



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

GUSTAVO DA SILVA SCHUTZ

**A (I)LEGALIDADE DOS CASSINOS VIRTUAIS NO BRASIL**

**Palhoça**

**2023**

**GUSTAVO DA SILVA SCHUTZ**

**A (I)LEGALIDADE DOS CASSINOS VIRTUAIS NO BRASIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Direito, da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dagliê Colaço

**Palhoça**

**2023**

**GUSTAVO DA SILVA SCHUTZ**

A (I)LEGALIDADE DOS CASSINOS VIRTUAIS NO BRASIL

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Direito e aprovado, em sua forma final, pelo Curso de Graduação em Direito, da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, 20 de junho de 2023.

---

Prof. Orientador Dagliê Colaço, Esp.  
Universidade do Sul de Santa Catarina

---

Prof. Deisi Cristini Schweitzer, Ma.  
Universidade do Sul de Santa Catarina

## **A (I)LEGALIDADE DOS CASSINOS VIRTUAIS NO BRASIL**

Declaro, para todos os fins de direito, que assumo total responsabilidade pelo aporte ideológico e referencial conferido ao presente trabalho, isentando a Universidade do Sul de Santa Catarina, a Coordenação do Curso de Direito, a Banca Examinadora e o Orientador, de todo e qualquer reflexo acerca deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Estou ciente de que poderei responder administrativa, civil e criminalmente, em caso de plágio comprovado do trabalho monográfico.

Palhoça (SC), 5 de junho de 2023.

---

**GUSTAVO DA SILVA SCHÜTZ**

Dedico a presente monografia ao meu avô Pedro e minha avó Cida - *in memoriam*-, os quais, infelizmente, por obra do destino, não estão mais presentes.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, meu pai, Pedro, e minha mãe, Maria, que sempre me apoiaram e sempre me escutaram e disseram para eu nunca desistir. Agradeço ao meu melhor amigo e irmão, Gabriel, que me ensinou a ser determinado e me distraía quando eu mais precisava. Vocês estiveram ao meu lado desde o início, me apoiando nas horas de estudo intenso, me encorajando quando a autoconfiança diminuía e celebrando cada pequena conquista ao longo do caminho. Seu apoio inabalável e incentivo foram fundamentais para que eu chegasse até aqui. Sou eternamente grato pela dedicação e pelos sacrifícios que vocês fizeram para me ver alcançar meus objetivos acadêmicos.

Agradeço à minha avó, Eliete, aos meus padrinhos, primos e tios, que também sempre me apoiaram nessa jornada. Queria também agradecer especialmente a minha madrinha, Bada, que sempre foi uma inspiração para mim como pessoa e nunca deixou de me apoiar.

*In memoriam*, gostaria de agradecer ao meu vô Pedro e a vó Cida, com muito amor e saudades, foram para mim um exemplo de humildade e de compaixão e a maior lição que me ensinaram foi sempre dar o meu melhor. Nunca irei igualar as pessoas fantásticas que vocês foram, mas, seguirei os seus ensinamentos e as suas pegadas para tentar chegar aonde vocês chegaram.

Agradeço à minha namorada, Amábile, pelos pequenos momentos que vivemos, seu apoio inabalável e persistente foi crucial para me permitir superar os obstáculos que encontrei em minha jornada. Suas palavras de inspiração, sua empatia durante as noites em que tive que optar pelo isolamento para me concentrar nos estudos foram fundamentais. Sou grato por ser minha amiga, por compreender as pressões e obstáculos acadêmicos e por me encorajar a permanecer firme em minhas aspirações. Por tudo isso, de coração, muito obrigado!

Gostaria, também, de agradecer aos meus amigos de vida: Bibi, Natalia, Clara, Laura e Luiza e dizer que apesar de não nos falarmos todos os dias, nossa amizade sempre continuou e que, não importa o tempo, sempre será a mesma. Aos meus amigos da "*flex das estrelas*" que me proporcionaram momentos de distração e risadas, que foi de grande importância para relaxar e conseguir concluir esse trabalho, muitíssimo obrigado

Agradeço também ao meu grande amigo Arthur, meu parceiro da faculdade e da vida, também agradeço ao grupo "*The Boys*", que além de mim e do Arthur, é formado pelo Sandro e Ibagy, e aos amigos que a faculdade me proporcionou: Marcos, Camilla, Natalia, Gabrielli, Tamiris, Nicole e Melissa, pelos momentos maravilhosos que vocês me proporcionaram, e pela ajuda com esse trabalho.

Por fim, gostaria também de expressar minha profunda gratidão à minha orientadora, Dagliê, por todo o apoio e orientação que me proporcionou ao longo da elaboração do meu TCC. A conclusão deste trabalho acadêmico representa um marco significativo em minha jornada educacional, e não teria sido possível sem a sua valiosa contribuição.

A todos, o meu mais sincero OBRIGADO.

“Nem todos que vagam estão perdidos.”. (TOLKIEN, 1955)

## RESUMO

A referida monografia tem como tema “A (i)legalidade dos cassinos virtuais no Brasil”, em que se buscou, inicialmente, abordar o contexto histórico acerca dos jogos de azar, desde a idade antiga até os dias atuais. Outrossim, pretendeu demonstrar o que faz a atividade ser considerada de azar, os tipos, e abordar sobre o transtorno do jogo. Por fim, foi abordado a respeito dos projetos de lei que têm como objetivo regular os jogos online, e demonstrou, também, as perspectivas futuras, caso ocorresse uma regularização. Com a pandemia, o meio virtual evoluiu demasiadamente, e surgem diversas novas problemáticas para regulamentação; uma dessas são os cassinos online, tema do presente projeto de pesquisa. O jogo de azar, no geral, sempre foi alvo de debates ao longo dos anos, uma vez que foram inúmeras tentativas de implantação através de Projetos de Leis (PL), mas, poucas foram as que saíram da Câmara dos Deputados. No entanto, no ano de 2022, a PL 442/1991, com o objetivo de regular o jogo em todo o território nacional, foi aprovada na Câmara dos Deputados, e se encontra aguardando a apreciação do Senado Federal para uma aprovação ou não da norma.

**Palavras-chave:** Jogos de azar. Cassinos online. PL 442/1991. Apostas. Regulamentação.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>ASPECTOS HISTÓRICOS DOS JOGOS DE AZAR</b>	<b>11</b>
2.1	JOGOS DE AZAR NA IDADE ANTIGA	11
2.2	JOGOS DE AZAR NA IDADE MÉDIA	13
2.3	JOGOS DE AZAR NA IDADE MODERNA	15
2.4	JOGOS DE AZAR NA IDADE CONTEMPORÂNEA	17
2.4.1	Jogos de azar na era digital	19
2.5	A HISTÓRIA DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL	20
2.5.1	Brasil colônia e Brasil império	20
2.5.2	República Velha	23
2.5.3	Era Vargas	24
2.5.4	Ditadura militar	25
2.5.5	Nova república	27
<b>3</b>	<b>OS JOGOS DE AZAR E SUA PATOLOGIA</b>	<b>31</b>
3.1	O QUE FAZ UM JOGO SER UM JOGO DE AZAR?	31
3.2	JOGOS ILÍCITOS, LÍCITOS E AUTORIZADOS	33
3.2.1	Jogos ilícitos	34
3.2.2	Lícitos	35
3.2.3	Autorizados	36
3.3	O JOGO DO BICHO	37
3.4	O BINGO	39
3.5	O TRANSTORNO DO JOGO	40
<b>4</b>	<b>A (I)LEGALIDADE DOS CASSINOS VIRTUAIS NO BRASIL</b>	<b>44</b>
4.1	AS APOSTAS ONLINE	46
4.2	COMPARATIVO INTERNACIONAL	46
4.3	É POSSÍVEL A APLICAÇÃO DA LEI DE CONTRAVENÇÃO PENAL NOS JOGOS DE AZAR ONLINE?	48
4.3.1	Aplicação da lei por analogia no direito penal	49
4.4	BRECHA NA LEI	50
4.5	A REGULARIZAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL	51
4.5.1	Projeto de lei nº 1823/2022	52

4.5.2 Projeto de lei nº 442/1991 .....	52
4.5.3 Desafios da regularização .....	53
4.5.4 Impactos da regularização .....	54
4.5.5 Perspectivas para o futuro do mercado de apostas online no Brasil.....	55
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	<b>57</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>59</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A fim de cumprir os requisitos para conclusão e aprovação do curso de Direito da Universidade do Sul de Santa Catarina, o presente trabalho busca explorar academicamente o tema dos jogos de azar online no Brasil, apresentando argumentos para sua potencial ilegalidade no ordenamento jurídico.

A pesquisa realizada é de grande relevância, por abordar um tema extremamente atual e importante. Com a pandemia em curso, o ambiente virtual evoluiu rapidamente e surgiram novos problemas de regulamentação, incluindo a falta de uma específica para cassinos online. Esta ausência de regulamentação criou brechas na lei, o que resultou em práticas de jogo clandestinas e sem segurança para o jogador.

Este pesquisador desenvolveu por hábito jogar jogos digitais online, com também o costume de assistir *lives*, que nada mais são que transmissões online, ao vivo, de qualquer tipo de conteúdo. Ocorre que, recentemente, este pesquisador observou um aumento nas transmissões de streamers jogando em cassinos online e transmitindo isso na plataforma. Por ser um universitário acadêmico de direito, foi despertada a atenção para entender se é legal jogar jogo de azar online no Brasil?

Nesse contexto, o objetivo deste estudo analisar o status dos cassinos virtuais no Brasil. Inicialmente compreender o histórico dos jogos de azar no mundo e no Brasil, vislumbrar a definição dos jogos de azar para o ordenamento jurídico brasileiro e sua patologia, analisar a legalidade dos cassinos virtuais no ordenamento jurídico brasileiro, com um comparativo da situação dos jogos de azar online com outros países, e, os desafios e impactos para a possível regularização.

Composto por uma introdução, três capítulos de desenvolvimento e uma conclusão, o trabalho está estruturado em cinco seções.

O primeiro capítulo de desenvolvimento, traz o contexto histórico dos jogos de azar na humanidade, e mostra como eram vistos pela sociedade de cada época. Iniciando na idade antiga, com o homem pré-histórico, passando para a idade média, com os feudos, indo para a idade moderna no contexto das revoluções, até chegar na idade contemporânea e digital. É dado, também, um enfoque na história da regulamentação dos jogos de azar no Brasil nas principais eras.

O segundo capítulo de desenvolvimento aborda o que faz um jogo ser de azar; a atual legislação, classificando-os e explicando os jogos mais populares no Brasil. Finalmente, esclarece sobre o transtorno do jogo.

No terceiro capítulo de desenvolvimento, o enfoque é a (i)legalidade dos jogos; as apostas online. É realizado um comparativo internacional com um país de cada continente e explicado sobre a aplicação da lei por analogia; as atuais brechas na regulamentação dos jogos de azar online, e a atual situação de projetos de lei que regulamentam o jogo online, por fim os desafios, impactos e perspectivas futuras, caso haja a legalização dos jogos no Brasil.

A pesquisa culmina com uma conclusão, que não só fornece uma resposta à questão colocada neste estudo, como também aborda os conceitos fundamentais examinados ao longo do trabalho.

A presente monografia utiliza uma metodologia técnica que incorpora métodos bibliográficos e documentais. A técnica bibliográfica envolve a análise de materiais já elaborados, como artigos científicos e doutrinas. A técnica documental, por outro lado, envolve a utilização de conteúdos de sites que ainda não passaram por tratamento analítico. Para complementar, a pesquisa também foi realizada por meio do estudo de leis e doutrinas infraconstitucionais, utilizando o método dedutivo de abordagem.

## 2 ASPECTOS HISTÓRICOS DOS JOGOS DE AZAR

Este tópico terá como objetivo compreender a origem dos jogos de azar, desde a idade antiga, passando pelas diversas eras da história humana e demonstrando a relação do jogo com os seres humanos. No entanto, cabe salientar que os documentos, obras e doutrinas, que tratam acerca da história desta matéria, são limitados. Em virtude disso, buscou-se dar enfoque nos autores citados no percurso da travessia textual.

### 2.1 JOGOS DE AZAR NA IDADE ANTIGA

Nos primeiros registros que se tem das civilizações antigas, os de jogos de azar estão entre os mais datados. Um mural localizado no Museu Britânico, retrata egípcios jogando um jogo chamado *Atef*, que não exige nenhum instrumento além dos dedos e que inspirou, posteriormente, o surgimento do jogo *Spoof*<sup>1</sup> (ARNOLD, 1977).

O registro arqueológico relata extensas evidências de jogos de azar em sociedades antigas: Suméria (2.000 a.C.), Creta (1.800 a.C.), Egito (1.600 a.C.), Índia (1.000 a.C.). (McMILLEN, 1996, p. 6). Anterior a isso, foram encontrados registros dos Chineses há mais de 4.000 a.C., antes mesmo da invenção da escrita, jogando Wei-Chi, jogo que ainda é praticado, principalmente nos países do Oriente,

---

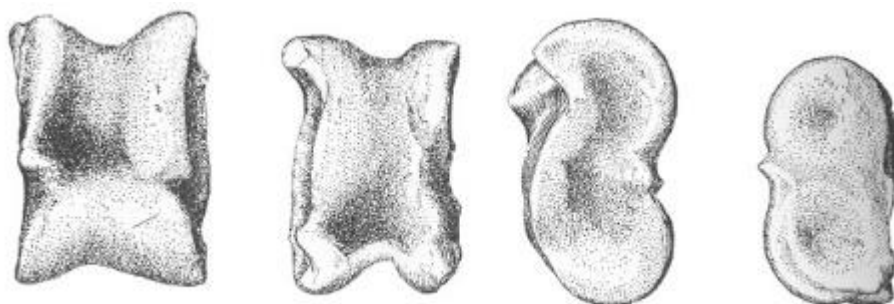
<sup>1</sup> Spoof é um jogo de azar geralmente jogado em um pub para determinar quem compra a próxima rodada. Tem o caráter peculiar de ser um jogo sem vencedor, apenas perdedor. Basicamente é um jogo de adivinhação envolvendo moedas. Cada jogador tira um número de moedas entre zero e três de seu bolso e as mantém escondidas dentro de uma mão fechada. A ideia é então se revezar para adivinhar o número total combinado contido nas mãos de todos os jogadores. Um jogador começa fazendo um palpite ('chamar' ou 'gritar') e, em seguida, os palpites continuam no sentido horário até que todos tenham adivinhado um número que não foi escolhido anteriormente. Esta é uma única rodada do jogo. Todos os jogadores então revelam suas moedas, um total é calculado (e verificado) e alguém pode estar 'fora' se escolher o número exato (não há prêmios para quase). Se isso acontecer, o não perdedor ficará de fora das rodadas restantes deste jogo em particular e os outros jogarão mais rodadas da mesma forma até que restem apenas dois jogadores. O jogador que perder esta última rodada compra as bebidas. Tradução livre de: Spoof is a game of chance often played in a pub to establish who buys the next round. It has the quirky character that it is a game without a winner, just a loser. Basically, it is a guessing game involving coins. Each player draws some number of coins between zero and three from their pocket and holds them concealed within a clenched hand. The idea is then to take turns to guess the combined total number contained in all the players' hands. One player starts by making a guess ('call' or 'shout') and then the guesses proceed clockwise until all have guessed a number that hasn't previously been taken. This is a single round of the game. All players then reveal their coins, a total is calculated (and checked) and someone may be 'out' if they chose the exact number (there are no prizes for nearly). If this happens the not-loser will then sit out the remaining rounds of this particular game and the others will play more rounds in the same way until only two players are left. The player who loses this last round buys the drinks.

onde a prática de apostas no resultado do jogo era muito frequente (ARNOLD, 1977).

Os astrágalos foram a primeira forma de tentativa leitura da sorte. Muito utilizado pelo antigo povo grego, era um osso retirado do tornozelo de animais com patas fendidas, como as ovelhas. Tinham 4 faces, sendo utilizados para encontrar a razão no desconhecido.

Na mitologia grega, após a Titanomaquia, a guerra de liderada por Zeus, contra os Titãs, liderados por Cronos. Após a vitória sobre os titãs, conquistando a regência do universo. Então, dividiram o mundo em três partes. Na incapacidade de encontrar uma maneira adequada de determinar quem governaria cada parte do universo, o resultado da divisão ocorreu a partir de um jogo de astrágalos, Zeus ganhou os céus, Poseidon, os mares e Hades, o submundo (ARNOLD, 1977).

**Figura 1 - Astrágalos**



Fonte: David G. Schwartz 2006

A concepção das antigas sociedades acerca dos jogos de azar difere. Algumas lançavam a sorte para definir se o suspeito tinha culpa ou não, se um candidato se encaixava em um determinado cargo. Essas ações, por exemplo, não eram tidas como jogos de azar, mas, sim, como a manifestação da vontade de Deus nos resultados (ARNOLD, 1977).

Gradativamente os gregos começaram a abandonar o lançamento da sorte como algo ritualístico. Os legisladores começaram a ver os jogos de azar como algo nocivo à moral e aos bons costumes do Estado, sendo condenado pela sociedade grega da época, e tendo como pena, independentemente da classe, a escravidão. (ARNOLD, 1977). Tempos depois, com a conquista de Roma sobre a Grécia, no século II a.C., as culturas e os costumes das duas civilizações foram fundidos. Então, a prática de jogos de azar rapidamente se tornou algo comum na vida cotidiana da sociedade.

Os jogos de azar, em sua grande maioria, eram proibidos na Roma antiga, exceto na festa da Saturnalia, que ocorria no mês de dezembro, quando eram liberados. Os jogadores, denominados, na época, de aleatores, eram mal-vistos pela sociedade aristocrata. Para Marco Túlio Cícero (106 a.C a 43 a.C), os aleatores estavam socialmente equiparados aos glutões, perfumistas, bailarinos, bêbados e às prostitutas (MONTENERI, 2022).

