores, logo diante dos problemas enfrentados pelo Brasil referente a esse tema, seria o ideal repensar tais comportamentos conservadores, já que está entre a minoria conservadora como descrito a seguir:

Ao considerar o grupo dos países ricos ou desenvolvidos (34 países da OCDE), apenas a Islândia não permite jogos em seu território. No contexto do G20, do qual o Brasil faz parte, 93% das nações têm os jogos legalizados, restando apenas três países (6,97%) que não permitem: Brasil, Arábia Saudita e Indonésia. Vale destacar que esses dois últimos são islâmicos.(Araujo, Silva, Acioli, 2023,n.p)

Já por outro lado há aqueles que são contra a legalização dos jogos de azar, que alegam que as consequências negativas seriam superiores às positivas, neste sentido Carvalho (2019, n.p.) discorre que:

“Um dos principais argumentos ressaltados pelos participantes do movimento Brasil Sem Azar é o de que ocorreria um aumento gigantesco na ocorrência de crimes no país, sendo o principal deles a lavagem de dinheiro.”

Outro aspecto negativo que foi apontado, é sobre a questão do aumento de viciados em jogos de azar, que sofreram com os vícios vindos da prática deles<sup>4</sup>, porém, é importante ressaltar que mesmo agora que os jogos de azar são proibidos no país, o cidadão brasileiro não deixou de jogar tendo migrado para os jogos de azar online, expostos na internet através de publicidades maçantes feitas por influencers digitais, sendo assim muitos acabaram caindo no vício mesmo com a proibição vigente no país.

---

<sup>4</sup> CARVALHO, Paulo Rafael Costa. O jogo de azar no Brasil: uma análise sobre a sua possível legalização. 2019. Disponível em <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/27368>> Acesso em 09.12.2023.

E é possível observar que mesmo diante da proibição vigente a movimentação nesse mercado só aumenta, conforme os dados relatados a seguir:

Apesar da legislação proibitiva, o cenário de jogos ilegais no Brasil permanece inalterado, movimentando anualmente mais de R\$ 18,9 bilhões em apostas clandestinas. Esse montante inclui o jogo do bicho (R\$ 12 bi), bingos (R\$ 1,3 bi), caça-níqueis (R\$ 3,6 bi) e as apostas esportivas, i-Gaming e pôquer pela internet (R\$ 2 bi), de acordo com estudo realizado pelo Boletim de Notícias Lotéricas – BNL. Surpreendentemente, o setor ilegal movimenta quase o dobro dos R\$ 14,5 bilhões gerados pelos jogos oficiais, incluindo as loterias da Caixa Econômica Federal (R\$ 13,8 bi), Loterias Estaduais (R\$ 400 mi) e o turfe (R\$ 300 mi), sem que esses recursos sejam revertidos para o Estado e a sociedade.(Araujo, Silva, Acioli, 2023, n.p).

Levando em consideração que o aumento de praticantes de jogos de azar online, é uma realidade extremamente negativa para o Brasil, já que esses jogos não são regulamentados pelo país, logo a possibilidade de manipulação dos resultados dos mesmos é grande.

Os danos têm sido tão intensos que foi feita uma reportagem pelo Fantástico, expondo o esquema dos jogos de azar online, dentro da própria notícia descreve que o jogo online é um esquema criminoso de apostas, quem conta com diversos influencers que recebem altos valores, para induzirem seus seguidores a participarem dos jogos<sup>5</sup>.

721

A legalização dos jogos de azar com a devida regulamentação governamental como a prevista no projeto de lei de 1991, além de coletar impostos, traria maior segurança econômica e jurídica para os jogadores, como relata de Oliveira Araújo;

No entanto, a crescente pressão por recursos adicionais para financiar projetos sociais, melhorias na infraestrutura e combate à criminalidade tem levado muitos a reconsiderar a legalização dos jogos de azar. Os defensores dessa medida argumentam que a regulamentação dos jogos poderia gerar receitas significativas para o governo, reduzir o mercado ilegal e criar empregos no setor do entretenimento e turismo.”(De Oliveira Araújo, 2023, n.p.).

Como em 75,52% dos países membros da ONU tem o jogo regularizado e regulamento, por que o Brasil insiste em permanecer na inércia sobre a legislação desatualizada? esse posicionamento afeta os jogadores que jogam de maneira ilegal através de plataformas descentralizadas.

