



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO
MONOGRAFIA JURÍDICA

ASPECTOS SOCIAIS E JURÍDICOS DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL
A ANÁLISE DA NORMATIZAÇÃO E DOS IMPACTOS NA SOCIEDADE
BRASILEIRA

ORIENTANDO: JOÃO MARCELO SANTOS SILVA
ORIENTADORA: PROF.^a DRA. FERNANDA DA SILVA BORGES

GOIÂNIA-GO
2025

JOÃO MARCELO SANTOS SILVA

ASPECTOS JURÍDICOS DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL
A ANÁLISE DA NORMATIZAÇÃO E DOS IMPACTOS NA SOCIEDADE
BRASILEIRA

Monografia Jurídica apresentada à disciplina
Trabalho de Curso II, da Escola de Direito,
Negócios e Comunicação da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás (PUCGOIÁS).
Prof.^a Orientadora: Dra. Fernanda da Silva
Borges

GOIÂNIA-GO
2025

JOÃO MARCELO SANTOS SILVA

ASPECTOS JURÍDICOS DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL
A ANÁLISE DA NORMATIZAÇÃO E DOS IMPACTOS NA SOCIEDADE
BRASILEIRA

Data da Defesa: ____ de ____ de ____

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Prof. (a) Titulação e Nome Completo
Nota

Examinador (a) Convidado (a): Prof. (a): Titulação e Nome Completo
Nota

RESUMO

O presente estudo analisou os aspectos jurídicos dos jogos de azar no Brasil, abordando a evolução histórica, a regulamentação vigente e os impactos sociais dessa prática. O objetivo foi compreender as motivações que levaram à criminalização dos jogos de azar e as recentes discussões sobre sua legalização. Para isso, utilizou-se o método dedutivo, por meio de pesquisa bibliográfica e documental. Com a Lei nº 14.790/2023, houve um avanço na regulamentação das apostas esportivas, trazendo maior transparência e segurança jurídica. No entanto, outras modalidades de jogos de azar ainda permanecem proibidas, fomentando a ilegalidade. Concluiu-se que uma regulamentação abrangente poderia gerar benefícios econômicos, minimizar impactos negativos como o jogo patológico e fortalecer o controle estatal sobre essa atividade.

Palavras-chave: Jogos de azar. Regulamentação. Lei nº 14.790/2023. Impactos sociais. Tributação.

ABSTRACT

This study analyzes the legal aspects of gambling in Brazil, addressing its historical evolution, current regulation, and social impacts. The objective was to understand the motivations behind the criminalization of gambling and the recent discussions on its legalization. The deductive method was used, through bibliographic and documentary research. With Law No. 14,790/2023, there has been progress in regulating sports betting, bringing greater transparency and legal security. However, other forms of gambling remain prohibited, fostering illegality. It is concluded that comprehensive regulation could generate economic benefits, minimize negative impacts such as pathological gambling, and strengthen state control over this activity.

Keywords: Gambling. Regulation. Law No. 14,790/2023. Social impacts. Taxation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	2
1 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL.....	3
1.1 PRINCIPAIS MOMENTOS DA REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR...	4
1.1.1 Brasil Colonial (1500-1822).....	4
1.1.2 Brasil Imperial, Primeira República e Era Vargas (1822-1945).....	6
1.1.3 Quarta República, Ditadura Militar e Redemocratização (1946-1985).....	9
1.1.4 Nova República (após 1985).....	10
2 A LEI Nº 14.790 DE 2023 E O CENÁRIO LEGISLATIVO VIGENTE.....	12
2.1 ANÁLISE DOS ARTIGOS MAIS RELEVANTES E COMO OCORRE A REGULAMENTAÇÃO.....	13
3 A QUESTÃO DO VÍCIO GERADO PELOS JOGOS DE AZAR E SUAS CONSEQUÊNCIAS.....	19
3.1 O PERFIL DO VICIADO EM JOGOS – O JOGO PATOLÓGICO.....	20
3.2 PROPOSTAS E POLÍTICAS DE PREVENÇÃO E TRATAMENTO.....	22
CONCLUSÃO.....	23
REFERÊNCIAS.....	24

INTRODUÇÃO

Os jogos de azar têm gerado muita discussão no Brasil, envolvendo questões históricas, econômicas, sociais e legais. Regular essas atividades é um grande desafio, especialmente com o crescimento das apostas esportivas e das plataformas digitais relacionadas, que operam em meio às incertezas legais. Este estudo analisa os aspectos legais dos jogos de azar no Brasil, focando na regulação, fiscalização e impactos sociais. Assim, se considera como objetivo principal do presente estudo o entendimento do papel governamental como regulador e fiscalizador dos jogos de azar, considerando os efeitos econômicos e sociais.

A primeira seção busca esclarecer e demonstrar a história da regulamentação no Brasil, desde o período colonial até os dias atuais, para entender por que os jogos de azar foram proibidos e as tentativas atuais de regulamentação de tais artifícios com base no contexto histórico brasileiro.

Em continuidade, mais especificamente na segunda seção, será feita uma análise detalhada da Lei nº 14.790/2023, conhecida como Lei de Apostas de Quota Fixa, examinando seus principais pontos, os mecanismos de regulamentação, fiscalização e, diante da utilização do método dedutivo, a análise pretendida acarretará conclusões específicas que expliquem e justifiquem o teor dos normativos em questão.

Além disso, na terceira seção, o estudo analisa os efeitos do vício em jogos na sociedade e discute propostas para prevenir e tratar esse vício, baseando-se em experiências brasileiras e internacionais já publicadas.

Assim, o estudo busca oferecer uma visão completa sobre a regulamentação dos jogos de azar no Brasil, identificando os desafios que o Estado enfrenta, desde os tempos remotos até os dias atuais, para controlar essa atividade, enquanto tenta aumentar os benefícios econômicos e diminuir os impactos negativos diversos. Com uma abordagem crítica, será possível avaliar a necessidade de uma regulamentação mais eficiente e buscar um equilíbrio entre o desenvolvimento econômico e a proteção social.

1 BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

O desenvolvimento e implementação dos jogos de azar no Brasil ao longo do tempo, mesmo que também de forma indireta, contribuíram para a formação do atual panorama dos jogos no país. Assim, será possível compreender os momentos essenciais que geraram a grande febre de jogatina, a sua criminalização e proibição e a sua retomada visando à devida regulamentação para benefícios em prol do Estado, principalmente tributários.

Ainda, será possível inferir que desde a chegada da figura dos jogos de azar ao país, o quesito social e turístico de certas cidades se elevou como, por exemplo, na “era de ouro” da jogatina no Brasil, que aumentou consideravelmente a renda do país; o turismo nacional também foi afetado, onde também conseguiu elevar o número de empregos para a população.

Durante a chamada "era de ouro" dos jogos de azar no Brasil, o impacto econômico foi significativo. Cidades que acolheram cassinos e outros locais de jogo vivenciaram um crescimento marcante em setores como turismo e serviços, além de um aumento considerável na criação de empregos. Esse período não só ajudou a fortalecer a economia local, mas também teve um papel essencial na promoção do turismo nacional e internacional, colocando o Brasil em evidência no cenário global.

Contudo, a proibição dos jogos de azar no país causou um efeito oposto. O fechamento dos locais de jogo resultou na retração de setores que dependiam diretamente dessa prática, como o turismo e o entretenimento, gerando desemprego e queda na arrecadação de tributos. A restrição aos jogos de azar originou-se do Decreto – Lei nº 9. 215 de 1946, que, desde então, tornou ilegais atividades como cassinos, bingos e o jogo do bicho (Júnior, 2024). Ademais, o mercado ilegal passou a se expandir, criando desafios para a fiscalização e o controle governamental, que acabaram por agravar os problemas sociais e econômicos relacionados à atividade ilícita. Todos os referidos aspectos serão mais bem abordados ao decorrer desta seção.

