



Graduação Pós-Graduação
 Artigo completo Relato de prática Resumo expandido

A LEGALIDADE DAS APOSTAS DIGITAIS NO BRASIL: aspectos históricos, sociais e econômicos

Allana Luiza Capistrano da Fonseca
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS
allana.luiza@ufms.br

Juliane Mendes Monteiro da Silva
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS
juliane_monteiro@ufms.br

Joice Chiareto
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS
joice.chiareto@ufms.br

RESUMO

Com a regulamentação da Lei 14.790/2023, ocorreu um aumento do número de acessos e usuários em plataformas de apostas online, ou comumente conhecidas como *bets*. Essa ocorrência, em conjunto com outros fatores como avanço tecnológico, tributação, jogo patológico e divulgação por figuras públicas, como influencers que tornaram os jogos digitais de apostas uma questão muito relevante em termos sociais e econômicos. Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo apresentar um panorama inicial sobre as publicações científicas dos jogos digitais de apostas no contexto brasileiro. Esse trabalho utilizou-se de uma pesquisa bibliográfica, se baseando em uma abordagem qualitativa, para analisar as publicações sobre esse tema. Os resultados apontam sobre os prós e contras da regulamentação, a possibilidade e expectativa de uma renda extra e que as pesquisas sobre esse tema ainda são escassas nas publicações brasileiras, fazendo com que existam ainda muitas oportunidades para novos trabalhos nessa área.

Palavras-chave: Jogos de apostas; Apostas; Comportamento do consumidor

1 INTRODUÇÃO

Antes um tema pouco discutido, as apostas se normalizaram nas telas e nos bolsos dos brasileiros. A mudança considerável no entretenimento e na economia mundial com o surgimento das apostas digitais alcançou um amplo público tornando as *bets* parte do cotidiano do consumidor. Segundo o Banco Central, apenas em agosto, 5 milhões de inscritos no Bolsa Família gastaram R\$ 3 bilhões em *bets*, isso representa 21% do total do programa social, assim, cada R\$ 5 pagos pelo governo, R\$ 1 foi para apostas (Senado Federal, 2024).

Com o crescimento do mercado de apostas, impulsionado pelos avanços tecnológicos e após a regulamentação da Lei 14.790/2023, no qual dispõe sobre a modalidade lotérica denominada de apostas de quota fixa, jogadores podem usufruir facilmente de jogatinas de qualquer lugar com um aparelho celular em mãos, o que antes já era um considerável número de apostas em espaços físicos, com as *bets* virou algo ainda mais comum e rotineiro. O Brasil é considerado o 5º maior mercado para *bets* no mundo, ficando abaixo dos EUA, Reino Unido, Itália e Rússia, ou seja, o país do futebol e das *bets* (BBC, 2025). E um estudo de Wada (2024) identificou que dos 24 milhões de apostadores, 5 milhões são beneficiários do Bolsa Família, 4 milhões são chefes de famílias, utilizando o método pix, transferiram cerca de 3 bilhões para empresas de jogos e apostas (Wada, 2024).

Esse contexto mostra a importância de discutir essa questão e seu impacto econômico e também social. Tanto que essa questão já foi estudada por outros autores, como Galetti (2008) que analisou o jogo patológico em idosos e o quão vulnerável ficam sobre a dependência e o abuso de substâncias em jogos de azar, no estudo de Cavalcante (2024) sobre a busca por excitação nas apostas, a vulnerabilidade e os efeitos negativos aos adolescentes que precisam ser protegidos (Spritzer et. al, 2009).

Dado que esse tema tem atraído interesse de diversas áreas, como regulação, investimentos na área e também da academia, é necessário possuir um panorama de como esse tema tem sido abordado nos artigos científicos. Nesse contexto, esse artigo tem como objetivo analisar as publicações científicas sobre jogos digitais de apostas no contexto brasileiro.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 LEGALIZAÇÃO E PROIBIÇÃO: ORIGEM NO BRASIL

Os jogos de azar estão na sociedade há milênios, por exemplo, na China há vestígios antigos de aproximadamente 2300 A.C no Egito Antigo e na Mesopotâmia, o desejo por sorte e entretenimento é observado nos objetos de jogos e tabuleiros na época, os quais eram praticados por cidadãos comuns, membros de elites políticas e militares na Grécia e na Roma antiga por questões ritualísticas (Da Silva Matos, 2025).

No século XVI os jogos no Brasil, chegaram junto com a colonização portuguesa por meio de jogos como cartas e dados, no período imperial a presença de jogos clandestinos em festas populares da época (Da Silva Matos, 2025). Segundo o dicionário Houaiss (2001, p. 1685), o ato de jogar tem como definição: “a prática de apostar dinheiro em sorteios ou competições, com o intuito de ganhar um prêmio”, ou seja, os participantes dessa competição disputam por prêmios ou, em alguns casos, por prazer. Marinho (2024), argumenta que, nos últimos anos, houve um aumento na quantidade de casas de apostas e indivíduos decorrentes dessa atividade, impulsionados por avanços tecnológicos no mercado de apostas esportivas.

Houve ainda uma constante oscilação em relação aos jogos e apostas no Brasil, uma alternância entre períodos de legalização e proibição dessa prática, com essa oscilação entre esses períodos, após a Lei de 1946, anunciada por Eurico Gaspar Dutra, no qual proibiu a prática e exploração de jogos de azar em todo o território nacional, jogos como cassinos, bingos e o jogo do bicho foram criminalizadas, ainda com essa percepção criminosa dos jogos de azar, a decisão foi influenciada por questões morais, de corrupção e degradação social (De Medeiros Araújo, 2025; Moreira Junior, 2024).

A seguir, o quadro 1 apresenta o histórico das legislações que tratam dos jogos e apostas esportivas no Brasil.

Quadro 1. Histórico das legislações sobre jogos de azar no Brasil

Ano	Lei	Breve descrição
1890	Código Penal	1º vez que o jogo de azar foi regulamentado por lei no qual, o jogo de azar dependia exclusivamente da sorte
1938	Decreto lei 241	Estabelecia impostos e demais providências para o funcionamento de cassinos no Distrito Federal
1941	Decreto lei 3.688	Lei das Contravenções Penais (art.50), aborda sobre o funcionamento dos locais em que exploravam os jogos de azar em lugar público ou acessível
1942	Decreto lei 4.866	Esclareceu obscuridades do art. 50 do decreto lei 241 de 1938, no qual estabelecia que o artigo não se aplicava aos estabelecimentos regulamentados
1943	Decreto lei 5.089	Desenvolvido com o intuito de suprir algumas lacunas que ainda existiam sobre o tema
1930 a 1945	Época de Ouro	A época de ouro dos cassinos no Brasil se iniciou após o decreto lei 241 de 04/02 de 1930 pelo presidente Getúlio Vargas a fim de fomentar o turismo no país e



		encerrou em 30/04 de 1946 com o decreto lei 9.215 por Eurico Gaspar Dutra, proibindo a prática e exploração dos jogos de azar em todo o território nacional
1946	Lei 9.215	O presidente Eurico Gaspar Dutra extinguiu oficialmente os cassinos no Brasil, pois prejudicava a moral e ia contra princípios religiosos
1969	Decreto lei 594	Foi instituída a Loteria Esportiva Federal em qualquer parte do território nacional, foi a 1º forma legalizada de aposta esportiva
1991	Lei 442	Projeto lei que tinha como principal foco a regulamentação dos jogos de azar no Brasil
1993	Lei 8.672	Conhecida como Lei Zico, de acordo com o art. 57, foi autorizado o funcionamento de bingos como forma de angariar recursos para entidades desportivas
1998	Lei 9.615	Conhecida como Lei Pelé, de acordo com o art. 59, os jogos de bingos tiveram regulação legal sendo executada direta ou indiretamente pela Caixa Econômica Federal em todo o território nacional alterando para as medidas provisórias nº 2.049 - 24 de 2000 e 2.216 - 37 de 2001
2015	Lei 13.155	Regras de responsabilidade na gestão esportiva
2018	Lei 9.327	Regulamentou o repasse da arrecadação de loterias para o Fundo Nacional de Segurança Pública
2018	Lei 13.756	Legalização das apostas de quota fixa (<i>bets</i>), exploração em todo o território nacional e definição antecipada dos ganhos segundo o art. 29 sancionada pelo presidente Michel Temer
2021	Lei 14.183	Alteração da lei 13.756/2018 para permitir as apostas de quota fixa no meio digital
2023	Medida Provisória 1.182	Com vigência encerrada, definiu o sistema de quota fixa relativo a eventos reais em que o valor é definido na hora em que você faz a aposta
2023	Lei 14.790	Atual regulamentação das apostas de quota fixa no Brasil, sancionada pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva

Adaptado de: Brasil, (1969), Brasil, (1993), Brasil, (1998), Brasil (2015), Brasil, (2018), Brasil, (2021), Brasil (2023), Fazolin (2023), Rasteli et al. (2024), Wada, (2024).

Historicamente, o Brasil tem vivenciado uma montanha russa de regularização e proibição dessa prática, o quadro apresenta resultados significativos nas tentativas alternadas de regulamentação e proibição dos jogos de apostas no Brasil, no qual, em primeira análise, a regulamentação do jogo de azar no Brasil que ocorreu pela primeira vez em 1890 caracterizado como uma contravenção conforme Rasteli (2024), conhecida como “A época de Ouro” permitiu a exploração em jogos de azar em determinadas localidades, em contrapartida Dutra em 1946, determinou a proibição da prática e exploração dos jogos de azar em todo o território nacional fundamentando a sua decisão em valores morais e religiosos segundo Fazolin (2023), o que é relevante mencionar sobre o forte impacto econômico e cultural nos cassinos, que foram fechados de forma repentina, cassinos famosos, pontos turísticos e apresentações artísticas que se tornaram referência cultural no Brasil e repercussão no exterior, tais como: O Cassino Atlântico, o Cassino do Copacabana Palace Hotel e o Cassino da Urca que foram fechados

abruptamente e artistas perderam palcos em que se apresentavam (Oliveira, 2019). A lei Zico tinha como objetivo modernizar o esporte brasileiro, criando novas fontes de financiamento e os clubes e os atletas adquirindo maior autonomia, já a Lei Pelé em 1998, tinha como objetivo reduzir as irregularidades e centralizar a fiscalização com o foco da arrecadação estar voltada para o esporte. Após todo esse cenário, em 2018 foi sancionada a lei 13.756 por Michel Temer que regulamentou o mercado de apostas de quota fixa, no qual o apostador sabe antecipadamente quanto poderá ganhar em caso de acerto, e em 2023 foi marcada a etapa final dessa regulamentação com a sanção da lei 14.790 pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, em que teve vários principais pontos da regulamentação, a definição da modalidade quota fixa, fiscalização, tributação e a segurança jurídica tanto para as empresas quanto para os apostadores.

2.2 O REGIME TRIBUTÁRIO E LEGISLATIVO ACERCA DAS APOSTAS

As apostas online esportivas (*bets*), ou semelhantes como cassinos, com nome popular como jogo do Tigrinho - são apostas de quota fixa, pois permite ao apostador saber antecipadamente quantas vezes a mais ele receberá sobre o valor apostado caso seja premiado (Senado Federal, 2025).

Com a regulamentação das apostas de quota fixa no Brasil, adveio critérios de tributação, competências do Ministério da Fazenda, monitoramento e fiscalização da atividade no Brasil como também a criação da Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA) que aponta sobre a legalidade e ilegalidade no cenário dos jogos.

A Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda (SPA/MF) publicou a Portaria nº 1.207, de 29 de julho de 2024, no qual define os critérios para que cada jogo on-line possa ser submetido à certificação. O documento servirá para as entidades certificadoras com capacidade operacional reconhecida pela SPA determinarem se cada jogo pode ou não ser ofertado no mercado brasileiro. Tanto os jogos on-line como os estúdios de jogos ao vivo precisarão receber essa certificação para atuarem de forma legalizada no Brasil. O documento estabelece que o jogo on-line deve ter caráter aleatório, com resultado determinado por um gerador randômico de números, símbolos, figuras ou objetos, além de disponibilizar ao apostador as tabelas de pagamento abrangendo todas as possibilidades de ganho antes da realização das apostas. O jogo também precisa ser de quota fixa, com a apresentação, no momento da aposta, do fator de multiplicação que define o montante a ser recebido pelo apostador em caso de premiação (Ministério da Fazenda, 2024).

Com a promulgação da Lei nº 14.790, foi estabelecido novas regras de tributação tanto para as empresas como para os apostadores, segundo o artigo 31, quando obtiver ganhos líquidos obtidos em apostas de quota fixa, será cobrado uma alíquota de 15% (quinze por cento)

no Imposto de Renda do apostador (IRPF), com a nova lei em uso, gera um ambiente seguro no âmbito fiscal e jurídico. O CTN (Código Tributário Nacional), também aponta parâmetros sobre o Imposto de Renda, de acordo com o artigo 43, o imposto só é aplicável quando a pessoa adquire receita ou há algum rendimento externo, como explica Da Silva Matos (2025, p.9):

Após aprovado pela CCJ, Comissão de Constituição e Justiça, estarão impedidas de apostar as seguintes categorias de indivíduos e entidades:

Pessoas jurídicas;

Com compulsão em jogos, que pedirem a inclusão no Registro Nacional de Proibidos (Renapro);

Interditadas judicialmente, a pedido de familiares, por vício em jogos;

Consideradas insolventes — isto é, aquelas que têm dívidas maiores do que o patrimônio;

Ligadas às empresas de jogos;

Agentes públicos vinculados a órgãos de fiscalização dos jogos;

Com o objetivo de garantir que as empresas estejam sujeitas à jurisdição a fim de assegurar uma fiscalização efetiva, apenas as pessoas jurídicas poderão solicitar o licenciamento conforme o artigo 7º da legislação brasileira, para a autorização, deve ser tramitado por portaria específica: Ministério da Fazenda e só será expedida se toda a documentação estiver correta evitando fraudes e manipulação dos resultados, ainda de acordo com o artigo 7º § 1, a entidade deve:

Comprovar capital social mínimo, demonstração de experiência técnica em jogos, loterias ou apostas por partes dos controladores. a exigência dos brasileiros detendo pelo menos 20% do capital da empresa, e a adoção de sistemas de segurança cibernética com certificações reconhecidas nacional ou internacionalmente (Da Silva Matos, p. 11, 2025).

