

ANÁLISE DA ABRANGÊNCIA DOS JOGOS DE AZAR ONLINE NO BRASIL: legislação, prática e fiscalização

COSTA, Caroline Gaione^a ; CIRIBELI, João Paulo^b



^a Bacharel em Direito pelo UNIFAGOC

^b Doutor em Administração, Consultor e Professor Adjunto do UNIFAGOC

carolgaionecosta@gmail.com
jpciri@hotmail.com

RESUMO

Buscando compreender o crescente mercado de jogos online no Brasil, o presente estudo tem por objetivo principal analisar as legislações vigentes, bem como as modificações introduzidas por projetos de lei e atos normativos relacionados à dinâmica dos jogos de azar online e sua conformidade com o ordenamento jurídico brasileiro. A metodologia adotada é de natureza qualitativa e exploratória, consistindo na análise das normas vigentes, bem como das que estão em tramitação para aprovação, além do material disponível na literatura especializada. Com base na investigação conduzida, constatou-se uma ampliação significativa das normas, o que possibilita delinear o que é lícito e o que configura ilegalidade no âmbito dos jogos de azar online. No entanto, embora exista uma tendência a permitir tais práticas de apostas, os desafios relacionados ao controle e à fiscalização continuam a persistir.

Palavras-chave: Jogos online. Jogos de azar. Legislação. Fiscalização.

INTRODUÇÃO

A sociedade sempre utilizou os jogos como forma de entretenimento, o que, ao longo dos anos, gerou a necessidade de desenvolver novas técnicas e modalidades (Camargo, 2020). O Instituto Brasileiro de Jogo Responsável (2024) aponta um crescimento exponencial dos jogos de azar, cuja trajetória é marcada por longos períodos de transformação na história brasileira. No período colonial, os europeus foram os principais precursores ao introduzirem os jogos de cartas. Já no século XVIII, surgiram as primeiras casas de apostas e as corridas de cavalos, consolidando a tradição dos jogos de azar no Brasil.

Entre os principais marcos históricos das atividades de apostas, destacam-se o surgimento do jogo do bicho em 1892 e a criação da Loteria Federal em 1917, enquanto no governo de Getúlio Vargas, em 1930, as apostas no ambiente físico foram legalizadas, o que resultou em um crescimento significativo do setor (Magalhães, 2005). Posteriormente, a Lei das Contravenções Penais (1941), em seu artigo 50, passou a definir e penalizar as atividades do jogo do bicho, os jogos de bingo e as apostas em corridas de cavalos (Brasil, 1941).

Atualmente, com o advento da internet e massificação do uso das mídias sociais, as apostas online têm aumentado de forma acentuada, conforme pesquisa realizada pelo Instituto de Psiquiatria: 'as apostas esportivas atraem jovens e abrangem 15% da população, que relata gastar R\$263 por mês, o equivalente a 20% do salário mínimo de 2023' (IPQHC, 2024). Nesse contexto, a atratividade das apostas decorre, em grande parte, da presença de apostadores bem-sucedidos,

frequentemente apresentados como modelos a serem seguidos pelos indivíduos (Silva *et al.*, 2022 *apud* Freire e Simões, 2019). Esta problemática é exacerbada pelo espaço concedido aos influenciadores digitais, que promovem seu estilo de vida bem-sucedido (Azevedo, 2024).

Os jogos de azar online frequentemente são apresentados como uma forma de entretenimento, enquanto os riscos econômicos associados à prática são frequentemente omitidos. Com o objetivo de proteger os apostadores, a Lei nº 14.790, de 2023, introduziu significativas alterações no mercado de apostas online no Brasil. Esta legislação visa estabelecer diretrizes internacionais relacionadas à segurança e à confiabilidade das operações, por meio da implementação de quotas fixas.

Diante disso, as evoluções legislativas são evidentes, e a necessidade de desenvolver novas normativas sobre o tema torna-se cada vez mais premente, especialmente para garantir o consumo responsável diante do uso cotidiano de aplicativos de apostas online. Por fim, buscando atender as determinações da Lei nº 14.790/2023 (Brasil, 2023c), a Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda (SPA/MF) publicou a Portaria nº 1.207, de 29 de julho de 2024 (Brasil, 2024), definindo critérios para o jogo online ser submetido à certificação, afim de determinar se o jogo pode ou não ser oferecido no mercado brasileiro.

