COLÉGIO SÃO LUÍS

ENSINO MÉDIO
CURSO DE METODOLOGIA DE INCIAÇÃO CIENTÍFICA

A JOGATINA PATOLÓGICA

Crônicas de um país que proíbe, mas explora

São Paulo
2022

MARIA RODRIGUES REQUIÃO

A JOGATINA PATOLÓGICA

Crônicas de um país que proíbe, mas explora

Artigo apresentado como requisito de aprovação em “Metodologia de Iniciação Científica”, na 2ª série do EM do Colégio São Luís
Orientadora: Esp.: Ana Carlota Vieira Niero

São Paulo
2022

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho aos meus pais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....7

2. CONTEXTO HISTÓRICO.....10

2.1 O jogo na idade antiga.....10

3. O COMEÇO DO JOGO NO BRASIL.....13

3.1 A conceitualização dos jogos no país.....16

3.2 Por que mesmo com sua proibição o jogo mante-se presente?.....19

4.COMO FUNCIONA A DINÂMICA DO JOGO DO BICHO 20

4.1 Por que as apostas não diminuíram depois da proibição?.....23

4.2 O jogo do bicho no âmbito ilegal 25

5. O QUE É O JOGO PATOLÓGICO E COMO ELE ATUA NO SER-HUMANO.....27

5.1 Jogatina patológica; a verdade por trás do transtorno.....31

6. CONCLUSÃO.....32

7. REFERÊNCIAS.....35

RESUMO

O presente trabalho trata de uma problemática na qual o Brasil se encontra em constante contradição: os jogos de azar. A prática deste, demanda um estudo aprofundado para que seja possível compreender todos os projetos de lei, acordos nas legislações e atenção às novas conclusões acerca do tópico. Com isso, a pesquisa em questão, tratou dos benefícios pessoais e estatais desta prática e a importância da legalização dela, com enfoque nas melhorias econômicas, com argumentos que deixam expostos pontos de vista dos meios psíquico e governamental, de acordo com as imposições do país. Foi utilizado o método de definição acerca da conceitualização dos jogos de azar e, posteriormente, foi tratada toda evolução histórica. Além disso, o trabalho se baseou nos projetos de lei e suas consequências financeiras para o país. A conclusão alcançada com essa pesquisa, evidencia o quanto o Brasil está atrasado em relação ao tema. Nesse prisma, o trabalho emerge a necessidade do Poder Legislativo aprovar o projeto que irá garantir inúmeros proveitos para o país. Do ponto de vista psíquico, foram expostos dados do jogo problemático caracterizado por “jogo patológico”, que consiste em um comportamento recorrente de apostar em jogos de azar compulsivamente, onde o apostador acaba perdendo o domínio sobre o jogo, o que o faz incapaz de controlar o tempo e o dinheiro gasto. Foram expostos também, os tratamentos eficazes para abrirem uma nova tangente da era dos jogos e suprirem essa carência da população.

Palavras-chave: Jogos de azar. Patologia. Jogo do bicho. Legalidade. Brasil.

ABSTRACT

The present work deals with a problem in which Brazil finds itself in constant contradiction, which are gambling. The practice of this requires an in-depth study so that it is possible to understand all the bills, agreements in legislation and attention to new conclusions on the topic. With this, the research in question dealt with the personal and state benefits of this practice and the importance of legalizing it, focusing on economic improvements, with arguments that expose the points of view of the psychic and governmental means, according to the country's impositions. The method of definition about the conceptualization of games of chance was used and, later, all historical evolution was treated. In addition, the work took advantage of the quantitative method, considering that it was based on the bills and their financial consequences for the country. The conclusion reached with this research shows how much Brazil is behind in relation to the theme. In this light, the work emerges from the need for the Legislative Power to approve the project that will guarantee countless benefits for the country. From a psychic point of view, data on problematic gambling characterized by "pathological gambling" were exposed, which consists of a recurrent behavior of compulsively betting on gambling, where the gambler ends up losing control over the game, which makes him unable to control the time and money spent. Were also exposed treatments effective enough to open a new tangent of the era of games and meet this lack of the population.

Keywords: Gambling. Pathology. Animal game. Legalization. Brazil.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Retrato de João Batista Viana Drummond, criador do jogo do bicho no Rio de Janeiro em 1892, figura crucial para o futuro do jogo no Brasil 14

FIGURA 2 – Gráfico referente a arrecadação das loterias federais de 1997 a 2006 (revista de direito da ADVOCEF) 26

FIGURA 3 – Imagem referente aos repasses aos benefícios legais em 1.000,00 reais**.....**.27

FIGURA 4 – Gráfico referente a frequência de diagnóstico de dependência de álcool, cocaína, crack e maconha 29

FIGURA 5 – Gráfico referente a frequência de jogos de azar praticados por Farma codependentes pelo menos uma vez na vida, nos últimos 12 meses e nos últimos 30 dias**. .....** 30

FIGURA 6 – Gráfico que mostra o número de substâncias psicoativas que motivou a busca de tratamento pelos entrevistados, classificados como jogador patológico. **.....**31

1 INTRODUÇÃO

Desde a infância, o ser humano é posto cara a cara com situações que o propõe a perda ou ao ganho. Quando crianças, jogos de rua, de tabuleiro, de contato físico ou não, despertam desde cedo o desejo da vitória. Dito isso, é visto que sempre somos instigados pelo ânimo da conquista. Com o passar do tempo, a vida vem ganhando suas complexidades, ficando evidente que a puerícia foi apenas uma prévia dos diversos desafios que vão surgindo com o passar da idade, e essa tese se aplica também ao jogo. O estudo sobre esse tema é muito amplo e não é uma tarefa fácil, e mesmo com o estigma negativo que essa prática tem no Brasil, os motivos da proibição e sua origem serão expostos.

Antes de dar continuação ao trabalho, é importante que seja situado e justificado o motivo da escolha do tema. Um dos motivos que me incentivou a aprofundar nesse assunto foi a presença do jogo do bicho na vida dos meus avós e parentes que vieram de uma região de baixa renda do nordeste brasileiro. É muito curioso como tais práticas foram criminalizadas, mas estão estruturadas na cultura do Brasil, e mesmo com a proibição dos jogos, eles continuam com uma forte presença na sociedade.

> O jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens lhes ensinassem a atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, em tudo isso experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. (HUIZINGA, 1938, p.20)

Grande parte das pessoas já fez parte de uma pequena aposta entre amigos, onde se aposta um valor x de dinheiro inicialmente, e se vencedor, termina com uma quantia muito maior do que a apostada em mãos. O que difere esses jogos de outros

é que o que determina o campeão se trata da sorte, e não da habilidade, ou seja, sua possibilidade de vitória nunca será algo concreto, variando de acordo com o acaso.

Há quem ache que a jogatina é uma prática das “atualidades”, mas pode-se dizer que este é um pensamento deveras equivocado. Antes mesmo da escrita e de qualquer tipo de tecnologia, já se eram utilizados métodos que contavam com o bom agouro para atingir as demais recompensas que fossem apostadas. Com isso, é preciso falar primeiro de como tudo surgiu e se iniciou, para depois atingirmos o real foco do trabalho, que se trata de uma vertente mental, psicológica e do vício.

Com início na região da Mesopotâmia, entre 3500 e 2500 anos antes de Cristo, segundo estudos de arqueólogos, a antiga civilização Suméria, que correspondia ao povo dominante da região citada, já jogava com recursos acessíveis da época, que consistia em dados feitos de ossos de animais, com símbolos diferentes talhados em cada face. A mais provável tese que explica como funcionava o jogo, diz que as diferentes combinações dos símbolos de cada dado, gerassem uma escala de valor que definisse o campeão. No século XX, também, foi descoberto que essa prática não era condizente apenas a Mesopotâmia, mas também englobava a antiga civilização egípcia, por volta de 1300 antes de Cristo, onde foi encontrado um jogo de tabuleiro na tumba de um jovem faraó, que era jogado com base numa aposta ou promessa, na Roma antiga, na China.

Com base nestes fatos, é possível afirmar que os jogos não foram uma criação da sociedade Moderna, mas sim, esteve presente desde o início da evolução do homem, e ainda atualmente, está longe de cair em desuso.

> “[...] Ao se abordar a função do jogo como uma função real da cultura, e não como ele aparece na vida do animal ou da criança, começamos a partir do ponto em que as abordagens da biologia e da psicologia chegam ao seu termo. Encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem deter- minada e distinta da vida “comum”. (HUIZINGA, 1938, p.26).

Todavia, no Brasil, essa prática ocorria desde a época colonial. O país, os cassinos apareceram ainda na época do império. Em 1808, com a chegada da família portuguesa ao Rio de Janeiro, veio junto o hábito da jogatina. Com o crescimento e desenvolvimento do Brasil, houve uma adequação desta prática aos cenários econômicos e sociais da época e do país. Desde o início desta prática aqui no Brasil, sempre houve divergências e discussões sobre o tema. Podemos pontuar como um

marco na indústria da jogatina o início do jogo do bicho, que desde 1892 vem tentando ser combatido, mesmo que tenha sido apenas em 1941 criado o decreto-lei das contravenções penais proibindo tal prática. Logo após a queda da monarquia, ocorreu pela primeira vez a liberação de cassinos no país apenas em pontos considerados turísticos, durante o governo de Epitácio Pessoa.

Quando Getúlio Vargas assumiu o poder, iniciou-se a flexibilização destas atividades, visando uma arrecadação maior de impostos e uma renda turística maior. A proibição definitiva ocorreu em 1946 quando Eurico Gaspar Dutra assume o governo e decreta a lei 9215 sob o argumento que o jogo degrada o homem. A única exceção ficou por conta das corridas de cavalos e loterias, que foram regulamentadas pelo governo federal com o objetivo de redistribuir os valores arrecadados em políticas sociais (Tavares, 2014). Com isso, houve um grande aumento no número de desempregados, uma vez que os funcionários dos cassinos perderam seus trabalhos

Um dos fatores que contribuiu para a proibição foi a maneira alienada que os jogadores se situavam. No romance “O jogador” de Dostoievsky (1866/1987), este fascínio é bem retratado, mostrando as sensações físicas sentidas por um jogador patológico. Pode ser que não seja retratada com tanta seriedade como uma dependência química, já que é muito mais vista, mas a dependência causada pelos jogos pode ser também avassaladora. Segundo a OMS (Organização Mundial da Saúde), o jogo compulsivo já é considerado doença, em um grau tão grave quanto o alcoolismo. Substância que é produzida no cérebro ao ganharmos uma aposta é a dopamina, estimulando o prazer.

A atividade em si já carrega um estigma negativo por conta de sua divulgação demonizada por produções televistas e noticiários, com isso, pode-se dizer que a nossa sociedade tem como uma de suas características mais discrepantes a idealização de um falso moralismo. Ao definir um projeto de lei que proíbe a exploração de jogos no Brasil, o Poder Público utilizou o argumento de que essas atividades contribuíssem para uma desumanização dos valores e costumes religiosos dos cidadãos.