O historiador Amiano Marcelino, no século IV, em sua obra *Res Gestae*, descreveu com desgosto a atmosfera de competição acirrada entre os entusiastas do jogo, os "mais baixa e empobrecida condição" que jogavam à noite sob os toldos de tabernas ou teatros. Nas palavras de Amiano: "[...] eles discutem agressivamente nos jogos de dados, emitindo um barulho desagradável ao puxar o ar para dentro com os narizes ruidosos" (Amm. 14, 6, 25, trad. Pedro Benedetti). Apesar das proibições legais e ataques de figuras da elite, acredita-se que a prática fosse generalizada, incluindo alguns imperadores (MONTENERI, 2022).

A loteria como um jogo de azar, em vez de um sistema de tomada de decisão, começou a se desenvolver na Roma antiga. Nos jogos, os imperadores jogavam pergaminhos, nos quais estavam escritos números que representavam a reivindicação de prêmios. Tornou-se costume, nas maiores festas, distribuir brindes aos convidados por meio de sorteio (ATHERTON, 2006).

A verdade é que, mesmo sob a égide da proibição, os cidadãos continuaram a jogar e até os governantes desrespeitaram as leis imperiais. O historiador Suetônio Tranquilo (1959) mencionou esse fato em seu livro "A vida dos Césares": Augusto, Cômodo, Calígula, Cláudio, Nero eram todos famosos por fazerem apostas com grandes quantias.

## 2.2 JOGOS DE AZAR NA IDADE MÉDIA

A desagregação do Império Romano do Ocidente, em 476 d.C., pelos povos germânicos, instituiu o fim da idade antiga e o início da idade média. O mundo medieval é marcado pela grande expansão comercial e o contato das diferentes culturas umas com as outras. Essa troca cultural que as rotas de comércio de especiarias proporcionaram também ajudou a proliferação de novas formas de jogo. Naquela época, a popularidade dos jogos de dados deu lugar às cartas trazidas do continente asiático. As cartas de baralho, invenção coreana aperfeiçoada pelos

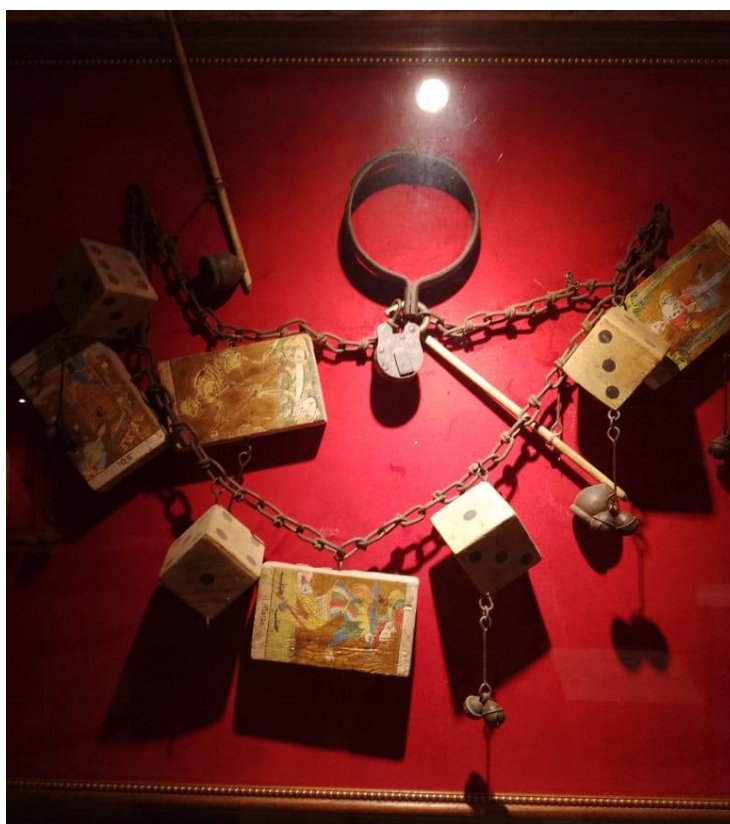
chineses, foram trazidas do Oriente junto com outras iguarias e, na Europa, assumiram uma nova extensão (THOMPSON, 2010, p. 3).

Sobre os jogos de azar na idade média, Campos (2008) registra que:

Ao mesmo tempo em que se louvavam a caça, a braçaria, as justas, os torneios, as canas, o tavalado, a péla e o xadrez, como exercícios que preservavam as habilidades guerreiras em tempos de paz - fossem físicas ou logísticas -, como se pode observar nos tratados de D. João I e D. Duarte, condenavam-se a dança e os jogos de azar, tidos como práticas viciosas para o espírito cavaleiresco.

A partir do século 14, foram implementadas reformas para fortalecer a monarquia e introduzir novas formas de punição para os jogadores, que eram classificados ao lado de ladrões, feiticeiros e outros infratores. Enquanto isso, a Igreja denunciava os jogos de azar, classificando-os como blasfemos, porque eram considerados não apenas inerentemente maus, mas, também, uma perda do precioso tempo concedido por Deus, sendo visto como uma porta de entrada para novos pecados (ATHERTON, 2006).

**Figura 2** – Castigo para jogadores na idade média



Fonte: Museu da Tortura, Siena. Itália. Foto de Arquivo Pessoal Dagliê Colaço

A centralização do poder na mão dos reis durante a Idade Média restringiu a autonomia local, incluindo a dos senhores feudais, e desafiou a influência política do papa. O conseqüente surgimento de estados nacionais marcou o advento da Idade Moderna, quando a Idade Média se aproximava do fim, sendo marcada pela invasão de Constantinopla pelos otomanos, em 1453.

### 2.3 JOGOS DE AZAR NA IDADE MODERNA

O poder descentralizado em feudos, que caracterizava a idade média, na idade moderna, dá o lugar para o poder centralizado na mão de um Rei. Além disso, novas normas socioculturais abriram caminho para o estabelecimento, tanto do capitalismo mercantil quanto do urbanismo (FERLA e ANDRADE, 2007).

Ocorre, também, a revalorização do pensamento humano sociológico, em virtude da chegada do movimento renascentista europeu, esquecendo as antigas interpretações da realidade, dando o pontapé para os primeiros movimentos protestantes (WOLKMER, 2001). Foi durante esse período que as loterias, como as conhecemos hoje, se estabeleceram. A primeira loteria inglesa, que ocorreu em 1569, projetada para poder aumentar a receita de seu reinado, foi apresentada pela Rainha Elizabeth I, com prêmios em dinheiro, peças em prata e em mercadorias (ATHERTON, 2006).

No século XVI, os sorteios ganharam imensa popularidade na Europa, principalmente nas cidades italianas, como um meio para os comerciantes descarregarem mercadorias não vendidas. Em pouco tempo, os monarcas perceberam a tendência e viram uma oportunidade de gerar receita para os fundos públicos, sem recorrer a medidas impopulares como aumentos de impostos. Assim, as loterias também foram reconhecidas como uma fonte de renda para o estado (ATHERTON, 2006).

A loteria parisiense de 1572 oferecia prêmios de quinhentos francos para os ganhadores; nos bilhetes vencedores estava escrita a frase “Deus te escolheu” e nos bilhetes perdedores, “Deus te confortará”. Essa foi a saída que o reino francês encontrou para que as loterias promovidas pelos estados fossem aprovadas pela Igreja (ATHERTON, 2006).

Ao longo da história, as loterias foram usadas para aumentar a receita do estado; lidar com obrigações de dívidas e financiar projetos significativos. Por

exemplo, os assentamentos da Virgínia foram financiados por meio de uma loteria de 1612, enquanto o abastecimento de água de Londres foi estabelecido por meio de loterias em 1627, 1631 e 1689. Com o tempo, as loterias contribuíram para marcos significativos como a Ponte de Westminster, que foi parcialmente financiada por meio de loterias entre 1694 e 1765. Até o Museu Britânico foi erguido por meio de uma loteria que arrecadou £ 300.000 (aproximadamente £ 3 milhões em dinheiro de hoje) em 1753. De 1769 a 1826, as loterias arrecadaram incríveis £ 9 milhões, ajudando a Inglaterra a emergir como uma nação poderosa. Pode-se dizer que a loteria moderna financia as necessidades recreativas de uma loteria em declínio (ATHERTON, 2006).

Para Atherton (2006), era compreensível que os pobres se agarrassem ao conceito de enriquecer através da sorte. A classe média valorizava a ideia de sucesso baseado no mérito por meio da indústria. Entre a classe trabalhadora e os desfavorecidos, essa ideia era menos aceita e só lhes bastavam ter fé na sorte e no acaso, para conseguirem encarar as situações cotidianas e ter esperança de um amanhã melhor.

O século XVI viu uma mudança transformadora na natureza dos jogos de azar, com o surgimento de teorias de probabilidade. Girolamo Cardano, um matemático italiano e jogador apaixonado, lançou o "Liber de Ludo Aleae" ou "Livro dos Jogos de Azar", em 1526. Este trabalho seminal foi o primeiro a revelar que o reino das possibilidades em jogos de azar poderia ser regulado por princípios (CHAGAS, 2016).

Posteriormente, uma coorte de intelectuais, incluindo Niccolo Tartaglia, Galileo Galilei, Blaise Pascal, Pierre de Fermat, Jacques Bernoulli, Pierre-Simon Laplace e Carl Friedrich Gauss, dedicou-se aos estudos dos problemas aritméticos relacionados aos jogos de azar. Eles desenvolveram postulados inovadores que facilitaram a compreensão das probabilidades de vitória e seu uso efetivo. Como resultado, vários centros especializados surgiram em toda a Europa; um dos mais famosos localizava-se na cidade de Baden Baden, na Alemanha - conhecido por seus luxuosos hotéis-cassinos (CHAGAS, 2016).

Atherton (2006), em seu livro comenta sobre:

Até a era vitoriana, a legislação destinada a restringir o jogo era aprovada por considerações práticas e não morais. O jogo, por si só, não era desaprovado, apenas seus efeitos. Em 1388, foi aprovado o primeiro

estatuto contra jogos ilegais, mas apenas como uma tentativa de impedir a interferência na prática do arco e flecha. Em 1541, certos jogos foram novamente proibidos para "a manutenção da artilharia". Uma nação que estava continuamente em guerra dificilmente poderia permitir que seus súditos negligenciassem atividades práticas em favor do jogo ocioso. O primeiro estatuto a ser aprovado especificamente contra jogos de azar, em oposição aos jogos em geral, foi o Gaming Act de 1664. Não é de surpreender que a explosão do jogo no final do século XVII tenha resultado em uma onda de legislação, mas novamente as objeções não eram tanto contra o jogo em si, mas contra o jogo excessivo das classes altas. Assim, o Gaming Act de 1710 permitiu que qualquer pessoa que perdesse mais de £ 10 processasse o vencedor "para prevenir ainda mais todos os jogos excessivos e enganosos". O Gaming Act de 1738 proibiu especificamente os jogos de faro, basset, azar e ás de copas (exceto quando o Groom Porter deu seu consentimento), com uma penalidade severa de £ 50 para aqueles que infringiram a lei. No ano seguinte, vários outros jogos de dados foram proibidos por causa, dizia o estatuto, da "ruína e empobrecimento de muitos dos súditos de sua majestade". <sup>2</sup>

Em uma época em que a estratificação social era mais rígida do que hoje, a loteria provocava temores aos legisladores da época. As chances de ganhar ou perder - e, então, provocar uma instabilidade na pirâmide social – não faziam distinção de classe ou de trabalho. Então, no ano de 1819, o parlamento inglês determinou que "*O espírito de apostar é prejudicial, no mais alto grau à moral das pessoas*", minando os valores de uma sociedade capitalista meritocrata. Consequentemente, a última loteria inglesa foi sorteada em 1826, permanecendo inativa por 168 anos (ATHERTON, 2006).

## 2.4 JOGOS DE AZAR NA IDADE CONTEMPORÂNEA

A queda da Bastilha, antiga prisão e símbolo de opressão do antigo regime francês, em 1789, foi consequência da enorme tensão popular, em virtude da crise econômica que o país passou no final do século XVIII (NEVES, n.d).

---

<sup>2</sup> Do original: Until the Victorian age, legislation designed to restrict gambling was passed out of practical rather than moral considerations. Gambling, per se, was not frowned upon, only its effects. In 1388 the first statute against unlawful games was passed, but only as an attempt to prevent interference with the practice of archery. In 1541 certain games were again outlawed for 'the maintaining of artillery'. A nation that was continually at war could scarcely afford to have its subjects neglecting practical pursuits in favour of idle gambling. The first statute to be passed specifically against gambling, as opposed to the playing of games generally, was the Gaming Act of 1664. It is not surprising that the explosion of gambling at the end of the 17th century should have resulted in a wave of legislation, but again the objections were not so much against gambling itself, as against the excessive gaming of the upper classes. So, the Gaming Act of 1710 enabled anybody who lost more than £10 to sue the winner 'for the further preventing of all excessive and deceitful gaming'. The Gaming Act of 1738 specifically outlawed the games of faro, basset, hazard and ace of hearts (except where the Groom Porter had given his consent), with a severe penalty of £50 for those who broke the law. The following year various other games of dice were banned because, said the statute, of 'the ruin and impoverishment of many of his majesty's subjects'.

Segundo Gerda Reith (1999, p. 58 apud CHAGAS, 2016, p. 20), o crescimento dos jogos de azar durante esse período, teve relação proporcionalmente direta com o aumento das falências pessoais, resultado do embate entre ascensão da classe proletariado em contrapartida ao desejo de manter os valores da classe aristocrática. Apesar de as dívidas de jogos não serem exigíveis sob a luz da maioria das legislações, os pagamentos eram realizados em razão dos velhos princípios da honra e da dignidade. Assim, as elites não se importavam em apostar e perder grandes quantias, uma vez que isto demonstrava virtuosidade.

A invenção da máquina caça-níqueis no final do século XIX provou ser um momento crucial na história do jogo, nas palavras de Reith (1999, p.76), os avanços tecnológicos da revolução industrial tiveram um papel fundamental na automatização das atividades de lazer. A mecanização do jogo tornou-o mais acessível e popular à classe trabalhadora, que se utilizava dele em para descansar da rotina de trabalho.

Durante a Primeira Guerra Mundial a prática dos jogos caiu drasticamente. Mas com o fim da guerra, dois fatores fizeram ressurgir o interesse pelo jogo: o aumento dos salários e a disponibilidade de tempo livre. A população em geral experimentou um aumento nos salários, particularmente no final da década de 1920. Além disso, a diminuição da jornada de trabalho, que se seguiu à guerra, proporcionou à população maiores oportunidades de lazer (CHAGAS, 2016).

Aherton (2006) descreve a história de Las Vegas. História de uma cidade que entrou nessa dicotomia entre o desejo dos americanos de jogar e o desejo da América de restringir. A decisão de Nevada de legalizar o jogo em 1931 levou ao desenvolvimento de salas de jogos na Fremont Street, no centro de Las Vegas, uma área agora conhecida como Glitter Gulch. A maioria dos cassinos-resorts estão localizados fora da cidade, em uma rodovia de oito quilômetros conhecida como Strip. O desenvolvimento da Strip e, portanto, o desenvolvimento de Las Vegas como a conhecemos hoje, deve ser visto no contexto da suburbanização da vida americana na década de 1950 e no poder do movimento antijogo que estava no auge após a Segunda Guerra Mundial. O desenvolvimento de cassinos gigantes do tipo resort no meio do deserto foi a resposta perfeita para o crescente problema do jogo urbano.

Após a Segunda Guerra Mundial, houve preocupações crescentes com os números de máquinas caça-níqueis em pontos de venda e a estreita associação

entre o crime organizado e os jogos de azar. Que melhor maneira de resolver o problema do que contê-lo no meio de um deserto, a quilômetros de qualquer outro lugar. Na Las Vegas Strip, o jogo era exclusivo, isolado e, portanto, seguro. O jogo criou então a Las Vegas que vemos hoje, e Las Vegas ajudou, por sua vez, a dar respostas a um país dividido entre a compulsão pelo jogo e o desejo de impedir a sua propagação. Las Vegas é essencialmente uma cidade que existe para o jogo: um terço da sua população é empregada diretamente pela indústria do jogo, um terço indiretamente, e o outro terço não estaria lá sem ela (ATHERTON, 2006).

### **2.4.1 Jogos de azar na era digital**

Por mais incrível que tenham sido os altos e baixos da indústria de cassinos em Las Vegas, a verdadeira virada na história dos jogos de azar é a mudança do meio presencial para o virtual. Isso aconteceu em etapas e acompanhou o crescente crescimento e sofisticação do comércio e das comunicações digitais. Apenas no ano de 1990 que a internet começou a alcançar a população em geral, um método de comunicação eficaz que se comprometeu a agilizar a pesquisa científica, simplificar o comércio e facilitar a comunicação (SCHWARTZ, 2006).

Os primeiros sites de jogos de azar surgiram em 1995, eram em maioria sites “gratuitos” que funcionavam como jogos simulados, sem créditos com valor monetário real, portanto os jogadores não ficavam receosos em apostar todo os seus créditos grátis. Apesar de não ser realmente de fato um jogo de azar, muitos especialistas da época previram que se as apostas ao vivo fossem inseridas, o rendimento das apostas online ultrapassaria os US\$ 10 bilhões por ano (SCHWARTZ, 2006).

Atualmente, os jogos de azar encontram-se numa situação de duplo cenário. Em alguns países, essa atividade continua condenada e severamente restringida. Em outros países é aceito e até incentivado (CHAGAS, 2016).

Segundo Gerda Reith, em seu livro ‘The Age of Chance: Gambling in Western Culture’ (1999, p. 91):

O ponto saliente que emerge de tudo isso é que, após uma longa repressão histórica, o jogo, embora ainda retenha alguma ambiguidade moral, abandonou seu status marginal e tornou-se totalmente incorporado às

economias capitalistas ocidentais como apenas outro tipo de empreendimento comercial. (tradução livre)<sup>3</sup>

À medida que a liberalização avança lentamente, os governos estão assumindo uma nova postura em relação ao jogo. Embora a regulamentação ainda esteja sendo diligente, o foco dos governos mudou para a proteção de suas economias e consumidores de possíveis danos, em vez da prevenção total da prática (CHAGAS, 2016).