1.1 PRINCIPAIS MOMENTOS DA REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR

A história da regulamentação dos jogos de azar no Brasil reflete as mudanças culturais, sociais e políticas que marcaram o desenvolvimento do país ao longo de séculos. Desde o período colonial até os dias atuais, o tema tem gerado debates intensos que envolvem questões morais e, principalmente, econômicas, principalmente diante das diversas modalidades existentes como, por exemplo, o conhecido jogo do bicho e os bingos (Moreira Júnior, 2024). A abordagem dos jogos de azar pelo Estado brasileiro variou entre a completa proibição e tentativas de regulamentação, frequentemente motivadas por diferentes contextos históricos e interesses.

Esta seção busca explorar os principais momentos dessa trajetória, dividindo-se em etapas históricas que refletem os distintos períodos políticos e sociais do Brasil. A análise visa contextualizar as razões por trás de cada mudança legislativa, destacando as implicações econômicas e sociais dos jogos de azar ao longo do tempo.

1.1.1 Brasil Colonial (1500-1822)

Não há muitos registros específicos sobre os jogos de azar durante o Brasil Colônia, ante a inexistência dessa figura antes da chegada dos colonizadores. Com a chegada dos europeus durante a época colonial brasileira, eles introduziram não apenas diferentes mercadorias e novas tecnologias, mas também uma variedade de hábitos culturais e sociais, entre os quais se destacava a prática de jogos. Muito populares na Europa, os jogos eram frequentemente encarados como forma de entretenimento e interação social, porém, em contrapartida, estavam carregados de um estigma moral, isto é, não se enquadrando nas normas sociais, sofrendo discriminações, em virtude, principalmente, da forte influência da Igreja Católica na sociedade.

Segundo Gomes (2019), com a chegada dos portugueses e missionários ao Brasil, foi implementada uma política para desestimular e doutrinar as populações indígenas com base nos conceitos de pecado defendidos pelos jesuítas. Entretanto, a prática de jogos de azar, amplamente difundida na Europa, acabou se estabelecendo facilmente no território brasileiro com o surgimento das vilas coloniais. Na época, a Igreja Católica exercia um papel primordial nas decisões morais e, principalmente, do cotidiano da comunidade. Em seu entendimento, os

jogos de azar eram frequentemente associados a vícios, desordem e à perda de recursos financeiros, sendo condenados pelos ensinamentos religiosos, sendo percebidos como práticas que afastavam os indivíduos dos valores cristãos.

Com a chegada dos jesuítas ao Brasil, a reprovação dos jogos de azar foi acentuada. Condenada pela igreja, a prática de jogos de azar era vista como uma forma de blasfêmia, incitando ao pecado e à devassidão (Rezende, 2024). No processo de catequização dos povos indígenas, os jesuítas consideravam a prática dos jogos como um comportamento que não se alinhava com os valores que pretendiam ensinar, incluindo nos seus atos tanto ações educativas quanto punitivas para demonstrar o “potencial destrutivo” da prática de jogatinas:

Vendo os costumes dos povos nativos e seus jogos, e por condenar tais práticas, além da preocupação dos portugueses com a normatividade e do respeito à hierarquia, os jesuítas encarregados da catequização das tribos, faziam peças teatrais onde criavam histórias e mitos sobre um reino do mal e um do bem (Reis, 2018, p. 21)

Entretanto, mesmo com as influências apresentando vieses totalmente contrários à prática das jogatinas, é possível concluir que os jogos de azar, apesar de inicialmente desestimulados por políticas coloniais, foram rapidamente incorporados à sociedade brasileira, refletindo tanto influências europeias quanto as complexas dinâmicas sociais e econômicas da época, frente às mudanças realizadas ao longo do tempo, referentes aos aspectos gerais da conjuntura da sociedade colonial já estabelecida.

No decorrer do século XVIII, com o enraizamento dessas práticas no cotidiano da comunidade brasileira, surgem neste contexto as chamadas “casas de tavolagem” que, basicamente, se caracterizavam por serem locais destinados não só a jogos, mas também a outros divertimentos destinados a minoria da população, em virtude do quesito financeiro, conforme leciona Gomes (2019, p. 08):

Ao longo do século XVIII, ocorrem mudanças na configuração da sociedade colonial, com a mudança do eixo econômico para a então capitania de Minas Gerais, o surgimento de Vila Rica (atual Ouro Preto) e a mudança da capital de Salvador para o Rio de Janeiro, há um sutil desenvolvimento de opções variadas de lazer nestes lugares e entra em cena as casas de tavolagem, que “se confirmava como divertimento nas horas de lazer das famílias economicamente abastadas.

Portanto, a abordagem dos jogos de azar no período colonial foi marcada por tensões entre os valores trazidos pelos europeus e os esforços de controle moral

da Igreja. Esse cenário contribuiu para estabelecer as bases de uma relação ambivalente entre o Estado e os jogos de azar, que perdurariam nos séculos seguintes, oscilando entre repressão e permissividade. Também, o surgimento das casas de tavolagem deu início à abordagem dos jogos de maneira superficial, visto que não era um local onde todos poderiam frequentar, não colocando muito destaque no movimento em seu surgimento.

Além do mais, não havia menção da terminologia “jogos de azar” e a sua devida caracterização como nos dias de hoje. A designação “jogos de azar” apenas foi utilizada no Código Penal de 1890 (Aguiar, 2018), o que impossibilitava qualquer tentativa de regulamentação específica em relação à continuação da permissividade da prática ou de sua posterior proibição, aspecto este que viria a sofrer modificações futuramente.

1.1.2 Brasil Imperial, Primeira República e Era Vargas (1822-1945)

Ao decorrer do tempo, o termo “jogos de azar” foi abordado ao decorrer das legislações que vigoravam no país, porém, tal abordagem existia em um sentido repressivo, sendo esta figura demonstrada desde a implementação das Ordenações Filipinas, do Código Penal do Império e do Código Penal de 1890, conforme descreve Aguiar (2018, p.09):

É importante ressaltar que a noção de tal prática já era abordada desde as Ordenações Filipinas que vigoraram no Brasil de 1603 a 1830, quando sobreveio o código criminal do império do Brasil. Assim sendo, é possível observar que, segundo as Ordenações Filipinas, existia uma determinada repressão e punição a jogos de cartas e dados que, se ousando fazer uma analogia histórica e compreendendo o contexto social e tecnológico do século XIX, de certa forma podem-se equiparar tais práticas aos “jogos de azar” assim determinados atualmente.

Assim, a abordagem legislativa e repressiva acima descrita demonstra a repulsa por parte do Estado em relação ao entretenimento baseado na sorte do praticante. Para exemplificar o discutido, o Código Criminal do Império do Brasil (1830) trouxe, mais especificamente na parte dos Crimes Policiais que tratava dos crimes passíveis de ofender a religião, da moral e dos bons costumes, em seu artigo 281, a criminalização do ato de manter casas de tavolagem ativas, nos seguintes termos:

Art. 281. Ter casa pública de tavolagem para jogos, que forem proibidos pelas posturas das câmaras municipais. Pena – de prisão por quinze a sessenta dias, e de multa correspondente à metade do tempo. (Brasil, 1830)

Com uma breve análise do legislado, já é possível inferir que este criminaliza a manutenção de “casas públicas de tavolagem”, como era chamado à época, os quais eram locais dedicados a jogos de azar proibidos pelas posturas das câmaras municipais. Isso demonstra que o legislador da época conferia aos municípios a competência para determinar quais jogos seriam proibidos, alinhando-se a uma visão descentralizada e adaptada às peculiaridades de cada localidade. Nessa época, esses locais eram frequentemente associados ao estímulo de vícios, prejuízos econômicos às famílias, e ambientes propícios a outras práticas ilegais, como prostituição ou tráfico de bebidas ilegais.

Entretanto, diante das várias menções legislativas ao longo da história brasileira, um dos marcos principais relacionados às apostas e atividades de risco no Brasil ocorreu na data de 05 de julho de 1892, com o surgimento do jogo do bicho (Gomes, 2019). Essa modalidade, originalmente desenvolvida como uma estratégia promocional no Jardim Zoológico do Rio de Janeiro, se estabeleceu como uma das formas de apostas mais populares do país, mantendo sua importância até os dias atuais. O jogo do bicho, apesar de sua informalidade e controvérsias legais, representa o início de uma cultura de práticas de sorte e risco que passou por gerações, tornando-se um ícone histórico no cenário dos jogos de fortuna no Brasil.

