

A URGÊNCIA DA REGULAMENTAÇÃO E FISCALIZAÇÃO DE JOGOS *ON-LINE* NO BRASIL FRENTE AOS RISCOS DO JOGO DO TIGRINHO E A ANÁLISE CRÍTICA DO PROJETO DE LEI Nº 2.234/2022

Lais Peixoto Bezerra¹

Ângelo José Menezes Silvino²

RESUMO

O trabalho analisa criticamente a ausência de regulamentação específica para os jogos de azar *on-line* no Brasil, tomando como estudo de caso o fenômeno do **Jogo do Tigrinho** (*Fortune Tiger*), que ganhou grande popularidade nas redes sociais e se tornou símbolo da exploração digital de apostas. A pesquisa parte da constatação de que o Projeto de Lei nº 2.234/2022, atualmente em tramitação no Congresso Nacional, propõe a legalização de jogos físicos, mas permanece omissa quanto ao ambiente digital, onde proliferam práticas de alto risco econômico, psicológico e social. Com base em revisão bibliográfica, análise legislativa e dados empíricos, o estudo evidencia que a falta de regulação dos jogos *on-line* expõe os consumidores à vulnerabilidade psicológica e financeira e impede o Estado de exercer plenamente sua função regulatória e arrecadatória. Essa omissão caracteriza uma falha do poder público em cumprir o dever de fiscalização e proteção do interesse coletivo. A pesquisa propõe, como alternativa, a criação de um marco regulatório abrangente para os jogos digitais. O trabalho enfatiza a necessidade de políticas públicas de prevenção e tratamento da ludopatia, campanhas de educação digital e financeira e regras rígidas de publicidade. Conclui-se que a regulamentação dos jogos *on-line* não é uma opção política, mas uma exigência constitucional e administrativa, essencial para garantir a segurança jurídica, proteger o consumidor e preservar a dignidade da pessoa humana. Regular não significa incentivar o vício, mas proteger a sociedade e assegurar a transparência e

¹ Acadêmica do 4º ano do Curso de Direito do Centro Universitário do Rio Grande do Norte (UNI-RN). E-mail: laispbzerra@gmail.com

² Professor Orientador, Mestre (UFPB) e Doutor (UFRN) em Direito. Docente do Curso de Direito do Centro Universitário do Rio Grande do Norte (UNI-RN). E-mail: angelomenezes@unirn.edu.br

responsabilidade social em uma economia cada vez mais digitalizada.

Palavras-chave: Jogos de azar *on-line*. Regulamentação. Projeto de Lei nº 2.234/2022. Jogo do Tigrinho. Política legislativa.

**THE URGENCY OF REGULATING AND MONITORING ON-LINE GAMBLING IN BRAZIL
IN LIGHT OF THE RISKS OF THE TIGRINHO GAME AND A CRITICAL ANALYSIS OF
BILL Nº. 2.234/2022**

ABSTRACT

The paper critically analyzes the lack of specific regulation for on-line gambling in Brazil, using the phenomenon of the Jogo do Tigrinho (Fortune Tiger) as a case study—a game that gained great popularity on social media and became a symbol of digital gambling exploitation. The research starts from the observation that Bill nº 2.234/2022, currently under consideration in the National Congress, proposes the legalization of physical gambling but remains silent regarding the digital environment, where high economic, psychological, and social risk practices proliferate. Based on a literature review, legislative analysis, and empirical data, the study shows that the absence of regulation for on-line gambling exposes consumers to psychological and financial vulnerability and prevents the State from fully exercising its regulatory and revenue-collecting functions. This omission represents a failure of the public authorities to fulfill their duty of oversight and protection of the collective interest. The research proposes, as an alternative, the creation of a comprehensive regulatory framework for digital gambling. The paper emphasizes the need for public policies focused on the prevention and treatment of gambling addiction, digital and financial education campaigns, and strict advertising rules. It concludes that the regulation of on-line gambling is not a political choice but a constitutional and administrative requirement, essential to ensure legal security, protect consumers, and preserve human dignity. Regulation does not mean encouraging addiction, but rather protecting society and ensuring transparency and social responsibility in an increasingly digitalized economy.

Keywords: On-line gambling. Regulation. Bill nº 2.234/2022. Fortune Tiger.

Legislative policy.

1 INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico e a ampliação do acesso à Internet transformaram significativamente as formas de entretenimento no Brasil, impulsionando o crescimento dos jogos de azar em ambiente digital, ainda que tais práticas permaneçam proibidas no âmbito físico nacional. Entre os jogos virtuais que mais se popularizaram, destaca-se o denominado *Fortune Tiger*, conhecido como Jogo do Tigrinho, divulgado de forma massiva por influenciadores digitais e baseado em apostas monetárias de funcionamento semelhante às máquinas caça-níqueis. O fácil acesso, somado ao apelo visual e à promessa de lucro rápido, tem atraído principalmente indivíduos em situação de maior vulnerabilidade emocional ou financeira.

Apesar da vigência do Decreto-Lei nº 3.688/1941, que veda jogos de azar no território nacional (Brasil, 1941), observa-se uma lacuna regulatória quanto às plataformas digitais, sobretudo quando hospedadas no exterior, o que inviabiliza a fiscalização e favorece riscos financeiros, psicológicos e sociais aos usuários. Nesse contexto, emerge o problema de pesquisa que orienta este trabalho: de que forma a ausência de regulamentação e fiscalização dos jogos de azar *on-line* no Brasil contribui para a exploração do consumidor, diante das limitações do Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) e do crescimento do Jogo do Tigrinho?