## 2.5 A HISTÓRIA DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Em um contexto geral, o Brasil é uma das poucas nações que proíbe as atividades de jogos de azar, como os praticados em cassinos e bingos. A única forma legal de apostar, hoje, é por meio da Loteria da Caixa Federal, entidade estatal que, em 2016, arrecadou R\$ 12,8 bilhões. Além do Brasil, outros países que compartilham dessa disposição são: Cuba, Islândia e nações de maioria muçulmana como a Arábia Saudita e Indonésia (TANJI, 2017).

Neste capítulo, será abordado a história dos jogos no Brasil, iniciando com o Brasil Império, passando pela República Velha e contando sobre a criação do jogo do bicho; era Vargas, ditadura e chegando na nova República, demonstrando as leis que os permitiam ou que os proibiam, nesses períodos.

### 2.5.1 Brasil colônia e Brasil Império

Durante a era colonial, o Brasil não possuía lei própria, tendo que seguir o ordenamento jurídico português, conhecido como Ordenações Reais, que compilavam as Ordenações Afonsinas (1446), as Ordenações Manuelinas (1521) e as Ordenações Filipinas (1603)” (WOLKMER, 1999, p. 47-48).

Os primeiros decretos régios expedidos no reinado de D. Afonso V tratavam dos jogos de azar. No Livro V, título XXXXI, a lei definia como crime e punia com confisco, prisão e até açoitamento, quem fosse flagrado jogando a dinheiro ou se fizesse comprovado. (PORTUGAL, 1446).

---

<sup>3</sup> Do original: The salient point which emerges from all this is that, after a lengthy historical suppression, gambling, while still retaining some moral ambiguity, has shed its pariah status and become fully incorporated into western capitalist economies as just another type of commercial enterprise.

**Figura 3** – Livro onde se trata sobre os jogos nas Ordenações Afonsinas

150 LIVRO QUINTO TITULO QUAR. E HUM

aquelles , que nom forem achados no jogo , e lhes for provado que jugaarom despois da publicaçom desta Ley.

5 E ESTO entendemos em aquelles , que jogam dinheiros aos dados , ou a outro qualquer jogo que feja.

6 E MANDAMOS que as penas , que destes jogadores tavollageiros levarem , sejam daquelles , de que foyam a feer as rendas das tavollageês ; e hu tavollageês nom avia , sejam do Senhorio destes lugares , hu effes jogos forem.

7 E DESPOIS deſto ElRey Dom Fernando , da muito louvada e famofa memoria , em ſeu tempo acerca deſte paſſo fez huma Ley , de que o theor tal he como ſe adiante ſegue.

8 Todos aquelles , que jogam aos dados dinheiros fecos , e forem achados no jogo , manda ElRey que percam as roupas que tiverem veſtidas , e ſejam daquelles que os prenderem , e jaçam na Cadea quinze dias ; e poſto que deſpois queiram comprar eſſas roupas , nom lhe ſejam vendidas , poſto que fobre ellas lancem na almoeda. Outro ſy todos aquelles , que oolharem o dito jogo , e hy forem achados , percam as roupas , que tiverem veſtidas , e jaçam huã noite na Cadea , e ſejam eſſas roupas daquelles , que os prenderem ; e ſe as deſpois quizerem comprar , fejan-lhe vendidas.

9 E DESPOIS deſto ElRey Dom Joham meu Avoo,  
da

Fonte – Ordenações Afonsinas (1446)

No Título LXXXII das Ordenações Filipinas, o jogo foi considerado um ato criminoso. Isso foi reforçado, pela proibição do governo português de todas as formas de jogo, incluindo cartas, dados e outros jogos de azar. Tal medida se estendia a qualquer equipamento importado, fabricado, possuído, vendido ou armazenado, destinado a facilitar jogos de azar. Os infratores estavam sujeitos à penalidades severas, incluindo multas, prisão, açoitamento e até exílio (UNIÃO IBÉRICA, 1595).

Figura 4 – Título sobre os jogos

## S ORDENAÇÕES

## TITULO LXXXII.

*Dos que jogão dados, ou cartas, ou as fazem, ou vendem, ou dão tabolagem, e de outros jogos defesos (1).*

Defendemos, que pessoa alguma, de qualquer qualidade que seja, em nossos Reinos e Senhorios não jogue cartas (2), nem as tenha em sua caza e pousada, nem as traga consigo, nem as faça, nem traga de fóra, nem as venda.

E a pessoa, a que fôr provado, que jogou com cartas qualquer jogo, ou lhe forem achadas em caza, ou as trouxer consigo, pague da Cadêa, se fôr peão, dous mil réis; e se fôr de maior condição, pague dez cruzados, e mais perca todo o dinheiro, que se provar que no jogo ganhou, ou que lhe no dito jogo, fôr achado.

E isto se não entenderá no dinheiro, que na bolsa, ou em outra parte consigo tiver, que não tenha mettido, nem posto em jogo (3).

M.—liv. 3 t. 48 pr. § 2.

1. Quem fizer cartas, ou as trazer de fóra do Reino, ou as vender em alguma parte de nossos Reinos e Senhorios, seja preso, e da Cadêa pague vinte cruzados, se fôr peão, e seja açoutado publicamente.

E se fôr de maior condição, pague quarenta cruzados, e seja degradado hum anno para África (4).

M.—liv. 5 t. 48 § 1.  
S.—p. 4 t. 22 l. 3.

2. E os que jogarem dados (5), sejam presos, e da Cadêa paguem vinte cruzados, se forem

Fonte – Ordenações Filipinas (1595)

Após oito anos do Grito do Ipiranga, surgiu a primeira legislação penal do Brasil; o Código Penal do Império de 1830. Apesar da separação de Portugal, a sociedade manteve-se inalterada, caracterizando-se por uma grande desigualdade. A elite, formada por fazendeiros, senhores de engenho, traficantes de escravos, mercadores, mineradores de metais preciosos, clérigos, advogados e magistrados, permaneceu no comando do aparato estatal, colocando seus interesses privados à frente dos escalões inferiores da população (CHAGAS, 2016).

Os jogos de azar continuaram sendo abrangidos na área criminal, especificamente no capítulo das ofensas à religião, à moral e aos bons costumes: “Art. 281. Ter casa publica de tabolagem para jogos, que forem prohibidos pelas posturas das Camaras Municipaes. Penas - de prisão por quinze a sessenta dias, e de multa correspondente à metade do tempo.”, mostrando a preocupação dos

legisladores com os bons costumes patriarcais da época. Além disso, os funcionários que participaram de jogos ilícitos foram destituídos de seus cargos, de acordo com as estritas disposições da lei (BRASIL, 1830).

### **2.5.2 República Velha**

Com a chegada da República, em 15 de novembro de 1889, uma nova esperança surgiu para todos aqueles que nutriam descontentamento com o regime imperial. A ideologia republicana, inspirada nos princípios que sustentaram a Revolução Francesa, proclamava o fim da rede de privilégios e injustiças que persistia desde a época da colonização. Em seu lugar, viria um sistema democrático, onde cada cidadão poderia participar da construção do Brasil, pela primeira vez (CHAGAS, 2016).

Surge, então, o primeiro Código Penal da República. Enquadrando os jogos de azar, como menor potencial ofensivo, foram classificados pelos legisladores como uma mera contravenção penal (BRASIL, 1890).

Em seu terceiro capítulo, no art. 370, era definido jogos de azar por: “Consideram-se jogos de azar aqueles em que o ganho e a perda dependem exclusivamente da sorte.”. Ainda, o código punia, em seu art. 367, aqueles que promoviam loterias e rifas, além de punir, também, os proprietários das casas de tavolagem e jogadores. Era definido como vadio, pelo mesmo documento, também no art. 374, aquele que se sustentasse pelo jogo, tendo como pena a mesma dos proprietários de casa de tavolagem (BRASIL, 1890).

Em 1892, surge um acontecimento que viria a mudar a história dos jogos de azar no Brasil: o “jogo do bicho”, surgindo no Jardim Zoológico do Rio de Janeiro, então, capital na época; do empresário Sr. João Batista de Viana Drummond (MAGALHÃES, 2005).

O zoológico estava enfrentando dificuldades financeiras, então, o Barão endereçou um requerimento à Intendência do município do Rio de Janeiro, para conseguir explorar os jogos nas independências do seu estabelecimento. Tendo escrito em seu pedido e exposto no livro de Magalhães (2005, p. 16-17):

para consecução de tamanhos benefícios públicos a diretoria [do Jardim zoológico] recorre à ilustre Intendência Municipal da capital federal e pede:

I – Direito de estabelecer, pelo prazo de seu privilégio, jogos públicos, mediante módica contribuição, a fim de poder manter-se a empresa e grandemente desenvolver o estabelecimento Jardim Zoológico tornando-o um dos melhores do mundo.

II – Estes divertimentos, como existem em outros países, sob a imediata fiscalização da polícia, tornar-se-ão atrativos para o público.

III – Auxiliará o público o desenvolvimento de tão útil instituição, tendo como recreio jogos que, bem fiscalizados e moralizados resultaram em proveito da comunidade sem os inconvenientes tão nefastos que acarretam, por exemplo, as loterias, os jogos de corridas, onde ele é tão defraudado, e a multiplicidade de casas de tavolagem que empestam esta cidade.

A empresa peticionária enfatizou que os jogos seriam acompanhados de perto pela polícia, não feririam a moralidade pública e serviriam ao nobre propósito de oferecer recreação pública, abrigar os animais do parque e oferecer benefícios morais e intelectuais à cidade. Essas garantias visavam persuadir a Câmara a conceder a permissão para os jogos (MAGALHÃES, 2005.).

É contado por Magalhães (2005, p. 20 - 21) que, inicialmente, ao comprar o ingresso para entrar no zoológico, o visitante também receberia um outro ticket com a imagem de um bicho. Perto da entrada, existia um poste de madeira e, nele, uma caixa em cujo interior havia a gravura de um dos 25 bichos escolhidos pelo barão. No final do dia, a caixa era aberta, revelando o animal encaixotado; o ganhador teria o direito a uma quantia correspondente a vinte vezes o valor gasto com a entrada no zoológico.

### **2.5.3 Era Vargas**

A Revolução de 1930, movimento cívico-militar liderado por Getúlio Dornelles Vargas, derrubou a antiga república do então presidente Washington Luis. Pouco depois de chegar ao Palácio do Catete, em 1933, o político gaúcho tentou legalizar jogos de azar associados a espetáculos artísticos. Dessa forma, os chamados “cassinos resorts” começaram a impulsionar o turismo e a economia brasileira (CHAGAS, 2016).

Durante as décadas de 1930 e 1940, o Brasil viveu a era de ouro dos cassinos. Em seu auge, mais de 70 casas de apostas espalhadas pelo país, desde a capital da República – Rio de Janeiro -, até São Lourenço, situada ao sul de Minas Gerais. A alta sociedade, frequentemente, podia ser vista ocupando as mesas desses estabelecimentos (CHAGAS, 2016).

O alvorecer do governo do Estado Novo, em 1940, marcou o nascimento do atual Código Penal. No entanto, sua cobertura de jogos de azar era limitada, necessitando de legislação complementar para resolver o problema. Conseqüentemente, as contravenções penais, inclusive os jogos de azar, foram tipificadas no Decreto-Lei 3.688, de 3 de outubro de 1941 (CHAGAS, 2016).

O novo código proibiu, em seu art. 50, o estabelecimento ou exploração de jogos de azar em lugares públicos ou acessíveis ao público, mediante pagamento ou sem ele. Também tipificando, no art. 51, a conduta ilícita da exploração de loterias sem autorização legal. Igualmente, no art. 58, parágrafo único, foi definida penalmente a exploração e prática do então 'Jogo do Bicho' (BRASIL, 1941).

Pouco mais de um ano após a instauração da LCP (Lei das Contravenções Penais), Vargas outorgou um novo decreto; o Decreto-Lei nº 4.866, que, em seu único artigo, revoga a ilicitude da exploração de jogos de azar em estabelecimentos licenciados pelo governo federal (BRASIL, 1942).

O presidente Vargas deu um passo decisivo, em 23 de outubro de 1942, mais de um ano após a introdução da LCP, por meio da edição do Decreto-Lei nº 6.259. O texto legal permitia que os cassinos do resort operassem em plena capacidade, sem interrupção (BRASIL, 1942).

Sob o regime do Estado Novo, 10 de fevereiro de 1944 viu a introdução do Decreto-Lei nº 6.259, que colocou as loterias federais e estaduais sob regulamentação federal. Em essência, a lei conferiu às loterias a condição de serviço público, de exploração exclusiva da União e dos Estados, direta ou indiretamente (BRASIL, 1944).

A queda de Getúlio Vargas, em 1945, levou à ascensão, o Marechal Eurico Gaspar Dutra, como seu sucessor. O seu governo marcou o fim da era dos cassinos, com a assinatura do Decreto-Lei n.º 9.215, em 30 de abril de 1946 (CHAGAS, 2016).

#### **2.5.4 Ditadura militar**

Com o golpe de 31 de março de 1964, a ditadura militar se fixou. Apesar de um discurso liberal voltado para a classe média, em oposição as ideias radicais reformistas do então presidente João Goulart, mais uma vez, o que se viu foi o conservadorismo reinando supremo sob o novo regime (CHAGAS, 2016).

O dia 27 de fevereiro de 1967 marcou um evento significativo no governo militar quando o então líder General Castelo Branco, nos últimos dias do mandato, lançou o Decreto-Lei nº 204, instaurando a Loteria Federal, com uma lista de justificativas para sua adoção:

CONSIDERANDO que é dever do Estado, para salvaguarda da integridade da vida social, impedir o surgimento e proliferação de jogos proibidos que são suscetíveis de atingir a segurança nacional;

CONSIDERANDO que a exploração de loteria constitui uma exceção às normas de direito penal, só sendo admitida com o sentido de redistribuir os seus lucros com finalidade social em termos nacionais;

CONSIDERANDO o princípio de que todo indivíduo tem direito à saúde e que é dever do Estado assegurar esse direito;

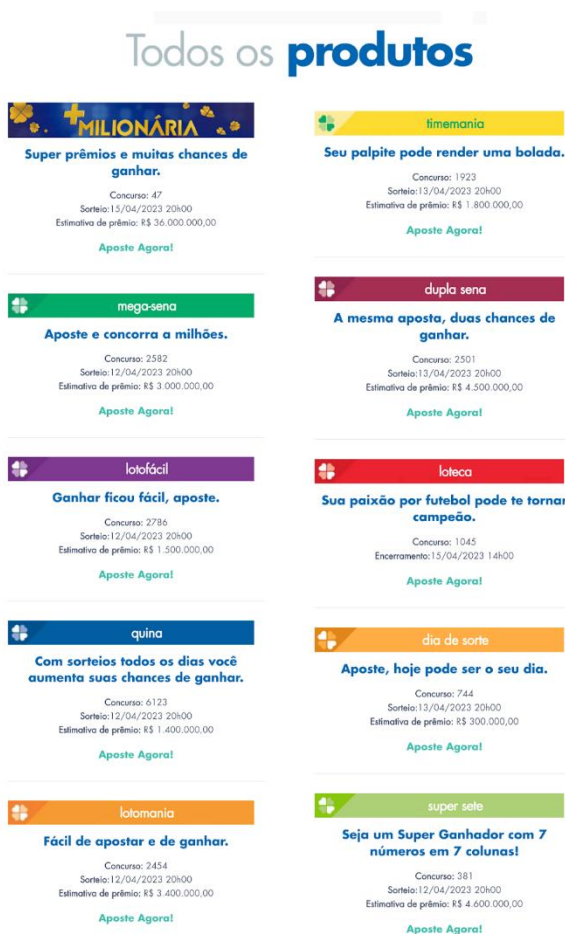
CONSIDERANDO que os Problemas de Saúde e de Assistência Médico-Hospitalar constituem matéria de segurança nacional;

CONSIDERANDO a grave situação financeira que enfrentam as Santas Casas de Misericórdia e outras instituições hospitalares, para-hospitalares e médico-científicas;

CONSIDERANDO, enfim, a competência, da União para legislar sobre o assunto. (BRASIL, 1967.).

Conforme especificado no artigo primeiro do diploma, toda a receita do serviço de loteria deve ser destinada ao financiamento de investimentos socialmente benéficos e iniciativas de saúde de interesse público (BRASIL, 1967).

Figura 5 – Tipos de loterias



Fonte - Site da Caixa Econômica Federal

Atualmente, a Caixa Econômica Federal, como pode ser visto em seu site<sup>4</sup>, não apenas opera a Loteria Federal, mas, também, administra outras dez variedades de loterias, como: +Milionária, Mega- Sena, Lotofácil, Quina, Lotomania, Timemania, Dupla Sena, Loteca, Dia de Sorte e Super Sete.

### 2.5.5 Nova república

Após duas décadas de ditadura militar, foi anunciado, em 5 de outubro de 1988, a volta da democracia no Brasil, com a promulgação da Constituição Federal. Apropriadamente chamada de "Constituição Cidadã", apresentou avanços significativos em termos da garantia de direitos civis e sociais, que haviam sido ignorados em versões anteriores da constituição (CHAGAS, 2016).

<sup>4</sup> CAIXA ECONÔMICA FEDERAL. Loterias online. Disponível em: <https://www.loteriasonline.caixa.gov.br/silce-web/#/home>. Acesso em 23 mar. 2023.

O constituinte adotou uma postura política conservadora em relação ao jogo; ele se alinhou com as atitudes anteriores. A União manteve autoridade exclusiva sobre a legislação de jogos de azar; decisão há muito tempo pacificada no Supremo Tribunal Federal.