Em resumo, a modalidade foi desenvolvida para estimular as vendas no zoológico, onde os comerciantes começaram a realizar sorteios de brindes. Seguindo essa ideia, o Barão de Drummond, João Batista Viana Drummond, implementou uma estratégia para atrair mais visitantes ao zoológico, oportunidade em que oferecia um prêmio em dinheiro ao portador do bilhete de entrada que correspondesse ao animal do dia. Esse animal era selecionado entre os 25 (vinte e cinco) existentes no zoológico e permanecia coberto por um pano durante todo o dia, sendo revelado apenas no final, conforme demonstrado na imagem a seguir.

Figura 1 – Jogo do Bicho

01 02 03 04 AVESTRUZ	05 06 07 08 ÁGUA	09 10 11 12 BURRO	13 14 15 16 BORBOLETA	17 18 19 20 CACHORRO
21 22 23 24 CABRA	25 26 27 28 CARNEIRO	29 30 31 32 CAMELO	33 34 35 36 COBRA	37 38 39 40 COELHO
41 42 43 44 CAVALO	45 46 47 48 ELEFANTE	49 50 51 52 GALO	53 54 55 56 GATO	57 58 59 60 JACARÉ
61 62 63 64 LEÃO	65 66 67 68 MACACO	69 70 71 72 PORCO	73 74 75 76 PAVÃO	77 78 79 80 PERU
81 82 83 84 TOURO	85 86 87 88 TIGRE	89 90 91 92 URSO	93 94 95 96 VEADO	97 98 99 00 VACA

Fonte: (Machado, 2016)

Dessa forma, e com o massivo crescimento deste gênero entre a população carioca, a ida rotineira ao Jardim Zoológico não objetivava a visita aos animais ali presentes, mas sim a participação da atividade lúdica que dependia totalmente da sorte, elemento este totalmente incerto. A iniciativa rapidamente chamou a atenção da população mais pobre, que via na prática uma oportunidade de obter algum dinheiro adicional, efeito este que vem acometendo a sociedade até os dias atuais. Assim, à época, em vez de serem solicitados os ingressos, as figuras dos animais eram diretamente solicitadas, no intuito de participação na jogatina (Silva, 2006).

Diante disso, o caráter repressivo relacionado aos jogos de especulação novamente veio à tona, onde o Código Penal de 1890 tipificou, em seus artigos 369 e 370, proibia a manutenção de casas de tavolagem já abordadas nessa seção e a prática das quaisquer modalidades em que o ganho dependesse exclusivamente da sorte, respectivamente. Porém, tais esforços para coibir principalmente o jogo do bicho ao longo dos anos mostraram-se pouco eficazes, principalmente devido à ampla aceitação popular da prática e à rede de corrupção que envolvia os agentes encarregados de sua fiscalização (Moreira Júnior, 2024).

Porém, a década subsequente, durante a Era Vargas, trouxe ao Brasil o surgimento efetivo da figura dos cassinos, mediante a criação de impostos de licença para o devido funcionamento (Gomes, 2019). Tais autorizações ensejaram o surgimento dos cassinos mais badalados, à época, e conhecidos até os dias de hoje como, por exemplo, a figura do Copacabana Palace e do Cassino da Urca, ambos localizados no Rio de Janeiro. Nestes casinos, não eram só as jogatinas que chamavam a atenção do público, mas sim a variedade de atividades existentes ali dentro, que abarcavam a existência de restaurantes e atrativos musicais.

1.1.3 Quarta República, Ditadura Militar e Redemocratização (1946-1985)

Em contrapartida ao fervoroso funcionamento dos cassinos e o grande sucesso entre a elite brasileira, o qual aumentou consideravelmente o turismo nacional, na data de 30 de abril de 1946, houve a expedição do Decreto-Lei nº 9.215 pelo então presidente Eurico Gaspar Dutra. O decreto colocava fim a todas as modalidades de jogos de azar no Brasil, sob a justificativa de que essa prática era contrária à moral e aos bons costumes, sendo, ainda, utilizados preceitos religiosos para fundamentar a decisão (Moreira Júnior, 2024).

Tal decisão foi tomada de forma precoce e sem muita discussão, em virtude da tutela atribuída ao presidente da república pela Constituição Federal de 1937, isto é, onde o seu artigo 180 concedia ao Chefe do Executivo a autoridade de expedir decretos-leis sobre todas as matérias da competência legislativa da União (Brasil, 1937).

Diante da adoção da referida medida, é possível concluir que os aspectos que anteriormente estavam bastante em alta caíram drasticamente, ou seja, houve o aumento do desemprego e o fechamento de todos os cassinos, diminuindo o movimento nas cidades que possuíam estes complexos, prejudicando, de certa forma, recursos que eram absorvidos pelo próprio Estado, conforme relata o Jornal Folha da Noite, de São Paulo, quando tais eventos ocorreram:

[...] Setenta mil pessoas deixaram de chegar a Santos. Setenta mil pessoas que iam aos cassinos jogar. Setenta mil pessoas que movimentavam Santos; que lotavam suas pensões, seus hotéis, seus cafés, seus trens, seus ônibus, seus automóveis. Setenta mil pessoas que justificavam empregos para cerca de oito mil viventes que trabalhavam nos cassinos e que, por força de seu fechamento, se encontram agora desempregados. (Guimarães, 2013, p. 14).

Conforme demonstrado por Magalhães (2023), a prática de jogos de azar e dos seus derivados em um dos cassinos mais famosos do Brasil, em seu auge, gerou uma renda bruta de 01 (um) bilhão de dólares em 14 (quatorze) anos, segundo o jornalista Ricardo Boechat.

Assim, pode-se concluir que uma possível continuidade da realização destes negócios no país poderia ter auxiliado o Estado em relação a uma ascendência financeira mais ampla e, principalmente, ter dado progresso ao crescimento turístico do país, visto que atualmente são os brasileiros que viajam ao exterior para

conhecer o mundo dos cassinos e jogos, demonstrando a imensa contradição, onde tudo isso já existia no próprio país. Além do mais, as práticas ilegais iriam ser bastante coibidas, ou até mesmo nunca teriam se desenvolvido caso o contexto da proibição adotado nunca tivesse sido apresentado.

Com a proibição das jogatinas e seus afins perdurando de forma efetiva, o assunto foi retomado com a criação das Loterias no ano de 1962, designando posteriormente a Caixa Econômica Federal como a gestora e comercializadora das prerrogativas de realização de sorteios lotéricos e distribuição de prêmios por meio das apostas (Gomes, 2019), através da expedição do artigo 2º do Decreto-Lei nº 204 de 1967:

Art. 2º. A Loteria Federal, de circulação, em todo o território nacional, constitui um serviço da União, executado pelo Conselho Superior das Caixas Econômicas Federais, através da Administração do Serviço de Loteria Federal, com a colaboração das Caixas Econômicas Federais. (Brasil, 1967)

A instituição da Caixa Econômica Federal foi designada para exercer tais funções pelo fato de que a renda conquistada pela realização dos jogos tem um importante papel social no desenvolvimento nacional:

As Loterias Caixa têm como atividade fim o repasse social, onde a aplicação dos rendimentos vai para áreas como o Fundo de Financiamento Estudantil (FIES), Comitês Olímpico e Paralímpico Brasileiro, Seguridade Social, Fundos Nacionais da Cultura, Saúde, Penitenciário e de apoio à Criança e Adolescente. No ano de 2018, as “fezinhas” feitas na Mega-Sena, Loto Fácil, Quina etc., renderam à Caixa Econômica um montante de R\$ 13,85 bilhões. (Gomes, 2019, p. 12)

Tal papel possui extrema importância, seja para o próprio país ou para os beneficiados, justamente pela distribuição de renda conquistada por estes jogos disponibilizados à população.

1.1.4 Nova República (após 1985)

Atravessando para outro cenário, já nos anos 90, houve a criação e o desenvolvimento da Lei Zico (Lei nº 8.672/1993) e da Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), sendo aquela sendo substituída por esta pelo fato de que a primeira tinha um caráter eminentemente sugestivo, enquanto a segunda já era eivada de um caráter

mandatário e obrigacional, impondo penalidades em caso de não adequação ao referido dispositivo.