O ponto principal desse trabalho, é falar da dependência causada num jogador patológico, que pode ser comparado ao alcoolismo ou ao problema do uso de drogas. O jogo patológico é um transtorno que envolve além de prejuízos financeiros, efeito na esfera psíquica e no âmbito social. Observando a relevância do tema, análises dos

aspectos psicossociais que decorrem desse vício e que geram consequências no meio profissional e econômico serão feitas.

2. CONTEXTO HISTÓRICO

No presente capítulo, será contextualizada a história e evolução do jogo desde o princípio, evidenciando adentrar nas evoluções ao longo dos séculos, em meio a ideias errôneas alimentadas dentro de uma sociedade conservadora, com o intuito de demonstrar a forte presença desde hábito desde a idade antiga.

2.1 O JOGO NA IDADE ANTIGA

Os jogos de azar sempre foram admirados pelos homens. Ao se lançar a sorte sobre o jogo, as pessoas acreditam que podem obter um resultado favorável e, assim adquirir bens de maneira rápida. Esta sorte sempre despertou curiosidade em quem a vê, levando muitos a caírem na tentação de se vitoriar de maneira em que não se medisse esforços.

É de suma importância destacar que os primeiros registros arqueológicos nos mostram uma extensa presença de jogos de azar desde as antigas civilizações, ou seja, na Suméria (2.000 a.C.), Creta (1.800 a.C.), Egito (1.600 a.C.) e até mesmo na Índia (1000 a.C.). Povos chineses cultivam esse hábito ainda mais cedo, sendo assim iniciados 4.000 a.C. (MCMILLEN, 1996, p. 6). Estudos e pesquisas mostram que em paredes egípcias existiam pinturas de homens jogando astrágalos, onde utilizavam ossos dos tornozelos de animais como cervos e ovelhas, segundo Pierce e Miller (2004, p.9).

Contextualizando, o elemento sorte sempre esteve presente na vida de todo ser humano. Na ciência a sorte recebe o nome de acaso. Já em algumas religiões é nomeada de providência divina. De fato, o momento em que o ser humano mais confia na sorte é na realização de um jogo, quando acredita-se que a sorte pode levá-lo ao êxito.

> Apesar do fato que esse antigo processo de adivinhação tenha fraca relação com os jogos de azar propriamente ditos, é aqui, nestes rituais sagrados, que as primeiras formas conceituais de pura chance são encontradas. Foi nesse momento que o homem deliberadamente abraçou, pela primeira vez, o que hoje entendemos como caso fortuito. (Atherton, 2006, p. 87)

Deve ser mencionado também essa prática ainda com a utilização de dados entre românicos, germânicos e gregos, que os utilizavam para muito além da diversão, como no uso da interpretação de sonhos. Segundo Viali (2008), as primeiras manifestações dos jogos que se tem registro é o Tali (jogo de osso) que era praticado com astrágalos, um osso de animal com a forma semelhante a um tetraedro irregular. O Tali era jogado como um jogo de dados. Viali (2008, p. 145) explica que: *"As faces maiores eram numeradas com 3 e 4 e as duas menores por 1 e 6. Alguns experimentos conduzidos chegaram à conclusão de que as frequências de ocorrências das quatro faces do osso do jogo do Tali apresentavam os seguintes resultados: Faces 1 3 4 6 Frequências 0,12 0,37 0,39 0,12."* Outrossim, sua popularidade se alastrou principalmente pelo seu uso em apostas, as quais eram feitas radicalmente, onde os itens em jogo pudessem ser tesouros valiosos ou até morais, como a perda da própria liberdade, de acordo com o registro do historiador e senador romano, Tácito em sua obra "Germânia":

> É coisa notável, mesmo sem terem bebido, fazem cabedal de jogar dados, com tanta temeridade em ganhar ou perder, que, quando já não lhes resta nada, em derradeiro e desesperado lance apostam a liberdade e o corpo. E o que, torna-se por sua própria vontade escravo: e ainda que mais moço, e mais robusto deixa-se amarrar e vender. E são tão obstinados nessa perversão que ainda dizem que é por manter a palavra. Vendem os escravos assim havidos para se livrarem também da vergonha de semelhante vitória. (TÁCITO, 98 d.C. p.54)

Com a crença de que tais utensílios eram criações de deuses, era visto na época, que o uso dos mesmos seria uma ação divina, ou seja, que teria a aprovação dos sagrados. A mitologia grega é clara quando diz que na definição que após as guerras entre os deuses, Zeus (considerado soberano e controlador de tudo), e seus irmãos, seguindo a mitologia, decidiram dividir o mundo em três partes. Com isso se depararam com diversos conflitos e dificuldades para chegarem a um acordo, concluindo que essa esta decisão fosse feita por meio da sorte, por meio de um jogo de astrágalos. Assim sendo, Zeus ficou com os céus e o monte do Olimpo, Poseidon,

por sua vez, tornou-se o deus dos mares e, por fim, Hades foi nomeado como deus do Mundo Subterrâneo (ARNOLD, 1977, p. 8).

Além das regiões citadas, a China também possui um histórico muito antigo com os jogos de azar, isso se deve porque foi por meio de apostas e loterias que houve um financiamento da Grande Muralha da China, um patrimônio mundial da UNESCO, conforme Ana Maria Canton:

> Já se encontrou em sítios arqueológicos pelo mundo, evidências comprovando que, desde o princípio, o homem recorria à sorte para tomar decisões diante de questões controversas. Povos da Antiguidade, como os egípcios, os antigos chineses e os romanos, estão entre os pioneiros em matéria de jogos de azar. Faraós utilizavam tabuleiros de papiro e peças de pedra ou mármore como instrumentos divinatórios. Na China, o uso dos jogos de azar começou por volta de 2300 a.C., havendo relatos de que a construção da Grande Muralha, iniciada por volta de 221 a.C., foi em parte financiada por uma loteria. (CANTON, 2010, p.13).

Como já visto, os jogos de azar envolvem aspectos além da diversão, carregam superstições e religião, com pessoas que buscam jogar com o intuito de mudar de vida e ganhar prêmios através da sorte.

Já com olhos gananciosos, governos perceberam ali, uma chance de lucrar com essa prática, criando jogos controlados pelo próprio Estado, com prêmios pagos e supervisionados pelo mesmo. A partir disso, foi-se prosperando a criação de loterias, que tiveram sua primeira aparição no Império Romano, para então se espalharem pelo continente. Foi uma forma que incentivava não diretamente os cidadãos a dar dinheiro ao Estado, por mais que não seja percebido, pois conseguiam ter diversão e tentar a sorte, sem lidar com aumento de impostos ou outras imposições a favor do enriquecimento do governo.

> Nos séculos XIII e XIV a Itália efervescia com jogos de loteria. Em Gênova havia o costume de se substituir periodicamente os membros da Câmara e do Senado por sorteio. Os nomes eram escritos em bolas, que eram retiradas de uma urna. Posteriormente, os nomes foram trocados por números, dando origem à modalidade de loteria conhecida mundialmente como lotto. Em 1495, esse jogo foi levado para a França pelos exércitos de Carlos VIII; a partir de 1539, com Francisco I, passou a oferecer prêmios, e a renda apurada a ser revertida ao Tesouro. O exemplo foi seguido pelos principados alemães, pelos Países Baixos, pela Áustria e até pelos Estados Pontifícios. Há relatos de que em 1465 foram promovidas loterias na Bélgica com o objetivo de angariar fundos para a construção de

> capelas, casas para os pobres e canais portuários. Na Inglaterra, a Rainha Elizabeth I criou, em 1567, a primeira loteria de Estado, a qual colocou 400 mil bilhetes à venda, com oferta de prêmios em dinheiro e placas de ouro e prata, além de tapeçarias. Em Portugal, a Loteria da Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, uma das mais antigas do mundo, foi criada em 1783 com o objetivo de socorrer os doentes. Surgida em 1917, a Loteria do estado de Queensland, na Austrália, foi a primeira a iniciar operações no século XX. (CANTON, 2010, p.13)

3. O COMEÇO DO JOGO NO BRASIL

Diferentemente dos outros países, é difícil mensurar com veracidade quando exatamente os jogos se iniciaram no Brasil, principalmente por um fator histórico que é a falta de registos da época pré-colonial, ainda mesmo contando com o desinteresse de reconhecer e explorar as civilizações que verdadeiramente aqui estiveram antes do país ser denominado e definido “Brasil”. Isso atingiu diretamente os conhecimentos das raízes dos jogos no território brasileiro, e o que se pode dizer é que existiam práticas que sobreviveram a todos esses anos e perduram aos dias atuais, mas que, mesmo assim não é possível afirmar que não houve mudanças ao longo desses séculos, como por exemplo, naquela época os jogos eram extremamente ligados a natureza, o que não costuma ser o que acontece nos dias de hoje.

Os primeiros registros dos jogos no Brasil se iniciam no Rio de Janeiro. Com a chegada da família Real em janeiro de 1808, foi desenvolvida na cidade novos padrões de interação social, restrita a grupos muito reduzidos de cidadãos. Um exemplo presente na época foram os jogos de salão. Não somente esses, mas junto da chegada dos portugueses, dados, roletas, esportivos e jogos de carta foram ganhando popularidade e tomando forma no país, crescendo desenfreadamente.

> A história social da prática dos jogos de azar no Rio de Janeiro tem como primeiro marco importante a transferência para o Brasil da Corte Real Portuguesa, liderada pelo Regente D. João VI, em 1808 como decorrência das disputas entre ingleses e franceses pelo controle político-econômico, no episódio que ficou conhecido como “Bloqueio Continental”. (MELLO, 2017, p.27).

Os dados mais antigos, mostram que perfaziam na época, cerca de sete estabelecimentos para a prática das mais variadas modalidades de jogos já aquele tempo, que não possuía grande avanço tecnológico como hoje em dia. “Na década de 1840 surgiu uma modalidade de apostas que ganhou muito cedo enorme popularidade

entre os habitantes do Rio de Janeiro: as loterias oficiais do Império”. (MELLO, 2017, p. 33).

De 1850 a 1880, as chamadas loterias se expandiram a tal ponto, que surgiram pedidos de licença junto a Câmara Municipal para a venda das loterias legais. Com a banalidade de tal ato, tornou-se comum a venda das frações de bilhetes, e em 1960 passaram a surgir estabelecimentos próprios e legalizados para as lotéricas.