Assim, diante da situação apresentada, o presente artigo buscou responder aos seguintes questionamentos: quais as prerrogativas legais sobre os jogos de azar online? De que forma esses jogos passaram a obter importância na vida sociedade brasileira? Quais as dificuldades e limitações para fiscalizá-los?

O objetivo geral do presente trabalho foi descrever as legislações e projetos relacionados aos jogos de azar online, identificar quais desses jogos são permitidos de acordo com o ordenamento jurídico brasileiro, determinar o público-alvo e examinar a fiscalização dos jogos de azar virtuais, considerando tanto as normas vigentes quanto aquelas que poderão ser sancionadas no futuro.

Dividido em três seções, este artigo aborda: no primeiro capítulo, a comparação das principais leis atualmente em vigor relacionadas aos jogos de azar, tanto no contexto físico quanto online, apresentando o cenário jurídico atual no Brasil; no segundo capítulo, a análise dos projetos de lei que visam modificar a permissão ou proibição da promoção de jogos nas redes sociais; e, finalmente, a discussão sobre os jogos existentes no Brasil, incluindo sua localização e os métodos de fiscalização, levando em consideração o aumento das ferramentas digitais e seu fácil acesso, incluindo a localização das sedes das plataformas.

Para o desenvolvimento do presente estudo, adotou-se uma abordagem metodológica de caráter qualitativo e exploratório, com foco na análise do cenário jurídico atual do Brasil, bem como nos estudos existentes na literatura sobre o tema. Os procedimentos de coleta de dados foram realizados mediante técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, com o intuito de comparar os dados obtidos para posterior interpretação e elaboração deste estudo (GIL, 2022).

UMA ANÁLISE DAS LEGISLAÇÕES EXISTENTES RELACIONADAS À TEMÁTICA

Para uma melhor compreensão do tema em discussão, é imprescindível destacar, no contexto do mercado brasileiro atual, as distinções entre os jogos de cassinos e as apostas esportivas. Os primeiros referem-se a atividades cujo resultado

depende exclusivamente do acaso, sendo definidos por fatores aleatórios, impossibilitando a previsão exata do desfecho, como ocorre em jogos de roleta, caça-níqueis e loterias. Por outro lado, as apostas esportivas envolvem eventos reais, como partidas de futebol e corridas de cavalos, nos quais há variáveis que influenciam as chances de êxito ou insucesso (Faria, 2024). Compreendidos esses conceitos, torna-se possível aprofundar a análise e discutir os dispositivos legais aplicáveis ao ordenamento jurídico brasileiro.

No que tange às apostas online, a Lei de Contravenções Penais (Brasil, 1941) define e tipifica penalmente os jogos de apostas, restringindo essa atividade àqueles que possuem autorização legal específica para sua exploração. Essa medida tem como objetivo coibir práticas ilícitas, assegurando o controle estatal dessas atividades por meio da arrecadação tributária. Contudo, em virtude de muitas plataformas de apostas estarem sediadas no exterior, não se pode afirmar com certeza que a jurisdição brasileira será aplicada de forma efetiva.

Diante disso, a Lei nº 13.756 (Brasil, 2018), sancionada pelo presidente na época, Michel Temer, trouxe ao ordenamento jurídico brasileiro quotas fixas (bets) para apostas esportivas tanto para jogos físicos, quanto os on-line, operando, nesse viés, através da criação do Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), o qual possui natureza contábil, responsável por garantir recursos para apoiar projetos, atividades e ações nas áreas de segurança pública e de prevenção à violência, observando as diretrizes do Plano Nacional de Segurança Pública e Defesa Social.