Por possuírem um conteúdo parcialmente idêntico, conforme relatado acima, ambas alvejavam regulamentar as questões atinentes ao desporto e seus derivados no país (Brasil, 1998). Entretanto, no ano de 2004, diante do vídeo vazado na época em que Waldomiro Diniz, até então assessor do ministro da Casa Civil, José Dirceu, extorquiu dinheiro do bicheiro Carlinhos Cachoeira (CBN. 2016), gerando diversas polêmicas e uma considerável crise política ao presidente da época, obrigando este, no mesmo ano de 2004, a assinar uma medida provisória que proibia o funcionamento de todas as modalidades de jogos, com a exceção das Loterias Federais (Brasil, 2004).

Porém, só no ano de 2018 foram retomadas as discussões sobre a possível legalização da modalidade de jogos de azar no país, com o advento da Lei nº 13.756/2018 que, em seus exatos termos, dispõe sobre a destinação do produto da arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominadas “apostas de quota fixa” (Brasil, 2018). Assim, é possível inferir que até o ano de 2019 os jogos permitidos na federação eram os referentes às Loterias Federais e, em partes, às apostas esportivas.

Portanto, já recentemente em 2023, foi desenvolvido um projeto que objetivava a ampliação e aprimoramento dos termos relativos à legislação de 2018, no sentido de aumentar o rol dos institutos de apostas permitidos, dando origem, assim, à atual Lei de Apostas de Quota-Fixa (Brasil, 2023). Apesar dos esforços, é imperioso destacar que esta lei restringiu os seus aspectos e regulamentou exclusivamente as apostas relacionadas a eventos esportivos. Assim, atividades como jogos de azar em geral, com os bingos, cassinos e máquinas caça-níqueis, quando exploradas por particulares, permanecem ilegais em território nacional até o momento do desenvolvimento desta seção.

Enquanto a proibição destas modalidades ainda está em vigor, ainda está em tramitação o Projeto de Lei 2234/22, o qual justamente trata da exploração das modalidades que permaneceram proibidas com o advento da Lei nº 14.790/2023 (CNN, 2024). O referido Projeto de Lei ainda está em trâmite, podendo, caso seja aprovado, aumentar a arrecadação tributária do Estado e combater a clandestinidade e o mercado ilegal dessas modalidades, aspectos estes são de

suma importância para o bom desenvolvimento do país em relação às controvérsias existentes.

2 A LEI Nº 14.790 DE 2023 E O CENÁRIO LEGISLATIVO VIGENTE

Com o surgimento da Lei nº 14.790/2023, denominada “Lei de Apostas de Quota-Fixa”, o cenário legislativo atinente às apostas no país caminhou para uma maior seguridade e uma estruturação mais ampla na relação entre o apostador, o operador de apostas e o Estado (Sousa, 2024). Dessa forma, se faz necessária uma descrição minuciosa dos aspectos já estabelecidos e os que se mostraram como novidades em relação à atual conjuntura das apostas no Brasil, desde conceitos técnicos em si até o principal objetivo da aprovação do referido legislado.

Um dos aspectos técnicos que se destacam é a definição clara dos papéis e responsabilidades dos operadores de apostas. A lei estabelece requisitos específicos para o credenciamento de empresas interessadas em atuar no setor, incluindo critérios financeiros, técnicos e de conformidade, conforme é trazido nos artigos 6º e 7º da referida lei (Brasil, 2023).

Outro ponto crucial é a criação de mecanismos que ampliem a arrecadação tributária pelo Estado, sem que isso represente um ônus excessivo para os operadores ou desestime os consumidores. Dessa forma, a lei prevê alíquotas tributárias que buscam equilibrar essas questões, ao mesmo tempo em que destina parte da arrecadação para áreas estratégicas, como saúde, educação e segurança pública, sendo tais aspectos de suma importância não só para a questão das apostas e tudo que envolvem as mesmas, mas também para o país como um todo.

Leciona Meirelles (2024, p. 01):

A regulamentação das apostas, ao contrário do que muitos acreditam, traz benefícios não apenas ao governo, mas também e principalmente aos consumidores e às próprias plataformas. É importante ter em mente que o mercado de apostas no Brasil é uma realidade inegável, e os consumidores hoje recorrem às plataformas *offshore*¹ para participarem dessa prática, sem ter como pleitear seus direitos em casos como o não pagamento de prêmios.

Ainda, conforme relata Sousa (2024), as mudanças citadas acima, assim como várias outras que serão descritas de forma mais específica, visam garantir

¹ *Offshore* é um termo inglês que significa "afastado da costa". É utilizado para designar empresas, atividades ou investimentos que são realizados fora do país de origem.

uma maior transparência, principalmente financeira e social, para que o país possa progredir de maneira positiva.

2.1 ANÁLISE DOS ARTIGOS MAIS RELEVANTES E COMO OCORRE A REGULAMENTAÇÃO

Ao se tratar de quaisquer novidades legislativas, torna-se de suma importância a caracterização dos termos técnicos e necessários para a devida fixação do entendimento acerca do que será discutido. Assim, a Lei nº 14.790/2023 traz inicialmente em seu corpo textual, mais especificamente no artigo 2º, a definição dos termos essenciais relacionados às apostas de quota fixa, sendo alguns extremamente significativos para a compreensão da regulamentação do regime de apostas no Brasil:

Art. 2º Para fins do disposto nesta Lei, considera-se:

I – aposta: ato por meio do qual se coloca determinado valor em risco na expectativa de obtenção de um prêmio;

II – quota fixa: fator de multiplicação do valor apostado que define o montante a ser recebido pelo apostador, em caso de premiação, para cada unidade de moeda nacional apostada;

III – apostador: pessoa natural que realiza aposta;

[...] X – agente operador de apostas: pessoa jurídica que recebe autorização do Ministério da Fazenda para explorar apostas de quota fixa; (Brasil, 2023)

Os referidos incisos acima citados de maneira exemplificativa são fundamentais para o completo entendimento acerca do regime de apostas de quota-fixa. Com a aprovação deste modelo, é possível inferir que foram estabelecidas orientações de maneira precisa sobre quem realiza o gerenciamento das casas de apostas, quem pratica o ato de apostar pelo qual se visa lucro, o fator matemático utilizado para fixar o valor a ser recebido em caso de vitória e quem possui permissão para explorar o regime (Sousa, 2024). Em relação aos demais incisos do artigo não citados, estes não perdem a sua importância por justamente se tratar de aspectos mais específicos, ante ao foco da presente subseção se tratar de quesitos gerais os quais visam à facilitação do entendimento do assunto de maneira mais dinâmica.

Dando prosseguimento a análise legislativa, também merecem destaque os artigos 6º e 7º do dispositivo legal, os quais determinam que apenas pessoas jurídicas previamente autorizadas pelo Ministério da Fazenda podem atuar como

agentes operadores de apostas de quota fixa e os requisitos exigidos e estabelecidos pelo referido órgão, respectivamente. Conforme Silva (2023), as casas de aposta de quotas fixas, uma vez autorizadas, deverão operar de acordo com a legislação, com conduta adequadamente supervisionada, uma vez que na ocorrência de violação das disposições legais interpostas, poderão ser, no grau de responsabilidade apontado, responsabilizadas administrativa, civil e criminalmente, a depender do caso.

Tais artigos reforçam que apenas pessoas jurídicas previamente autorizadas pelo Ministério da Fazenda podem operar no setor, garantindo o controle estatal sobre as empresas que atuam neste mercado, proporcionando uma fiscalização mais eficaz, reduzindo a clandestinidade existente e estabelecendo uma maior segurança jurídica, tanto aos apostadores quanto para as operadoras de apostas.

Quanto aos requisitos específicos e exigidos pelo Ministério da Fazenda, estes são de suma importância para o pleno funcionamento da relação apostador-operador-Estado, conforme os incisos do dispositivo legal lecionam. Assim, em teoria, é garantido que apenas empresas qualificadas e preparadas possam atuar no setor, a proteção ao consumidor, a imparcialidade dos jogos realizados e o combate ao conflito de interesses, ante a proibição dos sócios dessas empresas possuírem quaisquer tipos de vínculos com clubes ou organizações esportivas envolvidas nos jogos, e até mesmo a instalação de sistemas de cibersegurança que visam proteger os dados dos envolvidos (Brasil, 2023).