Na cidade do Rio de Janeiro, a modalidade que mais se popularizou foi o jogo do bicho, que foi criado em 1892 por João Baptista Vianna Drummond. Mais conhecido como Drummond, João foi proprietário do primeiro Jardim Zoológico, instalado em Vila Isabel. De acordo com a história, Drummond foi um homem de suma importância, entrou violentamente na era de grandes negócios e foi pioneiro no ramo imobiliário. Antes de se tornar o tradicional jogo de bicho que se tem conhecimento atualmente, o Jardim Zoológico, contava com diferentes formas de entretenimento, incluindo espetáculos, bailes e a possibilidade de apostar, em diversos jogos, como carteado, o bilhar, jogo da pelota, entre outros, os quais visavam proporcionar auxílio financeiro, além de contribuir com o crescimento e modernização da cidade. (DAMATTA; SOÁREZ, 1999, p. 60).



Fonte: Constelar, 2014

Em 1892, foi realizado o primeiro jogo envolvendo animais, chamado “sorteio dos bichos”, que acontecia toda manhã. Drummond colocava um bilhete com um

animal dentro de uma caixa de madeira, onde a pendurava à três metros de altura em um poste. Ao entrar no Zoológico, o visitante pagava a entrada e ganhava um bilhete com o desenho de um animal aleatório. No final da tarde a caixa era aberta e o nome do animal sorteado era revelado, os que tinham o bilhete com a figura do animal, recebiam em dinheiro vinte vezes o que pagaram no ingresso para entrada no Zoológico. (DAMATTA; SOÁREZ, 1999, p. 66). Todos esses acontecimentos que vinham acontecendo no Zoológico estavam prestes a terminar, pois o local parou de ser visto como ambiente agradável e alegre e passou a ter a fama de “antro de jogatina”. (MAGALHÃES, 2005, p. 30). Magalhães (2005, p. 32) faz menção que “documentos oficiais afirmam que o sucesso do jogo dos bichos do Jardim Zoológico teria alcançado o status de verdadeiro escândalo, devido ao imenso número de visitantes do parque”, o que levou um estigma negativo ao ambiente, que mudou sua essência com a mudança das práticas do local.

> A abertura do zoológico poderia render bons frutos. Em primeiro lugar seria um elemento capaz de valorizar o bairro; em segundo lugar, a Companhia Ferro Carril Vila Isabel seria a principal responsável pelo transporte do público, além dos lucros que adviriam das rendas da bilheteria e de outras instalações como o restaurante, por exemplo. Além de todos estes fatores enumerados, gostaria de acrescentar o desejo da Câmara em propor a modernização e consequente “civilização” da cidade, com uma indústria capaz de oferecer vantagens físicas, morais e intelectuais para a população. (MAGALHÃES, 2005, p. 21).

Todavia, a prática das apostas foi proibida no local. De aí em diante, o jogo se tornou um marco na história, começou a ganhar força e ser cada vez mais explorado.

> Em 19 de agosto de 1895, quatro meses após o Decreto 133, através de um contrato particular a empresa do Jardim Zoológico arrendou o Jardim e todas as suas dependências a Luiz Galvez, cujo principal interesse era explorar o frontão e o boliche. Infelizmente, para Galvez, as coisas não saíram como ele desejou. No início do ano seguinte, em 7 de fevereiro, Galvez repassaria todos os direitos adquiridos em relação ao Jardim para Marques, Ribeiro & Cia, cuja intenção primeira também seria explorar os jogos lícitos. (MAGALHÃES, 2005, p. 33).

À medida que a sociedade foi evoluindo, a jogatina não ficou para trás, e à medida que essa prática se estendeu, os governos começaram a sentir necessidade da regulamentação deles, por mais que cada país tenha suas leis e regras com normas diferentes umas das outras. Por esse mesmo motivo existem países que até

os dias de hoje, mantiveram ilegais o hábito da jogatina, cenário onde atualmente se encontra o Brasil.

A ONU (Organização das Nações Unidas), é composta por 193 países, e dentre eles, o Brasil faz parte dos 37 que não legalizou o jogo, mas que ainda assim não deixa de lucrar com isso, arrecadando cerca de 12,8 bilhões de reais em 2016 apenas com apostas realizadas na Loteria Federal, o que significa, que não é possível saber com precisão quanto em dinheiro seria arrecadado se a jogatina fosse descriminalizada e vista como fonte gerador de tributo. Para o país ainda há uma divisão entre aceitá-lo, como ganho de renda, ou negá-lo por vê-lo como uma prática imoral e "causar" maus hábitos como a lavagem de dinheiro e sonegação de impostos. Sobre o assunto, Magno José Santos de Sousa, presidente do Instituto Jogo Legal, afirma: "O debate fica restrito a questões morais, enquanto no mundo inteiro o assunto é tratado como uma atividade econômica"

3.1 A CONCEITUALIZAÇÃO DOS JOGOS NO PAÍS

Em primeiro lugar, é visível que existem inúmeros conceitos em relação aos jogos de azar, mas de acordo com a contravenção penal do decreto lei número 3.688 o artigo 50, parágrafo 3 "[...] o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;" ou seja, a sorte é um fator que pondera para o lucro ou prejuízo, deixando os usuários à mercê de uma eventualidade (BRASIL, 1941).

> Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele: Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local. § 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos. § 2° Incorre na pena de multa, de R$ 2.000,00 (dois mil reais) a R$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador. [...] § 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público: a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa; b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar; c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de

> azar; d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino. (BRASIL, 1941).

É evidente que os jogos de azar e as apostas esportivas se diferem em muitos aspectos. Nota-se que as apostas esportivas não dependem unicamente da sorte, levando em conta várias formas de suceder uma análise de certo jogo.

Conforme citado anteriormente, as apostas esportivas não possuem uma diferenciação dos jogos de azar, no que tange ao respaldo legal, fato é que, essa questão permaneceu estagnada no ordenamento jurídico, tendo em vista que os jogos de azar são proibidos no país (SOARES, 2019). Se tratando do tema, Chagas (2016, p. 61), afirma acerca das apostas esportivas e jogos de azar:

> [...] nas apostas esportivas os indivíduos realizam criteriosos juízos das possibilidades de ocorrência de cada situação. Com efeito, nos jogos puramente de azar os resultados dos eventos são ditados exclusivamente pelo acaso, isto é, pelas regras de probabilidade. Ao contrário, tratando-se de apostas esportivas, os sujeitos efetuam rigorosa análise dos fatos relacionados aos esportes, tais como o momento das equipes no campeonato, as prováveis escalações dos times, a posição dos adversários no ranking da modalidade, bem como as diversas outras estatísticas e informações disponíveis pelas mídias especializadas. Enquanto o ganho nos jogos de azar é determinado pela mecanicidade das máquinas ou pelo lançamento randômico dos dados, nas apostas esportivas o sucesso depende essencialmente da habilidade do apostador em fazer prognósticos precisos sobre os resultados dos eventos esportivos. (CHAGAS, 2016, P.61).

Em segundo lugar, são utilizados estudos e meios em que faça com que o apostador a longo prazo não conte com a sorte como o único fator usado em sua análise (PEREIRA, 2017). Além disso, não é possível se assegurar de que as apostas são dependentes única e exclusivamente da sorte, uma vez que a aposta seria a divergência de pensar acerca de algum certo evento, e o jogo de azar depende do meio que não se pode predizer pelo usuário. Uma máquina de caça níquel, por exemplo, não mensura uma probabilidade exata de ganhar, enquanto em uma partida de futebol podem existir análise de probabilidades, o que mesmo assim não assegura o apostador de uma resposta concreta, ou seja, não garante uma vitória, fazendo com que a sorte seja de fato um fator extremamente presente nas apostas, mesmo que de esportes.

> A proximidade entre os dois institutos, porém, é evidente, notadamente pelo elemento comum da álea que os envolve, pois, apenas para recordar o velho clássico da corrida entre a lebre e a tartaruga, nem sempre o mais habilidoso ou capaz vence 11 uma competição... Há tanta afinidade entre eles que, na prática, muitas vezes acabamos fazendo referência a um quando pretendemos utilizar o outro. É o caso, por exemplo, quando dois amigos dizem “vamos apostar uma corrida?”. Isto, na verdade, não é propriamente uma aposta, mas, sim, um jogo, pois depende da participação efetiva dos contendores (habilidade, força ou velocidade) e não somente da sorte. Da mesma forma, fala-se em “jogar nos cavalos”, quando o indivíduo está realizando, de fato, apostas em corridas em um hipódromo. (PAMPLONA, 2017, p. 832).

As apostas esportivas estão citadas no artigo da Lei de contravenções penais. Para que seja efetivada, assim como jogos de azar, seria necessário a violação de quatro requisitos, sejam eles: o azar, a exploração econômica, sua prática em locais acessíveis ao público e autorização legal. Em caso de não haver a existência de um desses requisitos, o jogador não será punido.

Em geral, pode-se dizer que o aproveitamento econômico por meio do jogo de azar é tomar vantagem do apostador, seja de forma direta ou indireta. Contudo, fatos apontam que não foram os reais motivos que levaram a proibição dos mesmos no país.

No ano de 1933, Getúlio Vargas, o presidente do Brasil da época, decidiu tornar legal a prática da jogatina, inaugurando a era de ouro do país, que duraria até 1946. Na cidade do Rio de Janeiro, principalmente, cassinos e estabelecimentos luxuosos voltados a essa prática foram se multiplicando. Todavia, após assumir o lugar de Vargas, Eurico Gaspar Dutra, proibiu em 1946 os jogos de azar no país, com a justificativa de que seria uma prática imoral e que instiga o vício compulsivo, incentivando o sensacionalismo acerca desse tema pelas mídias mais influentes da época. A primeira-dama, Carmela Dutra, se dizia uma extrema religiosa que acreditava que a jogatina iria contra a “tradição moral, jurídica e religiosa”, e que seria nocivo aos bons costumes dos brasileiros. A imprensa, na época reagiu como se essa atitude fosse uma salvação, e o presidente foi extremamente aplaudido na época.

Verdadeiramente, a proibição foi acatada por conta da falta de vigilância precisa por parte das prefeituras, que na concepção deles, deixavam de lucrar muito por isso. Porém, o que não foi levado em consideração na época foi o rombo na economia que

isso gerou, até pela perda de empregos exacerbada que deixou milhares de brasileiros a beira da incerteza.

Ao contrário do que se pensava, na verdade a criminalização dos jogos de azar faz com que o governo federal brasileiro deixe de arrecadar bilhões de reais por ano com a falta da regulamentação. Mesmo com a modalidade sendo ilegal, os portais do jogo do bicho, por exemplo, atraem diversos apostadores diariamente, e vem aumentando ainda mais com o avanço da tecnologia, já que a vida online facilitou palpites sobre a modalidade, o que gera ainda mais sua expansão.

3.2 POR QUE MESMO COM SUA PROIBIÇÃO O JOGO MANTÉM-SE PRESENTE?

Para exemplificar e facilitar a compreensão, será usada a história do jogo do bicho, a fim de não tratar de maneira superficial todos os jogos abrangentes, mas sim focar em uma logística que pode ser considerada a prática mais antiga e mais comum.