As infrações administrativas estão delineadas no artigo 39 e abrangem diversas condutas, como: Lei 14.790/23:

Art. 39. Constitui infração administrativa punível nos termos desta Lei ou das demais normas legais e regulamentares aplicáveis à loteria de apostas de quota fixa cujo cumprimento seja fiscalizado pelo Ministério da Fazenda, sem prejuízo da aplicação de outras penalidades previstas na legislação:

I - Explorar loteria de apostas de quota fixa sem prévia autorização do Ministério da Fazenda;

II - Realizar operações ou atividades vedadas, não autorizadas ou em desacordo com a autorização concedida;

III - Opor embaraço à fiscalização do órgão administrativo competente;

IV - Deixar de fornecer ao órgão administrativo competente documentos, dados ou informações cuja remessa seja imposta por normas legais ou regulamentares;

V - Fornecer ao órgão administrativo competente documentos, dados ou informações incorretas ou em desacordo com os prazos e as condições estabelecidos em normas legais ou regulamentares;

VI - divulgar publicidade ou propaganda comercial de operadores de loteria de apostas de quota fixa não autorizados; Produção de efeitos VII -descumprir normas legais e regulamentares cujo cumprimento caiba ao órgão administrativo competente fiscalizar; e VIII -executar, incentivar, permitir ou, de qualquer forma, contribuir

ou concorrer para práticas atentatórias à integridade esportiva, à incerteza do resultado esportivo, à igualdade entre os competidores e à transparência das regras aplicáveis ao evento esportivo, bem como para qualquer outra forma de fraude ou interferência indevida apta a afetar a lisura ou a higidez das condutas associadas ao desempenho idôneo da atividade esportiva. Parágrafo único. Constitui embaraço à fiscalização negar ou dificultar o acesso a sistemas de dados e de informação e não exibir ou não fornecer documentos, papéis e livros de escrituração, inclusive em meio eletrônico, nos prazos, nas formas e nas condições estabelecidos pelo órgão administrativo competente no exercício de sua atividade de fiscalização. (Brasil, 2023)

O art.39, aborda sobre a transparência e legalidade da operação das empresas perante os jogos, no qual a empresa será punida se operar sem a autorização prévia do Ministério da Fazenda, se esconderem informações ou atrapalhar a fiscalização e se fizerem propaganda ilegal ou contribuírem na fraude de resultados esportivos.

2.3 O PAPEL DOS PATROCINADORES E INFLUENCIADORES NO MERCADO DE APOSTAS

Um dos meios que tem sido muito utilizados para popularizar as apostas é o patrocínio e marketing de influência. O Senado Federal (2025) destacou que o patrocínio a programas e eventos esportivos transmitidos por rádio, televisão ou plataformas digitais, poderá ocorrer sem restrição de horário, com exposição da marca, com proibição de mensagens publicitárias, ressalvo a identificação do patrocínio e os sites, aplicativos e campanhas de modo irregular deverão ser removidos após notificação do Ministério da Fazenda.

Ao mesmo tempo times de futebol do Brasileirão apresentam um espaço de destaque nas camisas para os patrocinadores de *bets*, cerca de 90% dos times da Série A apresentam patrocínio master, sendo o Flamengo, o que recebe a maior quantia: 115 milhões por ano (G1, 2025).

No item, Da Publicidade e da Propaganda, § 1, a Lei Geral dos Esportes apresenta regras claras sobre a publicidade das apostas, a prevenção ao vício, o envolvimento de menores e ainda alerta sobre a propaganda enganosa.

- I - Os avisos de desestímulo ao jogo e de advertência sobre seus malefícios que deverão ser veiculados pelos agentes operadores;
- II - Outras ações informativas de conscientização dos apostadores e de prevenção do transtorno do jogo patológico, bem como da proibição de participação de menores de 18 (dezoito) anos, especialmente por meio da elaboração de código de conduta e da difusão de boas práticas; e
- III - A destinação da publicidade e da propaganda das apostas ao público adulto, de modo a não ter crianças e adolescentes como público-alvo (Brasil, 2023).



Em 2023, sendo o ápice para o assunto no Brasil, várias reportagens de *influencers* que divulgaram os jogos de azar e foram detidos referente a essa divulgação, após tal repercussão o CONAR (Conselho Nacional de autorregulamentação Publicitária), órgão de defesa do consumidor aprovou o Anexo “X” que trata especificamente de jogos de apostas, baseado em 5 princípios: 1) da identificação publicitária, 2) da veracidade e informação, 3) da proteção à criança e ao adolescente, 4) da responsabilidade social e jogo responsável; e 5) das advertências sobre os impactos da atividade (CONAR, 2023).

A CPI das *bets*, criada em novembro de 2024, investiga o impacto causado no orçamento das famílias brasileiras em relação aos jogos de aposta online, os possíveis vínculos com organizações criminosas e a participação dos influenciadores com a divulgação desses eventos esportivos (Senado Federal, 2025). Esses dados mostram o grande impacto dos jogos de apostas na publicidade brasileira, gerando até mesmo a necessidade de ter sido criada uma orientação direcionada especificamente para as mesmas.

2.4 MANIPULAÇÃO DOS RESULTADOS

Com a expansão do acesso aos jogos de apostas, também surgiu a preocupação com a interferência ou manipulação dos resultados, conhecida como *match-fixing*, a qual ameaça a integridade do esporte e a confiança dos apostadores, pois é uma prática que pode alterar os resultados ou eventos esportivos a fim de obter maior lucro e desvalorizar os atletas e o esporte (Tonon, 2023; De Medeiros Araújo, 2025). Além disso, esses meios podem ser usados para realizar lavagem de dinheiro, já que organizações criminosas podem usar as plataformas de apostas virtuais menos fiscalizadas para transferir fundos ilegais de forma encoberta, dificultando o rastreamento das transações (Tonon, 2023; De Medeiros Araújo, 2025).

Em agosto de 2025, um jogador de futebol foi acusado de manipulação de resultados dos jogos dos quais participava. Nessa mesma linha de manipulação de resultados, influenciadores com milhões de seguidores em suas redes sociais e altamente remunerados pela “publi” realizada foram indiciados em junho deste ano por crimes como: estelionato, propaganda enganosa, exploração não autorizada de jogos de azar, lavagem de dinheiro e participação em organizações criminosas (Mendieta, 2024; Pasqual, 2024; Senado Federal, 2025).

Além disso muitos usuários acabam caindo nesse golpe devido aos anúncios e publicidades desses aplicativos que prometem fortunas com abordagens em cores vibrantes, brilhos e sons conectando ao sistema emocional e transmitindo inocência e conforto, causam

efeitos cognitivos e geram sensação como felicidade e entusiasmo, associando ao “efeito tangerina”. Essa combinação de elementos de neuromarketing tem o objetivo de gerar sensações positivas disfarçando as perdas financeiras dos ganhos em jogos de apostas (Mendieta, 2024; Pasqual,2024; Senado Federal, 2025).

A ação se torna mais preocupante quando há um público infanto-juvenil, sendo considerado com maior vulnerabilidade, pois possuem maior habilidade com dispositivos eletrônicos, esperam uma renda extra e se comparam com o estilo de vida dos influenciadores que prometem riquezas e luxos. Mas tal prática fere o artigo 36 do código do consumidor, no qual a publicidade e a informação fornecida deve ser de forma clara (Mendieta, 2024; Pasqual,2024; Senado Federal, 2025).

Com essa grande influência midiática e uma impressão de oportunidade de renda, os usuários acabam se tornando reféns das dívidas que esses jogos geram. É relevante mencionar que, no Direito Civil, segundo o jogo depende do desempenho dos jogadores o qual podem influenciar nos resultados, já na aposta os jogadores se tornam espectadores e aguardam o resultado daquilo que pode se tornar sorte para alguns e azar para outros. Ou seja, apostas são definidas como contratos de “sorte”, de forma aleatória e incerta com participação de duas ou mais pessoas (Vasconcellos, 2013; Da Guia Silva, 2023; Fazolin, 2023).

