

JOGOS DE AZAR NA ERA DIGITAL E A RESPONSABILIZAÇÃO DA PROPAGAÇÃO POR MEIO DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS

GAMBLING IN THE DIGITAL AGE AND THE RESPONSIBILITY OF PROPAGATION THROUGH DIGITAL INFLUENCERS

Maria Eduarda Moura da Silva¹

Armando Mesquita Júnior²

Ana Maria Seixas Pamponet³

| V.3 N.01 2024

RESUMO

O artigo tem como tema os jogos de azar na era digital e a responsabilização das práticas ilegais das jogatinas por meio dos influenciadores digitais. Consequentemente, a problemática a ser esclarecida no andamento do trabalho, esta inserida nos prejuízos causados pela seara das apostas ilegais no meio digital e as formas de responsabilizar as figuras influenciadoras que lucram com as perdas dos consumidores, divulgando e impulsionando pessoas a apostarem em um mercado fraudulento e enganoso, tendo em vista esse ser o objetivo geral da pesquisa. Os métodos utilizados foram pesquisas documentais e fontes bibliográficas, para que fosse possível chegar aos fundamentos apresentados. Dito isso, resta claro os malefícios da expansão das plataformas aos quais hospedam os jogos de azar, sendo ainda imprescindível que aqueles que se utilizam dos seus milhares de consumidores de conteúdo para ludibriarem com promessas de ganhos enganosos, sejam obrigados a responder de forma direta pelos danos sofridos e prejuízos constatados. Conforme os assuntos estudados, percebe-se que existe a necessidade de regulamentação estatal para que haja amparo jurídico e legislativo na punição e reparação em prol das vítimas que acreditam na boa-fé das figuras públicas aos quais deveriam passar credibilidade nos conteúdos divulgados, sendo esta uma medida de urgência.

Palavras-chaves: Aposta; Impacto; Influenciadores digitais; Responsabilização; Intervenção.

¹ Graduanda em Direito, Centro Universitário Nobre (UNIFAN), mariamouraesilva@outlook.com

² Mestre em Segurança Pública, Justiça e Cidadania (Universidade Federal da Bahia), Centro Universitário Nobre (UNIFAN), professor_armando@yahoo.com.br

³ Doutora em Direitos Humanos e Desenvolvimento (Universidad Pablo de Olavide), Centro Universitário Nobre (UNIFAN), ana.pamponet@hotmail.com

ABSTRACT

The theme of the article is gambling in the digital age and the accountability of illegal gambling practices through digital influencers. Consequently, the problem to be clarified in the course of the work is the damage caused by illegal betting in the digital environment and the ways of holding influencers responsible for profiting from consumer losses, spreading the word and encouraging people to bet on a fraudulent and misleading market, given that this is the general objective of the research. The methods used were documentary research and bibliographic sources, so that it was possible to arrive at the foundations presented. That said, it is clear that the expansion of platforms hosting games of chance is harmful, and it is essential that those who use their thousands of content consumers to deceive them with promises of misleading winnings are made to answer directly for the damage they have suffered. According to the issues studied, it is clear that there is a need for state regulation so that there is legal and legislative support for punishment and reparation on behalf of victims who believe in the good faith of public figures who should pass on credibility in the content disseminated, this being an urgent measure.

Keywords: Betting; Impact; Digital influencers; Accountability; Intervention.

1 INTRODUÇÃO

O mundo digital segue crescendo abundantemente e com ele inúmeras facilidades são destravadas nessa nova realidade, ainda que toda e qualquer informação esteja bem próxima de um clique, essa é uma preocupação quando se dissemina produtos que muitas vezes não condizem com a realidade.

O presente trabalho tem como tema de estudo: Os jogos de azar na era digital e a responsabilização dos influenciadores na divulgação das apostas ilegais, tendo em vista o crescimento dessas práticas por meio de redes sociais e os prejuízos sofridos pelos usuários.

Com a discussão da temática em questão, será possível perceber a importância de conter a divulgação em massa das apostas ilegais, os prejuízos sofridos por aqueles que são persuadidos a apostarem, os danos psicológicos, familiares e financeiros e os ganhos por trás daqueles que utilizam do seu público para faturar ilegalmente.

Ainda que exista previsão legal proibindo as práticas dos jogos de azar no País, caracterizadas como contravenção, sendo necessária uma intervenção para conter tamanha disseminação digital, o estudo tem como problema: de que forma os influenciadores digitais poderão ser responsabilizados pela divulgação das apostas ilegais?

Insta salientar que as plataformas divulgadas contendo os jogos de azar em sua modalidade online possuem servidores estrangeiros, aos quais são praticamente impossíveis de viabilizar uma reparação ao usuário, portanto, é evidente a relevância do estudo, tendo em vista que os influenciadores por mediar esse contato com centenas de consumidores das plataformas devem responder pelos prejuízos sofridos por seus consumidores de conteúdos.