Assim, a referida lei, no tocante às apostas esportivas, trouxe o surgimento da autorização de explorar apostas mediante quotas que determinam quanto o apostador pode se favorecer com base no valor apostado, buscando prevenir a manipulação de resultados e outras práticas corruptas (Faria, 2024). Portanto, esse mecanismo jurídico visa gerar respostas ao aumento do consumo, promovendo garantia de segurança e confiabilidade ao apostador submetidos a altos riscos de perdas monetárias (Silva *et al.*, 2022 *apud* Scott, 2008; Humphreys, 2010).

Ocorre que, por um lado, a legislação vigente impõe sanções ao praticante de jogos de azar (Lei de Contravenções Penais, 1941), enquanto, por outro, a Lei nº 13.756/2018 estabelece mecanismos para regulamentar essa prática como atividade de entretenimento, gerando benefícios fiscais ao erário. Assim, tal regulamentação revela-se fundamental para demonstrar que essa atividade pode ser fonte de arrecadação tributária, mitigando o risco de que sua prática se torne problemática (Camargo, 2020).

Nesse contexto, destaca-se a análise de Faria, conforme afirma Thainá Jacob: “Conforme empresas estrangeiras passam a patrocinar influenciadores digitais e grandes eventos esportivos, o Brasil registra um aumento expressivo na popularidade das apostas esportivas” (Faria, 2024, p. 20).

Diante disso, o setor de apostas online cresceu 734% desde 2021 (CNN, 2024), promovendo um aumento de empresas no ramo da atividade. Com isso, a Lei 14.790/2023 (Brasil, 2023a) trouxe maior detalhamento às regras do setor, aplicando a base de operações legalizadas e aumentando as exigências para a obtenção de licenças operacionais, promovendo maior consenso entre considerar a ilícita e a sua autorização legal. À vista disso, a possibilidade de extrair lucro e considerar a atividade como fonte de renda para aplicação nos recursos públicos ameniza os

danos decorrentes de tal atividade, abrangendo apostas virtuais, físicas, eventos esportivos reais, jogos online e eventos virtuais de jogos online.

Outrossim, a Lei das Apostas Esportivas 14.790/2023 prescreveu que o agente operador deverá dispor de serviço de atendimento para o recebimento a resolução de dúvidas e solicitações, mediante a utilização do idioma brasileiro por pessoas fluentes, constando a razão social, o nome fantasia, o CNPJ e endereço físico da sua sede, o correio eletrônico do contrato do serviço e atendimento de ouvidoria (Brasil, 2023a). Ressalta-se ainda a necessidade de constar a data de publicação da portaria de sua autorização para exploração de apostas de quota fixa, desvinculando como alternativa ao emprego, solução para problemas financeiros, fonte de renda adicional ou fonte de investimento financeiro.

Por conseguinte, em cumprimento às disposições da Lei nº 14.790/2023 (Brasil, 2023a), o Ministério da Fazenda publicou a Portaria nº 1.207, de julho de 2024 (Brasil, 2024), com o objetivo de proteger os apostadores. A portaria estabelece regras e requisitos técnicos para jogos online e estúdios de jogos ao vivo, assegurando a honestidade e a transparência dessas operações. As diretrizes adotadas são baseadas em padrões internacionais, que exigem a obtenção de certificação para que tais atividades sejam autorizadas no mercado brasileiro. Essa iniciativa resulta do fato de que, atualmente, as empresas de apostas online que operam no Brasil têm sua base em território estrangeiro (Faria, 2024).

Assim, foram estabelecidas as categorias de jogos que não são considerados jogos online de quota fixa. Exemplos incluem os "fantasy sports" (esportes de fantasia), jogos multiapostador (cujo resultado depende da participação de outros apostadores) e jogos entre apostadores "peer-to-peer" (nos quais o operador apenas fornece o ambiente para os apostadores). Além disso, de forma geral, o jogo online deve possuir caráter aleatório, com resultados determinados por um gerador randômico de números, símbolos, figuras e objetos. Também deve disponibilizar ao apostador as tabelas de pagamento, abrangendo todas as possibilidades de ganho, antes da realização das apostas (Ministério da Fazenda, 2024).

Portanto, a referida portaria normativa apresenta as principais regras específicas para o funcionamento do mercado regulado da modalidade lotérica de aposta de cota fixa, programado para funcionar a partir de 1º de janeiro de 2025, tendo como principais inovações a seguir no Quadro 1.