Surge, então, em 6 de julho de 1993, a Lei n. 8.672, conhecida popularmente como “Lei Zico”, com o intuito de organizar as regras pertinentes aos esportes. Essa lei foi responsável por legalizar a exploração de um jogo de azar no Brasil: o Bingo. Assim, revogando as normas contidas na LCP, a sua prática passou a ser legal, conforme o art. 57:

Art. 57. As entidades de direção e de prática desportiva filiadas a entidades de administração em, no mínimo, três modalidades olímpicas, e que comprovem, na forma da regulamentação desta lei, atividade e participação em competições oficiais organizadas pela mesma, credenciar-se-ão na Secretaria da Fazenda da respectiva Unidade da Federação para promover reuniões destinadas a angariar recursos para o fomento do desporto, mediante sorteios de modalidade denominada Bingo, ou similar. (BRASIL, Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993).

Quatro meses após a promulgação da “Lei Zico”, em 11 de novembro daquele ano, deu-se o Decreto nº 981, que regulamentou a referida Lei. Em seus arts. 40 a 48, ocorreu a regulamentação do Bingo. No art. 45, especificadamente, legalizou as loterias em vários formatos, tais como:

Art. 45. Os sorteios mencionados no art. 40 deste Decreto ficam restritos à utilização das seguintes modalidades lotéricas:

I - BINGO: loteria em que se sorteiam ao acaso números de 1 a 90, mediante sucessivas extrações, até que um ou mais concorrentes atinjam o objetivo previamente determinado, utilizando processo isento de contato humano que assegure integral lisura aos resultados;

II - SORTEIO NUMÉRICO: sorteio de números, tendo por base os resultados da Loteria Federal;

III - BINGO PERMANENTE: a mesma modalidade prevista no inciso I, com autorização para ser aplicada nas condições específicas neste Decreto;

IV - SIMILARES: outras modalidades previamente aprovadas pelas Secretarias da Fazenda das Unidades da Federação, com aplicação restrita na área de atuação da autoridade que as aprovou.

Desde então, as casas de bingo se espalharam por todo o país em um ritmo alarmante. Assim que a lei foi promulgada, a mais avançada tecnologia de jogos de azar já estava no Brasil (DA SILVA, 1995).

Após a revogação da Lei Zico, a "Lei Pelé" (Lei nº 9.615) foi promulgada cinco anos depois. Embora tenha mantido mais de cinquenta por cento das disposições do seu antecessor, a legislação introduziu novas medidas, nos artigos 59 a 81. Entre elas estava a autorização de "caça-níqueis", além de jogos de bingo em todo o território

nacional. A Lei Pelé, que permitia a operação de bingos em todo o Brasil, foi derrubada com a aprovação da Lei nº. 9.981, de 14 de julho de 2000, mais conhecida como “Lei Maguito”.

A questão parecia resolvida até que, uma pressão política sobre o Planalto obrigou o Governo Federal a editar a Medida Provisória nº 2.216-37, em 31 de agosto de 2001. Essa decisão restabeleceu o funcionamento dos bingos, porém, confiou a responsabilidade à Caixa Econômica Federal, que foi julgada apta a exercer a atividade como serviço público, semelhante às loterias (CHAGAS, 2016).

Apesar dos esforços para conter atividades fraudulentas e quebra de regras associadas ao jogo, ele persistiu e teve um impacto adverso na política e na economia do país. Isso foi destacado em reportagem publicada em 19 de fevereiro de 2004 pela Revista Época, que revelou uma conversa entre Waldomiro Diniz, assessor parlamentar do Planalto, e Carlos Augusto Ramos, empresário do setor de jogos, conhecido como "Carlinhos Cachoeira". Na conversa, Diniz foi flagrado solicitando propina para ajudar Ramos a obter licenças durante processos de licitação. Notadamente, Diniz ocupou o cargo de Subchefe de Assuntos Parlamentares da Casa Civil, na época (CHAGAS, 2016).

Em resposta a uma explosão escandalosa, o presidente Luiz Inácio Lula da Silva agiu rapidamente quatro dias depois, aprovando a Medida Provisória 168. A medida proibiu todos os jogos de bingo e máquinas caça-níqueis eletrônicos, e os retirou oficialmente de seu serviço público. Todas as licenças, permissões e autorizações para esta atividade foram prontamente canceladas. Este foi um movimento decisivo para erradicar a exploração de tais atividades em todo o país (CHAGAS, 2016).

Presentemente, os jogos de azar “ilegais” voltaram a assolar o governo, desta vez, virtualmente, numa crescente de sites de cassinos online, como Bet365, Blaze, Pokerstars Cassino, entre outros. Estão, pouco a pouco, cada vez mais populares.

A mais recente tentativa de regulamentação das apostas online vem através do projeto de lei nº 1823/2022, que tem como proposta vedar as instituições financeiras e de pagamento que autorizem transações em meio digital, à participação de jogos de azar e loterias não autorizadas (PASTOR GIL, 2022).

Em suma, após duas décadas de ditadura militar, o Brasil voltou à democracia em 1988 com a promulgação da Constituição Federal, também conhecida como "Constituição Cidadã", que trouxe importantes avanços em termos de garantia de

direitos civis e sociais (BRASIL, 1988). Embora o constituinte adotasse uma postura política conservadora em relação ao jogo, a Lei Zico, de 1993, legalizou a exploração do bingo no país (BRASIL, 1993).

A Lei Pelé, promulgada em 2000, autorizou o funcionamento de bingos e caça-níqueis em todo o país, mas foi derrubada com a Lei Maguito, de 2000 (BRASIL, 2000). Após uma pressão política, a Medida Provisória nº 2.216-37, de 2001, restabeleceu o funcionamento dos bingos, mas confiou a responsabilidade à Caixa Econômica Federal, que foi considerada apta a exercer a atividade como serviço público semelhante às loterias (BRASIL, 2001).

### 3 OS JOGOS DE AZAR E SUA PATOLOGIA

Este capítulo, terá como objetivo vislumbrar acerca do conceito de um jogo de azar, expondo o que os doutrinadores pensam sobre o assunto, com enfoque na análise das diferenças entre os jogos ilícitos, lícitos e autorizados; sobre o jogo do bicho, mais um pouco de sua história e como ele funciona, assim, também, como o bingo. Será tratado, ainda, sobre o transtorno do jogo, e como é o pensamento de quem sofre com este problema.

#### 3.1 O QUE FAZ UM JOGO SER UM JOGO DE AZAR?

Definir "jogos de azar" pode ser um desafio. De acordo com a doutrina predominante, os jogos de azar dependem exclusivamente da sorte para determinar seus resultados. Fatores externos têm pouca ou nenhuma influência ao longo do jogo (OLIVEIRA, 2019).

Segundo Duarte (2006):

Diz-se jogo de azar porque o resultado não depende do exercício de habilidades – diversamente do que ocorre com outros jogos: xadrez, futebol, esgrima etc. No jogo de azar o apostador fica na exclusiva dependência do acaso. Em regra, não se vence no jogo e ganhar é exceção. Daí advém a expressão que se tornou usual para identificar essa espécie de jogo.

Já segundo o artigo *Addiction and Adolescence* (WINTERS et al., 2012):

Jogar é o ato de apostar ou apostar dinheiro ou algo de valor em um evento com resultado incerto com a intenção de ganhar mais dinheiro ou coisas de valor do que foi apostado. O jogo envolve arriscar algo de valor, incluindo dinheiro, pela chance de ganhar mais do que você arriscou. (tradução livre).

5

Para efeito penal, é definido como sendo o jogo em que ganhar ou perder depende total ou principalmente da sorte. Trata-se de uma contravenção penal prevista no artigo 50, § 3º, da Lei de Contravenções Penais nº 3.698/41. Consideram-se jogos de azar: a) o jogo dependente de sorte; b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas; c) apostas

---

<sup>5</sup> Do original: Gambling is the act of wagering or betting money or something of value on an event with an uncertain outcome with the intent to win more money or things of value than was wagered. Gambling involves risking something of value, including money, for the chance of winning more than you risked.

em qualquer outra competição esportiva (BRASIL, 1941). Ou seja, para a legislação brasileira, o significado de jogos de azar se estende em jogos que não dependem apenas do acaso. Um exemplo é a atual proibição de os brasileiros fazerem apostas sobre jogos de futebol e outros esportes. Percebe-se, que a alínea “c” do parágrafo 3º, do artigo 50, restringe as apostas e não os jogos. Com base nessas diferentes percepções do jogo, pode-se presumir que o conceito exato de jogo de azar pode variar de país para país (OLIVEIRA, 2019).

Ainda na lei de Contravenções Penais, conceitua sobre a atividade de loterias, sendo considerado um desdobramento dos jogos de azar, em seu art. 51, no segundo inciso, normatizando “[...] Considera-se loteria toda operação que, mediante a distribuição de bilhete, listas, cupões, vales, sinais, símbolos ou meios análogos, faz depender de sorteio a obtenção de prêmio em dinheiro ou bens de outra natureza” (BRASIL, 1941).

A definição de "loteria" do sistema jurídico brasileiro alinha-se mais com a definição praticamente universal aceita de jogos de azar (jogos que dependem exclusivamente da sorte) do que a definição de jogos de azar encontrada no ordenamento jurídico brasileiro (OLIVEIRA, 2019).

O autor Devereux (1976) define "jogo de azar" como jogo que depende inteiramente da sorte para suas atividades e resultados; definição que acorda com a maioria dos sistemas jurídicos que regulam as práticas de jogo.

A National Research Council (Us) Committee On The Social And Economic Impact Of Pathological Gambling (1999) afirma que:

[...] o termo "jogos de azar" refere-se tanto a jogos de azar que são verdadeiramente aleatórios e envolvem pouca ou nenhuma habilidade que pode melhorar as chances de ganhar, quanto a atividades que requerem o uso de habilidades que podem melhorar a chance de ganhar. Por sua própria natureza, o jogo envolve uma assunção voluntária e deliberada de risco, muitas vezes com um valor esperado negativo. Por exemplo, no jogo de cassino, as probabilidades estão contra o jogador porque a casa recebe sua parte; assim, quanto mais as pessoas jogam, maior a probabilidade de perder. (tradução livre) <sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Do original: As used in this report, the term "gambling" refers both to games of chance that are truly random and involve little or no skill that can improve the odds of winning, and to activities that require the use of skills that can improve the chance of winning. By its very nature, gambling involves a voluntary, deliberate assumption of risk, often with a negative expectable value. For example, in casino gambling the odds are against the gambler because the house takes its cut; thus, the more people gamble, the more likely they are to lose.

Já Diniz (2014) concorda com essa concepção e argumenta que jogos aleatórios, ou jogos de azar, são definidos como sendo uma convenção em que duas ou mais pessoas que têm opiniões diferentes sobre determinado assunto, prometem pagar uma quantia ou entregar um bem específico à pessoa cuja opinião prevalecer, graças a um evento incerto.

Portanto, observa-se que “jogos de azar” são definidos quase universalmente como jogos em que o acaso é o único e exclusivo determinante do resultado. No entanto, no ordenamento jurídico, essa definição é estendida para incluir também as apostas esportivas. Isso significa que qualquer aposta no resultado de um jogo, independentemente de o acaso desempenhar um papel na determinação do resultado, é considerada equivalente aos jogos de azar tradicionais.

### 3.2 JOGOS ILÍCITOS, LÍCITOS E AUTORIZADOS

Antes de delinear as várias categorias e distinções entre os “jogos de azar” no Brasil, é importante reconhecer que eles são considerados como uma forma de contrato pela maioria dos estudiosos. Vale ressaltar, no entanto, que embora o Código Civil brasileiro não ampare adequadamente a cobrança de dívidas decorrentes desse tipo de jogo, suas implicações criminais não devem ser descartadas (OLIVEIRA, 2019).

Nesse sentido, Leite (2010) destaca a presença de três elementos que compõem o conceito de contrato, que é visto como:

[...] é bom frisar a presença de três elementos que os compõem:  
a) acordo de vontades dos contratantes, que é requisito necessário e comum aos contratos; b) promessa de prestação em dinheiro, ou em qualquer outro bem. O objeto há de ser determinado ou determinável (ao menos); c) o risco a que os figurantes se expõem, uma vez que subordinam a obtenção da vantagem a um acontecimento futuro. Se já aconteceu o evento, o que é possível, o caso é de aposto, não de jogo. Aposta-se qual foi, por exemplo, o desfecho de certo acontecimento.

Apesar da crença predominante de que o jogo e a aposta constituem um contrato, conforme registrado no livro de contratos do Código Civil de 2002, Rodrigues (2004) discorda dessa visão:

contrato aleatório, em que duas ou mais pessoas prometem certa soma àquela, dentre as contraentes, a quem for favorável certo azar [jogo]. (...) contrato igualmente aleatório, em que duas ou mais pessoas, de opinião diferente, sobre qualquer assunto, concordam em perder certas uma em

favor daquela, dentre as contraentes, cuja opinião se verificar ser a verdadeira.

Siqueira (2007) conclui, dizendo que:

Em se tratando de jogo e aposta contratuais, podemos dizer que além de aleatórios, são consensuais (pois se aperfeiçoam com o ajuste de vontades), bilaterais (porque criam obrigações para ambos os contratantes) e onerosos (haja vista que ambos os contratantes obtêm proveito, ao qual corresponde um sacrifício). No que se refere ao jogo e à aposta acontratuais, não se pode estabelecer com tanta certeza, além da aleatoriedade, as outras características jurídicas, posto que são obrigações naturais, de modo que há situações em que teremos um ajuste bilateral e oneroso, e outras em que haverá um ajuste unilateral e gratuito; de modo geral, pode-se afirmar que se trata de um ajuste que enseja um dever moral, e não jurídico.

Portanto, o ordenamento jurídico brasileiro classifica os jogos em três modalidades - ilegais, tolerados e autorizados. Essas modalidades possuem graus variados de respaldo jurídico principalmente no que se refere ao direito penal. É importante observar que, independentemente da natureza do jogo, esse recebe o mesmo tratamento civil. Logo, a classificação legal dos jogos é crucial para fins legais.

### **3.2.1 Jogos ilícitos**

Os jogos considerados ilícitos são aqueles expressamente proibidos por lei, como os previstos no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais. Isso inclui jogos de azar que dependem única ou principalmente do acaso, bem como apostas em corridas de cavalos fora de pistas aprovadas, e sobre outros eventos esportivos. Alguns exemplos principais de tais jogos incluem: bingo, roleta, caça-níqueis e o "jogo do bicho". (BRASIL, 1941).

Há controvérsias envolvendo a legalidade de alguns jogos de cartas, como o pôquer, considerado, por muitos de seus jogadores, um jogo de habilidade e não de sorte, havendo, também, decisões judiciais nessa direção. Esclarece Martins (2017) que:

[...] o poker é diferente, pois a habilidade do jogador faz diferença. Há uma série de estudos que comprovam isso, em que o conhecimento das regras do jogo, a importância da posição na mesa, o controle emocional, a capacidade de percepção do adversário e de extrair fichas, entre outros fatores, são mais importantes, a médio e longo prazo, do que aquela carta que o jogador acerta na sorte.

Vale ressaltar que, a jurisprudência e a doutrina brasileiras consideram jogos ilícitos, somente aqueles previstos e enquadrados no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais. A distinção entre “jogar” e “apostar” deve ser enfatizada; o primeiro refere-se a jogos determinados exclusivamente pelo acaso, enquanto o último faz referência a qualquer aposta feita sobre um jogo – não importando a natureza do jogo ou se depende de fatores externos, é classificado como “jogo de azar” se os organizadores visam o lucro ou em local aberto ao público (OLIVEIRA, 2019).

### 3.2.2 Lícitos

Os jogos lícitos ou tolerados são aqueles não abrangidos pelo art. 50 da Lei de Contravenções Penais, por ser o único dispositivo legal que trata dos jogos de azar no ordenamento jurídico. O ato de jogar e apostar é discutido no Código Civil, mas apenas estabelece regras quanto à cobrança de dívidas provenientes de jogos e de apostas (OLIVEIRA, 1941).

Stolze Gagliano e Pampola Filho ([201-]) abordam sobre os jogos lícitos e tolerados como:

toda modalidade de jogo ou aposta que não esteja tipificada é considerada lícita, como, por exemplo, a "corrida apostada" entre amigos para ver quem chega primeiro, a rifa feita por uma comissão de formatura ou o "carteado a dinheiro" entre membros da família (fora, portanto, do âmbito de incidência do art. 50, § 4o, a, da LCP). Em tal modalidade de jogo ou aposta, há apenas a tolerância do ordenamento jurídico, pois, em que pese a aceitação de sua licitude, não se admite a produção total dos efeitos do negócio jurídico, gerando obrigações naturais, as quais também se aplicam as regras aqui tratadas.

A interpretação da doutrina é que os jogos lícitos ou permitidos podem ser jogados livremente, a menos que sejam restringidos pela legislação – principalmente no que diz respeito às leis criminais. No entanto, o Código Civil veda a cobrança de dívidas decorrentes desses jogos, conforme já evidenciado.

Jogos que dependem de habilidade, como xadrez ou pôquer, podem servir como exemplos válidos de jogos lícitos ou tolerados, desde que sejam conduzidos de forma privada e sem fins lucrativos. Ainda assim, de acordo com o Código Civil, em seu art. 814, as dívidas contraídas durante esses jogos não podem ser executadas. Embora possam ser apreciados, os organizadores não podem cobrar taxas ou obter ganhos financeiros com esses jogos (BRASIL, 2002).

### 3.2.3 Autorizados

Os jogos que se enquadram na classificação de "jogos autorizados" são os expressamente regulamentados por lei. No Brasil, o exemplo mais notável desses jogos é a Loteria Federal, que é regida pelo Decreto-Lei n. 207, de 1967. Dentro dessa lei, a União dispõe de regulamentação específica sobre a forma de administrar o sorteio, tendo as disposições iniciais do referido Decreto-Lei expressamente:

Art. 1º A exploração de loteria, como derrogação excepcional das normas do Direito Penal, constitui serviço público exclusivo da União não suscetível de concessão e só será permitida nos termos do presente Decreto-lei.