2.5 INFLUÊNCIA NA SAÚDE MENTAL E NO IMPACTO SOCIAL

Quanto trata-se da legalização dos jogos de azar existem basicamente dois pontos de vista, os defensores e os críticos, o 1º grupo argumentava sobre os benefícios econômicos, como o crescimento da arrecadação de impostos, uma oportunidade de renda de seus esportes favoritos, soluções para problemas de ordem social, profissional ou pessoal, forma de investimento financeiro e a geração de empregos, o qual retoma 3 principais leis do histórico das legislações de jogos de azar no Brasil, a época de ouro com o fomento no turismo, a Lei Zico para angariar fundos para o esporte e a Lei Pelé com foco na fiscalização. Já os críticos para os danos sociais, como a intensificação dos vícios em jogos e o risco de criminalidade associada, que associa a proibição de Dutra em 1946 prejudicando a moral e os princípios religiosos. A Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhece a dependência em jogos de azar como um transtorno psicológico que é capaz de levar a graves consequências, como problemas financeiros, familiares e de saúde mental, como ressalta (Moreira Junior, 2024).

O jogo patológico é um comportamento mal adaptativo, persistente e recorrente de jogo. É uma doença que causa na pessoa a necessidade de apostar e jogar, funciona no mesmo mecanismo que a dependência em álcool e drogas, mas no caso de um ludopata o vício vem em jogos de azar, é uma doença que exige tratamento e uma das imposições exigidas pelo Ministério da Fazenda é que as casas de apostas identifiquem e impeçam as pessoas com esse comportamento (Moreira Junior, 2024). Diversas pessoas se tornam viciadas e endividadas nesses jogos, auferindo prejuízo em sua renda e tempo, havendo consequências sociais no âmbito familiar e seu entorno, desde menores de 18 anos à idosos na condição de aposentados comprometendo seus proventos, como em alguns casos pedindo ajuda financeira ou empréstimo ou por exemplo, jogam para tentar escapar de problemas ou aliviar sentimentos de desamparo (Omais, 2009; G1, 2025; Pasqual, 2024). Dessa forma, o artigo 6º do Código de Defesa do Consumidor, garante o direito da proteção à vida, saúde e segurança contra riscos causados por produtos nocivos.

Com a Internet qualquer pessoa que tiver um aparelho em mãos pode acessar sites e plataformas online como *bets*, o que as tornou muito populares, permitindo a realização de apostas online. Esses aplicativos permitem fazer apostas em diversos jogos e de várias localidades o que acaba tornando a empresa inacessível ou sendo consideradas empresas fantasmas assim prejudicando juridicamente o consumidor caso haja perdas financeiras (Da Silva, 2023). Com isso, o Código de Defesa do Consumidor - CDC (Lei 8.078/1990) em seu artigo 6º dos direitos básicos e no artigo 4º dos princípios fundamentais devem ser respeitados, como também as informações sobre as apostas devem estar adequadas na fase pré-contratual, com regras claras e de forma objetiva e como será a procedência com os custos envolvidos.

Aproveitando também a abordagem e a menção a aplicabilidade do CDC, é importante destacar sobre a Lei Geral da Proteção de Dados - LGPD (Lei 13.709/2018), os dados pessoais do consumidor - apostador devem ser protegidos sob a perspectiva do Direito do Consumidor e de acordo com o §1 do artigo 27, deve haver clareza informacional sobre os prêmios, o risco de perda financeira e transtornos relacionados ao jogos patológico a fim de a legislação garantir maior controle sobre a atividade, alertar sobre os riscos ao jogo patológico e combater a manipulação dos resultados (Pasqual, 2024).

É de suma importância destacar que os jogos de azar e apostas é uma modalidade lotérica denominada de quota fixa conforme a lei 14.790/2023 (Wada, 2024). A modalidade lotérica, é um sorteio baseado em escolhas prévias, normalmente na forma numérica, pagando-se ao vencedor um ou mais prêmios e quase metade de toda a arrecadação é destinada a repasses

sociais, conforme determinação da legislação vigente, beneficiando setores como: Educação, esporte, cultura, segurança pública e seguridade social. Já o jogo do bicho surgiu em 1892 pelo barão João Batista Drummond com a ideia de atrair visitantes e aumentar a arrecadação ao seu Zoológico (BBC, 2025).

No Quadro 2 são apresentados os principais sites e aplicativos de *bets*, alguns tipos de jogos que eles ofertam, quando foi fundada e a avaliação dos usuários que a usufruem no app da Play Store.

Quadro 2. Sites de Apostas Populares

Sites/A pps	Tipos de Apostas	Surgimento	Avaliação
Bet365	Futebol, Wimbledon, Cassino, Bingo, Tênis de mesa, Loto, Roleta, Blackjack, MLB, Futsal, Voleibol, Basquete, Stock Car, Cavalos, Golfe, Fight Night, Boxe, Handebol, Fórmula 1, Críquete, Rugby, Badminton, NFL, Dardos, Snooker, Hóquei de Gelo.	Fundada em 2000	3,1
Betano	Futebol, Tênis, Basquete, vôlei, Fórmula 1, MMA, Tênis de mesa, Beisebol, Hóquei de gelo, Futsal, Futebol americano, Handebol, Boxe, Sinuca, Dardos, Lacrosse, Críquete, cassinos, Ciclismo, Golfe, Surf, Speedway, Moto GP.	Fundada em 2013	4,9
Superbet	Futebol, Tênis, Basquete, Tênis de Mesa, Counter Strike 2, Vôlei, Beisebol, Futsal, MMA, Fórmula, Dardos, Polo Aquático, Caixa, Ciclismo, Handebol, Hóquei no gelo, Badminton, Futebol Americano, Sinuca, Rugby, Críquete, Futebol Australiano, Golfe, Esportes motorizados.	Fundada em 2008	4,7
Estrelabet	Futebol, Tênis, Basquete, Vôlei, Tênis de Mesa, futsal, MMA, vôlei de praia, Handebol, Beisebol, Futebol Americano, Boxe, Sinuca, Dardos, Rugby, Golfe.	Fundada em 2019	4,4
Novibet	Futebol, Basquete, Tênis, Vôlei, Hóquei no Gelo, League of Legends, MMA, Beisebol, Futebol americano, Tênis de mesa, Fórmula 1, Moto GP, Boxe, Esportes motorizados, Futsal, Handebol, Jogos olímpicos de inverno, Dardos, Sinuca, Críquete, Badminton, Ciclismo, Golfe, Futebol Gaélico	Fundada em 2010	3,4
Sportingbet	Badminton, Basquete, Beisebol, Boxe, Dardos, Futebol, Futebol americano, Futsal, Fórmula 1, Golfe, Handebol, Hóquei no gelo, Jogos olímpicos, MMA, Sinuca, Surfe, Tênis, Tênis de Mesa, Voleibol.	Fundada em 1997	4,5
Betsul	Futebol, Basquete, Voleibol, Tênis, Baseball, Tênis de mesa, Dardos.	Fundada em 2019	4,2
Betnacional	Futebol, Cassino, Aviator, JetX, Mines, Tigrinho, Basquete, Tênis, E-soccer, Tênis de mesa, Futsal, Vôlei, Vôlei de Praia, Handebol, Beisebol, Futebol americano, MMA, Rugby, Boxe, Fórmula 1, Motociclismo, Badminton.	Fundada em 2024	3,6
Vbet	Futebol, Basquete, Tênis, Voleibol, Tênis de mesa,	Fundada em 2003	Sem



	Futebol americano, Esqui alpino, Futebol australiano, Automobilismo, Badminton, Beisebol, Basquetebol, Blatio, Boxe, Críquete, Ciclismo, Dardos, Fórmula 1, Futsal, Golfe, Handebol, Hóquei de gelo, Hurling, Lacrosse, MMA, Motociclismo, Polo Aquático, Surf, Sumô, Sinuca, Jogos Olímpicos.		Dados
Stake	Cassino	Fundada em 2017	Sem Dados
F12 bet	Futebol, Tênis, Basquete, Voleibol, Futebol americano, Beisebol, Tênis de mesa, Futsal, MMA, Hóquei de gelo, Rugby, Badminton, Futebol australiano, Críquete, Dardos, Boxe, Polo Aquático, Sinuca.	Fundada em 2022	Sem Dados

Adaptado de: Terra, 2025; Bets; Play Store, 2025.

