



2^a SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS - CCHSA - UNICESUMAR PG

APOSTAS ONLINE E SEUS REFLEXOS SOCIAIS: O DILEMA ENTRE BENEFÍCIOS FISCAIS E TRANSTORNOS DA LUDOPATIA

Ataide de Assis Vieira dos Santos

E-mail: ataideavs@gmail.com

Graduando em Direito pela Unicesumar Campus Ponta Grossa – Paraná, Brasil.

João Paulo Vieira Descjk

E-mail: jp.deschk@gail.com

Doutorando em Direito pelo UNICEUB de Brasília – Distrito Federal, Brasil.

Resumo: Este trabalho analisa a tensão entre a promessa de arrecadação fiscal (R\$ 22 bilhões estimados) e os graves riscos sociais e éticos na legalização dos jogos de aposta no Brasil. A pesquisa aborda o reconhecimento da ludopatia (CID-11 6C51) como transtorno mental, contrapondo a função cultural do jogo (Huizinga). A análise foca no impacto da Lei 14.790/2023 e na repercussão da CPI das Bets, que demonstrou o aumento de problemas sociais, crimes financeiros e a manipulação dos jogos, concluindo pelo pedido de indiciamento de influenciadores digitais por fraude e publicidade enganosa. Conclui-se que a regulamentação deve priorizar a proteção social e a ética, em vez de focar apenas no lucro.

Palavras-chave: Arrecadação Fiscal; CPI das Bets; Ludopatia.

INTRODUÇÃO

A discussão sobre a legalização dos jogos de aposta no Brasil encontra um forte embate entre o potencial de arrecadação fiscal e os imensuráveis e catastróficos custos sociais. Embora o projeto de lei em tramitação estime injetar até R\$ 22 bilhões anuais nas contas públicas, a história do fechamento dos cassinos nos mostra a peculiaridade do tema, por isso, o recente avanço da legalização dos jogos de aposta exige uma análise cuidadosa dos riscos.

A essência do jogo, na teoria de autores como Johan Huizinga e Roger Caillois, reside na capacidade de autocontrole e cumprimento de regras. No entanto, quando essa atividade vira uma obsessão é classificado como ludopatia, um transtorno mental reconhecido pela OMS. Este trabalho busca analisar o panorama jurídico e social do jogo no Brasil, contrastando a promessa de arrecadação fiscal com os prejuízos inerentes a falta de controle e utilização indevida dos jogos.



2ª SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS - CCHSA - UNICESUMAR PG

OBJETIVOS

Este estudo visa analisar a tensão no processo de legalização dos jogos de aposta no Brasil, confrontando a promessa de arrecadação fiscal com os malefícios sociais e éticos. Para tanto, será avaliado o impacto jurídico e social da expansão do mercado, detalhando a classificação da ludopatia (CID-11) e as evidências de endividamento e crimes financeiros levantadas pela CPI das Bets. Além disso, o trabalho discutirá o desvio de finalidade da razão de ser do jogo, com fundamento nas obras de Huizinga e Caillois.

MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

O estudo utiliza uma abordagem predominantemente qualitativa, com objetivos descritivos, explicativos e exploratórios, estruturado em pesquisa bibliográfica e documental. Foi realizado um levantamento de materiais para fundamentar a análise filosófica e cultural do jogo, incluindo obras de Johan Huizinga e Roger Caillois, além de artigos sobre a ludopatia e o reconhecimento desta pela OMS. A pesquisa documental analisou leis pertinentes, como a Lei nº 14.790/2023, e os fatos argumentativos provenientes do Relatório Final da CPI das Bets, que demonstraram os problemas sociais e jurídicos resultantes da legalização dos jogos de aposta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. O JOGO NA TEORIA SOCIAL E CULTURAL

Johan Huizinga, em sua obra **Homo Ludens**, defende que o jogo é a origem da cultura, não um mero passatempo. A obra aponta cinco características essenciais: **liberdade** (voluntariedade), **separação** (círculo mágico-espacoe tempo delimitado), **ordem** (regras absolutas), **não-seriedade** (sem fins lucrativos) e **tensão** (desejo de ganhar). O autor afirma que a civilização "surge e se desenvolve" no jogo (HUIZINGA,



2ª SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS - CCHSA - UNICESUMAR PG

2019). Defende ainda que, Instituições como o Direito e a Filosofia surgiram de competições rituais (agon) que fornecem a estrutura e a ordem absoluta necessária.