Parágrafo único. A renda líquida obtida com a exploração do serviço de loteria será obrigatoriamente destinada a aplicações de caráter social e de assistência médica, empreendimentos do interesse público.

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.

Parágrafo único. As Caixas Econômicas Federais, na execução dos serviços relacionados com a Loteria Federal, obedecerão às normas e às determinações emanadas daquela Administração. (BRASIL, 1967)

Os jogos autorizados, portanto, podem abranger jogos premiados de vários tipos, incluindo os que testam a aptidão física, intelectual ou artística, desde que se enquadrem no quadro do ordenamento jurídico.

A definição de Leite (2010) pode auxiliar na compreensão em relação aos jogos autorizados, como:

[...] socialmente úteis, pelos benefícios que trazem a quem os pratica (competições esportivas e, etc.) e porque estimulam atividades econômicas de interesse geral (turfe, loterias públicas), ou pelo proveito que deles auferem o Estado, empregado no sentido de realizar obras sociais relevantes (loterias). Regularmente autorizados, dão azo aos negócios jurídicos, exigíveis e plenos em seus efeitos, gerando efetivamente obrigações civis.

Para que qualquer atividade de jogo seja considerada lícita, deve haver uma Lei correspondente que o permita. Um exemplo notável disso é a Loteria Federal, que opera exclusivamente sob a jurisdição da União; é, em certa medida, um jogo de azar reconhecido no ordenamento jurídico brasileiro (OLIVEIRA, 1941).

### 3.3 O JOGO DO BICHO

Como já foi dito no tópico 2.5.2 deste trabalho, as origens do jogo do bicho remontam a julho de 1892. No entanto, vale ressaltar que suas raízes podem ser encontradas alguns anos antes, por volta de 1884. Foi nesse ano que o Comandante Drummond se aproximou da cidade Conselho, com a proposta de implantação de um zoológico no florescente bairro de Vila Isabel, capital do Império (MAGALHÃES, 2005).

Conforme o historiador Magalhães (2005):

Se por um lado o jogo do bicho está associado à emergência de um mercado voltado para as diversões na cidade do Rio de Janeiro, do outro, a imprensa se converteu num dos seus maiores aliados durante os primeiros anos de exploração da loteria. Esta ligação pode ser percebida desde os primeiros tempos do sorteio no Jardim do Barão, quando os periódicos anunciaram com satisfação a inauguração das novas atrações no parque, entre as quais, o sorteio dos bichos. Com o passar dos dias, os jornais passaram a noticiar os animais que tinham “vencido” no dia anterior e o total dos prêmios pagos pela empresa. Inicialmente, pode-se pensar que esta divulgação diária tinha como objetivo principal o aumento do número de visitantes ao zoológico. Seria mais uma estratégia da Companhia visando o aumento dos lucros.

O folclore em relação ao jogo do bicho já está, há muito, atrelado à cultura brasileira. Diversos escritores, como Olavo Bilac<sup>7</sup> e Machado de Assis<sup>8</sup>, escreveram histórias acerca do jogo do bicho. Um ponto em comum entre as duas histórias: um protagonista carente que, em um momento do seu dia, se depara com um animal e o percebe como um sinal divino. Colocando todas as suas esperanças restantes no animal, eles jogam no bicho tudo o que têm. Por fim, quando a tarde termina e os resultados são revelados, descobrem, para sua consternação, que perderam o jogo.

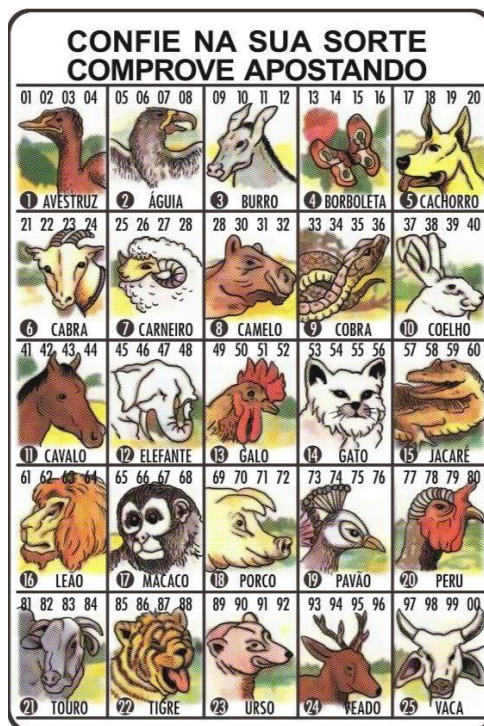
No jogo do bicho, os números são simbolizados por 25 animais diferentes, sendo que cada animal corresponde a quatro dezenas. A coleção começa com o avestruz (01,02,03,04) e termina com a vaca (97,98,99,00), somando, no total, 100 dezenas (ALMEIDA, 2023)

---

<sup>7</sup> BILAC, Olavo. O jogo dos bichos. 1908.

<sup>8</sup> ASSIS, Machado de. Jogo do Bicho. In: Almanaque Brasileiro Garnier. Rio de Janeiro: Garnier, 1904.

Figura 4 – Reprodução Cartela Jogo do Bicho



Fonte - Site Rio Memórias

Assim como nas loterias, as chances de ganhar determinam o valor do prêmio: quanto maior o prêmio, menor a chance de ganhar. A recompensa é proporcional ao valor da aposta, independentemente do seu tamanho. Os apostadores devem selecionar um animal e aguardar o sorteio da Loteria Federal. As duas últimas dezenas sorteadas formarão um milhar, que serve de base para os sorteios do Jogo do Bicho (ALMEIDA, 2023)

Entre mais de dez tipos diferentes de apostas, a mais fácil e popular envolve selecionar um animal e esperar que as dezenas relacionadas a ele sejam sorteadas. Por exemplo, se as duas dezenas anteriores exibidas na loteria forem os dígitos 10 e 87, elas constituem o número de milhar 1087. Nesse cenário, a última dezena sorteada é 87 e o animal correspondente é o tigre (85, 86, 87, 88) (ALMEIDA, 2023)

Cabe salientar que, hoje, o jogo do bicho é considerado uma contravenção penal, com fundamento no art. 58 da lei nº 3.688/41, onde é previsto *in verbis* “Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração”, com a pena sendo a prisão simples de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis (BRASIL, 1941).

### 3.4 O BINGO

O bingo é definido por Bedford (2016) como: “um jogo no estilo de loteria, onde os jogadores compram ingressos e cruzam números, organizados em uma grade, para ganhar prêmios (espera-se)”.

É um popular jogo de azar em que as bolas numeradas são retiradas de um globo uma a uma. Pode ser encontrado em muitos lugares - incluindo cassinos, feiras, festas juninas e até mesmo em residências, onde serve como entretenimento entre amigos e familiares. O jogo envolve os participantes, que recebem uma folha quadrada numerada e marcam os números à medida que são sorteados aleatoriamente (MALTZAHN et al., 2019).

Por muito tempo, a lei brasileira proibiu empresas privadas de supervisionar jogos de azar. A origem desse decreto pode ser atribuída a Eurico Gaspar Dutra, ex-presidente do Brasil, através do art. 50, §3º, “a”, do Decreto-Lei n. 3688/41 (BRASIL, 1941), e Decreto-Lei 9215/46 (BRASIL, 1946), conhecida como Lei Dutra.

Os jogos de bingo ganharam considerável influência social, no Brasil, após a publicação da Lei Zico (Lei nº 8.672/93), em 1993. Essa lei permitia que organizações privadas ligadas ao esporte operassem jogos de bingo, mas, foi posteriormente revogada pela "Lei Pelé" (Lei 9.615/88), que estabeleceu diretrizes gerais para o esporte brasileiro. A exploração da atividade comercial de bingo foi contemplada no Decreto nº. 2.574/98 (BRASIL, 1998), que regulamentou o Sistema Desportivo Brasileiro e os entes que dele operam.

Com a promulgação da Lei nº 9.981/2000 (BRASIL, 2000), todas as disposições da Lei nº 9.615/98 (BRASIL, 1988) foram revogadas. A lei anterior permitia a organização de jogos de bingo no Brasil, permanentes e intermitentes, porém, foi abolida a partir de 31/12/2001. Desde então, não houve regulamentos federais subsequentes que legalizassem o bingo. Dessa forma, tal prática, caracterizada como jogo de azar, passou a ser considerada, novamente, como contravenção penal, fundada no art. 50, §3º (BRASIL, 1941).

A Turma Recursal Criminal do Rio Grande do Sul mudou recentemente sua posição sobre a classificação das condutas descritas no art. 50 do Decreto-Lei n. 3.688/41 (BRASIL, 1941), reconhecendo a inexistência de tipificação penal na conduta descrita pelo artigo, e aponta vícios na motivação o Decreto-lei n. 9.215/46 (BRASIL, 1946), colocando novamente o assunto em pauta. Nas Turmas Recursais

Criminais do Rio Grande do Sul, tornou-se pacífico o entendimento sobre a atipicidade penal da conduta descrita no art. 50 do Decreto-Lei 3688/41 (BRASIL, 1941). Na sequência temporal, o Supremo Tribunal Federal reconheceu os requisitos de Repercussão Geral acerca do tema, decidindo o seguinte:

Ademais, releva notar que todas as Turmas Recursais Criminais do Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul têm entendido pela atipicidade da conduta prevista no artigo 50 da Lei das Contravenções Penais, alicerçados em fundamentos constitucionais (artigos 1º, IV, 5º, XLI, e 170 da Carta Magna), o que vem a demonstrar que, naquela unidade federativa, a prática do jogo de azar não é mais considerada contravenção penal. Assim, entendo por incontestável a relevância do tema a exigir o reconhecimento de sua repercussão geral. (BRASIL, 2016).

Atualmente o RE 966.177 está com a situação 'conclusos ao relator' desde o dia 27/01/2023.

### 3.5 O TRANSTORNO DO JOGO

Segundo Whelan, Steenbergh., & Meyers (2007 *apud* HUBERT, 2014) o jogo pode ser definido ou descrito como qualquer ação que envolva risco, dinheiro ou valor, dependendo de seu resultado, um jogo ou outro evento, mesmo que parcialmente por sorte.

Em várias culturas, o jogo continua sendo uma atividade muito popular. Uma pesquisa em nível global afirma que os jogadores superam os não jogadores, no entanto, a maioria deles joga esporadicamente e sem problemas (GRIFFITHS, 2010).

Ao longo da história, a visão da sociedade sobre os jogadores tem sido extremamente negativa, com alguns períodos e situações levando até mesmo à perseguição. No entanto, as atitudes contemporâneas sobre esse passatempo mudaram drasticamente, com o jogo sendo visto como lugar-comum e amplamente aceito pela maioria da população (HUBERT, 2014).

O *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-III) reconheceu o jogo patológico como um transtorno, em 1980. Essa decisão foi tomada, porque estabeleceu uma correlação entre o jogo e uma série de questões, como problemas legais, financeiros e emocionais.

Em seu romance "O jogador", Dostoiévski descreve as experiências físicas do protagonista, "o jogador" (1987, p. 79):

Eu era um jogador: senti-o naquele preciso instante. Tremiam-me os braços e as pernas, minha cabeça latejava. Certo, era raro que em dez jogadas desse zero três vezes; mas não havia nada de particularmente espantoso.

Nas palavras de Oliveira (OLIVEIRA et al, 2010), o jogo patológico é definido como:

o comportamento recorrente de apostar em jogos de azar apesar das consequências negativas decorrentes desta atividade. O indivíduo perde o domínio sobre o jogo, tornando-se incapaz de controlar o tempo e o dinheiro gasto, mesmo quando está perdendo.

O jogo patológico deriva de uma série de fatores causais que contribuem para a perda de controle do indivíduo afetado. A literatura científica identifica vários fatores de risco comuns, incluindo genética; neurobiologia; histórico familiar; traços de personalidade; mecanismos de enfrentamento inadequados; exposição precoce ao jogo; suscetibilidade ao estresse; comorbidade com outros vícios e doenças mentais; facilidade no acesso aos jogos; razões sociodemográficas, além de empregar o jogo como meio de regulação emocional (HUBERT, 2014).

A tendência ao jogo patológico é uma doença comportamental semelhante à dependência química. Um jogador patológico pode destruir uma família inteira tanto moral quanto financeiramente. Ainda, segundo Tavares (2020), em uma outra entrevista dada ao OBID (Observatório Brasileiro de Informações Sobre Drogas), a compulsão de jogar é tão forte quanto o alcoolismo ou o vício em drogas; a pessoa fica viciada na emoção do ato de apostar.

O autor Nadvorny (2006, p. 87) relata o seguinte, sobre o problema mais significativo associado a um estado de dependência:

O maior problema com que nos defrontamos em relação aos dependentes deve-se ao fato de que neles o pensamento lógico, a realidade e a evidência dos fatos não têm o mesmo efeito que costumam ter nas pessoas normais. Torna-se evidente que devemos estar frente a uma força muito poderosa que consegue distorcer o juízo crítico, a razão, o bom senso e a lógica de tantas pessoas, inclusive a de um gênio do psiquismo humano, como Sigmund Freud.

Para Tavares (2011), em uma entrevista concedida ao médico Drauzio Varella, em seu site:

O jogador patológico perdeu a dimensão do lazer, do entretenimento. Jogar não é mais uma coisa que faz para divertir-se. Costumo dar o seguinte exemplo: o indivíduo vai ao cinema com a namorada, compra os ingressos, pipoca, refrigerante e paga para guardar o carro no estacionamento. Na saída diz: “Puxa, que azar! Gastei R\$ 50,00 e o filme não valeu a pena!”,

mas não volta depois para recuperar o que gastou. Com o jogador patológico, é diferente. Digamos que tenha despendido os mesmos R\$ 50,00 para divertir-se numa mesa de jogo. Não passa por sua cabeça que gastou essa quantia num momento de lazer. Acha que perdeu R\$ 50,00 e planeja voltar no dia seguinte para recuperar o dinheiro. Evidentemente, para conseguir seu intento, precisará apostar quantias cada vez maiores, porque as probabilidades são sempre contra o jogador e a favor da casa. Ele aposta R\$ 100,00 para recuperar os R\$ 50,00, não ganha e amarga um prejuízo de R\$ 150,00. Inconformado, como uma bola de neve descendo a ladeira, o rombo financeiro cresce, pois ele aposta um volume cada vez maior dinheiro na vã tentativa de recuperar o que perdeu.

A prática do jogo de azar tem consequências que afetam não apenas os indivíduos que o praticam, mas, também, a sociedade em geral. Os impactos negativos, que incluem o aumento das taxas de criminalidade, insolvência e até mesmo suicídios, têm um efeito cascata que atravessa raça, idade e classe social. Assim, a regulamentação dos jogos de fortuna ou azar é responsabilidade do Estado, que precisa garantir a liberdade individual, a ordem pública e promover o bem-estar social. No entanto, a legislação atual é insuficiente no tratamento das apostas esportivas, ignorando estudos científicos e sociais, e pode levar a problemas imediatos e de longo prazo, que necessitarão ser resolvidos (AQUINO, 2022).

Uma pesquisa realizada por Oliveira (1997 *apud* Tavares et al., 1999), em São Paulo, revelou que dos 75 indivíduos diagnosticados com problemas relacionados ao jogo, a maioria era do sexo masculino com 40 anos de idade. Williams e outros (1998) realizaram, também, uma pesquisa nos Estados Unidos e descobriram que a maioria dos indivíduos com problemas de jogo era, de igual modo, do sexo masculino, com problemas conjugais e de saúde mental frequentemente associados. Paralelamente, os dados coletados por meio do DSM-IV (2002) destacaram uma prevalência significativa de problemas de jogo entre jovens e adolescentes.

Embora comumente associado aos homens, o jogo não é exclusivo deles, e as mulheres podem, também, enfrentar seus efeitos, levando-as a várias condições psicológicas, como ansiedade e depressão (AQUINO, 2022).

Os efeitos potenciais da legalização do jogo ainda são objeto de estudos pelos acadêmicos, pois o cenário do jogo está em constante evolução. O surgimento de opções de jogos on-line tornou mais fácil para os jogadores acessar jogos de azar, no conforto de suas próprias casas, desde que tenham um dispositivo habilitado com internet à sua disposição (AQUINO, 2022).

O acesso facilitado ao jogo pode levar a um quadro patológico gradual e intensificado, evoluindo por três fases distintas. A fase vencedora, inicial, é marcada por um falso senso de habilidade do apostador e pelo uso do jogo como forma de escapismo das dificuldades cotidianas. Estimulado pelas vitórias iniciais, o apostador aposta com valores cada vez mais altos. A segunda fase, no entanto, é marcada por perdas significativas que afetam negativamente a autoestima, levando o jogador a apostar mais e mais, arriscadamente, na tentativa de recuperar suas perdas. Um comportamento irracional, incluindo falsificação, fraude e mentira geralmente acompanha esse estágio. Em última análise, isso desencadeia a terceira fase, caracterizada por desespero, tendências antissociais e evitação do pagamento da dívida, o que torna o jogador mais suscetível ao risco de depressão e outros transtornos psicológicos (LESIEUR; CUSTER, 1984 *apud* GRIFFITHS; MACDONALDS, 1999).

O dever do legislador de criar leis exige uma análise criteriosa de todos os fatores que possam impactar negativamente a sociedade e prejudicar os indivíduos, em particular, os vitimados pelo jogo. A intervenção do Estado é necessária para evitar a dissolução de famílias, empresas e bens, causados por esse prazer temporário. O ciclo vicioso de ganhos e perdas cria um sentimento de culpa e raiva nos jogadores, perpetuando o problema, que deve ser resolvido para proteger a sociedade (AQUINO, 2022).

O vício do jogo acaba beneficiando apenas quem investe na indústria de apostas, atendendo exclusivamente a uma camada social específica. Esses investidores permanecem indiferentes aos danos infligidos aos jogadores, focados apenas em alcançar o lucro, mesmo que isso signifique arruinar vidas e famílias (AQUINO, 2022).