Nesse diapasão, o objetivo geral desse artigo é discutir a responsabilização dos influenciadores digitais na disseminação dos jogos de azar e os prejuízos sofridos por seus usuários. Tendo como objetivos específicos: análise dos avanços das apostas ilegais no Brasil; os impactos psicológicos, financeiros e familiares sofridos pelos apostadores; o jogo do tigre e o papel dos influenciadores digitais; medidas de intervenção para a responsabilização dos digitais influencers.

Dito isso, o artigo em questão foi elaborado por meio de pesquisa documental e métodos bibliográficos, buscando discutir o crescimento dos jogos de azar na era digital, a importância da responsabilização dos influenciadores, a fim de combater a normalização dessas práticas ilegais e que são recorrentes nas redes sociais.

Além disso, ao abordar o assunto, conclui-se pela necessidade em regulamentar a responsabilização dos influenciadores digitais que divulgam em suas redes, com propagandas enganosas, lucrando por meio de práticas falsas e delituosas.

2 UM BREVE RELATO SOBRE OS AVANÇOS DAS APOSTAS ILEGAIS NO BRASIL

Os jogos sempre estiveram entranhados na construção de qualquer cultura, convertidos em diversas modalidades, a prática expressa à forma competitiva do indivíduo, despertando diversas emoções, que por muitas vezes aguça o lado eufórico, bruto e instintivo do jogador, elevando as partidas a níveis catastróficos.

É inerente ao ser humano a capacidade de criar ou idealizar um novo sentido e maneira de se viver, os jogos são instrumentos capazes de despertar níveis altíssimos de excitação, pessoas depositam sonhos e arquitetam futuros com base em ganhos financeiros por muitas vezes ilusórios. De acordo com Feijó (2021, p.19);

No Brasil, a história não poderia ser diferente, tanto em relação à presença dos jogos no país há muitas décadas, quanto às tentativas de repressão da atividade. Mesmo quando houve liberação de cassinos, havia proibição de vários tipos de jogos, como o popular jogo do bicho. No entanto, desde a década de 1940, vigem as proibições gerais e apenas poucas atividades são permitidas.

No Brasil existem diversas restrições no que tange as atividades de jogos de azar, sendo elas caracterizadas como contravenções penais, presentes originalmente no Decreto Lei de nº 3688 de 1941, em seu art. 50, se extrai o conceito ao qual se enquadra na proibição legal;

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível 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)

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.

§ 2º 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.

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva. (Brasil, 1941)

O fator “sorte” não pode ser a única chave que define o ganho ou a perda da aposta, o caso mais típico e regulamentado presente no ordenamento jurídico

brasileiro é o das Loterias Federais, levado por uma iniciativa Francesa em promover as apostas em benefício dos cofres públicos, teve suas práticas instituídas por D.Pedro II, através do decreto de nº 357/1844. (Brasil, 1844)

Não menos importante, houve ainda o surgimento do intitulado “jogo do bicho”, inicialmente criado no Rio de Janeiro, ganhou força nos outros Estados brasileiros, caindo no gosto popular e se fazendo presente até os dias atuais, ainda que ilegal. De acordo com Sousa (2017, p.1);

O jogo do bicho é uma certame de apostas muito antiga, considerada pelo ordenamento brasileiro e por boa parte da doutrina – como, por exemplo, Otávio Magano[2] e José Catharino[3] - uma prática ilícita. Essa modalidade de aposta surgiu em 1892, possui como tema central os animais, e seu idealizador foi o barão João Batista Viana Drummond, fundador e proprietário do Jardim Zoológico do Rio de Janeiro. Apesar desse jogo estar prevista no art. 58 da Lei das Contravenções Penais como uma conduta ilegal, sujeito à multa e a pena restritiva de direito, sua prática vem crescendo exageradamente nos centros urbanos do país, como também em cidades médias e pequenas.

A Cada dia que passa a sociedade como um todo adota novas maneiras de mergulhar nessa realidade lúdica, são as mais infinitas criações esportivas que exponencialmente crescem no mundo virtual, o que já existia de forma costumeira em casas de apostas ilegais, se ganha agora na “Era Digital” uma nova roupagem.

Dito isso, os cassinos são um grande exemplo de inovação e crescimento na sociedade brasileira, teve sua primeira restrição legislativa em 1917, logo após, na era Vargas (1930) foi considerado legal e suas práticas voltaram a surtir efeitos e gerar empregos, lucros e perdas no País. (Westin, 2016).

Entretanto, novamente fora declarada proibida qualquer atividade relacionada aos cassinos ou a qualquer jogo de azar, conforme expresso no Decreto Lei de nº 9.215/1946, instituído por Eurico G. Dutra, “art. 1º Fica restaurada em todo o território nacional a vigência do artigo 50 e seus parágrafos da Lei das Contravenções Penais (Decreto-lei nº 3.688, de 2 de Outubro de 1941). (Brasil,1941).

