

**FACULDADE PRINCESA DO OESTE
CURSO DE BACHARELADO EM DIREITO**

**LUDOPATIA E A CPI DAS BETS: UMA ANÁLISE INTERDISCIPLINAR DA
REPRESENTAÇÃO SOCIAL DO JOGO, DA PROIBIÇÃO DE APOSTAS ONLINE E
DE SEUS REFLEXOS JURÍDICOS, PSICOLÓGICOS E CULTURAIS NO BRASIL**

**GAMBLING ADDICTION AND THE CPI DAS BETS: AN INTERDISCIPLINARY
ANALYSIS OF THE SOCIAL REPRESENTATION OF GAMBLING, THE BAN ON
ONLINE BETTING AND ITS LEGAL, PSYCHOLOGICAL AND CULTURAL
EFFECTS IN BRAZIL**

Maria Luisa Moreira da Silva¹
Felipe Luciano Bonfim Marinho²
Maria Nicolly Matos do Nascimento³
Levy Alves de Sousa⁴

Resumo: Este estudo interdisciplinar examina como a ludopatia e a apresentação dos jogos online afetam comportamento, cultura e repercussões civis e psicológicas, considerando a CPI das bets. A abordagem qualitativa, bibliográfica e analítica evidencia impactos sociais e de saúde pública, mostrando a importância da regulamentação e da compreensão do fenômeno.

Palavras-chave: Apostas On-line. Comportamento. Saúde Pública. Jogos Online. Ludopatia.

Abstract: This interdisciplinary study examines how gambling addiction and the presentation of online games affect behavior, culture, and civil and psychological repercussions, considering the CPI of betting. The qualitative, bibliographical, and analytical approach highlights social and public health impacts, demonstrating the importance of regulation and understanding the phenomenon.

Keywords: Online Betting. Behavior. Public Health. Online Gaming. Gambling Addiction.

1. INTRODUÇÃO

Apostas online são a derivação dos cassinos, tratando-se de uma forma evoluída e adaptada ao contexto digital em que os jogos online se encontram, revelando o perfil dos usuários e, de forma simplória, a temática de que são mecanismos de mudança de vida.

Com o advento da internet, os usuários de jogos de apostas online no Brasil tornaram-se diversos, abrangendo diferentes faixas etárias e estratos socioeconômicos. A difusão ocorre por casas de apostas, influenciadores digitais e

¹ Estudante de Bacharelado em Direito na Faculdade Princesa do Oeste – FPO. E-mail: maria.silva@alu.fpo.edu.br

² Estudante de Bacharelado em Direito na Faculdade Princesa do Oeste – FPO. E-mail:

³ Estudante de Bacharelado em Direito na Faculdade Princesa do Oeste – FPO. E-mail: maria.nicolly@alu.fpo.edu.br

⁴ Especialista em Saúde Mental e Atenção Psicossocial e em Análise do Comportamento Aplicada Professor do Curso de Bacharelado em Psicologia. Professor-orientador. E-mail: levy.alves@fpo.edu.br

propagandas na televisão e outros canais de comunicação. Esse fenômeno vai além do econômico, atingindo o consumo cultural e se manifestando em músicas, vídeos e demais expressões midiáticas disponíveis na internet.

Essa transmissão constante contribui para a vulnerabilidade do usuário, que passa a ser exposto a estímulos contínuos ao consumo e à repetição do comportamento de aposta, favorecendo o desenvolvimento da ludopatia, termo que designa o vício em jogos. No âmbito deste estudo, a ludopatia será compreendida como uma consequência comportamental e social das dinâmicas de jogo, particularmente nos ambientes digitais, nos quais a exposição e o reforço são potencializados. Assim, a forma de representação simbólica e midiática dos jogos tende a transformar o indivíduo em um sujeito dependente, emocional e financeiramente.

Os jogos de apostas são frequentemente percebidos como meios para alcançar independência financeira, condicionando mudanças na vida dos consumidores. Sob o ponto de vista jurídico, o Decreto-Lei nº 3.688/1941, em seu artigo 50, define o jogo de azar como prática que proporciona ganhos expressivos, mas submete o indivíduo a uma relação de dependência marcada por vitórias e perdas constantes. A massificação das apostas online fragiliza a esfera social, já que a ludopatia se configura como transtorno psicológico desenvolvido a partir da exposição a meios que induzem o vício, produzindo impactos significativos nas políticas públicas, na integração social e nos mecanismos de ascensão financeira.