#### 4 A (I)LEGALIDADE DOS CASSINOS VIRTUAIS NO BRASIL

Nesta trajetória que a pesquisa seguirá agora, é importante ressaltar que não há muita teoria e livros desenvolvidos ainda, razão pela qual, muito dos materiais que serão utilizados são provenientes de sites, o que justifica a necessidade de mais pesquisas científicas sobre o assunto.

Há que se pontuar que, o fato de os cassinos virtuais serem ilegais em vários países, devido à natureza do jogo, que é considerado uma atividade ilegal. Binde (2013) afirma que o jogo foi proibido, devido à sua natureza viciante, que convence os indivíduos a gastar além de suas possibilidades, na esperança de ganhar. Além disso, os jogos de azar podem ser explorados por criminosos, para lavarem dinheiro ou financiarem outras atividades ilegais.

Vale lembrar, ainda, que os cassinos são proibidos por lei, no Brasil, desde o governo de 1946, na gestão de Eurico Gaspar Dutra, o qual promulgou o decreto-lei número 9.215/46 que pôs um fim à era de ouro dos cassinos brasileiros, sendo os mais famosos, o Cassino da Urca e o Cassino do Copacabana Palace (BRASIL, 1946).

Ademais, na lei de contravenções penais (BRASIL, 1941), em seu art. 50, é dito que irá incorrer em prisão, aquele que: “Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele [...]”. No quarto parágrafo desse mesmo art. é elencado os locais que se equiparam a lugar acessível ao público para os efeitos penais:

- § 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:
- a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
  - b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
  - c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
  - d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.

Atualmente, a situação legal dos cassinos online no Brasil é incerta. Embora a Lei das Contravenções Penais proíba a operação de cassinos online no país, há uma brecha na legislação que permite que empresas estrangeiras operem sites de jogos de azar online no Brasil (NEGOCIOS, 2022)

No entanto, há uma falta de regulamentação clara e específica para a operação desses sites. Além disso, há propostas de projetos de lei em tramitação no Congresso Nacional para legalizar e regulamentar os cassinos físicos e on-line no país (ACRITICA, 2022). A regulamentação permitiria que os cassinos operassem legalmente e sob a supervisão de um órgão regulador no Brasil. A controvérsia sobre a legalidade dos cassinos online no Brasil pode afetar a confiança dos jogadores e a estabilidade do mercado de jogos de azar online em território brasileiro. (LEGALIZAÇÃO..., 2021).

Com o aumento do acesso à internet e do uso de dispositivos móveis, a indústria de jogos de azar online no país tem visto um crescimento significativo (VISÃO..., 2023). Os jogadores brasileiros têm acesso a uma variedade de jogos de azar online, como pode ser visto no site 'Blaze', um dos maiores sites de apostas online, atualmente, que inclui caça-níqueis, pôquer e apostas esportivas (ANDRADE, 2022)

Os jogos de azar on-line são uma forma conveniente e acessível de entretenimento para muitos jogadores no Brasil. No entanto, a falta de regulamentação clara pode levar a problemas de segurança e proteção ao jogador (ARRACHÉ, 2023).

O mercado global de jogos de azar online é uma indústria em rápido crescimento, com um valor estimado de mais de US\$ 60 bilhões em 2020 (BRASIL..., 2021). O Brasil, como o maior país da América Latina, em termos de população e área, tem o potencial de se tornar um dos maiores mercados de jogos de azar on-line do mundo (O CRESCIMENTO..., 2023). A legalização e regulamentação dos cassinos on-line no Brasil poderia levar a um aumento significativo na receita tributária e na criação de empregos no país (VEREMOS..., 2023). Todavia, é importante que o regulamento seja estabelecido com cuidado e consideração, para garantir a segurança e proteção dos jogadores, e a integridade do mercado de jogos de azar on-line no país (HOGAN, 2023).

Por fim este capítulo terá por objetivo analisar as apostas online, comparando o jogo internacionalmente, a possível aplicação da lei de contravenção penal por analogia, as brechas que estão no ordenamento, e sobre a regularização dos jogos de azar no Brasil.

#### 4.1 AS APOSTAS ONLINE

A prática de apostar em diversos eventos ou jogos pela internet é conhecida como apostas online. Isso engloba uma gama diversificada de atividades, como apostas esportivas, jogos de cassino e corridas de cavalos, entre outras formas de apostas. As apostas esportivas, em particular, envolvem palpites no resultado de eventos esportivos, como futebol, basquete e tênis. As probabilidades de apostas são usadas para determinar o pagamento de uma aposta vencedora, com probabilidades mais altas, indicando uma probabilidade menor de ganhar, porém, um pagamento potencial mais alto (O QUE SÃO APOSTAS..., 2021).

No seguir da temática, denota-se que existem vários tipos de apostas online, incluindo apostas simples, apostas múltiplas, apostas de cobertura total e apostas em spread. Cada tipo de aposta tem seu próprio conjunto de regras e probabilidades, e é importante entendê-las antes de arriscar um palpite (TIPOS DE APOSTAS...).

A indústria de apostas online experimentou crescimento e popularidade significativos nos últimos anos, com o mercado global desse contexto online projetado para atingir US\$ 102 bilhões até 2025 (AGORA, 2023). O aumento da popularidade pode ser atribuído a vários fatores, incluindo o aumento da qualidade dos sites de apostas online; o crescimento da tecnologia e a conscientização das opções de apostas online (ASSESSORIA, 2022). Além disso, essa agência de apostas esportivas teve um aumento considerável em popularidade, com muitas pessoas se voltando para esse cenário online como uma forma de entretenimento (FERREIRA, 2023). Desse modo, à medida que a indústria continua a crescer, é importante que os indivíduos se envolvam em práticas de jogo responsáveis e compreendam os riscos potenciais associados às apostas online.

#### 4.2 COMPARATIVO INTERNACIONAL

Segundo uma pesquisa da TV CÂMARA (2022), das 156 nações que constituem a Organização Mundial do Turismo, 71,16% autorizaram o jogo. No entanto, dos 28,84% restantes, 75% são governos de estados islâmicos onde o jogo é proibido pelo Alcorão. Dos membros do G20, apenas Indonésia, Arábia Saudita e

Brasil proibiram jogos e cassinos. No Mercosul, o Brasil é a única nação com tais restrições em vigor (MOTA, 2022).

A regulamentação acerca dos cassinos nos Estados Unidos varia de estado para estado. Algumas jurisdições estaduais permitem jogos de cassino online dentro de suas fronteiras (TORRIJO, 2013). Atualmente, New Jersey possui o maior mercado regulamentado de jogos de azar online nos Estados Unidos. Mais de uma dúzia de sites de cassino e pôquer online autorizados e credenciados competem por um mercado mundial avaliado em impressionantes, \$ 225 milhões anualmente. Além disso, o estado hospeda inúmeras apostas esportivas e aplicativos de apostas esportivas online ao vivo (RELATÓRIO...).

Na América Latina, por meio do decreto 808 de 2020, o presidente Iván Duque Márquez, no contexto de estado de emergência, ocasionado pela pandemia do COVID-19, legalizou tanto os cassinos online quanto os físicos. A receita obtida através da tributação dos jogos foi destinada ao financiamento do sistema de saúde que, em razão da pandemia, estava supersaturado. Com isso, a Colômbia passou a ser o primeiro país da América Latina a regulamentar o jogo online (COLOMBIA..., 2020).

No continente europeu, a maioria dos países possuem o jogo online regulamentado. Um exemplo é a Alemanha, que teve os cassinos online regulamentados, em 2021, pelo *Glücksspielstaatsvertrag*, que versa sobre loteria; pôquer on-line; jogos de cassino on-line; apostas esportivas; apostas em cavalos e caça-níqueis virtuais, sendo necessário que cada provedor, emita uma licença de cinco anos, devendo ser renovada posteriormente (*Glücksspielstaatsvertrag*).

Na Ásia, as leis e regulamentos relativos a jogos de azar, cassinos e apostas esportivas variam entre os países. As indústrias de cassino estabelecidas e lucrativas estão presentes em países, como Macau e Cingapura. Por outro lado, nações como a China continental e a Coreia do Sul têm restrições rígidas ao acesso a essas atividades (JOGOS..., 2022).

A Austrália tem o jogo legalizado desde a década de 1950, quando foi oficialmente reconhecida pelo estado de Nova Gales do Sul. Seu sucesso resultou no encorajamento dos outros estados a legalizarem a prática, no início de 1990, como uma tática do governo para explorar novas fontes de renda (PALMA).

Em relação ao jogo online na Austrália, o alinhamento com o jogo físico foi anunciado recentemente pela Ministra das Comunicações, Michelle Rowland, e pela

Ministra dos Serviços Sociais, Amanda Rishworth. Isso, porque os cassinos presenciais no país já limitam o uso de cartão de crédito no jogo. Rowland disse que os indivíduos não devem jogar com dinheiro que não possuem (POSSAMAI, 2023).

O Interactive Gambling Act, de 2001, será alterado em breve, de acordo com o governo. A alteração proposta visa usar Números de Identificação Bancária (BINs) para impedir que pagamentos com cartão de crédito sejam utilizados para depositar fundos em contas de jogo. Os BINs servem como um meio de identificar e prevenir esses tipos de transações, e esta nova medida garantirá que eles sejam bloqueados adequadamente (POSSAMAI, 2023).

Durante sua visita a Londres, na quinta-feira (20), Rodrigo Pacheco, presidente do Senado, expressou sua opinião de que a legalização e regulamentação das apostas esportivas e jogos de azar podem servir como uma fonte viável de renda sustentável para o Brasil (PASSARINHO, 2023).

No final de 2018, foi aprovado um projeto de lei que permitia o funcionamento legal dos sites de apostas esportivas. Isso levou a um aumento na indústria, fazendo com que esses sites patrocinassem a maioria dos principais times de futebol feminino e masculino. No entanto, apesar da aprovação do projeto, a regulamentação do mercado de apostas esportivas permanece teórica, e ainda não foi efetivada. As empresas têm conseguido operar esses sites sem regulamentos claros do Brasil, evitando, assim, os impostos locais. É importante observar, no entanto, que outras formas de jogo, como bingos e cassinos, ainda não são permitidas dentro das fronteiras do país (PASSARINHO, 2023).

Em 2022, a Câmara aprovou um projeto de legalização dos jogos de azar, PL 442/1991, que atualmente aguarda votação no Senado. O destino da proposta agora está nas mãos de Pacheco; de colocá-la em votação (BRASIL, 1991).

#### **4.3 É POSSÍVEL A APLICAÇÃO DA LEI DE CONTRAVENÇÃO PENAL NOS JOGOS DE AZAR ONLINE?**

O processo de analogia serve como um meio "quase lógico" (FERRAZ JR, 2010) de validar lacunas no sistema jurídico, ao mesmo tempo em que atua como uma ferramenta de integração para a autointegração. Seu objetivo final é identificar uma solução legal que adere ao raciocínio intrínseco e à ordem lógica substancial do sistema jurídico (REALE, 1991).

A teoria do raciocínio analógico de Joaquim Freitas da Rocha (2010) sugere que existe uma norma inclusiva geral, que regula factos semelhantes aos regulados por normas inclusivas particulares, criando um meio-termo entre o regulado e o não regulado. A aceitação desta norma pode ter consequências jurídicas significativas, uma vez que a sua aplicação pode resolver os casos, da mesma forma que a norma regulamentada ou de forma inversa, se for aplicada a regra geral excludente (BOBBIO, 2005).

Segundo Norberto Bobbio, é imperioso constatar a existência de dois casos, um regulado e outro não regulado, para poder tirar conclusões e atribuir consequências jurídicas. No entanto, não basta apenas identificar semelhanças entre os dois casos; as semelhanças devem ser relevantes e significativas. Especificamente, os dois casos devem compartilhar uma qualidade comum que justifique por que o caso regulado recebe uma consequência específica. Essa qualidade comum é chamada de "ratio legis", ou a razão suficiente para uma lei. Portanto, para que o raciocínio jurídico, por analogia, seja admissível, é necessário que os casos regulados e não regulados compartilhem a mesma ratio legis (BOBBIO, 2005).

#### **4.3.1 Aplicação da lei por analogia no direito penal**

O Direito Penal está sujeito às limitações constitucionais, sendo uma delas o princípio da legalidade penal (*nullum crimen, nulla poena sine lege*) (art. 5º, XXXIX, da CF), o que significa que nenhum crime ou pena pode ser aplicado sem prévia, escrita e certa lei (BRASIL, 1988).

Um dos princípios que conduz ao corolário da proibição da analogia é o conceito de *nullum crimen nulla poena sine lege stricta*, que visa impedir o uso da analogia (analogia legis) para criar ou ampliar preceitos ou penas criminais, protegendo os réus de injustas aplicações da lei (analogia in malam partem), além do escopo pretendido pela norma jurídico-penal (PELUSO, 2002).

O princípio da legalidade penal proíbe terminantemente o uso da analogia, especificamente, a analogia *in malam partem*, que consiste em aplicar uma lei penal a um suposto fato que não é abrangido por ela, mas, é semelhante ao que é disciplinado por ela. A analogia legis, por outro lado, é um método amplamente aceito na maioria dos ramos do direito para a aplicação da lei, porém, é proibido no

direito penal, devido ao princípio da legalidade. Isso, porque qualquer uso de analogia que funcione contra o réu e sirva como justificativa ou agravamento de sua responsabilidade, vai contra o significado e o conteúdo desse princípio (DIAS, 2007).

#### 4.4 BRECHA NA LEI

Ao contrário dos crimes regidos pelo artigo 7.º do CP, a Lei das Contravenções Penais não tem competência extraterritorial e só pode ser aplicada quando o crime for cometido em território nacional, como pode ser visto no art. 2º da LCP, "A lei brasileira só é aplicável à contravenção praticada no território nacional." (BRASIL, 1941).

De acordo com o artigo 50 da Lei de Contravenções Penais (Decreto 3.688/41), é considerada contravenção a instalação ou exploração de jogos de azar em locais públicos ou abertos ao público, com ou sem cobrança de ingresso. Adicionalmente, o parágrafo 3º do mesmo artigo, na alínea "a", define jogo de azar como o jogo que se baseia única ou predominantemente no acaso, para vitórias e derrotas (BRASIL, 1941).

É fundamental, destacar que a interpretação do referido instrumento legal deve priorizar a inversão do sentido da lei. Portanto, para evitar que o jogo seja classificado como ilegal, o elemento sorte não deve substituir o elemento habilidade. Como resultado, qualquer jogo em que a habilidade for mais importante do que a sorte, não pode ser classificado como um jogo de azar (BRASIL, 1941).

A brecha que as grandes empresas do ramo dos jogos de azar encontram na lei é essa. Os sites acessados pelos brasileiros, para jogar, são predominantemente hospedados em domínios estrangeiros, surgindo um conflito territorial que põe em causa a autoridade e a jurisdição do Estado brasileiro, no que diz respeito à regulamentação das práticas de jogo nesses ambientes virtuais (LIMA e TEIXEIRA, 2021).

Assim, pode-se inferir que, por inexistência de quaisquer disposições legais ou medidas regulamentares, em matéria de jurisdição territorial, o Estado é incapaz de fiscalizar ou proibir que os indivíduos apostem ou pratiquem jogos de azar online, utilizando crédito e cartões de países estrangeiros em sites de apostas offshore (BRASIL, 1941).

A questão do jogo de azar precisa ser tratada dentro do país para garantir que o Estado tenha controle sobre seu uso e possa mitigar as consequências danosas. O surgimento da internet e das novas tecnologias trouxe novas dimensões ao problema, especialmente porque crianças e adolescentes podem facilmente acessar atividades de jogos de azar, o que traz velhas questões sob uma nova luz (LIMA e TEIXEIRA, 2021).

#### 4.5 A REGULARIZAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Atualmente, o jogo no Brasil é fortemente restrito por lei, e o jogo online não é exceção. Somente a Caixa Econômica Federal tem permissão para realizar uma loteria federal. No entanto, há esforços em andamento no Congresso Nacional para apresentar projetos de lei que legalizem várias formas de jogos de azar, incluindo as apostas online (CAMINHA, 2023).

Em sessão realizada no final de fevereiro, Moraes respondeu ao senador Antônio Carlos Valadares (PSB-SE) e afirmou que a Constituição não dita ou proíbe jogos de azar. Em vez disso, a responsabilidade recai sobre o legislador, ou seja, o Congresso Nacional. Moraes elogiou a indústria americana de cassinos e seu modelo de negócios inclusivo, que atende às necessidades de entretenimento de toda a família (TANJI, 2017).

O interesse dos três poderes da República na indústria de jogos de azar no Brasil não é apenas uma preferência cultural. Atualmente, tramitam no Congresso Nacional projetos de lei que propõem a legalização de diversas modalidades de jogos de azar, como cassinos, bingos, apostas eletrônicas e o jogo do bicho. Esses projetos de lei sugerem que a legalização dessas atividades poderia gerar mais de R\$ 29 bilhões em arrecadação de impostos, em um prazo de três anos (TANJI, 2017).

A ausência de fiscalização adequada nos estabelecimentos de jogos de azar, segundo a Receita Federal e o Ministério Público, pode ensejar atividades ilícitas como a lavagem de dinheiro, ao invés de serem apenas para fins recreativos. Enquanto persiste a discussão em Brasília, especialistas da área revelam que o bilionário mercado do jogo do bicho - atividade considerada ilegal - funciona sem qualquer fiscalização do Estado, gerando, anualmente, cerca de R\$ 12 bilhões (TANJI, 2017).

#### **4.5.1 Projeto de lei nº 1823/2022**

O projeto de lei em questão, de autoria do Pastor Gil do PL - MA, tem como objetivo proibir as instituições financeiras que emitem cartões de crédito ou débito, juntamente com outras instituições de pagamento; autorizar transações online que envolvam participação em jogos de azar; loterias não autorizadas ou acesso a sites que ofereçam tais atividades (BRASIL, 2022).