Diante desse cenário, o objetivo geral desta pesquisa consiste em analisar criticamente a urgência de regulamentação e fiscalização dos jogos de azar *on-line* no Brasil, com foco nos riscos associados ao Jogo do Tigrinho e na avaliação do Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022). Como objetivos específicos, pretende-se contextualizar o surgimento e a expansão dos jogos de azar digitais no país; examinar os impactos sociais, psicológicos, econômicos e jurídicos decorrentes dessa prática; analisar os avanços e lacunas do Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) frente à realidade digital contemporânea; e propor diretrizes regulatórias adequadas ao cenário tecnológico atual, garantindo proteção ao consumidor e segurança jurídica.

Metodologicamente, esta pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, baseada em revisão bibliográfica e análise documental de

legislações, doutrinas, reportagens, estudos oficiais e do texto integral do Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022), permitindo identificar lacunas regulatórias e compreender os impactos jurídicos e sociais do fenômeno investigado.

A relevância deste estudo justifica-se em razão do crescimento expressivo das apostas *on-line* e da insuficiência de políticas públicas preventivas, o que resulta em potenciais prejuízos à saúde mental, vulnerabilidade socioeconômica e insegurança jurídica dos usuários. Ademais, a ausência de regulamentação restringe a atuação estatal no combate a ilícitos financeiros, como lavagem de dinheiro, além de impedir eventual arrecadação tributária e a implementação de mecanismos eficazes de controle e responsabilização. Dessa forma, esta pesquisa pretende contribuir para o debate jurídico contemporâneo ao fornecer subsídios teóricos e analíticos que auxiliem na formulação de políticas legislativas e regulatórias voltadas ao ambiente digital, em consonância com os princípios constitucionais da legalidade, moralidade, eficiência, proteção do consumidor e dignidade da pessoa humana.

2 O PANORAMA HISTÓRICO E JURÍDICO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Historicamente, o Brasil viveu uma relação ambígua com os jogos de azar. Desde o final do século XIX, com o surgimento do jogo do bicho, a prática foi socialmente tolerada, embora legalmente proibida. Essa duplicidade entre repressão normativa e aceitação cultural criou um padrão que se perpetuou ao longo do século XX (Chazkel, 2014).

Nos anos 1930, durante o governo de Getúlio Vargas, os cassinos foram legalizados como forma de fomentar o turismo e a economia. Contudo, em 1946, o presidente Eurico Gaspar Dutra revogou essa permissão sob o argumento de preservar os bons costumes, proibindo os jogos de azar em todo o território nacional (A história [...], 2025).

A proibição foi consolidada no Decreto-Lei nº 3.688/1941, conhecido como Lei das Contravenções Penais, cujo artigo 50 tipifica como contravenção³ a exploração de “[...] jogo de azar em lugar público ou acessível ao público [...]” (Brasil, 1941, cap. VII, art. 50). Ocorre que essa legislação, elaborada em um contexto histórico e tecnológico completamente distinto, tornou-se obsoleta diante das novas formas de

³ Contravenção penal: infração menos grave que o crime, punida com multa ou prisão simples.

entretenimento digital. A partir da expansão da Internet, surgiram plataformas estrangeiras que oferecem apostas e jogos de azar *on-line* acessíveis a qualquer cidadão brasileiro, sem qualquer controle fiscal ou administrativo do Estado.

Essa nova realidade desafia o papel regulador do poder público, uma vez que o Estado tem o dever de fiscalizar atividades econômicas potencialmente lesivas à coletividade, conforme o artigo 174 da Constituição Federal, que define o Estado “como agente normativo e regulador da atividade econômica [...]” (Brasil, 1988, tit. VII, cap. I, art. 174). O princípio da supremacia do interesse público impõe, portanto, que o lazer e a liberdade econômica cedam, diante da necessidade de proteção da sociedade, contra práticas abusivas, fraudes e vícios comportamentais.

O **Jogo do Tigrinho** é a materialização desse conflito. Disfarçado sob a roupagem de entretenimento digital, o jogo utiliza técnicas de reforço intermitente⁴, comuns em cassinos físicos, explorando os mecanismos de dopamina e recompensa do cérebro humano. A promessa de **ganho fácil** é amplamente disseminada por influenciadores digitais, muitos dos quais ocultam os riscos financeiros e psicológicos envolvidos. Essa publicidade, ao induzir o consumidor ao erro, viola frontalmente o Código de Proteção e Defesa do Consumidor, através da Lei nº 8.078/1990, que proíbe “[...] publicidade enganosa ou abusiva” (Brasil, 1990, cap. V, sec. III, art. 37), bem como o artigo 6º, inciso III, que assegura o direito à “[...] informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços [...]” oferecidos (Brasil, 1990, tit. I, cap. III, art. 6º, III).

Além dos danos individuais, verificam-se consequências de ordem pública. As chamadas **bets**⁵ têm crescido de forma acelerada e sem controle regulatório adequado, atraindo milhões de apostadores.

Esse crescimento desordenado favorece a ocorrência de práticas ilícitas, como lavagem de dinheiro, evasão fiscal e possível financiamento de organizações criminosas, conforme demonstrado pelas Comissões Parlamentares de Inquérito (CPIs) das bets e da manipulação de jogos e apostas esportivas⁶. Nesse cenário, evidencia-se uma grave lacuna jurídica no Brasil: enquanto o Estado concentra esforços na regulamentação de modalidades presenciais, o mercado digital de apostas opera praticamente sem barreiras legais, movimentando, segundo Agrela (2023), cerca de R\$

⁴ Técnica de estímulo psicológico que alterna recompensas imprevisíveis, comum em jogos de azar

⁵ Plataformas digitais de apostas esportivas e de jogos *on-line* que permitem ao usuário apostar dinheiro real em resultados de partidas, eventos ou rodadas de jogos virtuais.