Como já mencionado, em 1892, o zoológico da Vila Isabel deixou de servir como sua verdadeira função, e tornou-se um ponto de apostas em animais. Porém, no ano de 1941, o mesmo passou a ser ilegal com o artigo 58 do decreto lei número 3.688:

> Art. 58. Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração: Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis. Parágrafo único. Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, aquele que participa da loteria, visando a obtenção de prêmio, para si ou para terceiro. (BRASIL, 1941).

Até então, o jogo do bicho segue como prática ilegal no Brasil. Essa lei, porém, não foi o suficiente para acabar com a modalidade, já que o número de pessoas que o praticam só aumenta.

A Fundação Getúlio Vargas realizou um estudo onde no ano de 2014 foi estimado que o país poderia ter uma arrecadação de R$ 1,3 bilhão a R$ 2,8 bilhões

com a legalização, e segundo o senador Ângelo Coronel, a tendência é que hoje em dia esses números sejam ainda maiores, estimando uma arrecadação de R$ 50 bilhões ao ano.

Esse valor, contudo, corresponde a taxas e impostos que o Brasil teria resultado em verbas para o Governo Federal. Outro ponto é que ainda segundo o estudo, contando apenas com o estado do Rio de Janeiro, seriam mais de 50 mil pessoas empregadas com o jogo do bicho. O Brasil, ao contrário do que muito se pensa, movimenta bilhões com os jogos de azar todos os anos, e mesmo com a prática sendo ilegal, as apostas seguem diariamente. A legalização, por esse fato, vem sendo cada vez mais debatida entre os parlamentares, insinuando cada vez mais próxima sua legalização.

4. COMO FUNCIONA A DINÂMICA DO JOGO DO BICHO

Nascido no Brasil, o jogo do bicho como já dito, iniciou-se em 1892 como uma “brincadeira”, onde a cada entrada de uma pessoa no jardim botânico, ganhava um papel sortido com a figura de um dos 25 animais do zoológico. O visitante entrava no parque, passava o dia observando os animais e no fechamento. quando o relógio tocasse exatamente às 17:00 horas, era o momento de sortear um animal, e o sujeito que tivesse o respectivo bicho, que era escolhido pelo próprio Drummound era o ganhador. Este, recebia um montante de vinte vezes o valor do ingresso. A primeira edição do jogo do bicho sorteou o animal avestruz e, por consequência, houve 23 ganhadores no estabelecimento (MAGALHÃES, 2005). Fora isso, em diversas oportunidades o vencedor faturava tanto que a soma de valores superava um salário mensal da época.

> I - Direito de estabelecer, pelo prazo de seu privilégio, jogos públicos, mediante módica contribuição, a fim de poder manter-se a empresa e grandemente desenvolver o estabelecimento jardim zoológico tornando-o um dos melhores do mundo. II - Estes divertimentos, como existem em outros países, sob a imediata fiscalização da polícia, tornar-se-ão atrativos para o público. 25 III - Auxiliará o público o desenvolvimento de tão útil instituição, tendo como recreio jogos que, bem fiscalizados e moralizados resultarão em proveito da comunidade sem inconvenientes tão nefastos que acarretam, por exemplo, as loterias, os jogos de corridas, onde ele é tão defraudado, e a multiplicidade de casas de tavolagem que emprestam esta cidade. (Magalhães, 2005, p12).

Por mais que seja uma invenção antiga, o jogo em si não sofreu grandes alterações desde sua ideia original. A aposta coloca 25 animais, onde cada é responsável por quatro dezenas sequenciais entre 00 e 99. Visto isso, é crucial elencar a classificação dos 25 animais de acordo com BENATTE, 2011:

ANIMAL:	**NÚMERO CORRESPONDENTE:**
AVESTRUZ	**01 – 02 – 03 - 04**
ÁGUIA	05 – 06 – 07 – 08
BURRO	**09 – 10 – 11 – 12**
BORBOLETA	13 – 14 – 15 – 16
CACHORRO	**17 – 18 – 19 – 20**
CABRA	21 – 22 – 23 – 24
CARNEIRO	**25 – 26 – 27 – 28**
CAMELO	29 – 30 – 31 – 32
COBRA	**33 – 34 – 35 – 36**
COELHO	37 – 38 – 39 – 40
CAVALO	**41 – 42 – 43 – 44**
ELEFANTE	45 – 46 – 47 – 48
GALO	**49 – 50 – 51 – 52**
GATO	53 – 54 – 55 – 56
JACARÉ	**57 – 58 – 59 – 60**
LEÃO	61 – 62 – 63 – 64
MACACO	**65 – 66 – 67 – 68**
PORCO	69 – 70 – 71 – 72
PAVÃO	**73 – 74 – 75 – 76**
PERU	77 – 78 – 79 – 80
TOURO	**81 – 82 – 83 - 84**
TIGRE	85 – 86 – 87 – 88
URSO	**89 – 90 – 91 – 92**
VEADO	93 – 94 – 95 – 96

VACA	**97 – 98 – 99 – 100**

O sucesso foi indiscutível e por conta disso, o zoológico se manteve em pé, atraindo centenas de pessoas diariamente. Não houve muito tempo para que se notasse que não se travava dos animais do zoológico, mas sim, do jogo, que movimentava o local. Este ato contínuo e popular contribuiu para uma enorme demanda de ingressos para concorrer ao jogo, uma vez que, quanto mais bilhetes o cidadão tivesse, mais chances teriam de vencer. Assim sendo, foi criado em 1894, a possibilidade de comprar inúmeros ingressos de apenas uma vez. (MAGALHÃES, 2005). Em 22 de janeiro de 1900, por intermediação do Decreto nº 3.564, tornou-se obrigatório a existência de um selo nos ingressos, conforme assegurava o artigo 61 da norma. Assim, o estabelecimento que vendesse sem o selo era multado em cinco vezes o valor 26 do bilhete e como consequência, o indivíduo perderia o direito de concorrer (KRELLING, 2014, p. 28).

O fechamento do jogo do bicho ocorreu em 3 de outubro, através do Decreto-lei 3.688/41, assinada pelo presidente Getúlio Vargas. Dito isso, é perceptível que sua proibição se mostra no artigo 58 da norma:

> Art. 58. Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração: Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis. Parágrafo único. Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, aquele que participa da loteria, visando a obtenção de prêmio, para si ou para terceiro. (BRASIL, 1941).

É evidente que hoje em dia o jogo do bicho é uma prática ilegal no país, porém é uma modalidade seguida por muitos ainda que fora da lei. É nítida a existência de bancas clandestinas que viabilizam os resultados através da internet, e até mesmo outros meios, como emissoras de rádio. (MARTINS, 2021).

4.1 PORQUE AS APOSTAS NÃO DIMINUIRAM DEPOIS DA PROIBIÇÃO?

É importante mencionar que as apostas esportivas em sua grande maioria acontecem de maneira online, e uma das suas principais características pesam na não necessidade de depender, exclusivamente, da habilidade para alcançar o resultado. Mantendo essa linha de raciocínio, fica ainda mais evidente que a sorte é um fator relevante presente nas apostas. O dinheiro é a moeda de possibilidades e, promove, o risco nas chances, fazendo com que muitos cidadãos sejam impulsionados por essas adrenalinas nos jogos (BARBOSA, 2020).

Com isso, é necessário que fique claro que nem tudo gira em torno da sorte, pois destacam-se inúmeros grupos de pessoas que estudam e despendem tempo diariamente se empenhando para obterem um maior êxito e, consequentemente, as apostas utilizam mecanismos concretos, e a ciência ao seu favor, fazendo com que quanto maiores probabilidades de reduzir as perdas, mais assertivo tornam-se os jogos, não se tratando então apenas do acaso (BARBOSA, 2020).

As apostas esportivas seguem os mesmos parâmetros de qualquer outra aposta, ou seja, a diferença marcante está no local onde ela é utilizada. Outrossim, ressalta-se as milhares casas de apostas por todo mundo e, estas, de forma físicas e online. Além do mais, fica nítido que com o avanço da tecnologia, um maior investimento em publicidades e propagandas foi feito. Muitas empresas optaram em patrocinar sites e clubes de diversos esportes. Assim sendo, inúmeros usuários cadastram-se diariamente nessas casas virtuais, passando até mesmo as lojas físicas (FERNANDES, 2014). As apostas estão diretamente ligadas com a evolução humana, levando em consideração que por toda a linha histórica as práticas esportivas foram caracterizadas pelo caráter competitivo e, por possuir uma forte relevância no contexto mundial (PASTI, 2021). Sites, aplicativos e grupos virtuais de apostas são extremamente utilizados por milhares de cidadãos, até mesmo pela praticidade e comodidade que o modo online possui na vida do ser humano atualmente, onde tudo vem sendo substituído.

> A demanda por apostas esportivas (e produtos de jogos em geral) experimentou um rápido crescimento e forte expansão durante a última metade do século passado e os primeiros anos do século XXI. O maior rendimento disponível por parte das economias domésticas - e, portanto, uma maior capacidade de gastar em lazer e entretenimento -, a disponibilidade dos diferentes governos para permitir e até explorar serviços de jogo, maior aceitação social e certa liberalização a moral e a ética em relação a este tipo de atividades, juntamente com o surgimento de novas tecnologias da informação na

> sociedade, contribuíram, entre outros, para acentuar essa tendência. (CARCEDO, 2010, p. 16)

Todavia, com o visível e fácil acesso com as casas online, o custo de instalação também foi reduzido, tendo em vista que promoveriam uma maior quantidade de opções na hora de apostar, onde as casas físicas restavam-se limitadas. Sobre isso, o pensador Perez (2010), conclui que:

> A mudança social e a crise econômica também parecem ser outras razões pelas quais o setor está crescendo. A população procura um tipo de lazer mais econômico que permita gerar renda extra. Da mesma forma, a Internet tornou-se o principal canal de comunicação do século 21, o que permitiu que um novo tipo de jogadores, que buscam uma fatia maior de entretenimento e se contentem com pequenos prêmios, invadam o mercado. Não apenas a capacidade dos jogadores de apostar on-line (até mesmo em suas casas) foi incentivada, motivando a criação de fóruns ou blogs onde os apostadores também podem discutir suas previsões para acessar informações atualizadas sobre os diferentes eventos esportivos, mas também aumentou consideravelmente a oferta de apostas disponíveis - resultado exato de uma partida, diferença de golos, jogador que marcará o primeiro golo, número de cartas, número de saques equinos e um longo etc. -. As apostas esportivas ao vivo (in-running), nas quais os usuários apostam até o momento final dos eventos esportivos, representam a última moda em jogos on-line. (CASTELAR, 2009, p.267).