Quadro 1 - As permissões da Portaria SPA/MF nº 1.207, de 29 de julho de 2024

O QUE PODE	O QUE NÃO PODE
Domínio “.bet.br”	Prometer ganhos em propagandas
Credenciadas pela Fazenda	Anúncios voltados para crianças
Travas para apostadores	Anúncios do jogo como meio de sucesso
Sinalizar possíveis impactos psicológicos	Menores de idade apostando
Débito, pix, TED, cartão pré-pago	Crédito, dinheiro, criptomoedas e boletos

Fonte: Elaborado pelos autores com base no SPA/MG (Brasil, 2024).

Destacam-se os seguintes dispositivos discutidos neste contexto, conforme apresentado na tabela de referencial teórico (Quadro 2).

Quadro 2 - Desenvolvimentos legislativos

LEGISLAÇÕES E ATOS NORMATIVO S	CONTEÚDO	DATA
DECRETO LEI 3.688	Considera contravenção penal estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele.	1941
LEI nº 13.756	Dispõe sobre a destinação do produto da arrecação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. Permite a exploração dessas atividades tanto no meio físico quanto no meio virtual, sob supervisão e regulamentação do Ministério da Fazenda.	2018
Lei 14.790	Protege os apostadores por meio de regras baseadas em diretrizes internacionais aos temas de segurança e confiabilidade da operação.	2023a
PORTARIA Nº 1.207	Busca atender às determinações da Lei nº 14.790/2023	2024

Fonte: Elaborado pelos autores com base em Brasil (1941), Brasil (2018), Brasil (2023a) e Brasil (2024).

A DICOTOMIA ENTRE O PROJETO DE LEI Nº 3.915/2023 E O PROJETO DE LEI Nº 4.302/2023

Atualmente o Projeto de Lei 3915/2023, que visa alterar a Lei das Contravenções Penais, para tipificar a contravenção de divulgação de jogos de azar, está sujeito à apreciação do plenário, aguardando Parecer do Relator na Comissão de Finanças e Tributação, de autoria do Deputado Federal Ricardo Ayres (Republicanos - TO), o projeto visa proibir a divulgação, promoção ou endosse de empresas de apostas, cassinos em geral, jogos de azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas por influenciadores digitais e artistas (Brasil, 2023b).

O relator Fred Linhares, em seu voto, destacou que a regulamentação da publicidade de serviços de apostas e jogos de azar realizada por influenciadores digitais e artistas nas redes sociais possui um impacto significativo, dado que essas figuras públicas influenciam comportamentos e decisões. No entanto, recomendou ajustes pontuais para aprimorar o Projeto, como a exclusão do termo “artistas” devido à ampla abrangência da palavra, a fim de evitar conflitos com a liberdade de expressão artística e de comunicação.

As diretrizes estabelecidas pelo relator também visam definir o conceito de “influenciador digital” como uma pessoa física que utiliza redes sociais para influenciar o comportamento, as opiniões e as decisões de seu público. A regulamentação propõe a proibição da veiculação de publicidade de jogos de azar não regulamentados por influenciadores digitais, sem qualquer referência ou incentivo a essas atividades. Além disso, estabelece que os provedores sediados no exterior devem seguir a legislação brasileira de publicidade em relação a tais serviços.

Aqueles que violarem a lei estarão sujeitos a penalidades, que podem ser acumuladas ou não, incluindo: advertência, multa progressiva que varia de 2% a 10% da receita dos infratores declarada à Receita Federal no ano anterior, conforme a gravidade da infração, respeitando os princípios da proporcionalidade e razoabilidade. Além disso, prevê-se a reversão ou ressarcimento do patrimônio, por culpa ou dolo, dispensando a prova concreta do dano, bem como orientações educativas por meio de campanhas de conscientização sobre as consequências negativas dos jogos de aposta. Por fim, os infratores poderão sofrer a suspensão das atividades empresariais pelo prazo de até 8 anos (Brasil, 2023b).