De acordo com a Carta Campinas (2022), após muitas fiscalizações por parte do Estado atual na década de 90 para se fazer valer a proibição normativa

dos jogos de azar, fora surgindo os primeiros indícios de cassinos online, tendo em vista os avanços tecnológicos da época.

Sofrendo fortes influências e se reinventando no mercado online, os cassinos agora também operados de forma digital, demonstram uma insegurança para o apostador, sem um regimento de regras claras para se conduzir o jogo, as apostas seguem sendo ofertadas por sites estrangeiros e cresce abundantemente nas redes sociais.

Enquanto não se discute ou se preocupa seriamente com os jogos de azar na sociedade contemporânea, habitualmente são criadas as mais variadas formas de se atrair um potencial jogador, apostando nas “roletinhas”, utilizando cenários ilustrativos, os joguinhos tem virado febre entre os jovens e com isso, vitimado diversas pessoas.

Não obstante, a legalização das já mencionadas atividades ilegais é matéria de debates, em tramitação no Senado Federal, a PL 2234/2022, proposta pelo Deputado Renato Viana, tem como objetivo revogar as Leis que discorrem sobre a ilicitude dos jogos de azar, promovendo a sua regularização no País. (Brasil, 2022).

O projeto de lei de nº 2234/2022, traz em seu texto, no art. 2º e seus incisos as modalidades e possibilidades de apostar:

Art. 2º Para fins do disposto nesta Lei, considerase: (...) IV – cassino: estabelecimento físico ou sítio eletrônico na rede mundial de computadores destinado à oferta ou à prática de jogo de cassino; V – máquina de jogo e aposta: equipamento ou dispositivo, de operação presencial ou remota, que, por meio eletrônico, elétrico, mecânico ou de programas e softwares, é utilizado para a oferta ou a prática de jogo de chance mediante aposta; VI – jogo de cassino: todo e qualquer jogo de chance ou de habilidade praticado em cassino mediante aposta em roleta, carta, dado, máquinas de jogo e aposta ou em sistema e dispositivo eletrônico que emula ou reproduz sua dinâmica de funcionamento; VII – jogo de bingo: espécie de jogo de chance baseada em sorteio de números na qual os jogadores concorrem em sucessivas extrações até que atinjam um objetivo previamente determinado; VIII – aposta: ato por meio do qual se coloca determinado valor em risco na expectativa de obtenção de um prêmio. (Brasil, 2022).

Mesmo demonstrando certa organização e clareza, a PL não está pronta para as adversidades da legalização de tais práticas no País, ainda que haja

ganho econômico com o recolhimento de impostos, aumento de turistas no Brasil ou instituição de empregos, os danos são ainda mais alarmantes.

Rezende (2023) aponta os pontos negativos da regulamentação dos jogos de azar, sendo eles:

Possibilidade de facilitar a lavagem de dinheiro, já que os cassinos são locais propícios para a prática desse crime;
Proliferação de organizações criminosas, que podem se aproveitar da legalização dos jogos para expandir suas atividades;
Possível sonegação fiscal sem um controle rígido, o que poderia prejudicar a arrecadação de impostos;
Aumento do número de pessoas com problemas de saúde mental, além de estímulo à ludopatia, que é um comportamento aditivo que consiste em jogar e apostar sucessiva e descontroladamente;
Maior índice de pessoas endividadas por causa dos jogos.

Conforme demonstrado, ainda que a arrecadação pecuniária seja vantajosa, o País enfrentará crises ainda mais alarmantes em diversas áreas, estando à população refém de vícios e de prejuízos financeiros e familiares.

3 O IMPACTO PSICOLÓGICO, SÓCIO FAMILIAR E FINANCEIRO PROVOCADO PELOS JOGOS DE AZAR

A dimensão dos danos causados pelos vícios motivados em decorrência das práticas dos jogos são incalculáveis. Em detrimento das apostas reiteradas, que inicialmente aparentam ser algo totalmente inofensivo, à medida que avança no mundo das apostas, o indivíduo pode desenvolver uma doença patológica, colocando a sua vida psicológica e financeira em risco.

Oliveira; Silveira; Silva (2008, p. 2-3) afirmam que;

Jogo patológico está relacionado entre os transtornos de hábitos e impulsos pela Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde (CID-10). Sob o código F63.0, jogo patológico consiste em frequentes e repetidos episódios de jogo, os quais dominam a vida do indivíduo em detrimento de valores e compromissos sociais, ocupacionais, materiais e familiares. O aspecto essencial do transtorno é jogar persistente e repetidamente, cuja frequência aumenta a despeito de consequências sociais adversas.