⁶ Comissões Parlamentares de Inquérito criadas em 2024 e 2025 para investigar irregularidades no setor de apostas.

12 bilhões por ano sem recolhimento tributário.

O Projeto de Lei nº 2.234/2022, ao propor a legalização de cassinos e bingos (Brasil, 2022), representa um avanço parcial, mas falha ao não contemplar o ambiente virtual. Essa omissão mantém o país em situação de insegurança regulatória, permitindo que empresas estrangeiras continuem a explorar o mercado brasileiro sem obrigações tributárias ou responsabilidade administrativa. Tal quadro contraria o princípio da isonomia concorrencial, já que cria uma concorrência desleal entre operadores nacionais, sujeitos a tributos e regras, e plataformas estrangeiras isentas de qualquer fiscalização.

A ausência de regulação implica uma renúncia indevida do poder de polícia administrativa, que é o instrumento jurídico por meio do qual o Estado limita o exercício de atividades econômicas em nome do interesse coletivo. A omissão estatal em regulamentar atividades de risco social configura falha do poder público em cumprir sua função regulatória e protetiva, ou seja, a ausência de regulamentação inviabiliza a arrecadação tributária decorrente dessa atividade, privando o Estado de recursos significativos que poderiam ser destinados à saúde, à educação e a programas de prevenção à ludopatia, reconhecida pela Organização Mundial de Saúde (OMS) como transtorno psiquiátrico (World Health Organization, [20--]). Países, como Reino Unido, Malta e Portugal, demonstram que a legalização e o controle dos jogos *on-line* podem coexistir com políticas públicas eficazes de prevenção e tratamento da dependência em jogos de azar, desde que acompanhadas de transparência, fiscalização e limites de publicidade (Elliott; Kaftan, 2024; Portugal, [20--]); Queiroz, 2024).

No Brasil, o desafio é construir um marco regulatório equilibrado, que combine liberdade econômica com responsabilidade social. A mera proibição já se mostrou ineficaz, pois apenas desloca o problema para a clandestinidade digital. Por outro lado, a liberalização sem critérios agravaria as desigualdades sociais e aumentaria os danos psicológicos e econômicos. Assim, a alternativa mais coerente com o Estado democrático de Direito é a regulação protetiva, pautada nos “[...] princípios de legalidade, [...] moralidade, [...] e eficiência [...]”, conforme previsto no artigo 37 da Constituição Federal (Brasil, 1988, cap. VII, sec. I, art. 37), garantindo que o interesse público prevaleça sobre o lucro privado.

Diante dessa análise, é possível afirmar que a regulação dos jogos *on-line* deve ser tratada como política pública de Estado, e não apenas como tema econômico. Ela

deve envolver órgãos como o Ministério da Fazenda, a Secretaria de Comunicação Social, o Ministério da Saúde e a Secretaria Nacional do Consumidor, de modo a estabelecer um sistema integrado de licenciamento, fiscalização e prevenção à ludopatia. O modelo ideal seria a criação de uma Agência Nacional de Regulação de Jogos Digitais, dotada de autonomia técnica e poder sancionatório, capaz de monitorar plataformas, aplicar penalidades, exigir relatórios de transparência e controlar a publicidade direcionada.

Tal proposta encontra respaldo no artigo 174 da Constituição Federal, que prevê a atuação regulatória do Estado em atividades econômicas estratégicas (Brasil, 1988), e no princípio da precaução administrativa, que orienta o poder público a agir preventivamente diante de riscos potenciais à coletividade, mesmo quando a legislação ainda é incipiente.

A ausência de regulamentação não apenas expõe o consumidor ao risco, mas também fragiliza a credibilidade do ordenamento jurídico e reduz a efetividade do Estado na concretização de seus objetivos constitucionais, especialmente os previstos no artigo 3º da Constituição Federal, como a promoção do bem de todos e a erradicação da marginalização econômica e social (Brasil, 1988).

Essa análise histórica permite compreender que a atual falta de regulamentação dos jogos *on-line* não é um fenômeno isolado, mas o prolongamento de um padrão de legislação reativa e moralista, que sempre preferiu a proibição ao controle racional. Todavia, na era digital, a simples proibição se torna inócua, e a necessidade de regulação se impõe como instrumento de segurança jurídica e proteção social.

Portanto, a regulação dos jogos *on-line* não é mera questão de política econômica, é uma exigência constitucional de proteção à dignidade humana, à ordem pública e ao equilíbrio social.

3 O FENÔMENO DOS JOGOS *ON-LINE* E O CASO DO JOGO DO TIGRINHO

O avanço das tecnologias digitais e a universalização do acesso à internet provocaram mudanças profundas nas dinâmicas econômicas e sociais do século XXI, dando origem a novas formas de consumo, sociabilidade e entretenimento. Nesse contexto, **os jogos de azar *on-line*** emergem como um fenômeno global de grandes

proporções, representando não apenas um novo setor econômico, mas também um desafio complexo ao ordenamento jurídico e às políticas públicas estatais.

O chamado **Jogo do Tigrinho** (*Fortune Tiger*), amplamente divulgado nas redes sociais, tornou-se o símbolo mais expressivo dessa nova realidade. Inspirado nos tradicionais caça-níqueis, o jogo opera com base em um sistema de probabilidades que estimula a aposta contínua, sustentado por recursos audiovisuais, como cores vibrantes, sons repetitivos e animações dinâmicas, projetados para intensificar a sensação de ganho iminente.