Dessa maneira, quando esses recursos se vinculam a práticas que marginalizam o usuário, acabam tornando-o um sujeito fragilizado dentro do tecido social, não totalmente isolado do convívio coletivo, mas inserido em uma posição de vulnerabilidade, na qual seus recursos e meios de subsistência se tornam limitados em razão do vício em jogos. Assim, as apostas online atuam como elementos que reconfiguram as formas sociais e os mecanismos da estrutura coletiva.

Dentro dessa lógica, o presente artigo tem como objetivo analisar a ludopatia como elemento condicionante e vulnerabilizador dos consumidores de jogos online de apostas, delineando-se no estudo sobre a CPI das Bets. Considera-se, sob uma perspectiva comportamental, a relação dos usuários com essa forma de consumo, determinando a forma e os instrumentos que são utilizados dentro dessa área. Outrossim, por um viés interdisciplinar, busca-se compreender a representação social

do jogo, seus reflexos na estrutura social e na formação de relações jurídicas, sociais, psicológicas e culturais no contexto brasileiro.

Destarte, este estudo possui como objetivos específicos: (i) determinar e delimitar as relações que os jogos de apostas estabelecem com a ludopatia; (ii) discutir a influência que a CPI das Bets exerce no meio social, considerando sua forma de atuação e impactos na regulamentação brasileira; e (iii) observar a ludopatia como um elemento determinante para a forma como a sociedade se relaciona com os jogos online, seus reflexos na esfera sociológica e a maneira como esse instrumento evoluiu na coletividade para se tornar, ou não, um fenômeno culturalizado.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho utilizou como metodologia uma abordagem qualitativa, bibliográfica e analítica, com base interdisciplinar. A avaliação deste estudo se dará por meio da análise de artigos científicos, revistas, legislações e resoluções. Além disso, delimitou-se como recorte temporal o período de 2021 a 2025, com a seleção de trabalhos que mais se adequam ao eixo temático e que possibilitam o aprofundamento da discussão com base em argumentos e contra-argumentos, a fim de sustentar as análises e reflexões propostas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Contexto jurídico e histórico do jogo no Brasil

A legislação brasileira que rege a prática de jogos de azar passou, ao longo dos anos, por diversas modificações, evidenciando contradições e lacunas normativas entre suas disposições. O Decreto-Lei nº 9.215/1946 proibiu os jogos de azar em todo o território nacional, impondo restrições rigorosas quanto às modalidades e à forma de exploração dessas atividades. Essa proibição possuía um caráter moralista e político, refletindo o contexto histórico da época.

No entanto, com a promulgação da Lei nº 13.756/2018, surgiu uma nova modalidade de loteria com quota fixa, conhecida como *bets*. Diferentemente das loterias tradicionais, nas apostas de quota fixa o apostador tem conhecimento prévio sobre o possível retorno da aposta, pois a empresa define a quota, criando uma simulação de ganho. Essa previsibilidade diferencia as *bets* das lotéricas convencionais, nas quais o apostador apenas lida com probabilidades sem nenhuma

certeza sobre o resultado (Alencar, Ribeiro, 2025). Além disso, a interação das *bets* com seus usuários ocorre predominantemente via redes sociais, com apresentação sistemática de resultados, criando a percepção de que o ganho é tangível e real, o que influencia o comportamento do consumidor (Alencar; Ribeiro, 2025).

Essa regulamentação das *bets* ganhou maior relevância com a instalação da Comissão Parlamentar de Inquérito - CPI - das Bets, que analisou o contexto das apostas esportivas no país. Historicamente, essas apostas estavam relacionadas à Lei Pelé - Lei nº 9.615/1998 -, que regula os esportes e estabeleceu parâmetros para a exploração das apostas esportivas. No entanto, observa-se um descontrole regulatório, já que diferentes normas — DL 9.215/46, Lei 13.756/18 e Lei Pelé — coexistem, criando sobreposição e dissonância normativa no campo dos jogos de azar.