Em detrimento de tal fato, o que antes parecia ser apenas uma brincadeira e oportunidade de se angariar lucros, traiçoeiramente os jogos de azar se tornam responsáveis por engatilhar comportamentos obsessivos e até mesmo doentios.

É importante mencionar que o problema psicológico da doença patológica ocasionada pelos jogos de azar ocorre progressivamente, sendo objetivamente dividida em três partes. A primeira chamada de “fase da vitória”, onde conforme se vence e desenvolve maiores habilidades, o jogador aposta com maior frequência. A segunda fase, chamada de “fase da perda”, aqui o indivíduo passa a apostar valores ainda maiores, utilizando até mesmo suas economias e contraindo dívidas para se manter no jogo, sendo esta fase caracterizada pela não aceitabilidade da perda. A terceira e última fase, intitulada de “fase do desespero”, neste ponto o jogador deseja voltar para a fase da vitória e ultrapassa todos os limites, inclusive os legais, praticando crimes para se manter no jogo e se afundando em um quadro de depressão e pensamentos suicidas (Oliveira; Silveira; Silva, 2008).

É incontestável o dano psicológico, médico, familiar e financeiro de quem mergulha no mundo das apostas ilegais, sendo a proibição da disseminação dessas práticas um ato de saúde pública. De acordo com Oliveira; Silveira; Silva (2008, p.3);

Jogo patológico vem sendo considerado uma dependência comportamental semelhante à dependência química. Sabe-se que o sistema mesolímbico de recompensa tem papel central no desenvolvimento e manutenção de dependência de substâncias. A hipótese mais aceita é a de que farmacodependentes apresentam deficiência no sistema de recompensa e procuram compensá-la com uso de droga. Por analogia à farmacodependência, especula-se que jogo patológico pode também estar relacionado a essa deficiência do sistema dopaminérgico mesolímbico de recompensa.

Em outras palavras, o indivíduo que faz das apostas uma atividade frequente, em consequência das necessidades do cérebro em sentir a sensação de recompensa, torna-se um viciado em potencial e fica sempre a mercê das jogatinas.

Além disso, os danos sócios familiares e financeiros são alarmantes, diversas desavenças conjugais, problemas com as contas dentro de casa e dificuldades em se relacionar são ocasionados em virtude dos jogos se tornarem

tão frequentes na vida dos apostadores. É natural que ao grau do vício patológico a pessoa priorize a jogatina, deixando de lado à vida familiar, fazendo com que muitas vezes um dos cônjuges se sinta sozinho e abandonado afetivamente (Omais, 2007).

Neste diapasão, quando o indivíduo está submerso na ânsia de ganhar, nada que os familiares ao redor digam surtem efeitos, ao passo que não se entende o descontrole em buscar a sensação de vencer na jogatina, a pessoa se afunda dia após dia, levando consigo toda uma estrutura familiar que depende diretamente dos seus recursos financeiros e emocionais. Conforme Nadvorny (2006, p.129);

Os familiares dos jogadores queixam-se da falta de recursos que são obrigados a enfrentar e da ausência do chefe da família: sempre que consegue meios para jogar, podendo passar dias e noites jogando. Nos lares de todos eles cria-se um ambiente de apreensão, incerteza, insegurança, privações econômicas e afetivas, além de queixas, reclamações e ameaças.

Não menos importante, os prejuízos financeiros ocasionados pelas apostas ilegais são uma das grandes causas dos problemas psicológicos e familiares na vida do apostador, sendo este vítima de uma jogatina que em sua maioria busca apenas ludibriar quem deposita seus sonhos e ganhos econômicos. Como discorre Omais (2007, p.138);

Os prejuízos econômicos decorrentes do jogo, sobretudo no contexto sócio-econômico atual, são um dos fatores que mais estimulam o jogador a tentar novas investidas, sempre na esperança de recuperar o dinheiro perdido. Além disso, direta ou indiretamente, os prejuízos financeiros afetam, além do próprio jogador, a relação familiar, pois está ligada à questão do bem-estar e da sobrevivência dos seus membros.

Resta clara toda e qualquer prejudicialidade aos que se inserem no ambiente de apostas, mesmo existindo boas intenções ao buscarem a jogatina, é possível que a longo prazo toda e qualquer estrutura psicológica, familiar e financeira sejam engolidas por um sistema feito exclusivamente para enganar e angariar lucros.

4 O JOGO DO TIGRE, A PROMESSA DE GANHOS ENGANOSOS E O PAPEL DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS

O Fortune Tiger, mais conhecido como “jogo do tigre” vem ganhando espaço no cenário das apostas online, consistindo em um jogo na modalidade caça níquel, este não possui servidor hospedado no Brasil, tendo em vista que a modalidade de aposta é totalmente proibida.