A publicidade que sustenta esse tipo de jogo é frequentemente realizada por **influenciadores digitais**, muitos com milhões de seguidores, que simulam ganhos expressivos e transmitem a ideia de que o jogo é um caminho fácil para o enriquecimento.

A estrutura desse tipo de jogo é desenvolvida com base em pesquisas de comportamento humano e psicologia cognitiva na qual demonstram que essas plataformas digitais de apostas utilizam arquitetura persuasiva, mecanismos de reforço intermitente e personalização algorítmica que ampliam significativamente o risco de comportamento compulsivo dos usuários. Um relatório do *Digital Advisory Panel Advice* da *Gambling Commission* do Reino Unido evidencia que sistemas de design digital potencializam vulnerabilidades psicológicas e reduzem a capacidade de autocontrole dos jogadores, reforçando a necessidade de modelos regulatórios específicos para o ambiente *on-line* (Gambling Commission, 2019). Tais recursos estimulam maior liberação de dopamina⁷, que produz alívio ou euforia momentânea e, por consequência, reforça o desejo de continuar apostando, favorecendo um ciclo repetitivo e potencialmente compulsivo. O resultado é um ciclo de **dependência comportamental**, em que o jogador passa a repetir a ação compulsivamente, movido pela expectativa ilusória de ganhos rápidos.

Portanto, o **Jogo do Tigrinho** não pode ser considerado mero passatempo digital, mas um **instrumento de exploração da vulnerabilidade humana**, que utiliza algoritmos e estímulos sensoriais para manipular comportamentos e maximizar lucros.

3.1 DA VULNERABILIDADE DEVIDO A AUSÊNCIA DE NORMA REGULAMENTADORA

⁷ Neurotransmissor relacionado à sensação de prazer e satisfação.

A inércia estatal na fiscalização de plataformas estrangeiras e na coibição de publicidade enganosa relacionada às apostas *on-line* viola os princípios constitucionais, previstos no artigo 37 da Constituição Federal (Brasil, 1988), além de contrariar o dever constitucional de atuação normativa e regulatória do Estado no âmbito econômico do artigo 174 da Constituição Federal (Brasil, 1988). O poder de polícia não constitui simples faculdade administrativa, mas obrigação jurídica, sobretudo, quando a atividade apresenta riscos sociais relevantes. Assim, a omissão diante da exploração digital de jogos de azar configura falha funcional que compromete a proteção do consumidor e a dignidade da pessoa humana.

A OMS reconhece o *gaming disorder* como um transtorno mental caracterizado por perda de controle sobre o comportamento de jogo, prioridade crescente dada à atividade e continuidade das apostas mesmo diante de consequências negativas significativas. A classificação da OMS reforça que jogos *on-line* e apostas digitais não constituem apenas fenômenos econômicos, mas problema de saúde pública que demanda intervenção estatal (World Health Organization, [20--]).

O problema ultrapassa a esfera individual do jogador, pois a expansão descontrolada do mercado de apostas virtuais fomenta crimes econômicos como lavagem de dinheiro, evasão de divisas, sonegação fiscal e fraudes eletrônicas. Muitas dessas plataformas estão hospedadas em países com baixa transparência tributária, dificultando o rastreamento financeiro. As CPIs das bets e da manipulação de apostas esportivas demonstraram que o setor movimenta bilhões de reais por meio de transações opacas, frequentemente associadas a organizações criminosas (Agrela, 2023).

Não se trata de mera deficiência normativa, mas de falha estrutural de governança pública. O Estado, respaldado por legislação obsoleta e por limitada integração tecnológica entre órgãos fiscalizadores, carece de instrumentos eficazes para controlar plataformas digitais e rastrear operações internacionais. Soma-se a isso a insuficiente cooperação com organismos internacionais, como o Grupo de Ação Financeira Internacional (GAFI) e a Organização Internacional de Polícia Criminal (Interpol), o que enfraquece o enfrentamento a delitos transnacionais vinculados às apostas virtuais.

Enquanto persiste a omissão estatal, a população permanece exposta a um ambiente de risco, no qual promessas de lucro fácil ocultam endividamento,

transtornos ansiosos, depressão e dependência comportamental. Os impactos sociais são evidentes: desagregação familiar, prejuízos à saúde mental juvenil e aumento de custos econômicos e assistenciais suportados pela coletividade.

Nesse cenário, configura-se responsabilidade estatal por omissão, uma vez que a proteção da ordem econômica e do consumidor é dever constitucional. Assim, a falta de regulamentação não representa mera lacuna legislativa, mas falha no exercício da função regulatória, enfraquecendo o poder de polícia e consolidando um quadro de insegurança jurídica e vulnerabilidade social. A superação desse quadro exige a instituição de marco regulatório robusto, coerente e alinhado aos princípios constitucionais e ao interesse público.

4 O PROJETO DE LEI Nº 2.234/2022 E SUAS LIMITAÇÕES

A tramitação do Projeto de Lei nº 2.234/2022, que propõe a legalização e regulamentação dos cassinos, bingos e jogo do bicho em todo o território nacional (Brasil, 2022), constitui um marco relevante no debate contemporâneo sobre os jogos de azar no Brasil. A proposta representa o mais expressivo movimento legislativo das últimas décadas voltado à reabertura desse setor, sinalizando um avanço na tentativa de compatibilizar a tradição moralista da legislação brasileira com a realidade econômica e cultural do país.

Contudo, apesar do mérito político de trazer o tema à pauta do Congresso Nacional, o texto do Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) revela limitações substanciais de ordem técnica, econômica e jurídica, que comprometem sua efetividade como instrumento normativo de regulação.