Além do mais, se faz honroso também destacar o artigo 8º, visto que possui total correlação com os dois anteriores citados. O referido dispositivo deixa claro que os agentes operadores de apostas de quota fixa devem implementar políticas corporativas obrigatórias para assegurar a integridade e a transparência das operações.

Segundo Sousa (2023), o artigo promove determinações que tornam mais dificultosas as práticas de quaisquer irregularidades que tenham relação com as apostas esportivas, garantindo um ambiente mais seguro para os apostadores, para as casas de apostas e para qualquer dos envolvidos no evento determinado em questão.

Em continuidade, sempre foi de conhecimento geral que para o alcance do sucesso de uma atividade com fins lucrativos torna-se necessária a divulgação do produto, isto é, tornar público os benefícios do que se expõe para atrair cada vez

mais novos aderentes. Diante disso, não é diferente com o que ocorre com a divulgação promovida pelas operadoras de apostas, as quais objetivam a captação de cada vez mais novos apostadores.

Entretanto, antes da promulgação da atual lei de apostas de quota fixa, inexistiam limites legais para as cativantes e incessantes divulgações de lucro rápido e fácil com a realização de jogos, em conjunto ao recrutamento de diversas personalidades da internet, os denominados influencers que, em troca de uma boa parte do lucro advindos da divulgação, faziam uma espécie de “ponte” para a aderência dos seus seguidores de diversas redes-sociais nos sistemas das operadoras de apostas para a realização dos mais variados jogos disponibilizados pelas mesmas.

Diante dessa problemática, Sousa (2023, p. 152) trouxe o que se segue:

Deu-se início ao processo legislativo do projeto de lei 3915/2023, de autoria do deputado federal Ricardo Ayres. Tal proposição veda a publicidade, promoção ou apoio a empresas de apostas, cassinos, jogos de azar ou qualquer atividade relacionada às apostas por parte de influenciadores digitais e artistas. É perceptível que o objetivo principal é proteger a população contra a disseminação de informações enganosas, que poderiam resultar em prejuízos econômicos e psicológicos para os brasileiros, como indicado no artigo 4º do referido projeto de lei: “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”.

Em concomitância com o supracitado, portais jornalísticos noticiaram os pontos negativos da divulgação desenfreada e sem qualquer cuidado em relação às atividades de aposta, conforme relatado:

Na internet, influenciadores prometem prêmios em valores altos para quem começa a jogar. Porém, autoridades afirmam que é ilusão, mas muitas pessoas pelo Brasil estão caindo nessa. Para fisgar as pessoas, influenciadores fazem propagandas fraudulentas do joguinho clandestino nas redes sociais, como a blogueira Paulinha Ferreira. Ela ganhava sempre e mostrava isso aos seguidores, mas a polícia “matou a charada”. A Delegacia de Estelionatos de Maceió (AL) teve acesso a uma conta demo², que é usada normalmente por influenciadores para mostrar como é fácil ganhar esse jogo. Ao usá-la, o usuário rapidamente ganha R\$500 ou mais. É através desse recurso que os influenciadores ganham e comemoram nas redes. Quem vê se sente motivado, mas quando jogam de fato, nada disso acontece. (G1, 2024, online)

² Uma conta de demonstração, ou simplesmente conta demo, é um ambiente de mercado “simulado”, oferecido por um fornecedor de negociação que tenta recriar a experiência de negociações “reais” o máximo possível.

Assim, como atualmente no Brasil os cassinos online e o famoso Tigrinho (Fortune Tiger), por exemplo, são operados no chamado Mercado Cinza, isto é, sem qualquer regulamentação oficial no país e sendo tais serviços disponibilizados por empresas no exterior (Ozório, 2024), a lei de apostas de quota fixa acaba por se restringir às apostas esportivas e jogos online diversos, mais especificamente nos artigos 16 e 17 da referida lei. Enquanto este determina que as ações de comunicação, publicidade e marketing das apostas de quota fixa devem seguir a regulamentação estabelecida pelo Ministério da Fazenda, incentivando, assim, a autorregulação do setor, aquele proíbe expressamente que os operadores de apostas de quota fixa veiculem publicidade ou propagandas comerciais apelativas e que infrinjam normas, além das que estimulem o jogo excessivo (Brasil, 2023).

Assim, pode-se concluir que estes artigos têm um papel estratégico para regular a publicidade e o marketing no setor de apostas de quota fixa, com o objetivo de assegurar que o crescimento desse mercado não afete o bem-estar social, especialmente no que diz respeito à proteção de grupos vulneráveis, como menores de idade e pessoas sujeitas ao vício em jogos, tornando-se uma prioridade clara nos artigos.

As limitações impostas à publicidade impedem que campanhas agressivas ou mensagens inadequadas incrementem os danos advindos das apostas. Dessa maneira, medidas como a exigência de avisos de desestímulo ao jogo exagerado e campanhas de conscientização não apenas informam, mas também educam a sociedade sobre os riscos associados, ajudando a prevenir problemas relacionados ao vício em jogo, aspecto este que será mais desenvolvido ao decorrer da discussão.

Com relação às proibições, apenas ainda citadas superficialmente, será necessário um maior enfoque nestes pontos, visto que o rol elencado no artigo 26 demonstra quem deve ser preservado do mundo das apostas para que se evite um mal maior, seja por questões clínicas ou até mesmo por questões que possam gerar conflitos, isto é, é demonstrado de forma clara quem não deve apostar (Sousa, 2024).

O referido artigo proíbe a participação, seja ela direta ou indireta, de algumas figuras como, por exemplo, dos menores de 18 (dezoito) anos, de pessoas com acesso privilegiado a informações que podem manipular o resultado da aposta, dos próprios funcionários das casas operadoras, de atletas, membros de comissão

técnica e de dirigentes de entidades esportivas, além de entre outros casos mais específicos (Brasil, 2023). Em resumo, este dispositivo legal tem um papel crucial para manter a integridade e a transparência do mercado de apostas de quota fixa no Brasil, estabelecendo regras claras sobre quem não pode participar dessas atividades e, dessa forma, assegurando, por exemplo, a proteção de grupos vulneráveis e a equidade nas competições esportivas, aspectos estes de grande importância para a manutenção de um ambiente cada vez mais ético e transparente.

Para melhor elucidação, um caso recente no mundo futebolístico envolvendo o jogador da seleção brasileira Lucas Paquetá, o qual se encaixa diretamente em um dos casos dessa proibição, repercutiu de maneira considerável no mundo todo:

A Federação Inglesa de Futebol (FA) denunciou o meia Lucas Paquetá por má conduta com relação a apostas em quatro jogos da Premier League. Segundo a acusação formal, divulgada pela FA nesta quinta, Paquetá forçou cartões amarelos em quatro partidas entre novembro de 2022 e agosto de 2023. Ele era alvo de investigação desde agosto do ano passado, mas ainda não havia sido denunciado formalmente. Alega-se que ele procurou influenciar diretamente o progresso, a conduta ou qualquer outro aspecto ou ocorrência nessas partidas, buscando intencionalmente receber um cartão do árbitro com o propósito indevido de afetar o mercado de apostas para que uma ou mais pessoas lucrem com apostas – diz o comunicado da federação. (GE, 2024)

A atitude do atleta, mesmo que tenha sido denunciado por um órgão internacional e sob a legislação de fora, mostra perfeitamente um dos casos de proibição trazidos pela lei brasileira. Quando tais medidas são adotadas, o que se visa é o asseguramento da integridade das competições esportivas e a promoção de um ambiente justo na prática do esporte, onde, dessa maneira, seja garantido que todos os agentes participantes das apostas estejam em condições de igualdade, sem acesso a informações privilegiadas ou capacidade de influenciar os resultados de maneira injusta.