Nesse contexto, o projeto visa incluir uma nova contravenção penal no Decreto-Lei nº 3.688, de 1941 (Lei das Contravenções Penais), com o intuito de proibir a publicidade de jogos de azar não regulamentados nas redes sociais promovida por influenciadores, pois a maioria simula ganhos reais para atrair jogadores. Assim, para Azevedo, (2024, p. 15), “por meio da referida lei, foi dado o primeiro passo para regular a divulgação de jogos de azar em plataformas digitais”.

Por outro lado, o Projeto de Lei em trâmite na Câmara dos Deputados nº 4.302/2023 (Brasil, 2023c), que atualmente está sujeito à apreciação conclusiva pelas comissões, de autoria do Deputado Vicentino Júnior (Partido Progressista-TO), dispõe sobre a permissão de influenciadores digitais realizarem publicidade de sites de apostas online e cassinos online, estabelecendo tributação e destinação dos lucros provenientes dessas atividades, bem como penalidades daqueles que descumprirem as regras. Nesse viés, embora ainda existam lacunas na lei, tais andamentos jurídicos visam regulamentar as publicidades de sites de apostas online realizadas por influenciadores digitais.

O texto da proposta de lei justifica-se pelo crescimento do uso das mídias sociais e pela necessidade de que os responsáveis pela publicação orientem e eduquem o público, incumbindo-os da obrigação de conduzir suas atividades de maneira consciente e responsável (Brasil, 2023c). Nesse contexto, o projeto propõe a tributação como um meio equitativo de explorar o potencial econômico dessas atividades, destinando os recursos a áreas prioritárias do país. Sugere-se que 50% dos recursos sejam alocados para o financiamento da educação básica, a serem aplicados conforme os critérios estabelecidos pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), enquanto o restante será direcionado à saúde pública, em conformidade com as diretrizes definidas pelo Ministério da Saúde (Brasil, 2023c).

Portanto, ambos os projetos atualmente apresentados na Câmara dos Deputados buscam atribuir responsabilidade aos influenciadores digitais, uma vez que as legislações anteriores não impõem consequências aos que divulgam e incentivam o uso das plataformas de apostas. Nesse sentido, o primeiro projeto visa regular e restringir a promoção dos jogos de azar no Brasil, com o objetivo de proteger o público de possíveis abusos e promover o jogo responsável. Por sua vez, o segundo projeto permite que os influenciadores realizem a publicidade de sites de apostas e cassinos on-line, desde que haja a devida tributação e a destinação dos lucros provenientes dessas atividades.

Destacam-se os seguintes projetos de lei ora aqui discutidos, conforme tabela de referencial teórico, observado no Quadro 3.

Quadro 3 - Pontos específicos dos projetos

LEGISLAÇÕES E ATOS NORMATIVOS	CONTEÚDO	DATA
PROJETO LEI Nº 3.915	Proíbe a divulgação, promoção ou endosso de empresa de apostas, cassinos em geral e jogos de azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas.	2023b
PROJETO LEI Nº 4.302	Permite os influenciadores digitais realizarem publicidade de sites de apostas online e cassinos online, estabelecendo tributação e destinação de lucros provenientes dessas atividades.	2023c

Fonte: Elaborado pelos autores com base em Brasil (2023b) e Brasil (2023c).

Dessa forma, observa-se que, em decorrência do atual cenário jurídico nacional, ambos os projetos de lei apresentam vieses divergentes e carregam discussões pontuais e conflitantes. Embora o projeto que busca permitir a divulgação de atividades relacionadas a apostas (Brasil, 2023c) possa ser aprovado, essa aprovação poderá alterar todo o ambiente jurídico que atualmente proíbe a promessa de ganhos em propagandas, bem como anúncios direcionados a crianças e a representação do jogo como um meio de sucesso (Brasil, 2024).

Por outro lado, o projeto que visa proibir a promoção ratifica pontos específicos das legislações até agora publicadas, as quais abordam, entre outros aspectos, a vedação da disseminação de tais atividades por meio de propagandas no ambiente virtual (Brasil, 2023b) e inova ao introduzir sanções aos responsáveis pela divulgação. Contudo, o texto que tramita na Câmara dos Deputados trata especificamente de jogos não regulamentados (Brasil, 2023b); ou seja, os jogos virtuais regulamentados não estão incluídos na discussão, o que gera uma lacuna que poderá conflitar com as normas vigentes que proíbem a propaganda de quaisquer jogos relacionados a apostas.