---

<sup>5</sup> De motoboy a proprietário de carros de luxo: veja como agia grupo de influenciadores do 'Jogo do Tigre' preso no Paraná, **fantástico**, 03 de dezembro de 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/12/03/de-motoboy-a-proprietario-de-carros-de-luxo-veja-como-agia-grupo-de-influenciadores-do-jogo-do-tigre-pres-no-parana.ghtml>> Acesso em: 09/12/2023.

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<sup>6</sup>.

Ante o exposto, é cristalino o entendimento de que a legislação deve ser atualizada, já que se encontra antiquada para o mundo multinacionalizado e da tecnologia, logo é necessária que o país acompanhe o desenvolvimento global, analisando assim a realidade do seu país em vez de acreditar em utopias.

#### 4.OS DANOS DOS JOGOS DE AZAR ONLINE

Devido à grande facilidade ao acesso desses jogos através da internet e o estímulo e indução de influenciadores que ostentam uma vida de luxo a qual alegam ter por causa dos jogos de azar, se deu a imersão dos brasileiros nos cassinos online, trazendo como consequência perdas de patrimônio e problemas psicológicos causados pelas perdas que vão além do vício.

Essa situação resultou no suicídio de alguns jogadores, como ocorreu nos casos citados na matéria do site G1, onde 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<sup>7</sup>.

Apostar todo o patrimônio que tem visando o lucro é uma situação mais comum do que se imagina, usando como exemplo os casos citados acima não é uma ocorrência que pode ser ignorada, já que a vida econômica da pessoa influencia sim no seu psicológico, é possível observar outros casos como os mencionados pelo jornal o Estadão:

---

<sup>6</sup> Teixeira, Luciano. O longo caminho para a regulamentação dos jogos de azar no Brasil, **Lexlatin**, 2023. Disponível em: <O longo caminho para a regulamentação dos jogos de azar no Brasil | LexLatin>. Acesso em: 09/01/2024.

<sup>7</sup> 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.ghtml>> Acesso em: 08/01/2023.

Os casos chegam de todo o País, com pessoas que já torraram todo o dinheiro que tinham em mãos em roletas, “jogos de foguetinhos” e palpites esportivos. E mesmo após destruírem suas vidas financeiras, não conseguem parar sem ajuda. (Andrade, 2023. n.p)

Induzidos por influenciadores a participarem dos jogos com promessas de grande faturamento, enganados por vídeos expostos por influenciadores onde simulam ganhar altas quantias de dinheiro, essas pessoas acabam por depositar todo seu dinheiro na esperança de algum lucro.

O sistema dos cassinos online visa somente o lucro logo é feita uma emboscada para que o jogador invista sempre mais no intuito de retomar o que já foi perdido, porém o sistema mantém os jogadores em prejuízo e exatamente por isso que há inúmeras propagandas e influenciadores divulgando o jogo já que o lucro dos cassinos é alto há dinheiro suficiente para investir em publicidade.

Em vista do que foi abordado, as propagandas maçantes e enganosas e os cassinos que manipulam os resultados dos jogos, levaram muitas pessoas a um caos econômico e isso prejudicou drasticamente a saúde psicológica de alguns que como consequência tiraram a própria vida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento exacerbado das tecnologias e do âmbito virtual teve como consequência o surgimento dos cibercrimes como os jogos de azar online, que é considerado um cibercrime por ser uma infração penal no Brasil. Logo, esse encontrou brechas para agir no Brasil através de plataformas descentralizadas, onde os brasileiros são expostos a jogos de procedência duvidosa, os quais levam a um ciclo vicioso, desenvolvido para atrair mais investimentos e deixar o jogador sempre em prejuízo, ou seja uma fraude através de sistemas avançados de algoritmo.

Diante dessas circunstâncias, o projeto de lei 442/1991 que tinha como principal foco a regulamentação dos jogos de azar do Brasil ressurgiu em 2022 como uma oportunidade de amenizar os danos gerados por cassinos de apostas e de jogos de azar online, já que através dele seria possível regularizar os jogos de azar no Brasil, sendo provável a regulamentação e consequente tributação pelo governo brasileiro, trazendo então uma segurança econômica e jurídica para os brasileiros que desejam jogar essa modalidade de jogos.