Para mais, a "ética do jogo" exige o respeito absoluto às regras e o "fair play". O autor aponta que a distorção dessa ética ocorre quando o elemento lúdico é corrompido pelo utilitarismo e pela busca por lucro material. Huizinga entende que o trapaceiro, ao rejeitar as regras, destrói o círculo mágico, aniquilando o próprio jogo"(HUIZINGA, 2019). Assim, o vício e a fraude transformam uma atividade livre e culturalmente construtiva em uma busca compulsiva (ludomania) e destrutiva (ludopatia).

Posteriormente, Roger Caillois em sua obra **Os Jogos e os Homens**, complementa e, em parte, criticam a visão de Huizinga ao propor características mais sistemáticas do jogo. O autor define o jogo pela classificação em **quatro naturezas** fundamentais, e essas naturezas podem ser combinadas com **dois estilos** (CAILLOIS, 2017), conforme detalhado no quadro a seguir:

Quadro 1- Estrutura de Caillois: Combinação de Naturezas e Estilos

Natureza X Estilo	Paidia (Livre/Improvisado)	Ludus (Regrado/Disciplinado)
Agôn (Competição)	Uma corrida entre amigos.	Uma partida de Xadrez
Alea (Sorte/Acaso)	Decidir na moeda	Jogos da Loteria
Mimicry (Simulacro/Máscara)	Brincadeira de "faz de conta"	Apresentação de Teatro
Ilinx (Vertigem/Confusão)	Girar o corpo até ficar "tonto"	Usar uma Montanha-Russa

Fonte: Elaboração própria.

2. PANORAMA HISTÓRICO E JURÍDICO DAS APOSTAS NO BRASIL

Os jogos de aposta tiveram vida curta no Brasil, sendo autorizados entre 1920 e 1946. Nesse período, o país viveu a denominada "**Era de Ouro dos Cassinos**", com dezenas de casas operando. Além do entretenimento, o setor era de suma importância



2ª SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS - CCHSA - UNICESUMAR PG

para a economia e o turismo nacional, gerando empregos e uma alta arrecadação fiscal (BRASIL/SENADO, 2016).

Contudo, a Era de Ouro foi encerrada em 30 de abril de 1946, em razão do **Decreto-Lei nº 9.215**. Apenas três meses após assumir a Presidência, o General Eurico Gaspar Dutra ordenou o fim dos jogos de aposta, afirmando que a prática era incompatível com “tradição moral, jurídica e religiosa” brasileira. O decreto estabeleceu que os jogos eram “nocivos à moral e aos bons costumes”, e que a repressão era um “imperativo da consciência universal” (BRASIL/SENADO, 2016).

Não obstante, apesar da proibição em 1946, a atividade já era classificada desde 1941 como contravenção penal pela Lei de Contravenções Penais (**Decreto-Lei 3.688/1941**). Após o decreto só únicos jogos de aposta que permaneceram legalmente explorados foi a loteria federal (**Lei 6.717/1979**) e as apostas em corrida de cavalos (**Decreto nº 96.993/1988 regulamenta a Lei nº 7.291/1984**).

Outrossim, o **PL 186/2014** tentou legalizar amplamente os jogos de azar no país. Os defensores do projeto argumentavam que a medida impulsionaria o turismo e a arrecadação tributária. No entanto, o projeto foi arquivado devido à forte oposição ética e de segurança pública, apontando os riscos de lavagem de dinheiro, corrupção e vício incontrolável em jogos (Senado Federal, 2016).

Ainda assim, a discussão foi retomada pelo **Projeto de Lei nº 2.234/2022** (oriundo do **PL 442/1991**). A proposta novamente visa regulamentar a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional, motivada pela promessa de altos ganhos fiscais. Segundo o relator, Senador Irajá, a iniciativa pode gerar uma arrecadação tributária estimada de R\$ 22 bilhões por ano para os cofres públicos (O TEMPO, 2024). Cabe salientar que o texto foi aprovado na Comissão de Constituição e Justiça (CCJ) do Senado em junho de 2024 e segue para votação no Plenário.