Encontra-se em tramitação, na Câmara dos Deputados, proposta que sugere que o Banco Central do Brasil, em observância às orientações do Conselho Monetário Nacional, crie normas para a anulação imediata de operações dessa natureza e a vedação à transferência de recursos entre compradores e fornecedores (HAJE, 2022).

“Entendemos ser imprescindível o cancelamento de qualquer transação em que seja verificada a conduta ilícita, impedindo assim o repasse de valores entre adquirente e fornecedor dos serviços”, afirmou o deputado. E completa “Se o vendedor perceber que existe risco de não receber, ele será desestimulado a aceitar cartões de crédito ou débito ou moeda eletrônica como meio de pagamento.” (BRASIL, 2022).

O projeto atualmente encontra-se, desde o dia 07/07/2022, com a situação de recebido pela CFT, e está aguardando a designação de relator, na Comissão de Finanças e Tributação (BRASIL, 2022).

#### **4.5.2 Projeto de lei nº 442/1991**

O projeto de lei 442/1991, apresentado pelo Renato Vianna do PMDB/SC, tem o objetivo de alterar a Lei das Contravenções Penais, autorizando e legalizando, jogo do bicho, jogo de azar e cassino, excluindo sua tipicidade como contravenção penal (BRASIL, 1991).

O texto do projeto prevê que a operação dos jogos de azar deve depender de licenças temporárias ou permanentes. Os cassinos poderão ser instalados em grandes resorts, sendo, no máximo, um por estado, com exceção de Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo. O credenciamento será realizado através de leilão público. Caça Níqueis continuarão sendo proibidos, já o Jogo do Bicho será legalizado (BRASIL, 1991).

O Partido Liberal (PL), recentemente, no plenário da câmara dos deputados, em 24/02/2022, teve seu texto base aprovado por 246 votos a 202, e agora está remetido ao Senado Federal, aguardando entrar em votação (BRASIL, 1991). Rodrigo Pacheco, presidente do Senado, disse em uma entrevista à BBC News Brasil que o projeto de lei de legalização de jogos de azar irá entrar em pauta para votação, entre os meses de maio e junho de 2023 (PASSARINHO, 2023).

#### 4.5.3 Desafios da regularização

As empresas que operam na indústria de apostas online enfrentam um obstáculo significativo: a responsabilidade civil por danos causados aos jogadores. O Código de Defesa do Consumidor estabelece que as empresas que prestam serviços aos clientes são responsáveis por quaisquer danos causados por defeitos ou vícios nos produtos ou serviços oferecidos. Assim, as instituições que oferecem serviços de apostas online podem ser responsabilizadas por danos monetários sofridos pelos jogadores; seja por falhas na plataforma; problemas no processamento de apostas ou outras questões relacionadas com o serviço prestado (CAMINHA, 2023).

Segundo Jordano (2012, apud COSTA e SILVA, 2014), a legalização do jogo, sem dúvida, irá agravar problemas como lavagem de dinheiro, vício e outras atividades ilícitas. O jogo em si é apenas uma pequena fibra que se entrelaça com um sistema muito maior, que gira em torno dele.

Dennys Rezende (2023) afirma, em sua redação de notícia, postada na internet em 5/05/2023, que as vantagens e desvantagens de legalizar são as seguintes:

**Pontos positivos:**

- Geração de empregos em diferentes áreas, como turismo, serviços, construção civil e segurança;
- Aumento da arrecadação de impostos, que poderia ser investida em infraestrutura e serviços públicos;
- Impacto positivo no turismo local, atraindo visitantes de outras regiões e países;
- Possível melhoria da infraestrutura local com a coleta de impostos e investimentos imobiliários.

**Pontos negativos:**

- Possibilidade de facilitar a lavagem de dinheiro, já que os cassinos são locais propícios para a prática desse crime;
- Proliferação de organizações criminosas, que podem se aproveitar da legalização dos jogos para expandir suas atividades;

- Possível sonegação fiscal sem um controle rígido, o que poderia prejudicar a arrecadação de impostos;
- Aumento do número de pessoas com problemas de saúde mental, além de estímulo à ludopatia, que é um comportamento aditivo que consiste em jogar e apostar sucessiva e descontroladamente;
- Maior índice de pessoas endividadas por causa dos jogos (REZENDE, 2023).

É igualmente importante enfatizar que os jogadores têm certos direitos que devem ser salvaguardados pelas empresas que eles usam para serviços de apostas online. Esses direitos abrangem a proteção de suas informações pessoais; garantir a transparência em suas regras e termos de serviço; manter um atendimento satisfatório ao cliente e garantir o pagamento dos ganhos, caso esse acerte as combinações. As empresas que desrespeitarem esses direitos podem ser penalizadas, tanto pelos órgãos de defesa do consumidor quanto pelo Judiciário (CAMINHA, 2023).

Uma preocupação pertinente é proteger os indivíduos que demonstram padrões de comportamento compulsivos em relação ao jogo. Portanto, as empresas que oferecem serviços de jogos de azar online devem estabelecer protocolos que visem prevenir o vício em jogos de azar; fornecer tratamento para aqueles que já são viciados e disponibilizar informações sobre os perigos relacionados ao jogo compulsivo e os remédios disponíveis (CAMINHA, 2023).

#### **4.5.4 Impactos da regularização**

Do ponto de vista econômico-social, espera-se que a legalização das apostas online no Brasil traga vários resultados. A arrecadação de impostos do governo deve aumentar, enquanto o mercado de jogos de azar online deve se tornar mais robusto, o que poderá resultar na diminuição das atividades ilegais (CAMINHA, 2023).

Atualmente, estima-se que mais de 400 sites estejam operando no país, sonegando impostos. Infelizmente, as apostas dos jogadores brasileiros são feitas em outros países, não conseguindo dinamizar uma economia que já sofre com mais de 14 milhões de desempregados. Isso, sem falar nos entraves que o atual governo enfrenta para financiar programas sociais como o Bolsa Família; o auxílio emergencial e aumentar o número de beneficiários, prestando atendimento aos mais necessitados. Diante disso, dada à situação atual, perder potenciais fontes de renda não é uma opção (COMO EMPRESAS..., 2021).

Segundo economistas que defendem a liberalização dos jogos de azar, o governo pode gerar uma receita de mais de R\$ 7 bilhões por ano com a legalização da prática. Além disso, as empresas do setor de jogos de azar poderiam aprimorar suas estratégias de marketing e aumentar seus investimentos em publicidade, que atualmente são modestos. Os contratos de publicidade, apenas em canais de TV a cabo, podem variar de R\$ 58 a R\$ 88 milhões (COMO EMPRESAS..., 2021).

Um exemplo é o caso que ocorreu fevereiro de 2022; Kathy Hochul, governadora de Nova York, nos Estados Unidos, anunciou que o estado havia adquirido mais de 70,6 milhões de dólares americanos (aproximadamente 380 milhões de reais) em apostas, no primeiro mês de lançamento do jogo (SILVA, 2022).

É fundamental realçar, entretanto, que a legalização do jogo online pode ter efeitos sociais adversos, nomeadamente, no que diz respeito ao aumento de questões relacionadas com o jogo compulsivo. A acessibilidade imediata e a presença constante de jogos de azar on-line tendem a resultar numa escalada de indivíduos que lutam contra o jogo compulsivo, o que pode ter repercussões significativas em seu bem-estar financeiro e mental (CAMINHA, 2023).

#### **4.5.5 Perspectivas para o futuro do mercado de apostas online no Brasil**

A regulamentação também pode ser uma oportunidade para o Estado aumentar sua arrecadação por meio da tributação, podendo essa ser direcionada para setores cruciais como educação, segurança pública e saúde. Além disso, a legalização do jogo online pode ter um efeito positivo no crescimento econômico e gerar empregos. No entanto, é importante reconhecer as possíveis consequências sociais da legalização do jogo online, particularmente, o aumento do jogo compulsivo, amplamente citado nesta travessia. Assim, a regulamentação deve incluir medidas eficientes para prevenir e tratar o jogo patológico, priorizando a segurança e o bem-estar do jogador (CAMINHA, 2023).

Garantir a proteção dos consumidores que se sentem injustiçados por empresas que oferecem serviços de apostas online é uma questão igualmente importante. É preciso que a regulamentação defina padrões precisos que protejam os consumidores, garantindo que eles tenham acesso a informações precisas e

claras sobre as regras dos jogos, os termos de uso e a política de privacidade das empresas (CAMINHA, 2023).

Assim, a regulamentação do jogo online no Brasil oferece obstáculos e perspectivas. Então, sob esta ótica, para um desenvolvimento bem-sucedido e sustentável da indústria de apostas online no país, é crucial que a legislação seja clara e bem efetiva na proteção dos interesses dos consumidores e apostadores, garantindo a segurança jurídica no mercado de apostas online.

## 5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa permitiu demonstrar os fundamentos jurídicos acerca da (i)legalidade dos cassinos online, no ordenamento jurídico brasileiro, observando toda evolução histórica que o jogo teve; como é visto pelo ordenamento jurídico brasileiro e, também, o transtorno que o vício no jogo pode causar; os projetos de lei em discussão e os desafios, impactos e perspectivas futuras para a sua regularização.

Entre os registros mais remotos de civilizações antigas, estão aqueles que documentam jogos de azar, com registros arqueológicos que evidenciam essas modalidades em sociedades do passado. O Brasil é uma das poucas nações que proíbe as atividades, mas, como foi aqui apresentado, o país já teve sua era de ouro dos cassinos no período compreendido entre os anos de 1930-1940, terminando no ano de 1946. Posteriormente, o jogo continua essa inda e vinda de legalizações e proibições, e hoje entra em pauta novamente com o projeto de lei 442/1991.

Para que o objetivo deste trabalho fosse alcançado, se fez necessário compreender, primeiramente, a evolução dos jogos e como eram vistos pelas sociedades de cada período, analisando as normas que exerceram função primordial quanto à proteção dos jogadores.

Segundamente a vislumbrar o que faz um jogo ser considerado de azar, evidenciou-se que este necessita que o seu resultado dependa única e exclusivamente da sorte, dicotomicamente, em relação ao termo utilizado para caracterizá-lo, ou seja, obra do acaso, sendo esse, classificado em três grupos, a saber: lícito, ilícito e autorizado. Se fez, também, uma análise acerca dos jogos mais populares no Brasil; o Jogo do Bicho e o Bingo. Os jogos, porém, trazem um problema consigo; o vício no jogo, que, como visto, pode destruir famílias inteiras, pois o jogador não sabe quando parar.

Outrossim, buscou-se analisar a respeito da indústria de apostas online e dos cassinos, não só no país, mas, também, buscando um comparativo internacional com pelo menos um país de cada continente. Como cada país regula o funcionamento desses jogos, diferentemente uns dos outros, como por exemplo, a Alemanha, que teve os jogos, tanto online quanto físicos, legalizados em 2021. Já a Austrália, duas décadas atrás já teria legalizado a atividade em todo o seu território,

mais precisamente, em 1990, como uma estratégia governamental para arrecadar novas fontes de renda.

É legal jogar jogo de azar online no Brasil? A aplicação do o art. 50 da lei de contravenções penais, por analogia, nos jogos de azar online não é possível, pois não se pode criar ou ampliar preceitos ou penas criminais. Além disso, a maneira como as principais empresas de jogos de azar contorna a legislação é explorando uma brecha legal. Os sites de jogos de azar que os brasileiros frequentam são hospedados principalmente em domínios estrangeiros, levando a uma disputa territorial que mina a autoridade e a jurisdição do governo brasileiro. Ficou claro, com a pesquisa, que a questão do jogo deve ser tratada com a devida atenção, dentro do país, para garantir que o Estado possa regular a sua utilização e prevenir consequências danosas aos jogadores e suas famílias.

Por fim, foi exposto dois projetos de lei que estão em discussão, com enfoque no 442/1991, que atualmente está aguardando apreciação pelo Senado Federal e que pretende, de uma vez por todas, regularizar as questões dos jogos de azar no Brasil. Porém, foi possível perceber, também, que tal regularização trará novas discussões, como por exemplo, a responsabilidade civil das empresas por danos causados aos jogadores. Em contrapartida, o governo poderá arrecadar impostos com os jogos, fomentando a atividade e inibindo a prática ilegal.

Além disso, ficou claro que a legalização do jogo online tem potencial para promover o crescimento econômico do país e gerar novas oportunidades de emprego. No entanto, é crucial reconhecer as possíveis implicações sociais da legalização e imperativo que práticas regulatórias sejam implementadas para efetivamente prevenir e gerenciar o jogo patológico, com foco na segurança e bem-estar dos jogadores.

Logo, define-se como conclusão da presente pesquisa, a compreensão de que, pelo fato de o jogo online ter uma conotação de ilegalidade no Brasil, os servidores dos *sítes* ficam hospedados no estrangeiro, o que acaba por gerar um conflito de competência territorial. Por conseguinte, com a falta de regularização, o país não consegue proteger os jogadores. Restou, no entanto e, finalmente, a percepção da possibilidade de que prática poderá ser legalizada no Brasil, conforme o andamento do projeto de lei 442/1991, que está em tramitação.

## REFERÊNCIAS

ACRITICA. **O que as Recentes Mudanças na Lei Brasileira Significam Para a Indústria dos Cassinos Online?** Disponível em: <https://www.acritica.com/geral/o-que-as-recentes-mudancas-na-lei-brasileira-significam-para-a-industria-dos-cassinos-online-1.272107>. Acesso em: 10 maio. 2023.

AGORA. **Mercado global de apostas online atingirá US\$ 102 bilhões até 2025.** Disponível em: <https://blog.bc.game/pt/mercado-global-de-apostas-online-atingira-us-102-bilhoes-ate-2025/>. Acesso em: 23 maio. 2023.

ALMEIDA, Cândido Mendes de. **Ordenações Afonsinas.** Versão digitalizada. 1870. Disponível em: <http://www.ci.uc.pt/ihti/proj/afonsinas/>. Acesso em: 02 maio 2023

ALMEIDA, M. **Jogo do bicho é ilegal? Veja o que é e como ele funciona.** Disponível em: <https://einvestidor.estadao.com.br/educacao-financeira/jogo-bicho-apostas-como-funciona/>. Acesso em: 04 abr. 2023.

ANDRADE, A. **De esportes a caça-níquel, sites de aposta bombam; o que diz a lei?** Disponível em: <https://www.terra.com.br/byte/de-esportes-a-caca-niquel-sites-de-aposta-bombam-o-que-diz-a-lei,8df71bef0f30e18ab92fee863b173666g5by522c.html>. Acesso em: 10 maio. 2023.

AQUINO, Samuel Rodrigues Maia. **JOGOS DE AZAR: UMA ANÁLISE DE LEGALIDADE DAS APOSTAS ESPORTIVAS À LUZ DO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO.** 2022. 47 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal de Campina Grande, Sousa, 2022. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/riufcg/27185/SAMUEL%20RODRIGUES%20MAIA%20AQUINO%20-%20TCC%20DIREITO%20CCJS%202022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 03 abr. 2023.

ARNOLD, Peter. **The Encyclopedia of Gambling: the game, the odds, the techniques, the people and place, the myths and history.** Secaucus: Chartwell Books Inc., 1977.

ARRACHÉ, E. **Os melhores cassinos online do Brasil: visão geral e ranking das plataformas de jogos populares**. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/tech/os-melhores-cassinos-online-do-brasil-visao-geral-e-ranking-das-plataformas-de-jogos-populares/>>. Acesso em: 10 maio. 2023.

ASSESSORIA. **Popularidade das apostas esportivas tem crescimento expressivo no mundo digital**. Disponível em: <<https://www.jornaldealagoas.com.br/esportes/2022/06/28/3295-popularidade-das-apostas-esportivas-tem-crescimento-expressivo-no-mundo-digital>>. Acesso em: 15 maio. 2023.

ATHERTON, Mike. **Gambling**. Londres: Hooder & Stoughton, 2006.

BATISTA, L. X.; PARTYKA, R. B.; LANA, J. **Regulação dos jogos de bingo no Brasil: Uma análise do ambiente de não mercado**. Faces, 2021.

BEDFORD, K. **Bingo Regulation and the Feminist Political Economy of Everyday Gambling: In Search of the Anti-Heroic**. *Globalizations*, v. 13, n. 6, p. 801–814, 2016.

BINDE, P. Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, v. 13, p. 81–97, 2013. dimensions. **International gambling studies**, v. 13, n. 1, p. 81–97, 2013.

BOBBIO, N. **Teoría General del Derecho**. Trad. Jorge Guerrero. Bogotá: Temis, 2005.

**Brasil tem grande potencial para crescer no mercado de cassinos online**. Disponível em: <https://brasilvegas.com/noticia/brasil-tem-grande-potencial-para-crescer-no-mercado-de-cassinos-online-1>. Acesso em: 25 maio. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 1823, de 29 de junho de 2022** Altera a Lei nº 12.865, de 9 de outubro de 2013, para vedar que instituições de pagamento e instituições financeiras autorizem transações em meio eletrônico relacionadas à participação em jogos de azar e loterias não autorizadas e a compra

de material de pedofilia: Câmara dos Deputados, 2022. Disponível em:  
<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2330827>. Acesso em: 20 abr. 2023

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 442, de 21 de março de 1991** Altera a Lei nº 12.865, de 9 de outubro de 2013, dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil): Câmara dos Deputados, 2022. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/15460>. Acesso em: 20 abr. 2023

BRASIL. **Decreto n. 847, de 11 de outubro de 1890**. Código Penal. Disponível em <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1824-1899/decreto-847-11-outubro-1890-503086-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em 10 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto n. 981, de 11 de novembro de 1993**. Regulamenta a Lei n. 8.672, de 6 de julho de 1993, que institui Normas Gerais sobre Desportos. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1990-1994/D0981.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D0981.htm). Acesso em 10 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto n. 981, de 11 de novembro de 1993**. Regulamenta a Lei n. 8.672, de 6 de julho de 1993, que institui Normas Gerais sobre Desportos. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1990-1994/D0981.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D0981.htm). Acesso em 10 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto-Lei n. 204, de 27 de fevereiro de 1967**. Dispõe sobre a exploração de loterias e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/1965-1988/De10204.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1965-1988/De10204.htm). Acesso em 10 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto-Lei n. 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/De13688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/De13688.htm) . Acesso em 10 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto-Lei n. 6.259, de 10 de fevereiro de 1944.** Dispõe sobre o serviço de loterias, e dá outras providências. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/1937-1946/Del6259.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/Del6259.htm). Acesso em: 10 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto-Lei n. 9.215, de 30 de abril de 1946.** Proíbe a prática de jogos de azar em todo o território nacional. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del9215.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del9215.htm). Acesso em: 9 abr. 2023.