Os sistemas de pagamentos permitidos para apostas esportivas a fim de garantir a identificação do titular da conta e prevenir fraudes e lavagem de dinheiro estão vinculadas a instituições financeiras aprovadas pelo Banco Central, métodos como: pix, transferência eletrônica direta (TED), cartões de crédito e pré-pago, já os proibidos. A fim de evitar o superendividamento e proteger o consumidor, métodos como: cartões de crédito, criptomoedas e boletos bancários, como também a oferta de crédito ou bônus de boas – vindas (CNN, 2025).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esse estudo foi desenvolvido por meio da pesquisa bibliográfica, analisando e interpretando materiais já publicados, nesse caso, artigos científicos, utilizando o método dedutivo e com abordagem de natureza qualitativa. A análise aos artigos se deu entre os dias 28/06/2025 e 01/07/2025, os artigos foram coletados através de fontes do Senado (Biblioteca Rede RVBI - Catálogo - Senado Federal) e Scielo (*Scientific Electronic Library Online*) utilizando as seguintes palavras chaves: jogos de apostas, tigrinho, jogos de azar online e sites de apostas. Os materiais foram filtrados também pelo tipo de material: artigo e idioma em português.

Inicialmente, após a pesquisa das palavras chaves na fonte do Senado e Scielo, apareceram 58 artigos, após leitura dos títulos e resumos, foram descartados os artigos não relacionados ao tema, foram desconsiderados artigos em que abordavam sobre realidade virtual, tecnologia, jogos de vídeo game e jogos digitais para aprendizado, como também estudos publicados em língua estrangeira.

Foram incluídos aqueles em que abordavam sobre regulamentação, *bets*, consumidor, quota fixa, aposta digital, leis, *influencers*, jogo patológico e dívida de jogo, a amostra final foi constituída de 17 artigos. O quadro 3, apresenta a relação dos artigos que foram coletados.

Quadro 3. Coleta de Dados

Nº	Ano	Artigo
1	2013	Contratos de jogo e aposta: permissão ou proibição
2	2023	Contratos de apostas esportivas on-line: questões atuais sobre a (in) exigibilidade das dívidas de jogo ou aposta
3	2023	A importância da regulamentação sobre os jogos de azar online
4	2024	Jogos de azar e de apostas de quota fixa on-line: reflexões sobre a proteção do consumidor - apostador
5	2024	A (i)legalidade dos jogos de azar na modalidade online no Brasil
6	2024	A relação entre os sites de apostas e o aumento de más práticas no esporte
7	2024	Regulamentação dos cassinos e casas de apostas online no Brasil
8	2024	A regulamentação das loterias e de outros jogos de azar no Brasil: uma análise exploratória
9	2024	<i>Bets</i> e apostas online: o jogo do Tigrinho e seu efeito tangerina
10	2024	A regulamentação das apostas esportivas no Brasil: A lei nº14.790 de 29 de dezembro de 2023
11	2024	Perigos do online sports Betting
12	2024	Apostas esportivas problemáticas: uma nova tendência global num mundo de alta tecnologia
13	2024	Relação do estado brasileiro com os jogos de azar
14	2025	O impacto da lacuna normativa no mercado de apostas virtuais: um estudo sobre os riscos de lavagem de dinheiro e os desafios regulatórios
15	2025	Apostas esportivas e interferência de resultados
16	2025	“Jogo do Tigrinho” e os perigos do Jogo Patológico
17	2025	Jogos de azar e apostas online: um olhar sobre a lei das <i>bets</i>

Fonte: os autores.

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

4.1 ANÁLISE INICIAL DOS ARTIGOS

Apesar do número reduzido de artigos encontrados na pesquisa, já é possível estabelecer um panorama, ainda que incompleto, sobre as publicações brasileiras na área. A tabela 1 apresenta a quantidade de artigos analisados agrupados por ano:

Tabela 1. Quantidade de artigos analisados por ano

2013	2023	2024	2025
1	2	10	5

Fonte: dados da pesquisa

Verifica-se que o maior volume de publicações ocorreu no ano 2024, visto que a regulamentação da Lei 14.790/2023 só foi sancionada no dia 30 de dezembro do mesmo ano, portanto, em 2024, o que refletiu no um crescimento na quantidade de artigos publicados sobre o tema. O aumento do interesse dos pesquisadores sobre o tema provavelmente é reflexo do aumento da relevância econômica e social do mesmo no contexto brasileiro. No que concerne o comparativo entre temas jurídicos e sociais, entre os 17 artigos relacionados, 11 constam sobre leis, regulamentações e tributos, 3 sobre vícios, impacto mental e social e 3 sobre lavagem de dinheiro, arrecadação e publicidade.

A tabela 2 apresenta os periódicos com maior volume de publicações na amostra ordenados de forma decrescente.

Tabela 2. Periódicos com mais publicações

Periódico	Quantidade
Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação —REASE	7
Debates em Psiquiatria	3
Revista Brasileira de Direito Civil – RBD Civil	1
Revista Direito e Liberdade-RDL - ESMARN	1
REV. DIREITO GV	1
RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia	1
Contribuciones a Las Ciencias Sociales	1
Revista Opinião Jurídica	1
Revista Acadêmica Online	1
Revista Digital Constituição e Garantia de Direitos	1

Fonte: dados da pesquisa

Observa-se que o periódico com maior volume de publicações é a Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação —REASE e logo em seguida, o periódico

Debates em Psiquiatria. A primeira revista é uma revista da área mãe História, com Qualis B3 (avaliação 2017-2020), mas com enfoque interdisciplinar. A segunda revista da área mãe Medicina II, também com enfoque interdisciplinar, com Qualis C (avaliação 2017-2020).

Utilizando esses resultados como base, é possível constatar que as pesquisas sobre o tema de jogos de apostas no Brasil são ainda incipientes e em publicações geralmente de impacto menor. Isso mostra que existe uma grande oportunidade de pesquisa para outros trabalhos nessa área.

4.2 EIXOS TEMÁTICOS DOS ARTIGOS

Ao analisar o conteúdo dos artigos coletados foi possível identificar 5 (cinco) eixos temáticos que são abordados pelas publicações, sendo eles: 1 - Evolução legislativa dos jogos e apostas; 2 - Jogo Patológico e a relevância na esfera física, psíquica e sociofamiliar; 3 - Prevenção de fraudes e a integridade esportiva; 4 - Proteção ao consumidor nas práticas íntegras; 5 - Plataformas de jogos.