Sendo assim, frente a todo potencial que as apostas online promovem para a econômica, as empresas, por sua vez, decidiram em investir cada vez mais nesse ramo. As prestações de serviços, por sua vez, tornaram-se mais complexas e, por consequência, houve o aumento na quantidade de usuários. Percebe-se que, a população por meio dos seus computadores, utilizaram esses mecanismos para conquistar conhecimentos básicos e aumentarem suas possibilidades em vencer as apostas (ATHERTON, 2006).

4.2 JOGO DO BICHO NO ÂMBITO ILEGAL

As loterias independentemente de suas formas e modalidades, é serviço público, tanto por expressa disposição legal quanto pela natureza da atividade. No âmbito do Judiciário, esta tese é provada por inúmeros julgados, dentre os quais:

> A Loteria Esportiva Federal se insere numa instrumentalidade de serviço público da União, como se vê da legislação pertinente, e o concurso respectivo de prognósticos é disciplinado por normas gerais, expedidas regularmente, modelando-se num contrato-tipo imposto unilateralmente pela Administração, a que adere o apostador (RE n. 94.291-2/RJ, julgado pelo STF em 15/03/1983).

Igualmente, Tácito afirma:

> As loterias, tanto federal como estaduais, são consideradas como serviço público desde 1.932, quando pela primeira vez se consolidou o direito federal a esse respeito. É certo que a loteria instituída pela União ou pelo Estado não tem a natureza ontológica ou essencial de um serviço público próprio, como prerrogativa inerente à atividade do Estado. Trata-se de uma forma de canalizar recursos para a receita pública em sentido lato, como processo de financiamento de atividades de assistência social ou de benemerência pública. (TÁCITO, 1986, p. 78).

Assim, a fim de atender o interesse social, as loterias prestam inegavelmente um serviço público. A Caixa Econômica Federal, empresa pública que administra as loterias federais no Brasil, por conta do Decreto-Lei n. 204/67, atua no mercado por meio da grande rede de permissionários lotéricos, que são dotados para prestar o serviço público, por sua conta e risco, de lotéricas.

“Vão perdendo a autoridade para reprimir o jogo proibido e negar a pretendida liberação dos cassinos [...]”. (ABREU, 1984, p. 43).

> Existe uma tradição em nosso ordenamento jurídico, que, historicamente, não permite empresas comerciais gerirem jogos de azar. Tal proibição data do ano de 1946, quando o então Presidente da República Eurico Gaspar Dutra restabeleceu a vigência do art. 50, §3º, "a", do Decreto-Lei 3.688/41 (Lei das Contravenções Penais), por meio do Decreto-Lei 9.215/46 (Lei Dutra). Somente foram toleradas as loterias federais, instituídas pelo Decreto-lei nº 6.259, de 1944, como um serviço da União (os sorteios eram feitos pelo governo), visando canalizar recursos para o custeio de programas sociais de âmbito nacional, auxiliando a financiar a seguridade social. Referida norma permitia também aos Estados-Membros a exploração direta, ou mediante concessão, dos serviços de loteria estadual. Em 1961, o Decreto nº 50.954 delegou a execução à Caixa Econômica Federal. A

> CEF fez licitações e outorgou concessões às casas lotéricas. Esse regime jurídico perdurou até o advento do Decreto-Lei 204, de 27 de fevereiro de 1967, a partir do qual as loterias estaduais foram limitadas às existentes até aquela data. (LOCATELLI, 2011, p. 1).

No Brasil, as Loterias Federais repassam 48% da sua arrecadação ao Governo Federal para aplicar em programas sociais. São beneficiários com esse lucro: seguridade social; educação; cultura; justiça; esporte. Cerca de 30 a 35% é distribuído a título de prêmios e o saldo é destinado à administração, incluindo a rede lotérica, que percebe 13%.



Ano	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006(proj)
Arrecadação	1.659.665	1.988.782	2.627.461	2.475.706	2.804.744	3.011.683	3.544.544	4.214.789	4.362.749	4.630.473
Crescimento*	179,00%	132,83%	76,23%	87,04%	65,09%	53,75%	30,64%	9,86%	6,14%	Até ABR
* Crescimento da arrecadação em 2006 com relação à cada ano										1.339.987

FONTE: Revista de Direito da ADVOCEF – Ano III – Nº 5 – Nov 07.

O gráfico acima é referente a arrecadação das loterias federais de 1997 a 2006.

A prática do jogo do bicho acontece de maneira explícita, sem nem, em grande parte das vezes, o pudor do seu escondimento. O jogo do bicho funciona de acordo com o sorteio da loteria federal sem o consenso da mesma. É possível fazer diversas apostas, seja para acertar o bicho entre os 5 primeiros, fazer duplas, triplas e até apostar diretamente no número, acertando os três últimos ou ele por completo. Quanto maior a dificuldade, maior o prêmio, dessa forma ainda existem sorteios diários, mesmo sem ligação da Caixa Econômica Federal.

Destinação	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006 (Abr)	TOTAL
Ministério do Esporte	102.723	116.807	125.520	149.030	176.565	184.925	56.540	912.110
Comitê Olímpico Brasileiro - COB	0	17.915	48.844	57.572	68.471	70.897	21.761	285.460
Comitê Paraolímpico Brasileiro - CPB	0	3.161	8.620	10.160	12.083	12.511	3.840	50.375
Clubes de Futebol	7.812	7.565	6.239	6.786	5.769	7.361	2.043	43.576
Fundo de Investimento do Estudante Superior-FIES / Crédito Educativo	191.135	205.296	204.408	249.500	299.236	309.173	94.950	1.553.698
Fundo Nacional da Cultura - FNC	35.165	81.881	86.248	101.598	120.831	125.113	38.401	589.237
Seguridade Social	479.854	529.446	520.667	602.556	719.180	743.493	227.888	3.823.083
Testes Especiais (APAE, Cruz Vermelha, COB e CPB)	861	703	416	689	828	402	343	4.242
Fundo Penitenciário Nacional - FUNPEN	70.783	80.305	87.292	106.494	126.633	131.127	40.223	642.858
Subtotal	888.333	1.043.080	1.088.253	1.284.384	1.529.596	1.585.003	485.990	7.904.639
Imposto de Renda	302.000	340.342	386.495	451.982	479.573	508.310	144.316	2.613.018
TOTAL	1.190.333	1.383.423	1.474.748	1.736.366	2.009.169	2.093.313	630.305	10.517.657

FONTE: Revista de Direito da ADVOCEF – Ano III – Nº 5 – Nov 07

A imagem acima refere-se aos repasses aos benefícios legais em R$ 1.000,00.

5. O QUE É O JOGO PATOLÓGICO E COMO ELE ATUA NO SER-HUMANO

O "Jogo patológico" é definido como comportamento recorrente de apostar em jogos de azar, mesmo com as consequências negativas que são frutos dessa atividade. O apostador acaba perdendo o domínio sobre o jogo, o que o faz incapaz de controlar o tempo e o dinheiro gasto, mesmo quando está perdendo.

A American Gaming Association (Associação Americana de Psiquiatria) reconheceu o jogo patológico como transtorno de controle do impulso (1980 no DSM-III - Manual Diagnóstico Estatístico de Doenças Mentais). Com isso, esse transtorno vem ganhando cada vez mais importância, já que sua prevalência tem aumentado em diferentes países. Além de apostas tradicionais como loterias, corridas de cavalos e jogos de carta, novos jogos como casas de bingo e jogos eletrônicos são extremamente explorados no mercado. Existem diversas pesquisas e estudos que apontam grandes semelhanças entre jogo patológico e dependência de drogas.

Segundo Custer, (1984, p.45), a dinâmica e os fatores psicológicos que levam ao jogo patológico são similares aos que levam ao abuso de drogas. É alta a comorbidade entre esses dois transtornos e já foi sugerido que os mesmos possuem componentes genéticos comuns. Algumas pesquisas foram realizadas entre usuários e dependentes de álcool e outras drogas para que se pudesse avaliar o quanto esses

pacientes estão envolvidos em apostas de jogos de azar. Algumas das pesquisas sugerem que o jogo patológico é de quatro a 10 vezes mais frequente em dependentes de drogas do que na população geral. O estudo conta com 276 pacientes internados para tratamento de dependência de drogas nos Estados Unidos e com isso foi observado que 33% dos pacientes estavam dentro dos critérios para serem considerados jogadores patológicos.

Lesieur, (2022, p10), em sua pesquisa buscando uma relação entre o abuso do álcool, drogas e jogo patológico, verificou que, dos pacientes internados para tratamento de dependência de álcool e drogas entrevistados, 9% foram diagnosticados como jogadores patológicos e 10% como jogadores-problema. Entre pacientes dependentes de cocaína em tratamento, foi observada a ocorrência de 8% de jogo patológico. Grandes níveis do uso de álcool ou outras drogas também podem ser encontrados entre jogadores patológicos. Um alto índice de uso de substâncias psicoativas foi encontrado em jogadores patológicos em tratamento nos Estados Unidos. Foi verificado que 39% dos jogadores patológicos faziam abuso de álcool e outras drogas no ano anterior à admissão ao tratamento, 47% relataram problema de uso de drogas na vida, 50% relataram abuso de álcool ou drogas em pelo menos um dos pais biológicos e 36% em um ou mais irmãos.

De forma similar, Ibáñez (2008, p7), em seu estudo a fim de investigar comorbidade psiquiátrica em 69 jogadores patológicos, constatou que 62,3% apresentavam algum transtorno associado, sendo que 33,3% eram dependentes de álcool ou outras drogas. Essa forma de comorbidade apareceu em segundo lugar, precedida por transtornos de personalidade, que se manifestaram em 42% dos jogadores. No Brasil, não há pesquisas epidemiológicas indicando a prevalência de jogo na população geral. Da mesma forma, apesar do grande número de programas de tratamento para dependência química no país, não há pesquisas sobre jogo patológico nessa população.