Segundo o relatório preliminar do Senado Federal (2025), as apostas online mantêm os mesmos *modus operandi* dos antigos cassinos, utilizando instrumentos de ampla visibilidade e impacto social, principalmente por meio do futebol, para exercer controle sobre os apostadores. A CPI enfatiza a necessidade de maior rigor na regulamentação, fiscalização e tributação dessas plataformas, indicando a responsabilidade social do setor e os riscos de manipulação psicológica dos consumidores. Além disso, as *bets* têm sido vistas como fonte de receita e mecanismos de arrecadação para órgãos públicos, incluindo o Ministério da Justiça e Segurança Pública, mas também levantam preocupações sobre a proteção do usuário e a moralidade das práticas (Senado Federal, 2025).

A Lei nº 14.790/2023, especialmente em seu artigo 2º, surge como complemento à legislação das *bets*, ao estabelecer critérios sobre a definição de quotas, a operacionalidade do sistema e as relações entre apostadores e plataformas. Entretanto, essa forma de regulamentação apresenta contradições com princípios constitucionais, como a dignidade da pessoa humana, a cidadania e a sociabilidade, previstos no artigo 3º da Constituição Federal de 1988. Dessa forma, observa-se uma dissonância entre normas, considerando hierarquia, especialidade, vigência e cronologia, evidenciando que, embora as *bets* tenham sido legalizadas, elas derivam de um contexto de proibição histórica dos jogos de azar.

De acordo com Fonseca (2025, p. 11):

Até que o processo de regulamentação seja concluído e que os operadores obtenham autorização definitiva para a exploração das apostas de acordo com a legislação pátria, o que se observa na prática é uma zona cinzenta, em que atuam no mercado brasileiro plataformas domiciliadas e licenciadas sob normas estrangeiras.

De acordo com Costa; Da Silva (2015), a CPI das Bets ocorre em um contexto do Estado brasileiro marcado por contradições hermenêuticas e uma crise paradigmática dupla, conforme analisado por Lenio Streck. Essa crise permeia o direito e a dogmática jurídica, refletindo tanto o ambiente institucional quanto o papel da jurisdição constitucional na interpretação normativa. Observa-se, assim, a ampliação do campo decisório do Judiciário, que atua em esferas do Executivo e Legislativo por interpretações criativas da Constituição ou exercício excepcional de função legislativa (Costa; Da Silva, 2015).

Sob essa ótica, a hermenêutica filosófica e as teorias da argumentação se tornam centrais para a resolução dos dilemas contemporâneos, nos quais a tensão entre política e direito exige uma reflexão crítica sobre os fundamentos de legitimidade da jurisdição. Conforme destaca Chaves (2014), às teorias procedimentais tendem a enfatizar o aspecto formal da justiça, enquanto as teorias materiais, às quais se alinha Streck, propõem uma revolução paradigmática na compreensão constitucional, orientada pela efetividade dos direitos fundamentais e pela dignidade da pessoa humana.

Nesse cenário, a Lei nº 14.790/2023, especialmente em seu artigo 2º, surge como um marco na tentativa de regulamentar as apostas esportivas, ao definir critérios sobre a operação das plataformas, a distribuição de quotas e as relações contratuais entre apostadores e operadores (Fazolin; De Almeida, 2023). Todavia, essa forma de regulamentação ainda revela contradições com princípios constitucionais, como os da dignidade da pessoa humana, cidadania e sociabilidade, previstos no artigo 3º da Constituição Federal de 1988.

Dessa forma, evidencia-se uma dissonância entre normas, em razão de conflitos de hierarquia, especialidade, vigência e cronologia, que demonstra como as *bets*, embora atualmente legalizadas, derivam de um histórico de proibição moralista e política dos jogos de azar.

2.2 Dimensão comportamental e psicológica

A ludopatia ultrapassa a visão moralista, sendo consolidada como uma condição clínica legítima de saúde mental. Clinicamente, é categorizada como Transtorno do Jogo (Gambling Disorder) no DSM-5 da Associação Americana de Psiquiatria (APA), incluída nos Transtornos Aditivos (APA, 2023), deslocando-a da “falha de caráter” para um transtorno do controle de impulsos, reforçando a necessidade de abordagem médica e psicológica.