2ª SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS - CCHSA - UNICESUMAR PG

3. LUDOPATIA COMO PROBLEMA SOCIAL

A **Ludopatia** é conhecida como o Transtorno do Jogo (Gaming disorder). Essa condição é classificada pela Organização Mundial de Saúde (OMS) no CID-11 sob o código 6C51. Este código pertence à classe de **Transtornos devido ao comportamento aditivos** (Disorders due to addictive behaviours). Dessa forma, o Transtorno do Jogo é tecnicamente compreendido como um transtorno mental, comportamental ou de neurodesenvolvimento derivado de comportamentos aditivos. (GALVÃO; RICARTE, 2021).

Do mesmo modo, a gravidade e consequências desse transtorno foi objeto de discussão em 2024 na **CPI da Manipulação de Jogos e Apostas Esportivas** do Senado. Durante a audiência pública especialistas apontaram que o transtorno, impulsionado pelo acesso digital a apostas, gera uma série de efeitos sociais negativos, incluindo aumento dos casos de depressão, ansiedade, endividamento, desemprego, alcoolismo, violência doméstica e até suicídio (CAMPOS, 2024). A audiência, requerida e presidida pelo senador Eduardo Girão, reforçou a necessidade urgente de medidas preventivas e de apoio aos indivíduos vulneráveis.

4. A TENSÃO ENTRE RECEITA PÚBLICA E CONSEQUÊNCIAS SOCIAIS

A exploração comercial de apostas esportiva foi legalizada no Brasil pela **Lei nº 14.790/2023**. Essa medida, combinada com a divulgação por influencers digitais prometendo ganhos fáceis e rápidos, resultou na popularização dessas plataformas.

Ademais, os problemas sociais, as atitudes criminosas e a propaganda enganosa motivaram a instauração da **CPI das Bets** no Senado. A investigação expôs o papel central de influenciadores digitais na expansão desse mercado. Apesar da repercussão, o parecer da relatora, Senadora Soraya Thronicke, que propunha o indiciamento dos influenciadores e de outras 14 pessoas, foi rejeitado pelo colegiado em junho de 2025 (Senado Federal, 2025).



2ª SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS - CCHSA - UNICESUMAR PG

CONCLUSÃO

A atual regulamentação falha ao priorizar a arrecadação fiscal em face dos custos sociais como a ludopatia, endividamento, desintegração familiar, crimes subsidiários e até suicídios. Observa-se o desvio de finalidade do jogo, transformando a atividade lúdica em um foco de prejuízo financeiro e de problemas sociais.

Portanto, a proposta de “Jogo Responsável” é insuficiente se não for acompanhada de regulação mais rígida. A crítica exige soluções severas como limite de depósito, a criação de um cadastro nacional de apostadores e fiscalização sobre os das plataformas, afim de combater fraudes e proteger os indivíduos vulneráveis.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Senado Federal. Agência Senado. **Especialistas e vítimas apontam efeitos destrutivos de apostas on-line**, 12 nov. 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/audios/2024/11/especialistas-e-vitimas-apontam-efeitos-destrutivos-de-apostas-on-line>. Acesso em: 27 set. 2025.

BRASIL. Senado Federal. Agência Senado. WESTIN, Ricardo. **Por “moral e bons costumes”, há 70 anos Dutra decretava fim dos cassinos no Brasil**. 12 fev. 2016. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/02/12/por-201cmoral-e-bons-costumes201d-ha-70-anos-dutra-decretava-fim-dos-cassinos-no-brasil>. Acesso em: 27 set. 2025.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem**. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

GALVÃO, Maria Cristiane Barbosa; RICARTE, Ivan Luiz Marques. **A Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID-11)**. Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, 2021. Disponível em: <https://asklepcionrevista.info/asklepcion/article/view/7/20>. Acesso em: 27 set. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro e Newton Cunha. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

O TEMPO. GUIMARÃES, Levy. **Relator prevê arrecadação de R\$ 22 bi anuais com PL que legaliza jogos de azar**. 14 jul. 2024. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/politica/congresso/2024/7/14/relator-preve-arrecadacao-de-r--22-bi-anuais-com-pl-que-legaliza>. Acesso em: 27 set. 2025.