AS PRÁTICAS DOS JOGOS DE AZAR NO CONTEXTO ONLINE E A FISCALIZAÇÃO COMO MEIO DE PROTEÇÃO AO CONSUMO RESPONSÁVEL

Vale ressaltar que as apostas são práticas intrínsecas à vida humana, com raízes que remontam às mais antigas civilizações. Seja como mero passatempo ou atividade econômica, essa prática sempre foi amplamente disseminada em diversas sociedades (Chagas, 2016).

As primeiras evidências de apostas remontam à Roma Antiga, onde as pessoas se reuniam para assistir a eventos esportivos e, conseqüentemente, realizar apostas. Essa atividade continuou a se desenvolver durante a Idade Média, quando os indivíduos apostavam em seus atletas favoritos, impulsionados pela paixão pelo esporte (Mota, 2022).

Assim, com advento da internet ao final do século XX, consolidou-se a comercialização dos jogos no contexto online, a qual recebeu inovações tecnológicas nos campos da informação e comunicação decorrentes do alto processamento de dados e ao progresso da globalização. Por conseguinte, trouxe ao indivíduo

comodidade para usufruir desta prática em casa, que em tempos remotos somente era possível no contexto físico (Chagas, 2016).

Atualmente, o público predominante no mercado de jogos online é majoritariamente masculino, representando 63,3% do total, em comparação ao público feminino. Além disso, observa-se uma maior incidência entre pessoas com idades de 18 a 30 anos, que correspondem a 67,23% do total. Em termos de nível de escolaridade, os estudantes de graduação representam a maior parcela, com 47,2% (Santos Júnior, 2021). Esses dados indicam que os jogos são frequentemente percebidos como atividades de mera sorte ou azar, sem uma relação direta com a teoria de jogadores patológicos (Camargo, 2020).

As casas de apostas virtuais apresentam uma atratividade singular pela possibilidade de simular a atmosfera de um cassino físico em um ambiente digital ainda mais sofisticado. Esse apelo se deve à vasta gama de jogos e opções de apostas disponibilizadas (Faria, 2024). Um exemplo ilustrativo são as implicações do jogo conhecido como Fortune Tinger (ou "jogo do tigrinho"), cujo resultado é desconhecido no momento da aposta e que não se enquadra nas apostas relacionadas a "eventos reais". Essas questões frequentemente ocupam espaço nos canais de notícias.

A prática do jogo é frequentemente considerada um fator que pode induzir a maus hábitos e promover atividades ilícitas, como a lavagem de dinheiro e a sonegação de impostos (Camargo, 2020). Um exemplo recente ocorreu em 7 de setembro de 2024, quando a Globo noticiou a prisão de uma influenciadora brasileira acusada de envolvimento em um esquema de lavagem de dinheiro e na promoção de jogos de azar. A influenciadora promovia, através de publicidades e anúncios, o "Jogo do Tigrinho" e outras plataformas de jogos semelhantes aos caça-níqueis, todos proibidos no Brasil.

A investigação foi iniciada em razão das conexões identificadas entre a empresa responsável pela divulgação desses jogos e uma banca de jogo do bicho localizada em Recife, a qual também promovia jogos online e ofertava em estabelecimentos físicos, prática essa, do mesmo modo, considerada ilegal (Globo, 2024). Portanto, embora muitos países ao redor do mundo reconheçam o jogo como um potencial impulsionador da riqueza nacional, o Brasil continua dividido entre a aceitação de sua contribuição econômica e a rejeição, motivada por preocupações morais (Camargo, 2020).