Dessa maneira, no primeiro capítulo foi abordado sobre o direito digital no Brasil focando nos cibercrimes, apontando o surgimento de novos crimes próprios do âmbito virtual e aqueles que foram importados do âmbito físico como o os jogos de azar e que a lacuna que existia na legislação ao se tratar dos cibercrimes foi o motivo de ter sido desenvolvidas leis específicas para lidar com o ambiente virtual, no mesmo capítulo salienta que o marco civil prevê entre seus princípios a segurança e estabilidade; e ambiente legal e regulatório no âmbito virtual, princípios esses que não estão sendo respeitados.

Já no segundo, intitulado como os jogos de azar online no Brasil, foi abordado a nova versão dos jogos de azar, onde esses são disponibilizados através da internet e plataformas descentralizadas, o que dificulta possíveis responsabilizações dessas empresas responsáveis esses jogos.

Em seguida, no terceiro capítulo foi versado sobre a legislação vigente sobre os jogos de azar, e alguns projetos de lei em tramitação, neste capítulo e subcapítulo fica evidente o quanto a legislação em vigência é antiquada para as necessidades atuais sobre o tema.

No quarto capítulo é abordado como os jogos de azar sem a devida regulamentação prejudicam economicamente, psicologicamente e até mesmo ceifa a vida de alguns jogadores que não conseguiram superar as perdas causadas pelo vício nesses jogos irregulares.

Com isso, conclui-se que todos os objetivos foram alcançados, ao decorrer dos capítulos presentes no artigo, sendo necessário que diante dessa situação, além de disponibilizar informações de prevenção sobre os jogos de azar, assim como ocorre com os cigarros, que sejam também legalizados os jogos de azar no Brasil, e que o governo atue estabelecendo impostos, regras, e criando o órgão regulamentador próprio constituído de profissionais devidamente qualificados e selecionados, assim poderá proporcionar a segurança econômica e jurídica a população, como prometido no Marco Civil.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, João Victor; SILVA, Diego Jonathan; ACIOLI, Bruno. Legalização dos jogos de azar no Brasil: uma análise sobre seus possíveis benefícios. **Brazilian Journal of Development**, v. 9, n. 9, p. 25886-25901, 2023. Disponível em <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/62803>> Acesso em 09.12.2023.

ANDRADE, Jenne. “R\$ 200 mil em dívidas e depressão”: histórias de viciados em apostas online. **Estadão**, dia 05 do mes de junho de 2023. Disponível em:

<<https://investidor.estadao.com.br/comportamento/vicio-em-apostas-online-dividas-depressao/>> . Acesso em: 10/01/2024.

BRASIL. Lei Nº 3.987, de 02 de janeiro de 1920. **Reorganiza os serviços da Saúde Pública.** Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1920. Disponível em <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/19201929/lei39872janeiro1920570495publicacaooriginal93627pl.html#:~:text=Reorganiza%20os%20servi%C3%A7os%20da%20Saude%20P%C3%A9blica.&text=0%20exame%20quimico%20dos%20generos,estrangeiros%20importados%20para%20o%20consumo.&text=a%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20do%20Codigo%20Sanitario,aprova%C3%A7%C3%A3o%20do%20Congresso%20Nacional%3B%20Art.>> Acesso em 09.12.2023.

BRASIL. **Lei no 12.965, de 23 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: 10/01/2024.

BRASIL. **DECRETO-LEI Nº 5.089 DE 15 DE DEZEMBRO DE 1942.** Dispõe sobre a aplicação do Decreto-lei n.º 241, de 4 de fevereiro de 1938, e dá outras providências. Gov.br, 1942. Disponível em: <<https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=DEL&numero=5089&ano=1942&ato=6a9ozYU1UMjRIT547>>. Acesso em: 23.11.2023.

BRASIL. **DECRETO-LEI Nº 4.866, DE 23 DE OUTUBRO DE 1942.** gov.br, 1942. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del4866.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4866.htm)>. Acesso em: 24.11.2023.

725

BRASIL. **DECRETO-LEI Nº 241 DE 04 DE FEVEREIRO DE 1938.** gov.br, 1938. Disponível em: <<https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=DEL&numero=241&ano=1938&ato=aifoTUEgkMjpXTe5I>>. Acesso em: 24.11.2023.