Assim, a condição manifesta-se como um padrão persistente de jogo, marcado pela dificuldade contínua de resistir ou controlar a vontade de jogar. O diagnóstico fundamenta-se na perda de controle e na compulsão, em que o ato de jogar ocupa posição central na vida do indivíduo, exigindo intervenção terapêutica além do julgamento social (APA, 2023).

Nesse sentido, compreender os mecanismos psicológicos e neuroquímicos que sustentam esse comportamento é essencial para explicar sua persistência. A manutenção irracional do jogo patológico decorre de um sistema de reforço intermitente que atua diretamente sobre o sistema de recompensa cerebral, conceito central do Condicionamento Operante desenvolvido por B.F. Skinner em *The Behavior of Organisms* (1938). De acordo com o autor, o esquema de razão variável, no qual a recompensa é concedida após um número imprevisível de respostas, é o mais eficaz para gerar alta taxa de respostas e grande resistência à extinção. Desse modo, a aposta, enquanto mecanismo de razão variável e ganho aleatório, é explorada pelas plataformas digitais por meio de quase acertos e pequenas vitórias, que mantêm a esperança do jogador e reforçam o ciclo de repetição.

Ademais, o Condicionamento Clássico de Ivan Pavlov, apresentado em *Conditioned Reflexes* (1927), complementa essa explicação ao demonstrar como o ambiente do jogo se torna um gatilho neuroquímico. Estímulos visuais e sonoros (luzes piscantes, sons de vitória e animações dinâmicas) atuam como Estímulos Condicionados (CS) que, ao serem associados repetidamente à recompensa, passam a desencadear automaticamente uma Resposta Condicionada (CR), isto é, a liberação de dopamina (Pavlov, 1927). Essa liberação atua como sinal de urgência e prazer antecipado, impulsionando o jogador a agir e reviver a tensão da incerteza, o que reforça o comportamento compulsivo e sustenta o caráter aditivo do transtorno (Moreira; Medeiros, 2019).

Além dos mecanismos de reforço comportamental e neuroquímico, é possível compreender a persistência do jogo patológico a partir de seus aspectos subjetivos e cognitivos. Nesse contexto, destacam-se o prazer do risco e a ilusão de controle, elementos psicológicos centrais que intensificam o ciclo de dependência. O ato de apostar está ligado a dois mecanismos fundamentais: a satisfação interna do risco e a crença ilusória de controle (Pavlov, 1927).

A atração, portanto, não se resume ao ganho financeiro, mas à pressão da incerteza e à adrenalina gerada pelo perigo. Essa alta excitação neuroquímica, marcada pela liberação de dopamina, atua como um reforçador poderoso, motivando a repetição do comportamento (Pavlov, 1927). Dessa forma, o jogador busca a intensa descarga emocional que acompanha o ciclo da aposta, transformando a incerteza em alívio temporário da angústia.

Paralelamente, a ilusão de controle configura-se como um viés cognitivo essencial. Embora o resultado seja aleatório, o jogador desenvolve a crença irracional de que pode influenciar a sorte por meio de estratégias ou rituais pessoais. Essa ilusão é reforçada pelas plataformas digitais, que empregam designs persuasivos e *feedbacks* imediatos para sustentar a sensação de que o jogador está “quase ganhando” ou tem algum domínio sobre o resultado, percepção indispensável para a manutenção do ciclo de dependência.

Essa dinâmica psicológica conecta-se diretamente ao perfil emocional do jogador patológico. O transtorno do jogo não se manifesta de forma inata, mas se instala em um terreno de vulnerabilidade psicológica e emocional, sendo frequentemente adotado como estratégia de enfrentamento disfuncional. O perfil descrito por Custer (1984) é marcado por um otimismo irracional e pela progressão da doença até a fase de desespero, sustentada pela necessidade constante de reviver a tensão e a excitação da aposta.

Para muitos, o jogo funciona como automedicação emocional, oferecendo alívio temporário a estresse, ansiedade ou depressão. Traços como impulsividade e baixa tolerância à frustração aumentam a suscetibilidade às recompensas rápidas e à dinâmica de reforço das plataformas. Assim, o jogador encontra na aposta um espaço ilusório de controle, onde gratificação imediata e fuga das preocupações se combinam de forma destrutiva, transformando o lazer em autossabotagem e perda de domínio sobre a mente.