Por fim, torna-se imperioso destacar um dos principais objetivos da criação da lei, ou seja, o modo como a tributação será efetivada. O artigo 31 nos revela acerca da tributação dos prêmios obtidos por apostadores, ou seja, como ocorrerá, os valores mínimos para a incidência sobre o IRPF (Imposto de Renda de Pessoa Física) e a quem compete as questões atinentes a regulamentação dos procedimentos para a apuração e recolhimento do imposto (Brasil, 2023). Ainda, o

dispositivo prevê a porcentagem de tributação que incidirá sobre os prêmios líquidos obtidos, que corresponde ao valor de 15% (quinze por cento).

Segundo Caldas (2024), em comparação ao que já era legislado antes da promulgação da lei de apostas de quota fixa, houve um certo aumento na questão tributária no sentido de que mais apostas realizadas pelos apostadores seriam atingidas, aumentando a incidência da tributação:

Antes da entrada em vigor da Lei nº 14.790/2023, a tributação das apostas esportivas era regida pelo Art. 31 da Lei nº 13.756/2018 que indicava: “Sobre os ganhos obtidos com prêmios decorrentes de apostas na loteria de apostas de quota fixa incidirá imposto de renda na forma prevista no art. 14 da Lei nº 4.506, de 30 de novembro de 1964, observado para cada ganho o disposto no art. 56 da Lei nº 11.941, de 27 de maio de 2009”. Ou seja, no regime anterior, em cada aposta que se obtivesse resultado favorável, haveria uma retenção de 30% (trinta por cento) pela própria casa de apostas, porém, esse valor somente seria retido caso o êxito ultrapassasse o valor de R\$ 2.112,00 (dois mil e cento e doze reais), nos moldes do que ocorre nos jogos lotéricos convencionais. Com a alteração, a alíquota aplicável caiu para 15% (quinze por cento), também sobre cada aposta, mas incide agora sobre qualquer ganho, visto que não há isenção dos valores abaixo da primeira faixa, e ainda deverá ser recolhido pelo próprio apostador, visto que não haverá retenção pela casa de apostas. A alteração é significativa na medida que, mesmo com a redução da alíquota, o número de apostas atingidas será muito maior, visto que, conforme estimativa do Ministério da Fazenda, aproximadamente 70% (setenta por cento) dos ganhos obtidos individualmente nas casas de apostas não ultrapassam a faixa de R\$ 2.112,00 (dois mil e cento e doze reais), ou seja, não seriam tributados no regime anterior. [...]

Diante do exposto, é possível inferir a importância da referida tributação na medida em que possa equilibrar as situações, isto é, não tornar oneroso demais para o apostador e que, ao mesmo tempo, não influencie o ganho excessivo do Estado. Teoricamente, a referida tributação garantirá a arrecadação financeira nesta área, aumentando, assim, a receita pública, permitindo que o Estado invista nas mais diversas áreas sociais e que constantemente necessitam de incentivos.

Tais medidas possibilitarão o alinhamento das práticas fiscais referentes à área de apostas, o que contribuirá diretamente para a manutenção da integridade e da sustentabilidade do mercado de jogos no Brasil.

3 CONSEQUÊNCIAS DO VÍCIO GERADO PELOS JOGOS DE AZAR

Não é desconhecido por ninguém o fato de que tudo feito ou utilizado em excesso traz malefícios, sendo esta uma expressão que alerta para os perigos de desequilibrar a vida com atos praticados de forma reiterada, não sendo diferente no que se refere ao vício em jogos de azar. Este vício é uma compulsão existente dentro do ser humano em apostar, sendo uma condição neurológica que pode afetar a vida de uma pessoa de diversas formas.

Segundo o Instituto de Psiquiatria do Paraná – IPPR (2024), indivíduos com esse tipo de vício são caracterizados como “viciados em apostas”, e não como viciados no jogo em si, ocorrendo isso pois o que motiva alguém a jogar novamente é a chance de vencer as apostas, e não o próprio jogo, demonstrando que a compulsão, de certa forma, se baseia na promessa de fácil ganho e com um retorno rápido, estimulando o apostador a se “auto sabotar”, proporcionando uma certa dicotomia, ou seja, gerando uma receita considerável às operadoras de aposta enquanto o jogador esgota os seus recursos.

Dessa forma, aspectos como o do Jogo Patológico serão mais explorados e desenvolvidos, demonstrando que este transtorno psiquiátrico se caracteriza, basicamente, por apostar compulsivamente em jogos de azar, o que normalmente não acaba bem para o apostador, que se torna compulsivo até o esgotamento de todos os seus recursos e, possivelmente, com o desenvolvimento de problemas relativos à saúde, por exemplo.

3.1 O PERFIL DO VICIADO EM JOGOS – O JOGO PATOLÓGICO

Em primeiro plano, é necessário destacar o perfil característico de quem se rendeu ao vício nos jogos de azar, aspecto fundamental para definir os pontos comuns relativos a essa parcela da sociedade. Diante disso, dentre os fatores atinentes a estas pessoas, os quais serão mais explorados a seguir, podemos destacar a impulsividade, diante da prática de atos de jogatina sem antes pensar nas consequências, e a problemática financeira, abarcando esta a maioria dos indivíduos viciados (Aster, 2024).

Ainda conforme o Instituto de Psiquiatria do Paraná (2024), e em relação ao supracitado, a maioria dos jogos de azar envolve o dinheiro, podendo o

envolvimento excessivo dessa renda causar problemas familiares, trazendo, com isso, problemas financeiros para o lar. Dessa forma, e com as características patológicas listadas, tem-se a figura do Jogo Patológico, conceito este fundamental para descrever as características de um viciado em jogos, trazendo eventualmente consequências severas ao acometido pela patologia, principalmente em relação ao financeiro, psicológico e até mesmo clínico.

Com base nos estudos realizados por Souza (2024), a definição dinâmica de Jogo Patológico pode ser definida como o hábito recorrente de apostar em jogos de azar, apesar das consequências negativas advindas desta atividade, onde a pessoa perde o controle sobre o jogo e sobre si, tornando-se incapaz de controlar o tempo e o dinheiro investido, mesmo quando está perdendo.

A patologia em questão foi reconhecida pela Associação Americana de Psiquiatria (2002), de acordo com os critérios diagnósticos estabelecidos do DSM-IV-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), o qual descreve os eventuais sintomas, nestes exatos termos:

- a) preocupação com jogo (preocupação com experiências passadas, especulação do resultado ou planejamento de novas apostas, pensamento de como conseguir dinheiro para jogar);
- b) necessidade de aumentar o tamanho das apostas para alcançar a excitação desejada;
- c) esforço repetido e sem sucesso de controlar, diminuir ou parar de jogar;
- d) inquietude ou irritabilidade quando diminui ou para de jogar;
- e) jogo como forma de escapar de problemas ou para aliviar estado disfórico (sentimentos de desamparo e culpa, ansiedade, depressão);
- f) depois da perda de dinheiro no jogo, retorna frequentemente no dia seguinte para recuperar o dinheiro perdido;
- g) mentir para familiares, terapeuta ou outros, a fim de esconder a extensão do envolvimento com jogo;
- h) cometer atos ilegais como falsificação, fraude, roubo ou desfalque para financiar o jogo;
- i) ameaçar ou perder relacionamentos significativos, oportunidades de trabalho, educação ou carreira por causa do jogo;
- j) contar com outros para prover dinheiro, no intuito de aliviar a situação financeira desesperadora por causa do jogo.

Diante de tais premissas, fica evidente a compulsividade inerente ao comportamento do jogador patológico, que persiste no hábito mesmo diante das consequências negativas severas, onde a compulsividade, nesse contexto, se manifesta em sintomas que afloram a necessidade crescente de apostas mais altas para obter a excitação descrita acima, além da síndrome de abstinência,

evidenciada por irritabilidade e inquietação quando o indivíduo tenta reduzir ou interromper o jogo.

Adicionalmente, o impacto do jogo patológico na vida do indivíduo e de sua família é consideravelmente preocupante, visto que os prejuízos financeiros frequentemente resultam em um endividamento extremo, levando a eventuais perdas de bens e até mesmo à falência. No contexto pessoal, esse transtorno pode provocar rupturas nos próprios relacionamentos familiares e nos sociais, assim como gerar problemas no ambiente profissional devido à negligência e à diminuição de produtividade decorrente do vício.