A recente discussão no Plenário do Senado, ocorrida em 23 de setembro (Senado Federal, 2024), abordou os impactos do mercado de apostas online no Brasil, com foco nas chamadas "bets", evidenciando que a regulamentação em tramitação ainda não oferece situações eficazes, haja vista o impacto dessas apostas no cotidiano da sociedade:

(...) Os parlamentares alertaram para o crescimento do vício em jogos e para o uso de benefícios sociais no pagamento das apostas. O senador Izalci Lucas (PL-DF) criticou a falta de controle do governo e destacou que a regulamentação em tramitação no Senado ainda não oferece soluções eficazes. Segundo o Banco Central, apenas em agosto, cinco milhões de beneficiários do Bolsa Família gastaram R\$ 3 bilhões em plataformas digitais de apostas.

Dado o contexto fático, a Portaria SPA/MF nº 1.207, de 29 de julho de 2024, visa regulamentar e prevenir situações semelhantes às anteriormente mencionadas; no entanto, enfrenta dificuldades diante de um cenário econômico e social nacional desequilibrado, no qual não é possível dimensionar as consequências de tais acontecimentos em longo prazo, tanto no aspecto social, quanto no econômico. Assim, é importante ressaltar que o controle das atividades de apostas sempre terá um caráter regulatório, considerando o contexto social e cultural dessas atividades, que possuem relevância na história brasileira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho descreveu a história percorrida pelos jogos de azar no Brasil até o momento atual, com os virtuais. Identificou as propostas trazidas pelas Leis nº 13.756/2018 e nº 14.790/2023, por conseguinte, a Portaria Normativa nº 1.207/2025, discorrendo sobre o que é permitido e o que é considerado ilegal, bem como os projetos de Lei em votação e os debates existentes sobre a sua aplicação no contexto prático.

Com base na análise da abrangência dos jogos de azar online no Brasil, constata-se que, embora exista uma abordagem legal que discuta sua permissão e proibição, buscando regulamentar a atividade a fim de amenizar os impactos financeiros e sociais causados, por meio de ferramentas reguladoras das plataformas e do direcionamento dos tributos às políticas públicas, ainda há um longo caminho a ser percorrido.

Devido ao aumento do consumo de plataformas digitais, os jogos de azar têm migrado para um ambiente menos suscetível à fiscalização estatal. Apesar de a discussão sobre a regulamentação dessas atividades ser constante, a existência de uma legislação específica não atenua os desafios enfrentados. A justificativa para essa situação reside nas dificuldades de fiscalizar plataformas localizadas fora do território nacional e em sua massiva utilização, que foge ao controle do governo.

Assim, o Projeto de Lei 3915/2023, atualmente aguardando aprovação para permitir a divulgação dos jogos online, contraria os desenvolvimentos legislativos até agora aprovados, demonstrando que a tendência no atual cenário jurídico brasileiro acerca da temática enfrenta continuamente impasses; no entanto, observa-se uma inclinação para sua permissão.

Por conseguinte, o presente artigo demonstrou que, a partir de uma análise sobre a evolução histórica dos jogos de azar, que os aspectos culturais e sociais influenciam na criação das normas jurídicas de acordo com os seus reflexos ao longo prazo. No tocante às inovações trazidas pela Portaria Normativa nº 1.207/2024, constata-se que ainda existem impedimentos para demonstrar os efeitos gerados por sua aplicação na sociedade, considerando sua recente publicação e a tendência de vigência no ano seguinte. Portanto, os resultados permitirão novas pesquisas, discussões e a elaboração de novos estudos.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Letícia Gomes de. **Responsabilidade civil dos influenciadores digitais:** publicidade realizada nas redes sociais. 2024. PUC Goiás. Disponível em:

<https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/8106>. Acesso em: 11 set. 2024.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3688, de 3 de outubro de 1941. **Planalto**, 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 5 maio 2024.

BRASIL. Lei nº 13756, de 12 de dezembro de 2018. **Câmara dos Deputados**, 2018. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2385603>. Acesso em: 05 maio 2024.

BRASIL. Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 25 mar. 2024.

BRASIL. PL 4302/2023. **Câmara dos Deputados**, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2379219>. Acesso em 25 mar. 2024.

BRASIL. PL 3915/2023. **Câmara dos Deputados**, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2379219>. Acesso em: 25 mar. 2024.