Os relatos de perdas e prejuízos financeiros são longos, em matérias jornalísticas o nome do joguinho tem sido acompanhado por diversas polêmicas, usuários alegam perderem todas as suas economias e que por ser um jogo divulgado por pessoas influentes, sua atratividade só aumenta.

De acordo com Schiavon (2023);

Jogo promete multiplicar ganhos em rodadas surpresa. "O jogo oferece a perspectiva de um multiplicador de até dez vezes o valor da aposta em uma rodada bônus que é ativada aleatoriamente. Anúncios relacionados ao jogo alegam que um apostador de sorte ganhou R\$ 270 mil, mas a veracidade dessa informação não pode ser confirmada", afirma o especialista em segurança digital Marcus Scharra. (apud Scharra, 2023).

O jogo é minuciosamente pensado para ser atrativo e instigante, dentre as características da própria jogatina, o usuário se vê enlaçado por promessas e discursos convincentes, mostrando telas notoriamente falsas, os influencers propagam as práticas para benefício próprio, tendo em vista lucrar com o aumento dos apostadores na plataforma.

Dito isso Schiavon (2023), acrescenta;

Em muitos jogos, é preciso fazer um depósito inicial para começar, e este valor é difícil de recuperar. Alguns também exigem um valor mínimo para sacar o que ganhou. "A pessoa se ilude, porque o aplicativo tem um software que faz você acreditar que vai ganhar", diz a advogada Ana Piza. "A pessoa tenta jogar até conseguir o valor mínimo para saque. E quando vê, já gastou mais do que tinha ganhado", afirma. (apud Piza, 2023).

Nesta mesma linha, conforme noticiado por Souza (2023), em detrimento da grande propagação do jogo, fora realizada pela polícia civil do Maranhão, uma ação com base em denúncias, em face de uma blogueira, que divulgava

amplamente em suas redes os joguinhos ilegais, ao qual contava por volta de 35 mil seguidores em sua conta no Instagram.

Além disso, a própria matéria jornalística relata que a polícia suspeita de um esquema de pirâmide financeiro envolvendo o denominado “Fortune Tiger”, esclarecendo ainda que as operações têm como alvos os grandes e pequenos influenciadores (Souza, 2023).

Vale mencionar, que no Estado do Maranhão fora sancionada em 19 de outubro de 2023, a Lei de nº 12.099, ao qual traz em seu texto a proibição de quaisquer influencers digitais em divulgar nas suas redes os jogos de azar, trazendo como sanção ao descumprimento o pagamento de multa no valor de R\$10.000,00 (dez mil reais) à R\$1.000.000,00 (um milhão de reais). Contudo, o Governo Estadual não regulamentou as formas e meios para a fiscalização, bem como a sanção dos que descumprirem seus preceitos legais (Souza, 2023).

Como se não bastasse todos os danos demonstrados, dentre as inúmeras vítimas da propagação dessas práticas delituosas, o suicídio tem sido um dos danos colaterais entre aqueles que se veem totalmente lesados, com uma perda patrimonial gigantesca e sérios problemas psicológicos em virtude do trauma.

De acordo com Andrade (2023);

No dia 10 deste mês, um jovem do interior do Maranhão tomou a decisão de tirar a própria vida. O motivo: persuadido por "influencers" que vendem a ideia do ganho fácil de dinheiro através de jogos de sorte/azar online, ele perdeu os R\$ 50 mil que recebeu após o falecimento da mãe em um desses jogos, o "jogo do tigre". A dor foi tanta que decidiu se suicidar.

Ainda que seja uma realidade extremamente triste, aqueles que se veem totalmente enganados e derrotados tomam atitudes drásticas como essas, os jovens sendo alvos particularmente fáceis de ludibriar, fazem coisas inimagináveis, confiando em figuras públicas que prometem ganhos extraordinários na plataforma.

Nesta mesma linha, Andrade (2023), relata em sua matéria jornalística que:

No entanto, atualmente, no modelo animalesco das redes sociais, as organizações desse universo encontraram um público imensamente

maior, incluindo os jovens. Este público, especialmente hoje em dia, é absolutamente imediatista, com baixo senso crítico e sofre de ansiedade. Resultado: alvo perfeito para comprar a ideia do rápido enriquecimento. Fernanda, filósofa pela Universidade Estadual do Amapá, reforça: "É perigoso e totalmente desumano, na medida em que sabemos da vulnerabilidade social e financeira das pessoas hoje em dia e do desejo de ascender socialmente. Às vezes, não é nem necessariamente pelo desejo de enriquecer em termos de se valer de luxos, mas a vida anda tão difícil que a pessoa vê nesses jogos de azar uma oportunidade de mudar a própria sina de pobreza e miséria, muitas vezes sem perceber que pode estar piorando tudo".

Diante de tamanhos pontos negativos, da crueldade em alimentar os sonhos daqueles que acreditam que irão prosperar por meio dessas atividades, a repressão em face daqueles que propagam e mentem descaradamente em suas redes sociais, para aumentar ainda mais as suas receitas, é uma medida de urgência.