BRASIL. **DECRETO-LEI Nº 3.688, DE 3 DE OUTUBRO DE 1941.** Planalto, 1941. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm)>. Acesso em: 24/11/2023.

BRASIL. **PL 3915/2023.** Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2379219>>. Acesso em: 23/11/2023.

BRASIL. **PL 442/1991.** Câmara dos Deputados, 1991. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2379219>>. Acesso em: 23/11/2023.

BRASIL. **PL 519/2023.** Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2348790>> Acesso em: 10/01/2024.

BRASIL. **PL n.3626/2023.** Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2374400>>. Acesso em: 11/01/2024.

CARVALHO, Paulo Rafael Costa. **O jogo de azar no Brasil: uma análise sobre a sua possível legalização.** 2019. Disponível em <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/27368>> Acesso em 09.12.2023.

Compra pela Internet. **Governo do estado do Espírito Santo.** Disponível em: <<https://procon.es.gov.br/comprapelainternet2#:~:text=Todo%20consumidor%20que%20realizar%20uma,ter%20que%20dar%20qualquer%20justificativa.>>. Acesso em 10/01/2024.

DOS ANJOS SILVA, Jefferson David; DE OLIVEIRA LIMA, Maria Vitória Ribas. **OS PRINCIPAIS CIBERCRIMES PRATICADOS NO BRASIL.** Disponível em <[https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA19\\_ID7393\\_13082018131829.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA19_ID7393_13082018131829.pdf)> Acesso em 27. 04. 2023.

De motoboy a proprietário de carros de luxo: veja como agia grupo de influenciadores do 'Jogo do Tigre' preso no Paraná, **Fantástico**, 03 de dezembro de 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/12/03/de-motoboy-a-proprietario-de-carros-de-luxo-veja-como-agia-grupo-de-influenciadores-do-jogo-do-tigre-preso-no-parana.ghtml>> Acesso em: 09/12/2023.

EDOARDO, Laysmara Carneiro. Legislação para Internet e combate aos cibercrimes: um diálogo criptografado. **Revista Estudos Legislativos**, n. 10, 2016. Disponível em <[https://submissoes.al.rs.gov.br/index.php/estudos\\_legislativos/article/view/197](https://submissoes.al.rs.gov.br/index.php/estudos_legislativos/article/view/197)> Acesso em 27. 04. 2023.

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.ghtml>> Acesso em: 08/01/2023.

FORGIONI, Paula A.; MIURA, Maira Yuriko Rocha. O princípio da neutralidade e o Marco Civil da Internet no Brasil. DE LUCCA, Newton; SIMÃO FILHO, Adalberto; LIMA, Cíntia Rosa Pereira de. **Direito & Internet**, v. 3, p. 109-136, 2015. Disponível em <[https://www.cidp.pt/revistas/rjlb/2015/4/2015\\_04\\_1269\\_1301.pdf](https://www.cidp.pt/revistas/rjlb/2015/4/2015_04_1269_1301.pdf)> Acesso em 27. 04. 2023.

MENESES, Sâmya Pereira. **Crimes virtuais: possibilidades e limites da sua regulamentação no Brasil.** 2019. Disponível em <<http://repositorio.unifametro.edu.br/handle/123456789/107>> Acesso em 27. 04. 2023.

MARÇAL, Carolina **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://adelpha-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/azac3356-f18b40808ffa3b8f903835eb/content>> Acesso em: 09/01/2024.



REIS Vinicius. Jusbrasil, 2018. **Comparação da evolução histórica da legislação dos jogos de azar no Brasil e em Portugal.** Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/comparacao-da-evolucao-historica-da-legislacao-dos-jogos-de-azar-no-brasil-e-em-portugal/588719125>>. Acesso em: 24/11/2023.

SECKELMANN, U. All-in para o Brasil como regulamentar um multibilionário mercado de apostas esportivas. **Bichara e Motta Advogados**. 24 novembro. 2021. Disponível em: <<https://www.bicharaemotta.com.br/all-in-para-o-brasil-como-regulamentar-um-multibilionariomercado-de-apostas-esportivas/>>. Acesso em: 03/01/ 2024.

TEIXEIRA, Luciano. O longo caminho para a regulamentação dos jogos de azar no Brasil, **Lexlatin**, 2023. Disponível em: <O longo caminho para a regulamentação dos jogos de azar no Brasil | LexLatin>. Acesso em: 09/01/2024.