Após essa identificação das áreas temáticas, é possível analisar as contribuições das publicações que compõe cada uma delas. No quadro 4 é possível ver os artigos do Eixo 1 - Evolução legislativa dos jogos e apostas:

Quadro 4. Eixo 1 - Evolução legislativa dos jogos e apostas

Ano	Autores	Artigos
2013	Vasconcelos, Fernando	Contratos de jogo e aposta: permissão ou proibição
2023	Fazolin, Dayse; Almeida, Andreia	A importância da regulamentação sobre os jogos de azar online
2024	Figueiredo Filho, Dalson; Silva, Lucas; Fernandes, Antônio; Borba, Lucas	A regulamentação das loterias e de outros jogos de azar no Brasil: uma análise exploratória
2024	Silva, Eduardo; Rezende, Paulo	A regulamentação das apostas esportivas no Brasil: a lei nº 14.790/2023 de 29 de dezembro de 2023
2024	Marinho, Paulo; Gomes, Mateus	Regulamentação dos cassinos e casas de apostas online no Brasil
2024	Moreira Junior, Gilson; Shockness, Herman; Azevedo, Delner	Relação do estado brasileiro com os jogos de azar
2024	Rasteli, Pedro; Santos, Valdivino	A (i) legalidade dos jogos de azar na modalidade online no Brasil
2025	Da Silva Matos, Ray; Junior, Waldir	Jogos de azar e aposta online: um olhar sobre a lei das <i>bets</i>

Fonte: dados da pesquisa

No Eixo 1 - Evolução legislativa dos jogos e apostas, estão incluídas discussões sobre os contratos de jogos e apostas no Direito Civil e aos jogos regulamentados ou considerados contravenção. Entre as contribuições nessa área que se pode destacar questões tratadas pelos autores. O artigo de Vasconcelos (2013) trata das distinções entre jogo e aposta na área civil, quando há uma influência maior dos competidores sobre o resultado final, sendo este denominado jogo, e quando os participantes atuam como expectadores da sorte sendo considerado aposta.

Mais voltados para impactos dos jogos, Figueiredo Filho (2024) trata de políticas públicas com os benefícios econômicos do setor a respeito das proposições legislativas conforme aborda Da Silva (2024), trata dos jogos e apostas do ambiente presencial para o digital e a facilidade do aumento de apostas esportivas virtuais de várias localidades e com vários lances. Marinho e Gomes (2024), tratam dos riscos e desafios da regulamentação com os impactos sociais nos apostadores, apresentando comportamentos e o estímulo ao crescimento dos jogos, no qual influência e afeta todas as idades conforme.

Especificamente sobre as regulamentações, as fases de proibição e tentativa de legalização são abordadas por Moreira Junior et al., (2024), como também os aspectos históricos, econômicos, sociais e políticos, explora sobre a Lei 13.756/2018 e apresenta os aspectos positivos e negativos. Da Silva e Rezende (2025) estuda a Lei das *Bets*, com o regulamento das apostas de quota fixa e o marco da legalização da nova legislação com a promulgação da Lei 14.790/2023, transparecendo um ambiente com menor incerteza jurídica.

Fazolin e Almeida, (2023), explica sobre o Direito Digital e a avaliação das normas vigentes para o crescimento descontrolado. Por fim, Rasteli e Santos, (2024) tratam da legalidade dos jogos online sobre a lei das Contravenções Penais perante o ordenamento jurídico brasileiro, abordando sobre o conceito de jogos de azar e os prejuízos econômicos e sociais para a população.

Os artigos desse eixo mostram a grande necessidade por melhores definições e limites legais em relação aos jogos de apostas, assim como maiores estudos para entender suas interações com a legislação atual.

No quadro 5 é possível ver os artigos do Eixo 2 - Jogo Patológico e a relevância na esfera física, psíquica e sociofamiliar:

Quadro 5. Jogo Patológico e a relevância na esfera física, psíquica e sociofamiliar

Ano	Autores	Artigos
2024	Pansanato, Matheus; Ferelli, Mariana; Vasconcellos, Eduarda; Dziedicz, Henrique	Perigos do online sports betting
2024	Pio, Rodrigo; Ruwel, Andressa; Daitschman, Deborah; Souza, Caroline; Moura, Helena; Kessler, Félix Cristiano; Kessler, Felix Henrique	Apostas esportivas problemáticas: uma nova tendência global num mundo de alta tecnologia
2025	Ribas, Natália; Carvalho, Francielle; Boneta, Debora; Mendonça, Henrique; Dacroce, Isabella	“Jogo do Tigrinho” e os perigos do jogo patológico

Fonte: Dados da pesquisa

No eixo 2 - Jogo Patológico e a relevância na esfera física, psíquica e sociofamiliar os artigos abordam temas como o vício em jogos de azar impulsionado pela facilidade de acesso. Como o trabalho de Pansanato et al., (2024) que trata da facilidade que se dá principalmente pelo desejo de lucro financeiro e, no caso do brasileiro, em que há uma considerável influência esportiva e cultural além do elevado apelo comercial. Já Pio et al. (2024) relata o impacto do crescimento dos sites de apostas esportivas, no qual essa expansão se relaciona com as *bets* e as competições de jogos virtuais. No que diz respeito ao jogo do Tigrinho, Ribas et al., (2025) relata sobre os riscos significativos ao comportamento compulsivo, que se trata de um transtorno de saúde mental, sendo incapaz a resistência ao impulso de jogar.

Os artigos desse eixo apresentam os impactos negativos à saúde mental dos jogadores que possuem vício em jogos e de certa forma a carência midiática necessitando de uma análise mais detalhada da questão.

Seguindo com a análise, os artigos do Eixo 3 - Prevenção de fraudes e a integridade esportiva, são apresentados no Quadro 6:

Quadro 6. Eixo 3 - Prevenção de fraudes e a integridade esportiva

Ano	Autores	Artigos
2025	De Medeiros Araújo, Kamilly; Sousa, Werna	O impacto da lacuna normativa no mercado de apostas virtuais: um estudo sobre os riscos de lavagem de dinheiro e os desafios regulatórios
2025	Nigri, Thiago; Nigri, Victor	Apostas esportivas e interferência dos resultados
2024	Pinto, Felipe; Silva, Rafaela	A relação entre os sites de apostas e o aumento de más práticas no esporte

Fonte: Dados da pesquisa

No Eixo 3 - Prevenção de fraudes e a integridade esportiva, são discutidas questões como a prevenção de fraudes e a manipulação das competições esportivas (*match - fixing*), além da influência e impacto em jogadores, torcedores e árbitros das partidas.

O artigo de De Medeiros Araújo et al. (2025) expõe sobre a expansão das apostas online no Brasil, a relação com a lavagem de dinheiro e as práticas ilegais para o crescimento de organizações criminosas. Nigri (2025), relata sobre a falta de regulamentação para transações ilícitas, a evolução histórica dos jogos de apostas e sobre a confiança no esporte que é depositada pelo público com questionamentos sobre a veracidade do jogo.

Já Pinto e Silva (2024) discutem a confiança no esporte, a ética esportiva e as práticas ilícitas perante o jogo ao vivo de futebol, com movimentações consideradas suspeitas, aborda sobre o combate a manipulação de resultados e a corrupção privada.

Nos artigos desse eixo é possível analisar a conduta ética no esporte, como a integridade esportiva é importante para manter a confiança dos torcedores e o valor cultural do esporte, também como o jogo pode ser usado como fachada para atividades criminosas, assim precisando de regulamentos e fiscalização eficazes por parte de instituições de controle para adquirir maior transparência e evitar manipulações.

Com discussões mais esporádicas nas publicações, encontra-se o Eixo 4 - Proteção ao consumidor nas práticas íntegras, que podem ser vistos no Quadro 7:

Quadro 7. Eixo 4 - Proteção ao consumidor nas práticas íntegras

Ano	Autores	Artigos
2023	Silva, Rodrigo da Guia	Contratos e apostas esportivas online: questões atuais sobre a (in) exigibilidade das dívidas de jogo ou aposta
2024	Pasqual, Cristina & Manfroi, Geórgia	Jogos de azar e de apostas de quota fixa on-line: reflexões sobre a proteção do consumidor - apostador

Fonte: Dados da pesquisa.

O Eixo 4 - Proteção ao consumidor nas práticas íntegras, trata da proteção ao consumidor, práticas íntegras, transparência das informações e a confiança e credibilidade dos torcedores.