Para ilustrar o que foi relatado acima, é prudente destacar parte de uma jurisprudência, proferida pelo Superior Tribunal de Justiça (STJ), o qual lida com a problemática do jogo patológico nos exatos termos acima descritos:

RECURSO EM HABEAS CORPUS Nº 151344 – SP (2021/KXXXXX-7)
DECISÃO: Trata-se de recurso ordinário, com pedido de liminar, interposto em face de acórdão que denegou o habeas corpus, assim ementado: HABEAS CORPUS – Interdição – Internação compulsória – Decisão nomeando os genitores como curadores provisórios do filho, autorizando, ademais, a sua internação compulsória. Ausência de ilegalidade ou abuso de poder – Paciente que, contando 22 anos de idade, é portador de transtorno afetivo bipolar e jogo patológico – Quadro psicótico remitido, porém descontrola com relação aos jogos de azar, apostando altas quantias, produzindo dívidas significativas, coagindo os genitores em busca de dinheiro, não aceitando o tratamento – Relatório do Psiquiatra que o acompanha desde 2017 indicando os motivos pelos quais reputa como necessária a internação compulsória – Pedido subsidiário de oitiva do paciente em juízo. [...] (Brasil, 2021, online)

No presente caso, verifica-se que o paciente atende aos critérios diagnósticos delineados pelo DSM-IV-TR para o transtorno do jogo patológico. O paciente, neste caso, apresenta a necessidade de realizar apostas em quantias progressivamente mais elevadas, a fim de alcançar a sensação de prazer e satisfação associada ao jogo, o que corresponde ao critério de tolerância frequentemente observado em transtornos de dependência.

Ademais, o paciente demonstra irritabilidade e resistência ao tratamento, evidenciando ainda a dificuldade em exercer controle sobre os impulsos relacionados ao jogo, circunstância que agrava a situação e inviabiliza a implementação de intervenções terapêuticas menos invasivas.

Portanto, conclui-se que o transtorno do jogo patológico não pode ser negligenciado, exigindo a busca por tratamentos adequados, seja por iniciativa do

próprio indivíduo ou por intervenção de seus familiares, possibilitando que o indivíduo tenha direito a uma pronta recuperação de um acometimento tão severo.

3.2 PROPOSTAS E POLÍTICAS DE PREVENÇÃO E TRATAMENTO

A adoção de medidas de prevenção e tratamento específicas é essencial para que o paciente desenvolva a capacidade de abdicar desse comportamento que, quando excessivo, acarreta prejuízos significativos em diversas esferas de sua vida. Além disso, o tratamento e a prevenção a este vício possibilitam a reconstrução da autonomia do indivíduo, permitindo-lhe reconhecer que a dependência do jogo pode ser superada e que sua ausência não compromete sua qualidade de vida:

A exploração comercial do jogo impõe a necessidade de informação da população e qualificação dos profissionais da área da saúde na realização de um diagnóstico precoce da patologia. Por se tratar de um transtorno com elevados índices de comorbidade, principalmente com a dependência química e Transtornos de Humor, uma coleta cautelosa e minuciosa da história pessoal e do curso da doença pode desvelar ou facilitar um importante aspecto a ser considerado para o tratamento. (Souza, 2024, p. 13)

Diante dos impactos negativos do jogo patológico e dos jogos de azar em geral, torna-se fundamental a implementação de políticas estatais eficazes que promovam tanto a prevenção quanto o tratamento desses transtornos. As abordagens a serem realizadas devem considerar a complexidade do problema, abrangendo estratégias psicoterapêuticas, intervenções comunitárias, com a figura dos grupos de apoio, suporte psiquiátrico e medidas institucionais especializadas.

Primeiramente, é válido ressaltar que a psicoterapia exerce um papel fundamental no tratamento do jogo patológico, ao possibilitar que o indivíduo identifique os sentimentos e comportamentos que desencadeiam a compulsão, permitindo, assim, o desenvolvimento de estratégias para a modificação de padrões disfuncionais. As abordagens terapêuticas na Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC) têm demonstrado eficácia notável ao instruir o paciente a reconhecer os gatilhos emocionais, promovendo a substituição destes por comportamentos mais saudáveis (Borges, 2024).

Já em situações de elevada gravidade, nas quais o indivíduo não consegue interromper o comportamento compulsivo, mesmo após tentativas de inserção em

manifestações comunitárias e tratamentos psiquiátricos, por exemplo, a internação em clínicas de reabilitação especializadas no tratamento ao vício em questão pode ser considerada imprescindível (IPPR, 2024). Essas instituições proporcionam um ambiente controlado, onde o paciente tem a oportunidade de receber acompanhamento especializado contínuo, permitindo, assim, uma abordagem mais intensiva.

Assim, com o atual e elevado número de indivíduos afetados pelo transtorno do jogo patológico, torna-se necessário que haja um incentivo governamental voltado para a criação e regulamentação de clínicas especializadas. Tal iniciativa deve garantir que o atendimento seja realizado de acordo com padrões éticos e técnicos que respeitem os direitos dos pacientes.

CONCLUSÃO

O regime jurídico dos jogos de sorte no Brasil explicita a complexidade de reger uma prática que, embora historicamente marginalizada, atualmente movimenta valores expressivos e gera impactos sociais relevantes. A investigação revelou que a simples proibição dessa atividade, ao longo do tempo, não resultou em sua erradicação, mas sim em sua migração para a informalidade. Esse cenário dificulta a atuação do Estado, tanto no que se refere à fiscalização quanto à arrecadação tributária, comprometendo o controle social e econômico do setor.

A sanção da Lei nº 14.790/2023 representou um avanço significativo ao regulamentar as apostas esportivas de quota fixa, conferindo maior segurança jurídica, transparência e instrumentos regulatórios a uma fração desse mercado. Entretanto, a permanência da vedação a outras modalidades de jogos de sorte perpetua zonas de incerteza normativa, favorecendo a proliferação de atividades ilegais e inviabilizando a formulação de uma política pública abrangente e coerente sobre o tema.

O estudo demonstrou que uma regulamentação mais ampla e integrada poderia contribuir não apenas para o incremento da arrecadação estatal, mas também para a implementação de estratégias eficazes de prevenção e tratamento da ludopatia. Ademais, experiências nacionais e internacionais analisadas evidenciam que a legalização, acompanhada de regulamentação rigorosa e políticas públicas bem estruturadas, é mais eficaz do que a mera repressão.

Conclui-se, portanto, que o principal desafio enfrentado pelo Brasil não reside apenas na legalização de determinadas modalidades de jogos de sorte, mas na construção de um modelo regulatório abrangente, eficaz e socialmente responsável. Esse modelo deve ser capaz de promover o desenvolvimento econômico, assegurar a integridade do sistema financeiro e proteger a população contra os riscos inerentes à prática, como o endividamento, a evasão fiscal e o vício patológico.

REFERÊNCIAS

AAP (Associação Americana de Psiquiatria). **DSM-IV-TR: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. Estados Unidos (2002). Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK230632/>. Acesso em: 08 mar. 2025.

AGUIAR, Túlio Vieira De. **O Caminho Legislativo Percorrido pelos Jogos de Azar: Uma Análise História e Social**. Pernambuco (2018). Artigo Acadêmico. Centro Universitário Tabosa De Almeida – ASCES/UNITA. Disponível em: <http://200-98-146-54.cloudeduol.com.br/handle/123456789/1610>. Acesso em: 13 nov. 2024.

ASTER. **Viciados em Jogos e Apostas**. São Paulo (2024): Disponível em: <https://psicologaclinicaguarulhos.com.br/viciado-em-jogos-e-apostas/>. Acesso em: 01 mar. 2025.

BORGES, Karen *et al* (org.). **O que é psicoterapia?** São Paulo: Vida Saudável: O Blog do Eisten (2024). Disponível em: <https://vidasaudavel.einstein.br/o-que-e-a-psicoterapia-e-quais-sao-os-principais-tipos-de-abordagem/>. Acesso em: 08 mar. 2025.