CAMARGO, Marília T. **Legalização dos de azar e cassinos no Brasil**. 2020. PUC Goiás. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/651/1/Mar%C3%ADlia%20Teixeira%20PDF.pdf>. Acesso em: 20 maio 2024.

CHAGAS, Jonathan Machado. **A (im)possibilidade de regulamentação das apostas esportivas no ordenamento jurídico brasileiro**. 2016. 88 f. Monografia (Graduação) - Curso de Direito. Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

CNN. Autor desconhecido. **“Setor de apostas online cresceu 734% desde 2021”, aposta pesquisa**. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/setor-de-apostas-online-cresceu-734-desde-2021-aponta-pesquisa/#:~:text=Setor%20de%20apostas%20online%20cresceu%20734%25%20desde%202021%2C%20aponta%20pesquisa,-N%C3%BAmero%20de%20empresas&text=O%20setor%20de%20apostas%20online,cedido%20com%20exclusividade%20%C3%A0%20CNN>. Acesso em: 15 set. 2024.

FARIA, Thainá Jacob. **Jogos de azar: uma análise das casas de apostas a luz do ordenamento jurídico brasileiro**. 2024. São Judas Universidade. Disponível em: [file:///C:/Users/CAROLAINÉ/Downloads/JOGOS%20DE%20AZAR%20-%20UMA%20AN%C3%81LISE%20DAS%20CASAS%20DE%20APOSTAS%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/CAROLAINÉ/Downloads/JOGOS%20DE%20AZAR%20-%20UMA%20AN%C3%81LISE%20DAS%20CASAS%20DE%20APOSTAS%20(1).pdf). Acesso em: 15 set. 2024.

GIL. Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas S. A, 2002.

HISTÓRIA das apostas no Brasil. Instituto Brasileiro de Jogo Responsável (IBJR). 2023. Disponível em: <https://ibjr.org/informe-se/historia-apostas-brasil/>. Acesso em: 2 set. 2024.

INSTITUTO INFNET. **A história da publicidade e propaganda: saiba tudo!** Escola de Comunicação e Design Digital, Rio de Janeiro - RJ. Disponível em: Acesso em: 14 set. 2024.

IPQHC. **Apostas esportivas atraem jovens e chegam a 15% da população, que diz gastar R\$263 por mês, mostra DataFolha**. 2024. Disponível em: <https://ipqhc.org.br/2024/01/13/apostas-esportivas-atraem-jovens-e-chegam-a-15-da-populacao-que-diz-gastar-r-263-por-mes-mostra-datafolha/>. Acesso em: 15 set. 2024.

MINISTÉRIO DA FAZENDA. **Portaria nº 1.207, de 29 de julho de 2024.** Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-spa/mf-n-1.207-de-29-de-julho-de-2024-575312304>. Acesso em: 20 ago. 2024.

MOTA, Luiza Augusto Freitas Mota. **Impacto da legalização dos cassinos e jogos de azar no Brasil.** Orientador: M. Roberta Cristina de Moraes Siqueira. 2022. Artigo Científico. Trabalho de Curso II, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia, 2022. Disponível: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/4811/1/Artigo%20Luiz%20Augusto%20Freitas%20Mota.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2024.

SANTOS JUNIOR, Joaci Pereira dos. **Evolução do mercado de apostas online: impactos financeiros positivos.** 2021. 29f. Artigo (Graduação em Administração) – Centro Universitário Fametro, Fortaleza, 2021.

O GLOBO. Autor Desconhecido. **“Com Deolane presa por ligação com bet, irmãs da influenciadora postam ‘publis’ e anúncios do ‘Jogo do Tigrinho’ ”.** 2024. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2024/09/07/com-deolane-presa-por-ligacao-com-bet-irmas-da-influenciadora-postam-publis-e-anuncios-do-jogo-do-tigrinho.ghhtml>. Acesso em: 16 set. 2024.

SENADO FEDERAL. **Banco Central diz que os beneficiários do Bolsa Família gastaram R\$ 3 bi com bets em agosto.** Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2024/09/25/beneficiarios-do-bolsa-familia-enviaram-r-3-bi-para-bets-em-agosto-segundo-o-bc>. Acesso em: 24 set. 2024.