De acordo com a pesquisa, os entrevistados preencheram critério para dependência de diferentes substâncias. Segundo a escala SADD (Secção de Avaliação dos docentes), 45,9% foram classificados como tendo alta dependência de álcool, 23% como média dependência, 20,3% como baixa e apenas 10,8% não preencheram critério para dependência dessa substância. De acordo com o DSM-IV (Manual Diagnóstico Estatístico de Transtornos Mentais), e considerando que o

indivíduo pode preencher critério de dependência para mais de uma substância, 61,6% preencheram critérios para dependência de álcool, 60,3% para cocaína/crack, e 34,2% para maconha como mostra a imagem abaixo:

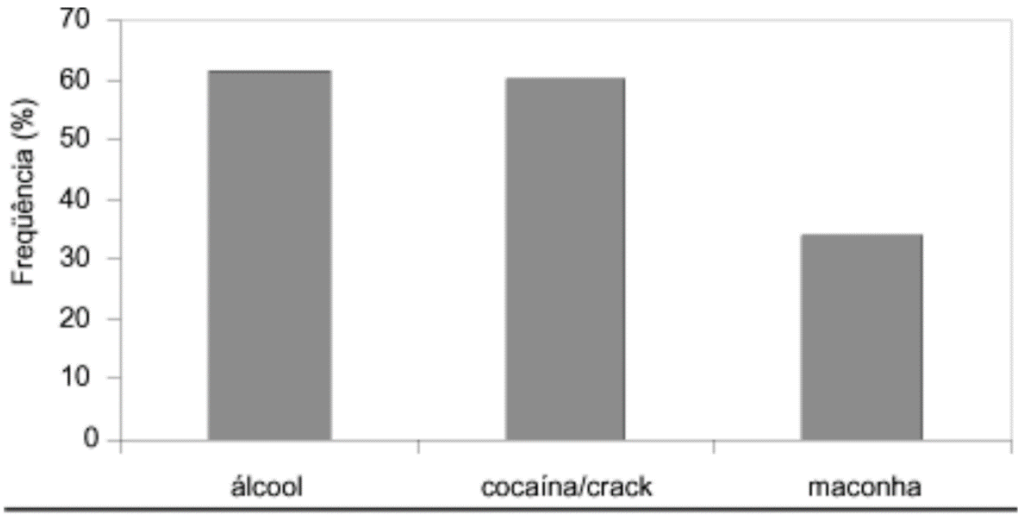


Figura 1 - Freqüência de diagnóstico de dependência de álcool, cocaína/crack e maconha.

A análise da escala SOGS revelou que 18,9% dos farmacodependentes foram classificados como jogadores patológicos, 10,8% como "jogadores-problema" e 70,3% como jogadores sociais. A Figura 2 mostra a porcentagem dos jogos praticados, nos últimos 12 meses e nos últimos 30 dias pelos farmacodependentes. Os jogos mais praticados, em ordem decrescente, foram: loteria (79,7%), bingo (63,5%), esportes (63,5%), jogos eletrônicos (55,4%) e cartas (44,6%). Nota-se que nos últimos 12 meses e nos últimos 30 dias, jogos eletrônicos passaram de quarta para a segunda modalidade de jogo mais praticada como mostra a figura:

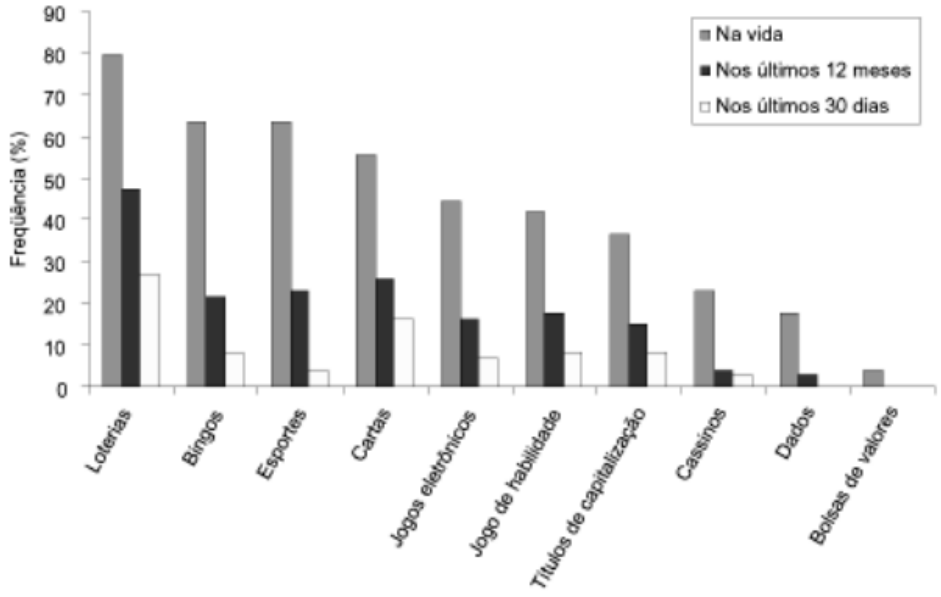


Figura 2 - Freqüência de jogos de azar praticados por farmacodependentes pelo menos uma vez na vida, nos últimos 12 meses e nos últimos 30 dias.

Quando questionados sobre a maior quantia apostada em um dia, 67,5% dos homens relataram ter apostado entre US$11 e US$100 e 16,2% apostaram entre US$101.00 e US$1,000.00. O histórico familiar, por sua vez, possui grande importância na vida de um apostador. A pesquisa aponta que 11% relataram que o pai e a mãe jogavam demais. Já 41,9% afirmaram que o pai e 5,4% a mãe bebiam demais. Observou-se mudança na ordem dos jogos mais praticados.

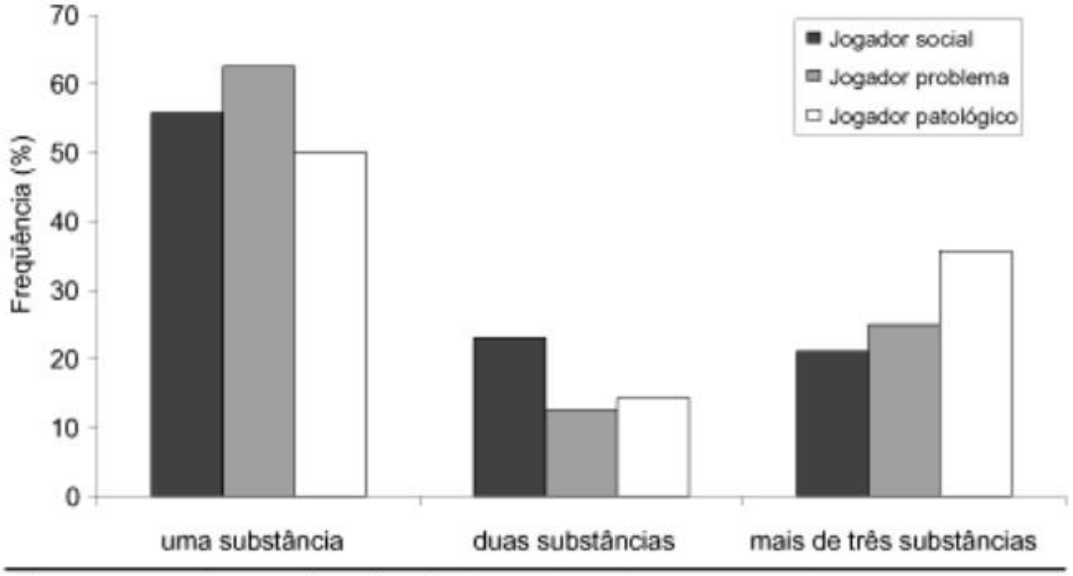


Figura 3 - Número de substâncias psicoativas que motivaram a procura de tratamento pelos farmacodependentes classificados como jogador social, jogador problema e jogador patológico.

A figura acima mostra o número de substâncias psicoativas que motivou a busca de tratamento pelos entrevistados, classificados como jogador patológico. Vale ressaltar que não houve diferença estatística com relação ao número de drogas citadas pelos três grupos.

5.1 JOGATINA PATOLÓGICA; A VERDADE POR TRÁS DO TRANSTORNO

Pode-se dizer que existe um mito em que a legalização dos jogos de azar aumentaria o número de jogadores patológicos no Brasil, porém, não são citadas as políticas extremamente eficazes e com resultados cientificamente comprovados que previnem e combatem a compulsão em jogos, e que funcionam em continentes como a Europa, América do Norte, América do Sul e na Ásia. Além disso, campanhas de esclarecimentos sobre o jogo responsável, o conceito mundial de ludopatia também vem mandando com a inclusão da ideia do sistema de “autoexclusão”, causado num jogador patologicamente viciado.

A autoexclusão trata também de um mandato que é um mecanismo o qual pode ser requerido pelo apostador, ou até mesmo por um familiar que pode, através de um site ou formulário da agência reguladora, onde faz com que o indivíduo se comprometa a realizar um tratamento especializado. Se trata de um contrato sem volta, que ao assinado pelo apostador, ou até mesmo por seu familiar, torna-se proibido o acesso a qualquer sala de jogo por um mandato de dois anos. Depois desse tempo, o jogador passa por um processo de avaliação para que se possa construir uma possibilidade de o mesmo voltar a ter acesso ou não, as casas de apostas.

Esse método é extremamente utilizado na China, América do Sul e China. Segundo estudos recentes da American Gaming Association - AGA, 97% dos jogadores não têm problemas com o jogo, sendo que de 2 a 4% dos apostadores apresentam problemas, e de 0,1 a 2% são considerados patológicos e que 1% tem problemas sérios com relação ao jogo. Mas cabe destacar que estes adictos já existem no Brasil, sem nenhuma proteção do Estado.

6. CONCLUSÃO

Os jogos que no Brasil são ilícitos e chamados de jogos de azar, para muitos outros países é uma das fontes mais rentáveis do mundo, contribuindo consequentemente para o turismo e para a economia. A exploração dessa prática carrega uma história marcada e instável entre liberação e proibição. Inicialmente, a exploração destes jogos se dava apenas pela diversão e conforme a sociedade foi evoluindo, tal conceito também foi se alterando, até que passou a ser uma atividade também lucrativa.

Este trabalho buscou demonstrar a incoerência do governo brasileiro ao impor uma proibição dos jogos de azar, com justificativas que não condizem com a situação atual, já que os problemas já vêm sendo controlados por diversos meios, e ainda foram efetivos em outros continentes. Além disso, pode-se concluir, com os embasamentos do artigo escrito, que a regulamentação apenas não é aceita, pois o governo não terá 100% de acesso aos ganhos das apostas, e com isso, não lucraria tudo o que deveria. Porém, como prova este trabalho, o governo deixa de lucrar, na verdade, com a ilegalização dos jogos, já que a prática dos mesmos ocorre por todo o país e de forma

tão exposta que, mesmo não regulamentado, é presente no cotidiano brasileiro como se fosse.

Como já dito, jogo de azar sempre foi um assunto polêmico e divergente no país, e por isso, tornou-se necessário desconstruir o errôneo conceito dos jogos que muitos desconhecem. É importante mencionar que Brasil é um dos três países do G20 que não permite tal atividade econômica e ainda, é o único país do Mercosul que não possui tal regulamentação favorável ao caso em tela, o que não exclui a prática de apostas do cotidiano de muitos brasileiros.

De forma objetiva, o trabalho abordou todos os malefícios decorrentes da ausência de norma que promova essa prática lícita. Foi comprovado também, os benefícios que a regulamentação dos mesmos traria.