O trabalho de Da Guia Silva (2023) explora questões jurídicas relevantes, como contratos firmados e exigibilidade das dívidas oriundas de apostas esportivas, ainda assim ação do Judiciário caso os prêmios não sejam pagos. Em relação a importância da proteção aos consumidores e as inovações legislativas sobre o tema, Pasqual e Manfroi (2024) mencionam sobre a vulnerabilidade que o usuário praticante de aposta de quota fixa virtual tem, sob a perspectiva do Direito do Consumidor.

Dessa forma, os artigos desse eixo mostram a responsabilidade em proteger o consumidor e apresentar a transparência e respeito às regras, incluindo a legalidade das dívidas provenientes dos jogos.

Por último, apresenta-se o Eixo 5 - Plataformas de jogos, mostrado no Quadro 8:

Quadro 8. Eixo 5 - Plataformas de jogos

Ano	Autores	Artigos
2024	Mendieta, Fábio; Queiroz, André	<i>Bets e apostas online: o jogo do Tigrinho e seu efeito tangerina</i>

Fonte: Dados da pesquisa

O Eixo 5 - Plataformas de jogos, consiste de apenas um trabalho, o qual discute a influência do jogo do Tigrinho e os impactos do neuromarketing com foco no jogo online de apostas Fortune Tiger (Tigrinho).

Os autores, Mendieta e Queiroz (2024), descrevem os estímulos visuais e sonoros e o efeito tangerina com sensação de vitória. Incluindo perdas financeiras por meio de estratégias emocionais, ou seja, os efeitos cognitivos e sensações de emoção e felicidade que esse neuromarketing provoca durante a utilização das plataformas de apostas digitais.

O artigo desse eixo apresenta a utilização de paletas com cores vibrantes com intenção de manter o usuário ativo na plataforma, apresentando símbolos de sorte e riqueza e estética lúdica a fim de atrair o público, influenciando riscos e consequências da repetição desses estímulos e persuadindo o jogador ao comportamento compulsivo.

5 CONCLUSÕES

Esse trabalho teve como objetivo analisar as publicações científicas sobre jogos digitais de apostas no contexto brasileiro. Os resultados mostram que o tema ainda tem sido explorado de forma superficial pelas publicações em português.

Os resultados encontrados permitem identificar 5 (cinco) eixos temáticos: 1 - Evolução legislativa dos jogos e apostas; 2 - Jogo Patológico e a relevância na esfera física, psíquica e sociofamiliar; 3 - Prevenção de fraudes e a integridade esportiva; 4 - Proteção ao consumidor nas práticas íntegras; 5 - Plataformas de jogos.

Embora os autores tenham focado mais na parte legislativa e patológica, não se pode desconsiderar que a exploração de jogos de azar implicam em âmbitos culturais, sociais, políticos e jurídicos, visto que, o Estado e os poderes constituídos apresentam mais interesse já que é uma das atividades mais rentáveis e com demasiado impacto econômico, com benefícios fiscais para o governo mas riscos a economia familiar, com perdas econômicas e sociais

impactando famílias de baixa renda e beneficiários de programas sociais, os resultados desta pesquisa ampliam essa visão, indicando que os influenciadores digitais também exercem significativa influência quanto a divulgação das *bets* e que há uma enorme atuação dos influencers digitais no mercado de apostas. Como já relatado anteriormente, a presente pesquisa abordou temas sobre a evolução legislativa, que mudou o debate entre “permitir ou proibir” desde 1946 com a lei 9.215 até 1998 com a lei 9.615 para “a regulação de forma eficaz” iniciado em 2018 com a lei 13.756, abordando sobre a autorização do Ministério da Fazenda para as casas de apostas, os impactos negativos à saúde mental e a prevenção a ludopatia com regras de jogo responsável, os efeitos da manipulação dos resultados, o risco ao consumidor nesses jogos e a atuação dos influenciadores digitais, que é vista de forma redundante, pois há um incentivo ao jogo no mesmo tempo em que há avisos de “jogo responsável” em letras extremamente pequenas atraindo o público vulnerável, de certo modo que não deve haver um silenciamento perante esse tema, sendo fundamental a influência midiática dos riscos e consequências, ações e posts que alertem o público, como também mais estudos que abordem sobre essa questão.

Com a divulgação midiática dos jogos de azar online e a aparente forma de ganhar dinheiro fácil e rápido, usuários acabam sendo enganados e endividados, em alguns casos tornando jogadores compulsivos ou desenvolvendo doenças psicológicas, uma parte dessa propagação se dá devido a postagens e stories de influenciadores digitais com milhões de seguidores, alcançando um público exacerbado, uma problemática existente nesse contexto da publicidade não é apenas a divulgação.

Visto que, o cenário atual das *bets* no Brasil, é marcado por uma acelerada expansão digital, é necessário comentar sobre as preocupações com o comportamento social e a saúde mental dos usuários, pois com a alta facilidade de acesso, há um comportamento excessivo de consumismo a favor das *bets*, afetando jovens e beneficiários de programas sociais com a ludopatia, endividamentos, suicídios, desemprego e o rompimento familiar. Aproveitando o contexto, também é relevante mencionar da manipulação dos resultados que afetam a integridade e ética do esporte tanto com objetivos de aumento de capital como posição na tabela, a prática acaba desvalorizando o esporte, o jogador como também a confiança do torcedor.

Dessa forma, é de suma importância destacar a proteção ao consumidor apostador que, como destacado antes, deve ter os seus direitos respeitados e todas as informações esclarecidas. Relatando o lado positivo, sabe-se que “jogo” vem como uma forma de entretenimento e possível escape de problemas reais, o jogo de aposta digital, com controle dos valores

depositados como também os recebidos, pode-se jogar de forma saudável, a ideia não é encerrar de vez com as apostas mas limitar e conscientizar os usuários de que é um jogo de entretenimento e você pode conseguir uma renda extra, mas não é sua principal fonte de receita e nem todo o escape, está em jogos digitais, principalmente em jogos de apostas digitais, podendo trazer severos malefícios. Esse trabalho contribui ao demonstrar as oportunidades de pesquisa sobre jogos digitais de apostas, assim como identificar os eixos temáticos para publicações futuras, em resumo a presente pesquisa nota-se que o debate atual busca um equilíbrio entre a economia de mercado, a arrecadação fiscal e a proteção ao consumidor exigindo intervenção estatal contínua.

Apesar de suas contribuições, esse trabalho também possui limitações significativas, como analisar apenas duas bases de dados e limitar-se às publicações em português, não sendo capaz de criar um panorama maior das publicações. Isso poderia justamente ser uma abordagem para pesquisas futuras, utilizar um número maior de bases de dados e incluir artigos em outros idiomas.

REFERÊNCIAS

BBC NEWS BRASIL. **Como Brasil se tornou 5º maior mercado de bets no mundo.**

Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cp98gn2rpyvo>. Acesso em: 29 mar. 2026.

BBC NEWS BRASIL. **Como o jogo do bicho se tornou a maior loteria ilegal do mundo — e tema de séries de sucesso.** Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/articles/cn0gdg00990o>. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 594, de 28 de maio de 1969.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 1969. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1965-1988/del0594.htm. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 1993. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8672.htm. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Diário Oficial da União: Brasília, DF, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 13.155, de 4 de agosto de 2015.** Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13155.htm. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018.** Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 2018. Disponível em: https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/55872295. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 14.183, de 14 de julho de 2021.** Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 2021. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/114183.htm. Acesso em: 29 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023.** Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.790-de-29-de-dezembro-de-2023-549869361>. Acesso em: 29 mar. 2026.