O avanço da ludopatia resulta da gamificação das plataformas de apostas (*bets*), planejada para influenciar a conduta do jogador e acelerar a dependência. Essa estratégia explora perfis psicológicos vulneráveis, utilizando impulsividade e a disponibilidade contínua das apostas para consolidar o condicionamento e a perda de controle. O uso de dinheiro digital (Pix, cartão ou “fichas” virtuais) reduz o impacto emocional da perda e aumenta a imersão, fazendo o jogador focar apenas na próxima rodada e na recompensa prometida.

2.3 Representações sociais e culturais - o jogo como prática simbólica (Huizinga)

A crescente propagação do vício em jogos na era digital não pode ser plenamente compreendida sem a análise do ambiente sociocultural que a sustenta. De fato, o jogo de azar se insere e se alimenta de narrativas sociais sobre sucesso, risco, moralidade e ascensão econômica, conferindo ao comportamento um significado que vai além da simples transação financeira. Sob essa ótica, o ponto de partida para a compreensão cultural do jogo encontra-se na obra *Homo Ludens* (1938), de Johan Huizinga, que o define como uma categoria essencial da cultura. Para o autor, o jogo é uma atividade voluntária e livre, ocorrendo dentro de um "círculo mágico" — um espaço e tempo delimitados, conduzido por regras e separados da "vida séria".

Logo, o prazer cultural está inserido na tensão e incerteza experimentadas nesse espaço temporário que separa o jogo da realidade cotidiana. Contudo, a ludopatia nega esse princípio, pois o jogo deixa de ser livre para se tornar uma compulsão, rompendo o "círculo mágico" (Huizinga, 2014). Consequentemente, a doença invade e destrói a vida cotidiana do jogador, transformando a tensão lúdica em angústia e desespero. Assim, o jogo patológico corrompe a ordem cultural que Huizinga identificou, tornando-se um fator de ruptura social.

2.3.1 A construção do “apostador de sucesso” e o imaginário da ascensão econômica

Em sociedades com grandes desigualdades, o jogo de azar é revestido pelo intenso anseio por melhoria de vida, funcionando como um atalho social. Nesse contexto, a figura do "apostador de sucesso" surge como uma construção social que apresenta o novo empreendedor capaz de alcançar a fortuna pelo risco audacioso,

em vez do esforço gradual do trabalho (Rodriguez, 2024). Essa narrativa explora diretamente a vulnerabilidade econômica da população, oferecendo uma fórmula milagrosa e imediata para problemas estruturais.

Nesse sentido, Rodriguez (2024) enfatiza que essa expansão de apostas tem atingido a classe trabalhadora, a qual passa a enxergar o jogo como o único meio alternativo de crescimento social em um cenário de escassez de oportunidades. O discurso glamourizado reforça a ilusão de controle, levando especialmente os mais pobres a investir esperança em uma fortuna meramente especulativa.

A normalização das apostas é impulsionada pela mídia digital e influenciadores, que romantizam o jogo como lifestyle e fonte de renda rápida, conferindo oficialização às plataformas e normalizando o risco (Marques et al., 2023). A publicidade oculta a real probabilidade de perda, criando expectativas irreais e reforçando o valor social do comportamento destrutivo. O engajamento nas apostas reflete dupla função social: metáfora de mobilidade e fuga da realidade, simbolizando a esperança de superar a pobreza. A imersão em jogos virtuais associa-se à busca por escape emocional, social e de saúde mental, e a adrenalina e o foco oferecem refúgio temporário, tornando o jogo um mecanismo arriscado de regulação emocional e sensação de controle (Marques et al., 2023).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Endividamento dos jogadores e efeitos nos pagamentos digitais

O Estudo Especial nº 119/2024, desenvolvido pelo Banco Central, analisa o mercado de jogos de azar e apostas online no Brasil, buscando compreender como ele se apresenta no eixo social. Segundo o estudo, apenas no primeiro semestre de 2024, as casas de apostas movimentaram cerca de R\$ 20 bilhões em transferências. Estima-se que aproximadamente 24 milhões de pessoas físicas participaram dessas atividades. A faixa etária predominante é de 20 a 30 anos, gastando em média R\$ 100 por mês em jogos online, enquanto jogadores mais velhos chegam a investir mais de R\$ 3.000 (Banco Central do Brasil, 2025).