BRASIL. **Constituição dos Estados Unidos do Brasil de 10 de novembro de 1937**. Resolve assegurar à Nação a sua unidade, o respeito à sua honra e à sua independência, e ao povo brasileiro, sob um regime de paz política e social, as condições necessárias à sua segurança, ao seu bem-estar e à sua prosperidade, decretando a seguinte Constituição. Diário Oficial da União: Brasília, DF, p. 1, 10 nov. 1937. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao37.htm. Acesso em: 06 dez. 2024.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 204, de 27 de Fevereiro de 1967**. Dispõe sobre a exploração de loterias e dá outras providências. Diário Oficial da União: Brasília, DF, p. 1, 27 fev. 1967. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1965-1988/De10204.htm. Acesso em: 08 dez. 2024.

BRASIL. **Lei de 16 de Dezembro de 1830**. Manda executar o Código Criminal. Diário Oficial da União: Brasília, DF, p. 1, 16 dez. 1830. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lim/lim-16-12-1830.htm. Acesso em: 08 dez. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de Março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União: Brasília, DF, p. 1, 24 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 08 dez. 2024.

BRASIL. **Lei nº 13.756, de 12 de Dezembro de 2018**. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), sobre a destinação do produto da arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. Diário Oficial da União: Brasília, DF, p. 1, 12 dez. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l13756consol.htm. Acesso em: 04 dez. 2024.

BRASIL. **Lei nº 14.790, de 11 de julho de 2023**. Dispõe sobre a exploração de apostas de quota fixa. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 1, 11 jul. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 11 ago. 2024.

BRASIL. **Medida Provisória nº 168, de 20 de Fevereiro de 2004**. Proíbe a exploração de todas as modalidades de jogos de bingo e jogos em máquinas eletrônicas denominadas caça-níqueis. Diário Oficial da União: Brasília, DF, p. 1, 20 fev. 2004. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Mpv/168.htm. Acesso em: 08 dez. 2024.

BRASIL. **Superior Tribunal de Justiça (STJ). RHC 151344**. Paciente é portador de transtorno afetivo bipolar e jogo patológico, com descontrole com relação aos jogos de azar, apostando altas quantias, produzindo dívidas significativas, coagindo os genitores em busca de dinheiro, não aceitando o tratamento. Recorrente: MF. Recorridos: KKF e SF. Relatora: Ministra Maria Isabel Gallotti. São Paulo, (2021). Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/stj/1285400671>. Acesso em: 27 set. 2024.

CALDAS, Natã Filipi Naves Caldas. **Novas Regras Tributárias das Apostas Esportivas: Lei nº 14.790/2023**. Publicação: 25 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://www.monteironeves.com.br/a-lei-no-14-790-2023-e-a-tributacao-das-apostas-esportivas/>. Acesso em 21 jan. 2025.

CBN. **2004: escândalo dos bingos é primeira crise política do governo Lula** (2016). Disponível em: <https://cbn.globoradio.globo.com/institucional/historia/aniversario/cbn-25-anos/boletins/2016/02/05/2004-ESCANDALO-DOS-BINGOS-E-PRIMEIRA-CRISE-POLITICA-DO-GOVERNO-LULA.htm>. Acesso em: 08 dez. 2024.

CNN. **Projeto sobre jogos e apostas avança no Senado; texto vai ao plenário** (2024). Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/projeto-sobre-jogos-e-apostas-avanca-no-senado-texto-vai-ao-plenario/>. Acesso em: 08 dez. 2024.

G1. **Veja como influenciadores atraem vítimas com promessas de dinheiro fácil no Jogo do Tigrinho**. Maceió: Fantástico (2024). Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2024/06/23/veja-como-influenciadores-atraem-vitimas-com-promessas-de-dinheiro-facil-no-jogo-do-tigrinho.ghtml>. Acesso em 15

jan. 2025.

GE. Lucas Paquetá é denunciado por envolvimento com apostas na Premier League. Londres (2024). Disponível em: <https://ge.globo.com/futebol/futebol-internacional/futebol-ingles/noticia/2024/05/23/lucas-paqueta-e-acusado-de-ma-conduta-com-relacao-a-apostas-em-quatro-jogos-da-premier-league.ghml>. Acesso em: 15 jan. 2025.

GOMES, Gabriel Augusto. **Os Jogos de Azar no Brasil: Crônicas de um País que Proíbe, Mas Explora.** Pernambuco (2019). Artigo Acadêmico. Centro Universitário Tabosa De Almeida – ASCES/UNITA. Disponível em: <http://repositorio.ascses.edu.br/bitstream/123456789/2392/1/Artigo%20%20Gabriel%20Augusto%20Gomes.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2024.

GUIMARÃES, Valéria Lima. **Muito além de uma questão moral: Reflexões sobre a proibição do jogo de azar e seus impactos nas organizações políticas e empresariais brasileiras.** Revista Inteligência Empresarial, Rio de Janeiro, n. 37, p. 37 – 44, 2013. Disponível em: <http://portal.crie.coppe.ufrj.br/application/assets/uploads/files/RIEMP037.pdf#page=38>. Acesso em: 08 dez. 2024.

IPPR (Instituto de Psiquiatria do Paraná). **Vício em jogos eletrônicos e de azar: Quais os sintomas? Há tratamento?** Paraná (2024). Disponível em: <https://institutodepsiquiatriapr.com.br/blog/vicio-em-jogos-eletronicos-e-de-azar-quais-os-sintomas-ha-tratamento/>. Acesso em: 08 mar. 2025.

MACHADO, Juliana. **O Jogo do Bicho** (2016). Disponível em: <https://www.acesa.com/cidade/arquivo/ambientalismo/2016/06/28-jogo-bicho/index.html>. Acesso em: 07 dez. 2024.

MAGALHÃES, Luiz Ernesto. **Roleta, revólver e champanhe; Copacabana Palace se destacou na era de ouro dos cassinos no país.** Rio de Janeiro (2023). Jornal O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/noticia/2023/08/13/roleta-revolver-e-champanhe-na-mesa-de-jogos-copacabana-palace-se-destacou-na-era-de-ouro-dos-cassinos-no-pais.ghml>. Acesso em: 26 nov. 2024.

MEIRELLES, Fernanda. **A nova era das apostas esportivas no Brasil.** Consultor Jurídico, 10 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2024-jan-10/a-nova-era-das-apostas-esportivas-no-brasil/>. Acesso em 14 jan. 2025.

MOREIRA JÚNIOR, Gilson Lopes et al. **Relação do Estado Brasileiro com os Jogos de Azar.** São Paulo (2024). Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação — REASE. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/16203/8965>. Acesso em: 13 nov. 2024.

OZÓRIO, Júlia. **Jogo do Tigrinho vai ser legalizado no Brasil? Entenda como opera e o que pode mudar.** Porto Alegre: Portal GZH - Zero Hora (2024). Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/economia/noticia/2024/07/jogo-do-tigrinho-vai-ser-legalizado-no-brasil-entenda-como-opera-e-o-que-pode-mudar-clyoimksg00ci011rvw6utmk1.html>. Acesso em: 15 jan. 2025.

REIS, Vinícius Cândido dos. **Jogos De Azar No Brasil: Uma Análise Da**

Legislação Sobre O Jogo E Dos Efeitos De Sua Possível Liberação.

Universidade Federal Do Ceará. Ceará (2018). Disponível em:

https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/34170/1/2018_tcc_vcreis.pdf. Acesso em: 01 dez. 2024.

SILVA, Ivanildo Alves da. **Jogo do Bicho: Contravenção ou Crime**. São Paulo (2006). Uni-FMU. Disponível em: <https://arquivo.fmu.br/prodisc/direito.ias>. Acesso em: 05 dez. 2024.

SOUSA, Maria José Rodrigues de et al. (org.). **A Regulamentação das Apostas de Quota Fixa no Brasil e as Mudanças Promovidas Pela Lei 14.790 de 2023**. Piauí: Revista FSA, (2024). E-book (15p.) P&B. Disponível em: <http://www4.unifsa.com.br/revista/index.php/fsa/article/view/2937>. Acesso em: 03 set. 2024.

SOUZA, Cristiane Cauduro de et al. **Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento**. Rio Grande do Sul. (2010). E-book (17p.) P&B. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pc/a/SKbPTfR9BsrjcXxryWNbdCd/#>. Acesso em: 08 mar. 2024.