A principal deficiência reside na restrição de seu escopo às modalidades físicas de jogo, ignorando completamente o cenário digital. Em um contexto de economia globalizada e digitalizada, essa omissão assume contornos graves, pois é precisamente o ambiente virtual que concentra o maior número de usuários e o volume mais expressivo de movimentação financeira.

De acordo com CNN Brasil (2024), a regulamentação do setor poderia gerar R\$ 20 bilhões por ano em impostos, recursos que poderiam ser revertidos para políticas públicas nas áreas de saúde, educação, combate à ludopatia e prevenção de crimes cibernéticos.

A doutrina de Barroso (2016) contribui para essa análise ao destacar o processo de constitucionalização do Direito Administrativo, no qual os princípios constitucionais se tornaram parâmetros diretos da atuação estatal. Para Barroso (2016), a Administração Pública deve atuar sob o prisma da efetividade dos direitos fundamentais, da moralidade e da eficiência, o que impõe ao Estado o dever de prevenir e coibir práticas lesivas à dignidade humana.

Nesse contexto, a inércia legislativa e administrativa, diante da expansão dos jogos digitais sem supervisão, viola o princípio da proteção do cidadão ao negligenciar riscos concretos de ludopatia, endividamento e vulnerabilidade econômica.

Além disso, a ausência de previsão normativa específica para os jogos *on-line* perpetua a insegurança jurídica, priva o Estado de receitas fiscais significativas e permite que plataformas estrangeiras continuem operando livremente, sem contribuir para o desenvolvimento nacional. Além das perdas econômicas, essa lacuna legislativa também revela fragilidade institucional e ineficiência regulatória, uma vez que o Brasil permanece sem um marco jurídico capaz de disciplinar a atuação das empresas digitais que exploram apostas, nem de proteger adequadamente os consumidores envolvidos.

4.1 A OMISSÃO EM RELAÇÃO AOS JOGOS DIGITAIS

O Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) não apresenta mecanismos capazes de assegurar a atuação estatal necessária à defesa do interesse público na ordem econômica, deixando desprotegidos instrumentos de fiscalização, planejamento e incentivo que competem ao Estado, conforme o artigo 174 da Constituição Federal (Brasil, 1988).

A ausência de um marco regulatório eficaz enfraquece ainda a própria força coercitiva do Direito, levando ao debate sobre o papel da sanção. Segundo Kelsen (1998), a sanção é o elemento essencial da norma jurídica: sem previsão de consequência jurídica, a norma se reduz a um mero conselho moral. Assim, a falta de regulamentação dos jogos *on-line* cria um espaço de anomia jurídica, onde não há sanção nem coerção, e, portanto, o Direito perde sua capacidade de ordenar condutas.

Justen Filho (2005) destaca que a regulação é expressão moderna da função administrativa do Estado, exercida para conciliar o interesse público com a liberdade de iniciativa privada.

Para Justen Filho (2005, p. 447):

A regulação econômico-social consiste na atividade estatal de intervenção indireta sobre a conduta dos sujeitos públicos e privados, de modo permanente e sistemático, para implementar as políticas de governo e a realização dos direitos fundamentais.

Assim, a atuação regulatória não constitui mero controle burocrático, mas sim um instrumento de proteção social e correção das falhas de mercado. No caso dos jogos *on-line*, essa função assume relevo, pois a ausência de controle estatal permite a exploração de vulnerabilidades psicológicas e econômicas, contrariando o dever administrativo de tutela do interesse público.

4.2 LACUNAS JURÍDICAS E PERPETUAÇÃO DA INSEGURANÇA REGULATÓRIA

A regulação estatal das atividades econômicas não deve ser entendida como obstáculo à iniciativa privada, mas como mecanismo de harmonização entre o lucro empresarial e a proteção da coletividade. Nesse sentido, ao regular apenas o jogo físico e omitir-se quanto ao virtual, o Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) demonstra visão anacrônica⁸ e fragmentada, que desconsidera as transformações tecnológicas e as novas formas de consumo e lazer. A omissão legislativa em face da realidade digital reflete uma disfunção entre o direito e a sociedade, gerando normas que, antes mesmo de entrarem em vigor, já se mostram insuficientes para atender às demandas do mundo contemporâneo.

Olivio (2015) destaca que a intervenção estatal na economia deve observar critérios constitucionais de proporcionalidade e necessidade, de modo a não inviabilizar a livre iniciativa, mas assegurar que seu exercício ocorra de forma socialmente responsável. Assim, evidencia-se que a liberdade econômica não possui caráter absoluto, pois está inserida em um modelo de ordem econômica constitucional fundada na valorização do trabalho humano e na justiça social, conforme previsto no art. 170 da Constituição Federal (Brasil, 1988).

Aplicando esse raciocínio ao fenômeno das apostas virtuais, percebe-se que a não intervenção estatal, quando provoca danos sociais expressivos, configura omissão

⁸ Anacrônica: desatualizada; fora de seu tempo histórico.

inconstitucional, já que o dever de regulação é parte integrante da função do Estado, conforme previsto no artigo 174 da Constituição Federal (Brasil, 1988).

Além do déficit de abrangência, o Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) também falha em prever mecanismos efetivos de proteção ao consumidor e de controle da publicidade digital, bem como instrumentos de cooperação internacional voltados à prevenção de crimes financeiros. A ausência desses elementos compromete a coerência do texto e o torna incapaz de enfrentar a complexidade do problema em sua totalidade.

Em um ambiente globalizado e interconectado, a regulação dos jogos de azar não pode se limitar às fronteiras territoriais, devendo incorporar medidas de rastreabilidade financeira, compartilhamento de dados e fiscalização transnacional — especialmente no que se refere à prevenção de lavagem de dinheiro, evasão de divisas e financiamento de atividades ilícitas.