O estudo aponta ainda que beneficiários do Bolsa Família figuram entre os consumidores mais frequentes, movimentando cerca de R\$ 3 bilhões mensais, ou cerca de $\frac{1}{4}$ do total transferido (Banco Central do Brasil, 2025). Nesse contexto, um programa social originalmente destinado à reinserção e dignidade das famílias passa

a ser subjugado por práticas de consumo que podem agravar a vulnerabilidade financeira e social dessas pessoas. Essa relação reflete, de forma análoga, os conceitos de construção do imaginário social destacados por Pierucci (2008).

Sob a ótica de Max Weber (1982), a estrutura das empresas de apostas revela uma organização racional e burocrática, voltada à maximização do lucro e à fidelização do consumidor. Através do uso de algoritmos, gamificação e publicidade dirigida, as plataformas moldam comportamentos e reforçam a dependência dos jogadores, integrando-se à lógica capitalista do Estado e ao controle econômico.

Weber (1982) destaca que a racionalização tecnológica e administrativa não apenas organiza a produção, mas também influencia condutas humanas, permitindo que interesses econômicos se articulem com afinidade eletiva, ou seja, com a forma como os indivíduos internalizam e reproduzem determinadas práticas sociais. Nesse sentido, a lógica empresarial das apostas online cria um círculo em que o comportamento do usuário é sistematicamente manipulado, refletindo a interação entre poder econômico, sociabilidade e estrutura estatal.

O endividamento causado pelos jogos digitais concentra-se nos grupos mais vulneráveis, ampliando desigualdades sociais e reforçando a marginalização econômica. O fluxo financeiro das plataformas impacta a economia formal e informal, a arrecadação de impostos, a geração de empregos e a distribuição de riqueza. Lacunas na fiscalização e dificuldade de monitoramento das transações digitais criam riscos de evasão fiscal e exploração econômica, atingindo especialmente os mais frágeis.

A legalização das apostas online apresenta postura contraditória: busca regular o setor e gerar receita, mas se apoia em bases sociais e culturais frágeis, expondo a sociedade a riscos que dificultam políticas públicas eficazes. Proibição e regulamentação devem ser compreendidas como instrumentos de controle social e proteção à saúde pública, alinhando-se à perspectiva weberiana, em que a estrutura racional e burocrática das empresas molda comportamentos e amplia a dependência (Wada, 2024).

É imprescindível implementar mecanismos de proteção aos consumidores, especialmente menores de idade e pessoas diagnosticadas com ludopatia, garantindo limites legais e efetividade na saúde e segurança (Wada, 2024). Medidas como a restituição de valores apostados e parcerias com órgãos de saúde e proteção ao

consumidor visam minimizar impactos, sem violar direitos, enfrentando a ludopatia e reforçando a proteção aos grupos vulneráveis (Wada, 2024).

Nesse contexto, a lógica empresarial weberiana evidencia que a organização das plataformas, combinada a algoritmos e gamificação, transforma o consumo em rotina e aumenta a dependência. Por isso, a normatização das apostas deve considerar aspectos culturais, econômicos e de saúde pública, evitando desigualdades e riscos sociais.

3.1 Repercussões sociais

Há uma dicotomia entre o aceitável e o inaceitável quando a questão dos jogos de azar é colocada em pauta. De um lado, há que a arrecadação de impostos com a regularização das casas de apostas e das redes digitais iriam gerar impacto financeiro de arrecadação positivo para o Estado, que por sua vez trataria de converter esses impostos em benefícios para a população em geral, no entanto, por outro lado existe a discordância no sentido de que a questão do aumento de vícios/ludopatia seria agravado, além de potencializar mazelas sociais que viriam a ser agravadas.

A legalização dos jogos de azar no Brasil pode gerar benefícios econômicos, como aumento da arrecadação e criação de empregos, especialmente em regiões fragilizadas. No entanto, é essencial equilibrar esses ganhos com políticas públicas que previnam o vício e combatam crimes. Martins, Bonini; Steola (2024, apud Machado, 2024) ressaltam a insuficiência de capacitação e a necessidade de medidas estruturadas de controle.