O conservadorismo exacerbado ainda presente na sociedade brasileira dificulta ações de extrema importância para o país. Na tentativa de suprir tal necessidade, no ano de 2022, a Câmara dos Deputados aprovou a legalização de determinados jogos de azar no Brasil e, em ato contínuo, encaminhado ao Congresso Nacional para sua apreciação em 04 de março de 2022. Com essa prerrogativa uma vez garantida, será proporcionado um avanço econômico que possibilitará ainda mais investimentos nos setores sociais. Ainda assim, garantida pela Constituição Federal, é um direito de todos os cidadãos usufruir desse benefício, então caso haja aprovação total desse projeto lei, o cenário brasileiro será marcado como estopim para uma inserção dessa prática, proporcionando grandes feitos na sociedade.

Dito isso, percebe-se que a sociedade, por conta deste conservadorismo é a todo momento confrontada, fazendo com que surjam sempre novos posicionamentos legislativos, que possuem objetivo de certa maneira suprir a carência da população. De fato, tal medida é capaz não apenas de silenciar essas vozes ultrapassadas e demagogas, mas sim, capaz de desmistificar os falsos argumentos, já que são plenamente concretos e presentes todos os proveitos que seriam frutos da legalidade dos jogos de azar. Contudo, pondera-se que há a necessidade da aprovação no Congresso Nacional, e de um entendimento que também não deve ser anulado, que são as consequências prejudiciais ao ser-humano, que entram na categoria de “jogo patológico” no presente trabalho.

Este problema, por sua vez, possui solução efetiva, que já gerou impactos positivos em continentes como a Europa, América do Sul e Central, e alguns países da Ásia como a China. A patologia é uma problemática extremamente estudada e colocada atualmente, e como mostra o artigo, as soluções são capazes de erradicar problemas como esse.

A legalização dos jogos de azar pode sim ser uma medida eficaz para o crescimento econômico do país. Foram levantados pontos relevantes e favoráveis para que isto venha acontecer. Caso contrário, não sendo legalizados os jogos, continuaremos com a situação da mesma forma em que se encontra, ilegal e sem mecanismos efetivos para a proibição, e com isso, a presença dessa prática não diminuirá. Pode-se dizer que a atitude repressiva atual, não se mostra tão eficaz no quesito permissão, regulamentação e fiscalização. Em diversas outras áreas do sistema penal, a repressão não surte efeito positivo, não se diferenciando ao que tange a exploração dos jogos.

7. REFERÊNCIAS

ABREU, Waldyr de. O submundo do jogo de azar, prostituição e vadiagem: (aspectos jurídicos, sociais e psicológicos). 2. ed. rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1984.

ARNOLD, Peter. **The encyclopedia of gambling: the game, the odds,the teclmiques, the people and places, the myths and history**. [*S. l.*: *s. n.*], 1977. Disponível em: file:///C:/Users/maria/Downloads/agx1.pdf . Acesso em: 1 out. 2022.

ARTIGO 50 DO DECRETO LEI Nº 3.688 DE 03 DE OUTUBRO DE 1941. **DECRETO-LEI nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessivel ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele: (Vide Decreto-Lei nº 4.866, de 23.10.1942) (Vide Decreto-Lei 9.215, de 30.4.1946). [*S. l.*], 10 nov. 2022. Disponível em: https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11737132/artigo-50-do-decreto-lei-n-3688-de-03-de-outubro-de-1941 . Acesso em: 10 nov. 2022.

ATHERTON, Mike. **Gambling: A Story of Triumph and Disaster**. [*S. l.*: *s. n.*], 2006. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=1UBtFK2dUugC&oi=fnd&pg=PT5&dq=ATHERTON,+Mike.+Gambling.+London:+Hodder+%26+Stoughton,+2006.&ots=nKYNNIUpnu&sig=8OERAz6iCKFVkHcTuVBIdWI43Zc#v=onepage&q=ATHERTON%2C%20Mike.%20Gambling.%20London%3A%20Hodder%20%26%20Stoughton%2C%202006.&f=false . Acesso em: 8 nov. 2022.

BARBOSA, Amauri. Aposta esportiva é jogo de azar? E a regulamentação das apostas? Apwin Advantage Player, 2020. **Aposta esportiva é jogo de azar? E a regulamentação das apostas? Apwin Advantage Player, 2020.**, [*s. l.*], 2020. Disponível em: https://www.apwin.com/br/blog/apostaesportiva-jogo-de-azar-regulamentaco-das-aposta . Acesso em: 2 maio 2022.

BENATTE, Antonio paulo. GOMES, Frederico (Org.). O jogo de Deus, do homem e do bicho. Rio de Janeiro: Ed. UERJ/Léo Christiano Editorial, 2011. **GOMES, Frederico (Org.). O jogo de Deus, do homem e do bicho. Rio de Janeiro: Ed. UERJ/Léo Christiano Editorial, 2011.** , [*s. l.*], 11 nov. 2022. Disponível em: file:///C:/Users/maria/Downloads/ojs,+notas-1-Benatte-16(1).pdf . Acesso em: 8 nov. 2022.

BICHARA E MOTTA (Brasil). All-in para o brasil como regulamentar um multibilionário mercado de apostas esportivas. **All-in para o brasil como regulamentar um multibilionário mercado de apostas esportivas**, [*S. l.*], p. 1-15, 24 nov. 2021. Disponível em: https://www.bicharaemotta.com.br/all-in-para-o-brasil-como-regulamentar-um-multibilionario-mercado-de-apostas-esportivas/ . Acesso em: 7 nov. 2022.

CAMARGO, MARÍLIA TEIXEIRA. A LEGALIZAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR E CASSINOS NO BRASIL. **Jogo de azar, legalização, prós, contras**., [S. l.], p. 9-23, 3 dez. 2020. Disponível em: https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/651/1/Mar%c3%adlia%20Teixeira%20PDF.pdf acesso em: 14 jun. 22.

CAMPOS, Flávio de. Jogos e temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média. **Jogos e temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média**, [*s. l.*], 1 jan. 2008. Disponível em: https://journals.openedition.org/cem/9492?lang=en . Acesso em: 2 jul. 2022.

CANTON, Ana Maria. **A Rede Lotérica no Brasil**. [*S. l.*: *s. n.*], 2010. Disponível em: http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/Livro_redeloterica.pdf . Acesso em: 8 abr. 2022.

CARIA, Cm de; HOLLANDER, E; GROSSMAN, R; WONG, Cm. Diagnóstico, neurobiologia e tratamento do jogo patológico. **Diagnóstico, neurobiologia e**

tratamento do jogo patológico, [*s. l.*], 8 nov. 2022. Disponível em: https://pubmed-ncbi-nlm-nih-gov.translate.goog/8698687/ . Acesso em: 8 nov. 2022.

CASTELAR, Armando. Sociedade e Economia: estratégias de crescimento e desenvolvimento. **Sociedade e Economia: estratégias de crescimento e desenvolvimento**, [*s. l.*], 2009. Disponível em: http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/3225/1/Livro_SociedadeeEconomia.pdf Acesso em: 8 nov. 2022.

CHAGAS, Jonathan Machado. (IM)POSSIBILIDADE DE REGULAMENTAÇÃO DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO. **(IM)POSSIBILIDADE DE REGULAMENTAÇÃO DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO.**, [*s. l.*], 10 nov. 2022.

CONSTELAR. A incrível história do jogo do bicho. **A incrível história do jogo do bicho**, [*s. l.*], 10 nov. 2022. Disponível em: https://constelar.com.br/astrologia-mundial/historia-e-cultura/jogo-do-bicho/ . Acesso em: 29 set. 2022.

CUSTER, RL. Perfil do jogador patológico. **Perfil do jogador patológico**, [*s. l.*], 12 dez. 1984. Disponível em: https://pubmed-ncbi-nlm-nih-gov.translate.goog/6501244/ Acesso em: 7 nov. 2022.

DAMATTA, Soárez. Águias, Burros e Borboletas: Um Estudo Antropológico do Jogo do Bicho. **Águias, Burros e Borboletas: Um Estudo Antropológico do Jogo do Bicho**, [*s. l.*], 10 nov. 2022. Disponível em: https://www.scielo.br/j/mana/a/mdMGC47qwKbxTpBHD48xB7t/?lang=pt . Acesso em: 10 ago. 2022.

DANNON, Pinhas N; KOTLER, Moshe; AIZER, Ana; LOWENGRUB, Katherine. Jogo patológico: diagnósticos psiquiátricos comórbidos em pacientes e familiares. **Jogo patológico: diagnósticos psiquiátricos comórbidos em pacientes e familiares**, [*s. l.*], 8 nov. 2022. Disponível em: https://pubmed-ncbi-nlm-nih-gov.translate.goog/16910370/ . Acesso em: 1 nov. 2022.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. O jogador. *In*: DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **O jogador**. [*S. l.*: *s. n.*], 1866.; disponível em: file:///C:/Users/maria/AppData/Roaming/Microsoft/Windows/Network%20Shortcuts/o%20jogador%20pdf.pdf

FERNANDES, Fernando. A incrível história do jogo do bicho. **A incrível história do jogo do bicho**, [*s. l.*], 29 out. 2014. Disponível em: https://constelar.com.br/astrologia-mundial/historia-e-cultura/jogo-do-bicho/ . Acesso em: 2 nov. 2022.

GERSTEIN, Dean; HOFFMANN, John; LARISON, Cindy; ENGELMAN, Saszlo; MURPHY, Sally; PALMER, Amanda; CHUCHRO, Lucian; TOCCE, Marianna; JOHNSON, Robert; BUIE, Tracy; HILL, Mary ann. Gambling impact and behavior study: report to the national gambling impact study commission. **Gambling impact and behavior study: report to the national gambling impact study commission.**, [*s. l.*], p. 1-768, 1 abr. 1999. Disponível em: https://www.norc.org/PDFs/publications/GIBSFinalReportApril1999.pdf . Acesso em: 7 nov. 2022.

GIGLIOTTI, Analice. A quem interessa a legalização de cassino, bingo e jogo do bicho no país? Argumentos bem-intencionados de defesa teórica do projeto caem por terra quando entra a vida real. **A quem interessa a legalização de cassino, bingo e jogo do bicho no país?** , [*s. l.*], 4 mar. 2022. Disponível em: https://vejario.abril.com.br/coluna/analice-gigliotti/a-quem-interessa-a-legalizacao-de-cassino-bingo-e-jogo-do-bicho-no-pais/ . Acesso em: 21 out. 2022.

HUIZINGA, Johan. HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA. *In*: HUIZINGA, Johan. **HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA**. [*S. l.*: *s. n.*], 1938.

JOSÉ, Magno. 17 de fevereiro: Dia Internacional do Jogo Responsável. **17 de fevereiro: Dia Internacional do Jogo Responsável**, [*s. l.*], 17 fev. 2022. Disponível em: https://bnldata.com.br/17-de-fevereiro-dia-internacional-do-jogo-responsavel-2/ . Acesso em: 11 maio 2022.