CNN BRASIL. **Apostas esportivas e a cultura do futebol brasileiro: uma relação que vai além do jogo.** Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/apostas/palpites/apostas-esportivas-e-a-cultura-do-futebol-brasileiro-uma-relacao-que-vai-alem-do-jogo/>. Acesso em: 29 mar. 2026.

CNN BRASIL. **Métodos de pagamento em apostas esportivas: o que é permitido e proibido.** Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/apostas/legalidade-e-regulamentacao/metodos-de-pagamento-em-apostas-esportivas-o-que-e-permitido-e-proibido/>. Acesso em: 29 mar. 2026.

CONAR. **Anexo “X”: apostas.** 2023. Disponível em: <http://www.conar.org.br/pdf/CONAR-ANEXO-X-PUBLICIDADE-APOSTAS-dezembro-2023.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2026.

DA GUIA SILVA, R. Contratos de apostas esportivas online: questões atuais sobre a (in)exigibilidade das dívidas de jogo ou aposta. **Revista Brasileira de Direito Civil**, v. 32, n. 2, p. 281–281, 2023. DOI: <https://doi.org/10.29182/rbdc.v32i2.1440>.

DA SILVA MATOS, R. N.; DE CAMARGO JUNIOR, W. F. Jogos de azar e apostas online: um olhar sobre a Lei das Bets. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 5, p. 6103–6123, 2025.

DE MEDEIROS ARAÚJO, K. H.; DE SOUSA, W. K. M. O impacto da lacuna normativa no mercado de apostas virtuais: um estudo sobre os riscos de lavagem de dinheiro e os desafios regulatórios. **RECIMA21: Revista Científica Multidisciplinar**, v. 6, n. 1, e616142, 2025. DOI: <https://doi.org/10.47820/recima21.v6i1.6142>.

FAZOLIN, D. K. V. C.; DE ALMEIDA, A. A. 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.

FIGUEIREDO FILHO, D. B. et al. A regulamentação das loterias e de outros jogos de azar no Brasil: uma análise exploratória. **Revista Direito GV**, v. 20, e2442, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/2317-6172202442>.

G1. **Cassinos, bingos, jogo do bicho e corrida de cavalo: o que projetos sobre jogos de azar no Brasil prevê para cada modalidade.** 20 jun. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2024/06/20/cassinos-bingos-jogo-do-bicho-e-corrída-de->

cavalos-o-que-projeto-sobre-jogos-de-azar-no-brasil-preve-para-cada-modalidade.ghtml. Acesso em: 29 mar. 2026.

G1. **Vício em “bets” e jogos de aposta online afetam famílias, mercado de trabalho e economia.** 5 abr. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/mg/grande-minas/noticia/2025/04/05/vicio-em-bets-e-jogos-de-aposta-online-afetam-familias-mercado-de-trabalho-e-economia.ghtml>. Acesso em: 29 mar. 2026.

G1. **Quina, Lotofácil, Dupla Sena e Loteca ficam mais caras a partir de hoje; veja novos valores.** 9 jul. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/loterias/mega-sena/noticia/2025/07/09/reajuste-loterias-veja-novos-valores.ghtml>. Acesso em: 29 mar. 2026.

G1. **Ludopatia: entenda o que é a doença de pessoas viciadas em jogos de azar.** 16 jul. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/saude-mental/noticia/2024/07/16/ludopatia-entenda-o-que-e-a-doenc.ghtml>. Acesso em: 29 mar. 2026.

GLOBOESPORTE.COM. **Todos os clubes do Brasileirão 2025 são patrocinados por bets.** 11 mar. 2025. Disponível em: <https://ge.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/2025/03/11/todos-os-clubes-do-brasileirao-2025-sao-patrocinados-por-bets.ghtml>. Acesso em: 29 mar. 2026.

HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. **Dicionário da língua portuguesa.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MARINHO, P. H. S.; GOMES, M. P. Regulamentação dos cassinos e casas de apostas online no Brasil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 6, p. 2001–2015, 2024.

MENDIETA, F. H. P.; QUEIROZ, A. F. Apostas e apostas online: o jogo do Tigrinho e seu efeito tangerina. **Contribuciones a las Ciencias Sociales**, v. 17, n. 10, p. 1–21, 2024.

MINISTÉRIO DA FAZENDA. **Ministério da Fazenda publica portaria com regras para jogos on-line.** jul. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/fazenda/pt-br/assuntos/noticias/2024/julho/ministerio-da-fazenda-publica-portaria-com-regras-para-jogos-on-line>. Acesso em: 29 mar. 2026.

MOREIRA JUNIOR, G. L.; SHOCKNESS, H. W. R.; DO CARMO AZEVEDO, D. Relação do Estado brasileiro com os jogos de azar. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 10, p. 4656–4672, 2024.

NIGRI, T. S.; NIGRI, V. S. Apostas esportivas e interferência de resultados. **Revista Acadêmica Online**, v. 11, n. 55, e454, 2025.

OLIVEIRA, G. O. **Jogos de azar no Brasil: entre o proibir e o liberar.** 2019. Monografia (Bacharelado em Direito) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, 2019.

OMAS, S. **Jogos de azar: análise do impacto psíquico e sociofamiliar do jogo patológico a partir das vivências do jogador.** Curitiba: Juruá, 2009.

PANSANATO, M. B. et al. Perigos do online sports betting. **Debates em Psiquiatria**, v. 14, p. 1–5, 2024.

PASQUAL, C. S.; MANFROI, G. Jogos de azar e de apostas de quota fixa on-line: reflexões sobre a proteção do consumidor-apostador. **Revista Digital Constituição e Garantia de Direitos**, v. 17, n. 1, p. 176–193, 2024. DOI: <https://doi.org/10.26668/2525-9849/2024.v17i1.2444>.

PIO, R. P. et al. Apostas esportivas problemáticas: uma nova tendência global num mundo de alta tecnologia. **Debates em Psiquiatria**, v. 14, p. 1–20, 2024. DOI: <https://doi.org/10.25118/2763-9037.2024v14.e117>.

RÁDIO SENADO. **Banco Central diz que beneficiários do Bolsa Família gastaram R\$ 3 bi com bets em agosto**. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2024/10/10/banco-central-diz-que-beneficiarios-do-bolsa-familia-gastaram-r-3-bi-com-bets-em-agosto>. Acesso em: 29 mar. 2026.

RASTELI, P. E. M.; SANTOS, V. P. A (i)legalidade dos jogos de azar na modalidade online no Brasil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 4, p. 2759–2774, 2024.

RIBAS, N. M. et al. “Jogo do Tigrinho” e os perigos do jogo patológico. **Debates em Psiquiatria**, v. 15, p. 1–5, 2025.

SENADO FEDERAL. **CPI das Bets rejeita relatório final**. 12 jun. 2025. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/06/12/cpi-das-bets-rejeita-relatorio-final>. Acesso em: 29 mar. 2026.

SENADO FEDERAL. **Senado aprova restrição à publicidade de bets**. 28 maio 2025. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/05/28/senado-aprova-restricao-a-publicidade-de-bets>. Acesso em: 29 mar. 2026.

TERRA. **Melhores sites de apostas do Brasil em 2025: veja top 14 bets**. Disponível em: <https://www.terra.com.br/apostas/casa-de-apostas/melhores-sites-de-apostas,693d68d98b0d86c55e7e301ce29c426c7ad9b5dd.html>. Acesso em: 29 mar. 2026.

VASCONCELOS, F. A. Contratos de jogo e aposta: permissão ou proibição. **Revista Direito e Liberdade**, v. 15, n. 2, p. 79–95, 2013.

WADA, R. M. 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.