Com base em Alencar; Ribeiro (2023, apud Tuttosport, 2025, p. 6), a análise deve ir além da percepção popular e recair sobre o legislador. O Estado não pode ser omissivo, sob risco de desestruturação das camadas sociais mais pobres. Medidas de contenção devem cumprir função institucional e constitucional, considerando experiências internacionais e particularidades de cada país.

Segundo Alencar; Ribeiro (2025, apud Tuttosport, 2023, p. 6), países como a Itália, ao legalizarem amplamente os jogos de azar, aumentaram o número de jogadores, passando a configurar um problema de saúde pública. Segundo a mesma autora, o *Istituto Superiore di Sanità* indica que aproximadamente uma em cada 39 pessoas sofre de ludopatia, totalizando cerca de 1,5 milhão de indivíduos afetados.

Além disso, no caso de Nevada, a regulamentação é caracterizada por uma tributação expressiva sobre o setor. Essa forma de tributação atua como meio de mitigar os efeitos negativos e desestimular a exploração excessiva desses recursos. Ademais, parte da arrecadação é direcionada a políticas sociais como mecanismo de mitigação dos impactos sociais, contribuindo para o desenvolvimento local e a manutenção de serviços públicos essenciais.

É essencial considerar as particularidades culturais e sociais de cada país para conciliar proteção das liberdades individuais, crescimento econômico e mitigação das desigualdades. Medidas extremas podem dificultar soluções, e o legislador deve atentar aos riscos sociais e econômicos, especialmente para os usuários das plataformas de jogos.

A discussão sobre impactos éticos deve considerar desemprego, marginalização, saúde pública e dignidade humana. Limitar ou flexibilizar excessivamente liberdades individuais traz riscos; a construção de uma sociedade justa depende de debates institucionais e participação popular. Segundo Gomes (2024, apud Maia; Freire, 2025), os jogos online regulam a comunicação social e econômica, conciliando liberdade de mercado e proteção do consumidor, funcionando como instrumento de organização social baseado em normas jurídicas e valores sociais.

Sob a perspectiva proposta por Maia; Freire (2024), é por meio da análise desses princípios constitucionais que o legislador poderá formular soluções adequadas ao problema, de forma que contribua para o aprimoramento do debate, garantindo que as decisões estejam orientadas pelos valores basilares da Constituição de 1988.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, a política pública restritiva exige que o Estado assuma a responsabilidade de regular e dificultar o acesso desordenado às plataformas de jogos online. Trata-se, portanto, de uma discussão ética e moral, pautada nos valores sociais e constitucionais do ordenamento jurídico, evidenciando as contradições na regulação estatal: proibição moral versus exploração fiscal.

A ludopatia não deve ser compreendida exclusivamente como um problema individual, mas como um fenômeno que exige políticas públicas integradas, dada a

sua natureza multifacetada e os efeitos evidenciados pelo ordenamento jurídico. A ausência de regulação e de mecanismos de controle legal favorece o desenvolvimento da dependência, reforçando a necessidade de proposição de normas claras que delimitem sua forma de manifestação.

Nesse sentido, a CPI das Bets, por meio de sua análise interdisciplinar, evidencia que a construção do Estado e do imaginário social em torno das apostas possui caráter histórico, reproduzido ao longo dos séculos de forma contraditória. As apostas atuam simultaneamente como instrumento de ascensão social e mecanismo regulatório formal, revelando entraves legais que tornam a legislação conflituosa, servindo tanto como instrumento de controle quanto como fonte de exploração econômica e de impactos sociais negativos, incluindo o adoecimento social.

Assim, a legalização dos jogos de azar exige equilíbrio, nem sempre alcançado, já que a concentração de recursos financeiros no setor pode intensificar a marginalização social e reduzir a eficácia de programas sociais. A tributação das plataformas, nesse sentido, surge como mecanismo para mitigar efeitos negativos e destinar parte da arrecadação a políticas de interesse público.

Em síntese, este estudo conclui que a regulamentação e a proibição das apostas online devem ser tratadas como instrumentos estratégicos de política pública, capazes de proteger a população, reduzir os riscos de ludopatia e organizar a estrutura econômica e social de forma equilibrada, considerando seus efeitos jurídicos, sociais e individuais.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Marcio Greick Pereira de; RIBEIRO, Neide Aparecida. A legalização dos jogos de azar no Brasil: propostas legislativas, impactos econômicos e sociais. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 4, p. 246–265, abr. 2025. DOI: 10.51891/rease.v11i4.18583. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/18583>. Acesso em: 15 out. 2025.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**: DSM-5. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. **Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores (Estudo Especial nº 119/2024)**.