O princípio da eficiência administrativa, consagrado no artigo 37 da Constituição Federal, exige que o Estado atue de forma planejada e técnica, prevenindo riscos e assegurando a efetividade de suas políticas públicas (Brasil, 1988). No entanto, ao ignorar o setor mais lucrativo e mais suscetível a práticas ilícitas, o legislador compromete a racionalidade da regulação e reduz a capacidade do Estado exercer controle sobre o mercado de jogos.

A falta de uniformidade entre o tratamento jurídico dado às modalidades físicas e digitais cria, ainda, uma concorrência desleal entre plataformas nacionais — sujeitas à tributação e licenciamento — e plataformas estrangeiras, que operam à margem da lei, sem contribuir com impostos e sem respeitar as normas de proteção ao consumidor.

Na prática, essa assimetria regulatória inviabiliza o desenvolvimento de um mercado nacional legítimo e competitivo, desestimula investimentos e perpetua a evasão de divisas. Além disso, o Estado perde o controle sobre o fluxo financeiro e as interações econômicas geradas por essa atividade, abrindo espaço para a consolidação de um mercado paralelo, alheio ao interesse público e desprovido de mecanismos de transparência.

Portanto, embora o Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) represente um avanço político no debate sobre a legalização dos jogos de azar, ele fracassa em atender aos requisitos técnicos de uma regulação moderna, abrangente e

constitucionalmente adequada. Ao privilegiar uma visão restritiva e ultrapassada, perpetua a distância entre o direito e a realidade social, mantendo o Brasil em uma posição de vulnerabilidade institucional.

Assim, para que o Estado cumpra, de forma efetiva, sua função regulatória e de tutela do interesse público, é imprescindível a criação de um marco legal específico para os jogos digitais, capaz de conciliar liberdade econômica, arrecadação tributária e proteção social, pilares indispensáveis de um Estado democrático de Direito eficiente e comprometido com o bem-estar coletivo.

5 PERSPECTIVAS PARA O ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

A regulamentação dos jogos de azar *on-line* deve ser compreendida como uma exigência administrativa, constitucional e social, e não como mera opção política ou ideológica do legislador. Em uma sociedade digital e globalizada, onde as atividades econômicas se desenvolvem com base em plataformas virtuais e com fluxos financeiros transnacionais, a ausência de normas claras compromete não apenas a segurança jurídica, mas também o papel do Estado como garantidor da ordem pública e da saúde coletiva.

Para a OMS, a dependência em jogos constitui transtorno que exige abordagem integrada de prevenção, tratamento e políticas públicas específicas (World Health Organization, [20--]), o que torna ainda mais grave a ausência de regulamentação estatal sobre plataformas digitais de apostas.

O artigo 170 da Constituição Federal estabelece que a ordem econômica deve ser fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, mas subordinada à função social da atividade econômica e aos princípios da defesa do consumidor, livre concorrência e redução das desigualdades sociais (Brasil, 1988). Assim, a inexistência de regulação específica para os jogos *on-line* viola a lógica constitucional de equilíbrio entre liberdade e responsabilidade, uma vez que o Estado tem o dever de assegurar que o mercado opere dentro de limites éticos, jurídicos e sociais.

Nesse contexto, a omissão estatal também reflete um problema de saúde pública, conforme demonstra Castro (2024), evidenciando que o jogo patológico (ludopatia) gera custos expressivos ao sistema público de saúde, além de comprometer a estabilidade familiar e econômica dos indivíduos afetados. Para Castro (2024), a

dependência em jogos deve ser tratada como questão de política pública integrada, e não apenas como desvio de conduta individual, o que reforça a necessidade de intervenção estatal.

A experiência britânica demonstra que a regulação efetiva de jogos digitais depende de fiscalização contínua e de análise técnica sobre o impacto das plataformas no comportamento dos consumidores. Conforme *Gambling Commission* (2019), políticas públicas baseadas em evidências científicas reduzem danos sociais e aprimoram o controle estatal sobre operadores digitais.

De modo convergente, Guimarães (2025) reforça que a ludopatia é reconhecida pela OMS como doença mental, de modo que o tratamento deve ser custeado tanto pelo Sistema Único de Saúde (SUS) quanto pelos planos privados, sendo cabível a judicialização em caso de negativa de cobertura. Assim, a falta de regulamentação do setor não apenas fomenta a expansão da doença, mas também gera responsabilidade estatal por omissão, pois agrava um problema de saúde reconhecido e não prevenido.

Esse cenário se aproxima do conceito de anomia proposto por Durkheim (1999, 2000) asseverando que a anomia é o colapso das normas que regem o comportamento social, especialmente em períodos de rápidas transformações econômicas e tecnológicas. No caso dos jogos digitais, a ausência de controle e limites legais cria uma anomia moderna, em que o indivíduo é exposto a incentivos desmedidos ao consumo e à ilusão de lucro fácil, perdendo suas referências éticas e sociais. A regulação estatal surge, portanto, como instrumento de restauração da solidariedade social e da confiança coletiva.

Por outro lado, Bobbio (2014), ensina que um sistema jurídico deve ser completo e coerente, possuindo mecanismos para preencher lacunas. O artigo 4º da Lei de Introdução às normas do Direito Brasileiro confirma essa completude coercitiva ao prever o uso da “[...] analogia, dos [...] costumes e dos [...] princípios gerais de direito” na ausência de norma específica (Brasil, 1942, art. 4º). No entanto, embora o ordenamento disponha desses instrumentos de integração, a falta de regulação formal para os jogos *on-line* gera um vazio institucional prático, no qual o Estado abdica de seu poder de polícia e deixa de exercer a coerção necessária à proteção social. O resultado é um ordenamento aparentemente completo, mas ineficaz em sua dimensão preventiva e administrativa.