JOSÉ, Magno. 20 perguntas que definem um jogador patológico. **20 perguntas que definem um jogador patológico**, [*S. l.*], p. 1-3, 27 jan. 2022. Disponível em: https://bnldata.com.br/20-perguntas-que-definem-o-jogador-patologico/ . Acesso em: 4 nov. 2022.

JOSÉ, Magno. Discernir entre uso e abuso de jogos de azar pode ser caminho para tratamento e evitar dependência. **Discernir entre uso e abuso de jogos de azar pode ser caminho para tratamento e evitar dependência**, [*s. l.*], 27 out. 2021. Disponível em: https://bnldata.com.br/discernir-entre-uso-e-abuso-de-jogos-de-azar-pode-ser-caminho-para-tratamento-e-evitar-a-dependencia/ . Acesso em: 22 out. 2022.

JOSÉ, Magno. GT de jogos se reúne com especialista em transtorno de jogo. **GT de jogos se reúne com especialista em transtorno de jogo**, [*s. l.*], 29 out. 2021. Disponível em: https://bnldata.com.br/gt-de-jogos-se-reune-com-especialista-em-transtorno-do-jogo/ . Acesso em: 8 set. 2022.

KRELLING, Carolina Malagoli. A NOÇÃO DE “JOGO DE AZAR” ENTRE O DIREITO BRASILEIRO E O DIREITO ITALIANO: ASPECTOS PENAIS E CIVIS DOS JOGOS DE AZAR NOS SÉCULOS XIX – XX. **A NOÇÃO DE “JOGO DE AZAR” ENTRE O DIREITO BRASILEIRO E O DIREITO ITALIANO: ASPECTOS PENAIS E CIVIS DOS JOGOS DE AZAR NOS SÉCULOS XIX – XX**, [*s. l.*], 11 nov. 2022. Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/30408991.pdf . Acesso em: 11 nov. 2022.

LEI DAS CONTRAVENCOES PENAIS - DECRETO-LEI 3688/41 | DECRETO-LEI Nº 3.688, DE 3 DE OUTUBRO DE 1941. DECRETO-LEI nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Lei das Contravenções Penais - Decreto-lei 3688/41 | Decreto-lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. **Lei das Contravenções Penais - Decreto-lei 3688/41 | Decreto-lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**, [*S. l.*], 3 out. 1941. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 7 nov. 2022.

LEGALIZAÇÃO dos jogos de azar | HUMANAMENTE #04. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JFFM5v6alfM . Acesso em: 2 jun. 2022.

LEGISLAÇÃO INFORMATIZADA - DECRETO-LEI Nº 9.215, DE 30 DE ABRIL DE 1946 - PUBLICAÇÃO ORIGINAL. **DECRETO-LEI nº 9.215, de 30 de abril de 1946**. Proibe a prática ou a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. [*S. l.*], 30 abr. 1946. Disponível em: .https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-9215-30-abril-1946-417083-publicacaooriginal-1-pe.html#:~:text=Proibe%20a%20pr%C3%A1tica%20ou%20a,em%20todo%20o%20territ%C3%B3rio%20nacional.

LESIEUR, HR; BLUME, SB; ZOPPA, RM. Alcoolismo, abuso de drogas e jogos de azar. **Alcoolismo, abuso de drogas e jogos de azar**, [*s. l.*], 8 nov. 2022. Disponível em: https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/3515989/ . Acesso em: 13 out. 2022.

LEMEKE, Sebastian; VRIES, Sunka De. Uma Investigação da Aceleração Secular dos Transtornos Psiquiátricos. **Uma Investigação da Aceleração Secular dos Transtornos Psiquiátricos**, [*s. l.*], 8 nov. 2022. Disponível em: https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/journal/paperinformation.aspx?paperid=53673 . Acesso em: 7 nov. 2022.

LOCATELLI, Paulo Antônio. Breve Histórico sobre os Bingos e Caça-níqueis no Brasil. **Breve Histórico sobre os Bingos e Caça-níqueis no Brasil**, [*s. l.*], 26 out. 2006. Disponível em:

http://www.mp.sc.gov.br/portal/site/portal/portal_detalhe.asp?campo=2179.Acesso em: 3 set. 2022.

MAGALHÃES, Felipe. E O RIO NÃO CIVILIZA-SE... O JARDIM ZOOLÓGICO E O JOGO DO BICHO NO RIO DE JANEIRO. **E O RIO NÃO CIVILIZA-SE... O JARDIM ZOOLÓGICO E O JOGO DO BICHO NO RIO DE JANEIRO,** [*s. l.*], 10 nov. 2022. Disponível em: http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anais12/artigos/pdfs/comunicacoes/C_Magalhaes.pdf . Acesso em: 25 mar. 2022.

MARTINS, Celso. Jogo do bicho: Entenda como surgiu! **Jogo do bicho: Entenda como surgiu!** [*s. l.*], 17 dez. 2021. Disponível em: https://www.opopularjm.com.br/jogo-do-bicho-entenda-como-surgiu/

MARTINS, José Eduardo Figueiredo de Andrade. O jogador Odisseu entre Calipso, Cila e Caríbdis: uma reflexão sobre a exploração dos jogos de azar pela Odisseia de Homero. jogos de azar; Odisseia; intervenção Estatal; jogador, [s. l.], 29 jun. 2019. Disponível em: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-32622019000100078&script=sci_arttext. Acesso em: 7 nov. 22.

MELLO, Marcelo Pereira de. Criminalização dos jogos de azar: a história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro (1808-1946). Curitiba: Juruá, 2017.

MOTTA, Bichara e. Considerações jurídicas sobre a regulamentação das apostas esportivas no brasil. **Considerações jurídicas sobre a regulamentação das apostas esportivas no brasil**, [*s. l.*], 24 nov. 2021. Disponível em: https://www.bicharaemotta.com.br/consideracoes-juridicas-sobre-a-regulamentacao-das-apostas-esportivas-no-brasil/ . Acesso em: 7 nov. 2022.

NUCCI, Guilherme de Souza. Manual de direito penal: parte geral: parte especial. 9. ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013.

O Presidente da República, usando das atribuições que lhe confere o artigo 180 da Constituição decreta: LEI DAS CONTRAVENÇÕES PENAIS. DECRETO-LEI nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, usando das atribuições que lhe confere o artigo 180 da Constituição, DECRETA: Lei das Contravenções Penais. **O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, usando das atribuições que lhe confere o artigo 180 da Constituição, DECRETA: Lei das Contravenções Penais**, [*S. l.*], 3 out. 1941.

PAMPLONA, Rodolfo. Entrevista com Danilo Pereira – “O Brasil tem tudo para ser o top 3 de apostas do mundo”. **Entrevista com Danilo Pereira – “O Brasil tem tudo para ser o top 3 de apostas do mundo”**, [*s. l.*], 10 nov. 2022. Disponível em: https://oddsscanner.com/br/entrevistas/entrevista-com-danilo-pereira-o-brasil-tem-tudo-para-ser-o-top-3-de-apostas-do-mundo . Acesso em: 5 out. 2022.

PASTI, Daniel. Olimpíadas: Uma tradição com quase três mil anos de história. A Gazeta, 2021. **Olimpíadas: Uma tradição com quase três mil anos de história. A Gazeta, 2021.** , [*s. l.*], 2021.

PEREIRA, Danilo. O Apostador Esportivo Danilo Pereira, comandará o Bet Masters 2020, em São Paulo. **O Apostador Esportivo Danilo Pereira, comandará o Bet Masters 2020, em São Paulo**, [*s. l.*], 10 nov. 2022. Disponível em: https://igamingbrazil.com/aposta-esportiva/2020/01/15/o-apostador-esportivo-danilo-pereira-comandara-o-bet-masters-2020-em-sao-paulo/ . Acesso em: 2 nov. 2022.

REIS, Vinícius Candido dos. **Jogos de azar no Brasil: uma análise da legislação sobre o jogo e dos efeitos de sua possível liberação**. 2018. 81 p. Jogos de no Brasil: Uma análise da legislação sobre o jogo e dos efeitos de sua possível liberação (faculdade de direito) - Universidade Federal do Ceará Faculdade de direito, [*S. l.*], 2018. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/34170/1/2018_tcc_vcreis.pdf Acesso em: 1 nov. 2022.

SILVA, Elaine. Acesso aos jogos online em Portugal será limitado durante estado de emergência. **Acesso aos jogos online em Portugal será limitado durante estado de emergência**, [*s. l.*], 9 abr. 2020. Disponível em: https://bnldata.com.br/acesso-a-jogos-online-em-portugal-sera-limitado-durante-estado-de-emergencia/ . Acesso em: 4 abr. 2022.

SILVA, Elaine. Comissão de Jogos da Grã-Bretanha relata queda no problema de jogos de azar. **Comissão de Jogos da Grã-Bretanha relata queda no problema de jogos de azar**, [*s. l.*], 12 dez. 2021. Disponível em: https://bnldata.com.br/comissao-de-jogos-da-gra-bretanha-relata-queda-no-problema-de-jogos-de-azar/ . Acesso em: 31 ago. 2022.

SILVA, Lucas. CAP proíbe jogadores de futebol de aparecerem em anúncios de apostas no Reino Unido. **CAP proíbe jogadores de futebol de aparecerem em anúncios de apostas no Reino Unido**, [*s. l.*], 5 abr. 2022. Disponível em: https://igamingbrazil.com/aposta-esportiva/2022/04/05/cap-proibe-jogadores-de-futebol-de-aparecerem-em-anuncios-de-apostas-no-reino-unido/#:~:text=O%20Comit%C3%AA%20para%20Pr%C3%A1tica%20de,de%20futebolistas%20de%20alto%20n%C3%ADvel . Acesso em: 22 jul. 2022.

TÁCITO, Públio cornélio. **Germânia (Tácito)**. [*S. l.*: *s. n.*], 1914. Disponível em: http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/germania.html#:~:text=%E2%80%93%20S%C3%A3o%20Paulo%2C%201914%20%E2%80%93%20Germ%C3%A2nia . Acesso em: 11 ago. 2022.

TAVARES, Hermano. Gambling in Brazil: a call for an open debate. **Gambling in Brazil: a call for an open debate.**, [*s. l.*], 23 maio 2014. Disponível em: https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24851676/ . Acesso em: 9 nov. 2022.

VIALI, Lorí. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A ORIGEM DA TEORIA DA PROBABILIDADE. **ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A ORIGEM DA TEORIA DA PROBABILIDADE**, [*s. l.*], 10 nov. 2022. Disponível em: https://www.rbhm.org.br/index.php/RBHM/article/view/177/163 .

WESTIN, Ricardo. Proibição deixou legião de desempregados, de garçons a cantores. **Proibição deixou legião de desempregados, de garçons a cantores,** [*s. l.*], 12 fev. 2016. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/02/12/proibicao-deixou-legiao-de-desempregados-de-garcons-a-cantores Acesso em: 2 maio 2022.