Disponível em:

https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. **Lei das Contravenções Penais**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 3 out. 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946**. Proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Diário Oficial da União: Seção 1, 30 abr. 1946. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm. Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Consolida normas relativas às entidades esportivas, institui o Estatuto do Torcedor e dispõe sobre a exploração de modalidades esportivas. Diário Oficial da União: Seção 1, 24 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.756, de 19 de dezembro de 2018**. Institui a exploração de apostas de quota fixa. Diário Oficial da União: Seção 1, 19 dez. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm. Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023**. Dispõe sobre a regulamentação de apostas de quota fixa. Diário Oficial da União: Seção 1, 29 dez. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 15 out. 2025.

CHAVES, Vinicius Figueiredo. Interpretação e aplicação da Constituição no Brasil: hermenêutica e jurisdição constitucional no pensamento de Lenio Streck. **Revista Jurídica do STJ**, Brasília, DF, [s. n.], [s. d.]. Disponível em: <https://bdjur.stj.jus.br/server/api/core/bitstreams/9eb7e50f-faf0-4d9a-804f-f3def8038843/content>. Acesso em: 15 out. 2025.

COSTA, Renato Lopes; DA SILVA, Mateus Faier. A PROIBIÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL. **Revista Eletrônica de Ciências Jurídicas**, v. 5, n. 1, 2015.

FAZOLIN, Dayse Karoline Vieira Catellane; DE ALMEIDA, Andreia Alves. A importância da regulamentação sobre os jogos de azar online. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 12, p. 711-727, 2023.

FONSECA, Rafael Augusto França da. **Apostas de quota fixa: a proteção da criança e o direitos à informação dos consumidores**. 2025.

HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MAIA, Dilaine Simões; FREIRE, Antonio Carlos Pantoja. Regulamentação das apostas esportivas online 'bets' no Brasil: análise contemporânea após a Lei 14.790/23. **Revista Aracê**, v. 7, n. 6, p. 32.986–33.006, jun. 2025. DOI: 10.56238/arev7n6-227. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/5972>. Acesso em: 15 out. 2025.

MARQUES, Lucas M. et al. Escaping through virtual gaming—what is the association with emotional, social, and mental health? A systematic review. **Frontiers in Psychiatry**, v. 14, p. 1257685, 2023. DOI: 10.3389/fpsy.2023.1257685.

MARTINS, Letícia da Costa Domingues; BONINI, Amanda Maria; STEOLA, Isabella. **Impacto social dos jogos de azar online e suas consequências democráticas**. Anais do Congresso Brasileiro de Processo Coletivo e Cidadania, v. 12, n. 12, p. 772-791, dez. 2024. Disponível em: <https://revistas.unaerp.br/cbpcc/article/view/3487>. Acesso em: 14 out. 2025

PAVLOV, Ivan Petrovich. **Conditioned Reflexes: An Investigation of the Physiological Activity of the Cerebral Cortex**. Tradução e edição de G. V. Anrep. London: Oxford University Press, 1927.

PIERUCCI, Antônio Flávio. Economia e sociedade: últimos achados sobre a "grande obra" de Max Weber. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 23, p. 41-51, 2008.

RODRIGUEZ, Rodrigo Siqueira. A economia política dos jogos de azar no Brasil. **Revista Eletrônica de Administração**, 2024.

SENADO FEDERAL. **Comissão Parlamentar de Inquérito das Bets**. Relatórios. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/atividade/comissoes/comissao/2703/mna/relatorios>. Acesso em: 15 out. 2025.

SKINNER, Burrhus Frederic. **The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis**. New York: D. Appleton-Century, 1938.

WADA, Ricardo Morishita. Os jogos de azar e apostas eletrônicas e os desafios para defesa do consumidor no Brasil. **REVISTA LUSO-BRASILEIRA DE DIREITO DO CONSUMO**, v. 1, n. 1, 2024.

WEBER, Max et al. **Ensaio de sociologia**. (No Title), 1982.