Portanto, à luz das doutrinas de Bobbio (2014) e Durkheim (1999, 2000), é possível afirmar que a omissão estatal na regulação dos jogos digitais representa não apenas uma falha administrativa, mas uma quebra de ordem normativa e social, que coloca em risco a autoridade do Direito e a coesão da coletividade.

5.1 LIMITAÇÃO E CONTROLE DA PUBLICIDADE

A criação de um marco regulatório específico para o setor é, portanto, uma manifestação concreta do dever estatal de regulação, pois como já visto, sua ausência cria um vácuo institucional que impede o exercício efetivo do poder de polícia administrativa, previsto implicitamente nos artigos 78 e 80 do Código Tributário Nacional (Brasil, 1966), e inviabiliza a prevenção de danos econômicos, psicológicos e sociais.

Conforme demonstrado por Pires (2025), no Estado de Minas Gerais, o Hospital André Luiz, localizado em Belo Horizonte, registrou um aumento de aproximadamente 300% nos casos de ludopatia, evidenciando severos impactos sobre o bem-estar coletivo, refletidos em elevados custos para o sistema público de saúde e para a economia familiar. Diante desse cenário, a regulação não pode se limitar ao aspecto repressivo ou individual, devendo contemplar políticas públicas integradas de prevenção, tratamento, monitoramento e ampla informação social, a fim de mitigar os danos e promover proteção efetiva à saúde e à dignidade dos consumidores.

Inspirado em modelos internacionais, como o do Reino Unido, Malta e Portugal que adotaram sistemas de regulação que combinam autonomia administrativa e controle público rigoroso (Elliott; Kaftan, 2024; Portugal, [20--]); Queiroz, 2024), uma reportagem recente demonstrou que esses países estruturaram sistemas rígidos de licenciamento, fiscalização e controle da publicidade, reduzindo riscos sociais e fortalecendo mecanismos de proteção ao consumidor (Welle, 2024). Nesse contexto, o Brasil poderia criar uma agência nacional de regulação de jogos digitais, com autonomia técnica e financeira, responsável por licenciar, monitorar e sancionar as plataformas digitais, além de restringir a publicidade abusiva. Tal estrutura asseguraria o equilíbrio entre a liberdade econômica e a proteção social, concretizando o princípio da eficiência administrativa e combatendo a anomia jurídica descrita por Durkheim (1999, 2000).

A publicidade de jogos, em especial quando veiculada por influenciadores digitais, deve obedecer ao artigo 37, §1º, do Código de Defesa do Consumidor, que veda práticas enganosas e abusivas (Brasil, 1990). Campanhas de **ganho fácil** configuram violação da boa-fé e induzem o consumidor ao erro, o que reforça o dever de intervenção estatal.

Assim, a regulamentação dos jogos *on-line* não significa uma liberalização do vício, mas um instrumento de controle e proteção, que reafirma o papel do Estado como guardião do interesse público e promotor da dignidade humana. Trata-se de um passo essencial para substituir o modelo moralista e repressivo por um modelo regulatório racional, técnico e preventivo, capaz de alinhar o progresso econômico ao bem-estar social, restaurando a coerência normativa e a solidariedade social que a anomia digital ameaça corroer.

A publicidade de jogos deve conter advertências explícitas sobre os riscos financeiros e psicológicos, proibir o direcionamento a menores de idade e exigir a identificação clara das plataformas licenciadas pelo Estado.

Desse modo, a regulamentação dos jogos *on-line* não pode ser interpretada como liberalização do vício, mas como um instrumento de controle, arrecadação e proteção social, voltado à preservação da ordem econômica e da integridade do cidadão. Trata-se de reafirmar o papel do Estado como garantidor do equilíbrio entre o mercado e a ética pública, assegurando que o desenvolvimento tecnológico e econômico se dê em conformidade com os valores constitucionais da justiça, solidariedade e dignidade da pessoa humana.

Em síntese, as perspectivas para o ordenamento jurídico brasileiro exigem uma transição de um modelo repressivo e moralista para um modelo regulatório moderno, racional e preventivo, em que a atuação estatal seja técnica, transparente e pautada por evidências.

A criação de um marco legal abrangente para os jogos digitais, acompanhado de fiscalização efetiva, políticas de saúde pública e educação preventiva, representa não apenas uma resposta às novas demandas sociais, mas também uma oportunidade para consolidar o Estado democrático de Direito em sua dimensão administrativa e social, reafirmando que o progresso econômico só é legítimo quando está a serviço do bem comum.

6 CONCLUSÃO

A pesquisa demonstrou que a ausência de regulamentação específica para os jogos *on-line* no Brasil configura uma grave falha do Estado no exercício de seu papel normativo e fiscalizador, revelando uma lacuna entre o ordenamento jurídico e a realidade social e tecnológica contemporânea. Essa defasagem normativa, além de comprometer a segurança jurídica, deixa o consumidor vulnerável a práticas ilícitas, como golpes financeiros, publicidade enganosa e exploração psicológica, e priva o Estado de instrumentos eficazes de controle e arrecadação, fragilizando sua capacidade de governança sobre atividades econômicas de alto impacto.