5 MEDIDAS DE INTERVENÇÃO PARA A RESPONSABILIZAÇÃO DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS

Inicialmente, é necessário entender a força persuasiva e a facilidade do contato direto que o influenciador possui para com seus consumidores de conteúdos, conforme Mendes; Ponte (2021, p.2);

Uma pesquisa realizada pela Consultoria Forrester, discutida na Conferência Americana de Marketing Affiliate Summit de 2017, revela que os influenciadores digitais aparecem em primeiro lugar (representando 22%) nas ferramentas de marketing em que as empresas mais investem para obter clientes no meio virtual.

Tais dados demonstram de forma clara que essas figuras midiáticas possuem alarmante credibilidade entre seu público. Mendes; Ponte (2021, p.2), acrescentam ainda que;

Outra pesquisa, apresentada no Congresso Internacional de Administração, em setembro de 2017, averiguou que em um grupo de 414 internautas, 91,8% seguem pelo menos um influenciador digital em suas redes sociais; sendo que 78,5% já tiveram contato com o ponto de venda de um produto indicado pelo influenciador digital; 74,9% aceitam, às vezes, as recomendações feitas pelos influenciadores e 48,6% já adquiriram algum produto que fora indicado por influenciadores digitais.

Neste diapasão, cabe reiterar o crescimento febril das jogatinas de azar em sua modalidade online, adaptados e desenvolvidos para serem acessados

de diversos modos e lugares, os tipos de cassinos abarcam muitos formatos diferentes, com caça-níqueis temáticos e instigantes.

Tal crescimento em grande parte se deve as divulgações em massa feitas por pessoas influentes de todo o País, possuindo milhares de seguidores em suas redes, propagam e prometem ganhos em números elevados, alimentando dentro daqueles que confiam no emissor, o sonho de mudança de vida.

Contribuindo com o que foi dito, Picanço (2023) relata que;

Nos jogos de azar, a probabilidade de você perder é maior do que a de você ganhar e obter lucro. Ainda assim, na maioria das publicidades veiculadas por personalidades do universo digital, dificilmente se fala sobre a perda de dinheiro e os impactos negativos que o jogo pode causar à vida de alguém.

Os influenciadores são por muitas vezes é a porta de entrada dos usuários em massa, os grandes nomes da mídia, por vezes, associam seus lucros e passam a ideia de vida perfeita ao fato de terem apostado na plataforma, ludibriando aquelas pessoas menos esclarecidas para que sejam levadas a apostarem cada vez mais, conforme relata à psicóloga, especialista em emoções Luana Ganzert. (Picanço (2023), apud Ganzert (2023)).

Na medida em que muitas pessoas relatam seus prejuízos financeiros, a policia tem se mantido alerta ao crescimento de relatos cada vez mais corriqueiros, de acordo com D'êça (2023), relata que no Maranhão, a policia civil instaurou uma investigação denominada "Quebrando a banca", que até então ao todo 17 influenciadores digitais foram indiciados pelos crimes de formação de quadrilha, estelionato, organização criminosa, falsidade ideológica, jogos de azar e loteria não autorizada.

É importante frisar que os valores pagos para que os influenciadores digitais divulguem as plataformas são exorbitantes, D'êça (2023), dispõe informações de figuras públicas que dizem terem recusado proposta para divulgar os joguinhos, relatando ainda com toda convicção que a plataforma Fortune Tiger já ofereceu cerca de oitocentos mil reais para que enganasse seus seguidores.

Não é surpresa o quanto essa rede criminosa tem angariado lucros constantes, ao tempo em que milhares de pessoas perdem seu dinheiro, saúde mental e adquirem inúmeros riscos a sua integridade.

Nesta mesma linha, Silva; Brito (2021, p.7), acrescenta que;

Nesse cenário, em decorrência do avantajado poder de persuasão que os influenciadores têm, dispondo da confiança, pela relação de proximidade com seus seguidores, e considerando ainda as vantagens econômicas obtidas, a responsabilidade deles deve ser objetiva nos termos do CDC (LGL\1990\40), principalmente ao sopesar os princípios basilares da lei consumerista, como a boa-fé, a solidariedade entre os participantes da cadeia produtiva e da vulnerabilidade do consumidor.