BRASIL. **Lei n. 8.672, de 6 de julho de 1993.** Institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8672.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8672.htm). Acesso em: 05 mar. 2023.

BRASIL. **Lei n. 9.615, de 24 de março de 1998.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm). Acesso em: 03 mar. 2023.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Repercussão Geral no Recurso Extraordinário n. 966.177 RS, Guilherme Tarigo Heinz e Ministério Público do Estado do Rio Grande do Sul**, Relator Min. Luiz Fux. julgado em 03/11/2016. 2016. Disponível em:

<https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=TP&docID=12055365>.

Acesso em 10 abr. 2023

Caixa Econômica Federal. **Loterias.** Disponível em:

<https://loterias.caixa.gov.br/Paginas/default.aspx>. Acesso em: 26 mar. 2023.

CAMINHA, D. N. **Perspectivas e Desafios da Regulamentação das Apostas Online no Brasil: Uma Análise Jurídica e Econômica.** Disponível em:

<https://jus.com.br/artigos/103756/perspectivas-e-desafios-da-regulamentacao-das-apostas-online-no-brasil-uma-analise-juridica-e-economica>. Acesso em: 20 maio. 2023.

CAMPOS, Flávio de. Jogos e a temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média. **Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre**, Hor-série n. 2, 2008.

Disponível em: <<https://cem.revues.org/9492>. Acesso em: 10 mar. 2023.

CHAGAS, Jonathan Machado. **A (im)possibilidade de regulamentação das apostas esportivas no ordenamento jurídico brasileiro**. Orientador: Prof. Everton Das Neves Gonçalves. 2016. 88 f. TCC (Graduação) – Curso de Direito, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/166160> Acesso em: 20 mar. 2023.

**Colômbia aprova legislação de sorteio online**. Disponível em: <https://www.gamesbras.com/mundo/2020/9/21/colombia-aprova-legislao-de-sorteio-online-19437.html>. Acesso em: 09 maio. 2023.

**Como empresas de apostas podem gerar impacto positivo na economia do país**. Disponível em: <https://designculture.com.br/como-empresas-de-apostas-podem-gerar-impacto-positivo-na-economia-do-pais/amp/>. Acesso em: 19 maio. 2023.

DA ROCHA, J. F. **Constituição, Ordenamento e Conflitos Normativos - Esboço de uma Teoria Analítica da Ordenação Normativa**. [s.l.] Coimbra Editora, 2008.

DA SILVA, João Bosco. **Lei Zico: o esporte e o lazer e a qualidade de vida de todo(a) cidadão(ã)**. Disponível em: <http://www.revistamineiradeefi.ufv.br/artigos/arquivos/776396a8bca60eb144ed7ff4acd72b5.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2023.

DA SILVA, M. F.; COSTA, R. L. A proibição dos jogos de azar no Brasil. **Revista Eletrônica de Ciências Jurídicas**, 2015. Acesso em: 10 maio. 2023.

Devereux, E.C. 1979. **Gambling**. In **The International Encyclopedia of the Social Sciences**, Vol. 17. New York: Macmillan.

DIAS, J. **Direito Penal. Parte Geral**. Coimbra: Coimbra Editora. São Paulo: Revista Dos Tribunais, 2007.

DINIZ, Maria Helena. **Código Civil Anotado**. Ed. 17. São Paulo: Saraiva, 2023.

DO PRADO, A. S. L. **Evolução normativa e jurisprudencial dos temas de Gambling no Brasil**. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2023-fev->

27/estudio-conjur-turfe-loterias-apostas-quotas-fixas-aqf>. Acesso em: 23 maio. 2023.

DUARTE, D. Loterias e jogos de azar no Brasil: legalidade e ilegalidade. **Revista de Direito da ADVOCE**, p. 107–129, 7 nov. 2007.

FERLA, G. B.; ANDRADE, R. B. A TRANSIÇÃO DO FEUDALISMO PARA O CAPITALISMO. **Synergismus scyentifica UTFPR**, v. 2, n. 1, 2007.

FERRAZ, T. S., Jr. **Introdução ao Estudo do Direito - Técnica, Decisão, Dominação**. São Paulo: Atlas S.A, 2019.

FERREIRA, L. **Conheça os principais motivos para o aumento da popularidade de jogos como slots e apostas online**. Disponível em:

<https://www.folhape.com.br/noticias/conheca-os-principais-motivos-para-o-aumento-da-popularidade-de-jogos/266123/>. Acesso em: 10 abr. 2023.

FRANCE, Clemens J. The Gambling Impulse. **The American Journal Of Psychology**. [S.l], p. 364-407. jul. 1902. Disponível em:

[https://www.jstor.org/stable/1412559?searchText=&searchUri=&ab\\_segments=&searchKey=&refreqid=fastly-default%3Affbee8f1ab14f37ef45c70e879f7d809&seq=44](https://www.jstor.org/stable/1412559?searchText=&searchUri=&ab_segments=&searchKey=&refreqid=fastly-default%3Affbee8f1ab14f37ef45c70e879f7d809&seq=44).

Acesso em: 30 mar. 2023.

**Glücksspielstaatsvertrag 2021**. Disponível em: [https://mi.sachsen-](https://mi.sachsen-anhalt.de/themen/gluecksspiel/gluecksspielstaatsvertrag-2021)

[anhalt.de/themen/gluecksspiel/gluecksspielstaatsvertrag-2021](https://mi.sachsen-anhalt.de/themen/gluecksspiel/gluecksspielstaatsvertrag-2021). Acesso em: 09 maio. 2023.

GRIFFITHS, M. D.; MACDONALD, H. F. Counseling in the treatment of pathological gambling: an overview. *British Journal of Guidance & Counseling*, v. 27, n. 2, p.179-190, 1999.

Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sposton, K. & Erens, B. (2010). The Psychosocial impact of internet gambling in Great Britain. NHS Conference, London, Abstract book.

HAJE, L. **Projeto proíbe transações na internet para acesso a jogos ilícitos e pornografia infantil**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/898824->

projeto-proibe-transacoes-na-internet-para-acesso-a-jogos-ilicitos-e-pornografia-infantil/. Acesso em: 12 maio. 2023.

HIGA, C. C. **Feudalismo**. Disponível em:

<https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/feudalismo.htm>. Acesso em: 25 maio. 2023.

HOGAN, C. (ED.). **Regulação: a melhor forma de garantir maior segurança e proteção aos apostadores brasileiros**. Disponível em:

<https://revistalide.com.br/noticias/esporte/regulacao-a-melhor-forma-de-garantir-maior-seguranca-e-protecao-aos-apostadores-brasileiros>. Acesso em: 02 maio 2023

HUBERT, P. F. **Jogadores patológicos online e offline: caracterização e comparação**. [s.l.] Universidade autónoma de Lisboa, 2015.

**Jogo do Bicho**. Disponível em: <https://riomemorias.com.br/memoria/jogo-do-bicho/>. Acesso em: 4 maio. 2023.

**Jogos de Azar na Ásia: Legalização, Benefícios e Desafios**. Disponível em:

<https://www.futbonus.com.br/jogos-de-azar-na-asia-legalizacao-beneficios-e-desafios/>. Acesso em: 09 maio. 2023.

**Legalização dos casinos online no Brasil pode afetar o desporto?** Disponível em: <https://www.gamesbras.com/cassinos/2021/9/16/legalizacao-dos-casinos-online-no-brasil-pode-afetar-desporto-25489.html>. Acesso em: 23 maio. 2023.

LEITE, Gisele. **Considerações sobre jogo e aposta**. Conteudo Juridico, Brasilia-DF: 23 mar. 2010. Disponível em:

<<http://www.conteudojuridico.com.br/?artigos&ver=2.26385&seo=1>>. Acesso em: 02 abr 2023.

LIMA, G. L.; TEIXEIRA, J. P. F. **Jogos de azar e internet gaming são lícitos no Brasil?** Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-fev-15/opinio-jogos-azar-internet-gaming-sao-licitos-brasil>. Acesso em: 25 maio. 2023.

MAGALHÃES, Felipe Santos. **Ganhou, leva! O jogo do bicho no Rio de Janeiro (1890-1960)**. FGV 2015.

MALTZAHN, K. et al. **Pleasures and Risks Associated with Bingo Playing in an Australian Aboriginal Community: Lessons for Policy and Intervention**. *Journal of Gambling Studies*, v. 35, n. 2, p. 653–670, 2019. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00440-002-0236-0>. Acesso em: 02 abr 2023.

**Manual de Diagnóstico e Estatística de Distúrbios Mentais DSM III-R. São Paulo: Manole**. [s.l.] AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 1989.

MARTINS, Robson. **Jogo de azar? Saiba por que não é crime jogar poker**. [S. l.], 4 maio 2017. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/blogs/resenha-do-poker/poker-crime-jogo-azar/>. Acesso em: 26 abr. 2023

MONTENERI, Marcio. **Quebrando a banca: os jogos de azar na Roma antiga**. 2022. Disponível em: <https://www.subalternosblog.com/post/quebrando-a-banca-os-jogos-de-azar-na-roma-antiga>. Acesso em: 30 mar. 2023.

MOTA, L. A. F. **Impacto da legalização dos cassinos e jogos de azar no Brasil**. PUC Goiás: Pontifícia Universidade Católica de Goiás, 2022.

NADVORNY, B. **Freud e as dependências: drogas, jogo, obesidade**. Porto Alegre: AGE. [s.l: s.n.].

NATIONAL RESEARCH COUNCIL (US) COMMITTEE ON THE SOCIAL AND ECONOMIC IMPACT OF PATHOLOGICAL GAMBLING. **Pathological Gambling: A Critical Review**. *National Academy of Sciences*, Washington DC, p. 1, 5 maio 1999. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK230627/?report=printable>. Acesso em: 29 abr. 2023.

NEGÓCIOS. **Jogos de casino no Brasil - história, situação jurídica e perspectivas**. Disponível em: <https://www.h2foz.com.br/negocios/jogos-de-casino-no-brasil-historia-situacao-juridica-e-perspectivas/>. Acesso em: 25 maio. 2023.

**O Crescimento da Indústria de Cassinos Online no Brasil.** Disponível em: <https://jornalnovafronteira.com.br/o-crescimento-da-industria-de-cassinos-online-no-brasil/>. Acesso em: 29 abr. 2023

O GLOBO. **Com o jogo legalizado pelo governo Vargas, cassinos vivem anos dourados.** Disponível em: <http://acervo.oglobo.globo.com/rio-de-historias/com-jogo-legalizado-pelo-governo-vargas-cassinos-vivem-anos-dourados-9062589>. Acesso em 27 abril 2023.

**O que são apostas esportivas e como elas funcionam?** Disponível em: <https://esporte.ig.com.br/futebol/2021-03-23/o-que-sao-apostas-esportivas-e-como-elas-funcionam-.html>. Acesso em: 01 maio. 2023.

OLIVEIRA, M. et al. **Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento.** 1. Ed. Rio Grande do Sul: Scielo Brasil, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pc/a/SKbPTfR9BsrjcXxryWNbdCd/?lang=pt#>. Acesso em: 06 de junho de 2022.

ORDENAÇÕES FILIPINAS, **livro V.** Disponível em: <http://www1.ci.uc.pt/ihti/proj/filipinas/ordenacoes.htm>. Acesso em: 02 maio 2023

PALMA, P. **Jogos de azar na Austrália: por trás da problemática que assombra o país.** Disponível em: <https://www.carpemundi.com.br/jogos-de-azar-na-australia/>. Acesso em: 25 maio. 2023.

PASSARINHO, N. Rodrigo Pacheco diz que legalizar jogos de azar e apostas esportivas é “caminho para arrecadação sustentável”. **BBC**, 20 abr. 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cxrd99q9zd1o>. Acesso em: 10 maio. 2023

PELUSO, V. Escusa Absolutória (art. 181, II, do CP): aplicação analógica. **Boletim IBCCRIM**, 2002.

PIERCE, Patrick A.; MILLER, Donald E. **Gambling politics: state government and the business of betting.** Boulder: Lyenne Rienner, 2004.

POSSAMAI, C. **Austrália proibirá o uso de cartões de crédito para jogos de apostas online.** Disponível em:

<https://igamingbrazil.com/legislacao/2023/05/02/australia-proibira-o-uso-de-cartoes-de-credito-para-jogos-de-apostas-online/>. Acesso em: 9 maio. 2023.

REALE, M. **Lições Preliminares de Direito, 19a ed. São Paulo: Ed. Saraiva, 1991, p. 292.** São Paulo: Saraiva, 1991.

REITH, Gerda. **The Age of Chance: Gambling in Western Culture.** Routledge 2002.

**Relatório do mercado de jogos de azar on-line dos Estados Unidos.** Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/united-states-online-gambling-market>. Acesso em: 2 maio. 2023.

REZENDE, D. **Você é a favor da legalização dos jogos de azar?** Disponível em: <https://www.refinitiv.com/pt/blog/regulation-risk-compliance/voce-e-a-favor-da-legalizacao-dos-jogos-de-azar/>. Acesso em: 15 maio. 2023.

RODRIGUES, Silvio. **Direito Civil: dos contratos e das declarações unilaterais de vontade**, v. 3, 30a ed. São Paulo: Saraiva, 2004.

Schwartz, David G. **Roll the Bones: The History of Gambling.** Gotham Books 2006

SILVA, D. N. **O que foi a queda da Bastilha?** Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-foi-queda-bastilha.htm>. Acesso em: 13 maio. 2023.

SILVA, E. **Governadora Kathy Hochul anuncia o recorde do estado de Nova York para a receita tributária de apostas esportivas online.** Disponível em: <https://bnldata.com.br/governadora-kathy-hochul-anuncia-o-recorde-do-estado-de-nova-york-para-a-receita-tributaria-de-apostas-esportivas-online/>. Acesso em: 16 maio. 2023.

SIQUEIRA, Julio **Pinheiro Faro Homem de. Delineamentos sobre a disciplina do contrato de jogo e de aposta no Código Civil Brasileiro.** In: *Âmbito Jurídico*, Rio Grande, X, n. 37, jan 2007. Disponível em: <http://www.ambito->

juridico.com.br/site/index.php?n\_link=revista\_artigos\_leitura&artigo\_id=3209. Acesso em: 10 maio 2023.

SOUZA, C. C. DE et al. Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento. **Psicologia clínica**, v. 21, n. 2, p. 345–361, 2009.

**SPOOF**. Disponível em: <https://homepages.warwick.ac.uk/~phscz/misc/spoof.html>. Acesso em: 18 mar 2023.

STOLZE GAGLIANO, Pablo; PAMPOLA FILHO, Rodolfo. **Disciplina Jurídica do Jogo e Aposta no Sistema Brasileiro**. Porto Alegre - RS, [201-]. Disponível em: [http://www.editoramagister.com/doutrina\\_23752422\\_DISCIPLINA\\_JURIDICA\\_DO\\_JOGO\\_E\\_APOSTA\\_NO\\_SISTEMA\\_BRASILEIRO.aspx](http://www.editoramagister.com/doutrina_23752422_DISCIPLINA_JURIDICA_DO_JOGO_E_APOSTA_NO_SISTEMA_BRASILEIRO.aspx). Acesso em: 4 abr 2023.

TANJI, T. **Tudo o que você precisa saber sobre jogos de azar no Brasil**. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2017/07/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-jogos-de-azar-no-brasil.html>. Acesso em: 04 maio. 2023.

TAVARES, H. et al. **Jogadores patológicos, uma revisão: psicopatologia, quadro clínico e tratamento**. Revista de psiquiatria clínica, v. 26, n.4, jul.-ago, 1999.

TAVARES, Hermano. **Entrevista com o Professor Associado do Departamento de Psiquiatria da Faculdade de Medicina da USP**. [Entrevista concedida ao Observatório Brasileiro de Informações Sobre Drogas]. Publicada em 08 de dezembro de 2020 Disponível em: <https://www.gov.br/cidadania/pt-br/obid/entrevistas/hermano>. Acesso em: 10 maio. 2023.

THOMPSON, William Norman. **The International Encyclopedia of Gambling. vol. 1**. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2010.

**Tipos de apostas esportivas: saiba como funcionam**. Disponível em: <https://www.apostarnobrasil.com.br/guia-de-apostas/tipos-apostas/>. Acesso em: 12 maio. 2023.

TORRIJO, H. R. Las políticas democráticas de la industria del juego. Un estudio comparativo de América del Norte. **Norteamérica**, v. 8, n. 1, p. 109–137, 2013.

**Veremos crescimento na indústria dos cassinos online em 2023?** Disponível em: <https://www.gazetanews.com/entretenimento/2023/03/462922-veremos-crescimento-na-industria-dos-cassinos-online-em-2023.html>. Acesso em: 1 maio. 2023.

**Visão geral da indústria de entretenimento do Brasil.** Disponível em: <https://www.bemparana.com.br/tecnologia/visao-geral-da-industria-de-entretenimento-do-brasil/>. Acesso em: 02 maio. 2023.

WINTERS, K. C. et al. Addictions and Adolescence. Em: RAMACHANDRAN, V. S. (Ed.). **Encyclopedia of Human Behavior**. San Diego, CA, USA: Elsevier, 2012. p. 9–21.

WOLKMER, A. C. O pensamento político medieval: Santo Agostinho e Santo Tomás de Aquino. **Crítica jurídica: revista latinoamericana de política, filosofía y derecho**, n. 19, p. 15–31, 2001.