Com toda a repercussão e visando o combate a essas atividades fraudulentas, o Deputado Federal Ricardo Ayres, propôs a PL de nº 3915/2023, que visa “proibir a divulgação, promoção ou endosso de empresas de apostas, cassinos em geral, jogos de azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas, por parte de digital influencers e artistas”. (Brasil, 2023)

O projeto de Lei é necessário para evitar um colapso social, em sua justificativa para a propositura do projeto o deputado aponta que em decorrência da grande influência que essas figuras artísticas exercem sobre seu público, a responsabilização é uma medida de urgência, o risco negativo na saúde mental e na vida financeira dos cidadãos é preocupante. (Brasil, 2023)

Além disso, a PL de nº 3915/2023 traz as seguintes advertências em seu art 5º e incisos aos quais dispõe;

Art. 5º Em caso de violação desta lei, digital influencers e artistas estarão sujeitos às seguintes penalidades, por meio de ações individuais e/ou coletivas, que podem ser cumuladas ou não: I – Advertência; II – Multa progressiva, partindo de 2% da receita dos culpados envolvidos declarados à Receita Federal no ano anterior, até 100%, conforme o caso, observadas a proporcionalidade e a razoabilidade; III – Reversão e/ou ressarcimento do patrimônio, por culpa ou dolo, dispensada a prova concreta do dano; IV – Orientação educativa pelos meios de comunicação com o objetivo de conscientização sobre as consequências negativas dos jogos de aposta; V – Suspensão das atividades empresariais pelo prazo de até 8 anos, contados da condenação, segundo a proporcionalidade e a razoabilidade.

A medida punitiva para aqueles que descumprem é primordial, muitos não dão o devido crédito e não se sentem responsáveis por todo e qualquer prejuízo causado em razão da divulgação, enquanto pessoas públicas estiverem

disseminando as práticas como algo legal e satisfatório, o cenário jamais mudará e a fomentação dessas práticas ilegais serão cada vez mais constantes.

Por fim, tendo em vista todos os prejuízos e violações relatadas, Silva; Brito (2021, p.7), conclui que;

É imprescindível que o Poder Judiciário, ao apreciar os casos, pondere as funções reparadora, pedagógica e punitiva das indenizações, principalmente, quando observar que o influenciador digital agiu com dolo ou culpa, ou mesmo quando sabia ou devia saber dos prováveis riscos do produto ou serviço ou, ainda, quando engane ou omita informações. Nestes casos, resta evidente que o influenciador deverá ser punido de forma exemplar e nos termos da legislação para desestimular tais práticas escusas perpetradas em detrimento dos direitos e garantias do consumidor.

5 CONCLUSÃO

Diante do cenário atual, os jogos de azar tem se adequadado as mudanças tecnológicas, a expansão em virtude da facilidade do acesso as jogatinas online e sua funcionalidade possui pouca segurança para os consumidores no geral.

A prática considerada ilegal no País tem atraído figuras conhecidas no mercado digital, pessoas influentes, aos quais possuem milhares de telespectadores, sentem-se encorajados para angariar lucros em prol de uma atividade proibida, prometendo ganhos elevados e plantando esperanças infundadas naqueles que acreditam que podem mudar de vida com as apostas.

Os danos para os que se deixam inserir no mundo das jogatinas ilegais são imensos, uma população desavisada, ludibriada e que podem desenvolver vícios em apostas, desestabilizando o convívio familiar, atraindo doenças psicológicas e sofrendo prejuízos financeiros incalculáveis.

Sendo os influenciadores digitais a maior porta atual para o contato dos consumidores com essas jogatinas, estes devem sofrer toda e qualquer responsabilização na medida em que seu público são lesados, bem como é preciso que sofram ainda a responsabilização penal, tendo em vista se tratar de atividade ilegal.

Os influenciadores recebem dinheiro e lucram demasiadamente com as divulgações e com o aumento dos apostadores na plataforma, por isso devem responder ainda com o seu patrimônio, pois se beneficia de atividade ilícita e influencia pessoas há perderem o pouco que possuem.

Diante disso, a PL de nº 3915/2023 é uma resposta assertiva teoricamente para o combate dessas figuras públicas em detrimento da divulgação exacerbada, devendo ainda o Poder Judiciário conduzir a aplicabilidade da norma, ao passo que os demais poderes estejam em harmonia para garantir a devida reparação aos que tiverem seus patrimônios corrompidos, em virtude de propagação enganosa.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, de Vinícius. **Cruel e perigoso: o esquema dos jogos de azar na internet.** DW Brasil, 21, setembro. 2023. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/cruel-e-perigoso-o-esquema-dos-jogos-de-azar-na-internet/a-66882900>. Acesso em: 06 de nov. 2023.

BRASIL, Lei nº 3.688 de 03 de Outubro de 1941. Dispõe sobre as contravenções penais. Brasília, DF. Diário Oficial da União, 1941.

BRASIL, Lei de nº 357 de 27 de Abril de 1844. Dispõe sobre a regulamentação da extração das Loterias em todo o Império. Brasília, DF. Publicação Original [Coleção de Leis do Império do Brasil de 31/12/1844 - vol. 001] (p. 115, col. 1).

BRASIL, PL de nº 2234, de 2022. Dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. Brasília, DF. Publicado no DSF, páginas 246 - DSF nº 70.

BRASIL, PL de nº 3915, de 2023. Dispõe sobre a Proibição a divulgação, promoção ou endosso de empresas de apostas, cassinos em geral, jogos de

azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas, por parte de digital influencers e artistas. Brasília, DF.

CARTA, parceiro. **A história dos jogos de azar no Brasil** [meio eletrônico]. 18 nov 2022, disponível em: <https://cartacampinas.com.br/2022/11/a-historia-dos-jogos-de-azar-no-brasil/>. Acesso em: 10 de nov. 2023.

D' EÇA, Aurélio. **Mais de 20 influenciadores na mira da polícia maranhense...** 27, outubro. 2023. Disponível em: <https://www.marcoareliodeca.com.br/2023/09/27/mais-de-20-influenciadores-na-mira-da-policia-maranhense/>. Acesso em: 12 de nov. 2023.

D' EÇA, Aurélio. **Influencer revela esquema do Joquinho do Tigre: “a gente ganha para fazer você perder”**. 14, outubro. 2023. Disponível em: <https://www.marcoareliodeca.com.br/2023/10/14/influencer-revela-esquema-do-joguinho-do-tigre-a-gente-ganha-para-fazer-voce-perder/>. Acesso em: 12 de nov. 2023.

FEIJÓ, Ricardo de Paula. **A regulação dos jogos de azar no Brasil em um cenário de liberação da atividade: uma leitura a partir do direito estrangeiro** [meio eletrônico] / Ricardo de Paula Feijó. - Curitiba, 2021. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/71408/R%20%20D%20%20RICARDO%20DE%20PAULA%20FEIJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 11 de out. 2023.

NADVORNY, B. **Freud e as dependências: drogas, jogo, obesidade**. Porto Alegre: AGE, 2006. 198p.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de; SILVEIRA, Dartiu Xavier da; SILVA, Maria Teresa Araujo. **Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública**. Revista de Saúde Pública, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0034-89102008005000026>>. Acesso em: 01 de nov. 2023.

OMAIS, Sálua. **Jogos de Azar: análise do impacto psíquico e sócio-familiar do jogo patológico a partir das vivências do jogador/** Sálua Omais; orientadora Regina Célia Ciriano Callil. Campo Grande, 2007. Dissertação (Mestrado) – Universidade Católica Dom Bosco. Disponível em: <<http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/uPoRHt.pdf>>. Acesso em: 01 de nov. 2023.

PICANÇO, Juliana. **'Continuei jogando e perdendo': com influenciadores divulgando, jogos de apostas crescem e geram debate sobre vício.** Marie Claire, 24, abril. 2023. Disponível em: <https://revistamarieclaire.globo.com/comportamento/noticia/2023/04/continuei-jogando-e-perdendo-com-influenciadores-divulgando-jogos-de-apostas-crescem-e-geram-debate-sobre-vicio.ghtml>. Acesso em: 08 de nov. 2023.

REZENDE, Dennys. Regulamentação: Você é a favor da legalização dos jogos de azar?. 05, Maio. 2023. Disponível em: <https://www.refinitiv.com/pt/blog/regulation-risk-compliance/voce-e-a-favor-da-legalizacao-dos-jogos-de-azar/>. Acesso em: 14 de nov. 2023.

SOUSA, Maria Laura de Melo. **Jogo do Bicho: Incógnita Brasileira.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 08. Ano 02, Vol. 01. pp 161-183, Novembro de 2017. ISSN:2448-0959

SCHIAVON, Marcela. **O que é o Jogo do Tigre, que já levou influencer a ter bens bloqueados.** UOL, Santo André, 18, outubro. 2023. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2023/10/18/jogo-apostas-tigre-dinheiro-mercado-financeiro-financas.htm?cmpid=copiaecola> Acesso em: 03 de nov. 2023.

SOUZA, Rafaela. **Jogo do Tigre: operação da polícia flagra influencer divulgando game ilegal.** UOL, São Luís, 27, outubro. 2023. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2023/10/27/jogo-do-tigre.htm> Acesso em: 03 de nov. 2023.

SILVA, Carlos Mendes Monteiro da; BRITO, Dante Ponte de. **Há Responsabilização Dos Influenciadores Digitais Pela Veiculação De Publicidade Ilícita Nas Redes Sociais?** Is there civil liability of digital influencers in the transmission of illicit advertising? Revista de Direito do Consumidor | vol. 133/2021 | p. 205 - 221 | Jan - Fev / 2021 DTR\2021\1878.

WESTIN, Ricardo. **Por 'moral e bons costumes', há 70 anos Dutra decretava fim dos cassinos no Brasil.** 12, fevereiro. 2016. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/02/12/por-201cmoral-e-bons-costumes201d-ha-70-anos-dutra-decretava-fim-dos-cassinos-no-brasil>. Acesso em: 11 de set. 2023.