O fenômeno do Jogo do Tigrinho tornou-se o exemplo paradigmático desse problema, ao ilustrar como o entretenimento digital pode se converter em um instrumento de exploração econômica e manipulação emocional, sobretudo, entre jovens e pessoas em situação de vulnerabilidade financeira. A promessa de lucros rápidos, associada a estratégias de marketing digital agressivas e à ausência de fiscalização, reforça a necessidade de um Estado regulador presente e eficiente, capaz de atuar preventivamente para proteger o cidadão e preservar a ordem pública. A análise do Projeto de Lei nº 2.234/2022 (Brasil, 2022) evidenciou que, embora o texto represente um esforço legislativo relevante ao propor a legalização e regulamentação dos cassinos, bingos e jogo do bicho, ele permanece insuficiente por restringir-se às modalidades físicas de jogo. Ao ignorar a dimensão digital, justamente o campo onde se concentram os maiores riscos, desafios e movimentações financeiras, perpetua a obsolescência normativa e mantém o país em um cenário de insegurança jurídica e desproteção social.

A necessidade de regulamentação dos jogos *on-line* não pode ser compreendida como ato discricionário da Administração Pública, mas como decorrência estrutural da função regulatória atribuída ao Estado no âmbito da ordem econômica. Em um cenário marcado pela crescente complexidade das atividades digitais e pela ampliação dos riscos sociais associados ao setor, impõe-se ao Poder Público a tarefa de estabelecer parâmetros normativos, mecanismos de supervisão e instrumentos de controle capazes de orientar o exercício da liberdade de iniciativa. Tal atuação é indispensável para garantir que a dinâmica econômica se desenvolva em consonância com o interesse público, assegurando proteção adequada aos

consumidores e preservando a estabilidade do ambiente regulatório.

Regular não significa incentivar o jogo, mas sim proteger a sociedade, garantir transparência, prevenir danos e assegurar que as atividades econômicas se desenvolvam dentro dos limites do interesse público. Trata-se da aplicação concreta dos princípios constitucionais da legalidade, moralidade administrativa, eficiência e proteção ao consumidor (Brasil, 1988).

A omissão estatal diante da expansão das apostas virtuais deve ser compreendida como descumprimento do dever constitucional de proteção, pois o Estado, por não estabelecer parâmetros mínimos de controle e fiscalização, deixa de atuar como garantidor da ordem econômica e da segurança dos consumidores, permitindo a ampliação de riscos e práticas potencialmente lesivas.

Assim, a ausência de políticas públicas voltadas à prevenção da ludopatia, à fiscalização das plataformas digitais e à repressão de ilícitos financeiros não apenas compromete a eficácia do ordenamento jurídico, mas também fere “a dignidade da pessoa humana” (Brasil, 1988, tít. I, art. 1º, III), fundamento maior do Estado democrático de Direito.

Dessa forma, a criação de um marco regulatório moderno, abrangente e eficiente torna-se imperativa. Tal marco deve prever licenciamento estatal obrigatório, controle rigoroso da publicidade, tributação justa, transparência nas operações financeiras, cooperação internacional no combate a crimes cibernéticos e políticas públicas de prevenção e tratamento da ludopatia, integradas ao SUS. Mais do que uma questão de arrecadação fiscal, trata-se de um imperativo ético e jurídico, voltado à defesa da dignidade humana e à consolidação de um Estado regulador eficiente, transparente e socialmente responsável.

A experiência internacional, como demonstrado ao longo deste estudo, comprova que é possível conciliar liberdade econômica com proteção social por meio da regulação técnica e responsável. Modelos bem-sucedidos indicam que a atuação estatal orientada por critérios técnicos e éticos permite transformar um mercado antes marginalizado em atividade lícita, controlada e economicamente produtiva, sem comprometer a integridade social.

A principal contribuição deste estudo consiste em evidenciar que o controle jurídico dos jogos *on-line* transcende a mera política econômica, configurando um imperativo de efetividade administrativa e constitucional. Ao propor um modelo

regulatório integrado, o trabalho busca oferecer subsídios técnicos à formulação de políticas públicas e ao aperfeiçoamento da legislação brasileira.

Conclui-se, portanto, que a regulamentação dos jogos *on-line* no Brasil é uma necessidade constitucional e administrativa urgente, indispensável à preservação da ordem econômica, da segurança jurídica e da proteção dos direitos fundamentais. Cabe ao Estado brasileiro assumir uma postura proativa, planejada e integrada, capaz de equilibrar o avanço tecnológico com a tutela da cidadania e do interesse público, voltado à defesa da dignidade humana e à consolidação de um Estado Democrático de Direito que, ao exercer de forma plena sua função regulatória, reafirma que a liberdade econômica só se legitima quando harmonizada com o interesse público, a proteção social e o respeito à pessoa humana.

REFERÊNCIAS

- AGRELA, Lucas. Alvo do governo, apostas online esportivas movimentam R\$ 12 bilhões. **UOL Economia**, São Paulo, 13 mar. 2023. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2023/03/13/sem-regulacao-apostas-online-esportivas-giram-r-12-bilhoes.htm>. Acesso em: 30 maio 2025.
- BARROSO, Luiz Roberto. **O controle de constitucionalidade no direito brasileiro: exposição sistemática da doutrina e análise crítica da jurisprudência**. 7. ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva, 2016.
- BOBBIO, Norberto. **Teoria do ordenamento jurídico**. Tradução: Ari Marcelo Solon. Prefácio: Celso Lafer. Apresentação: Tercio Sampaio Ferraz Junior. 2. ed. São Paulo: Edipro, 2014.
- BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Rio de Janeiro: Presidência da República, 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 9 nov. 2025.
- BRASIL. **Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942**. Lei de Introdução às normas do Direito Brasileiro. Rio de Janeiro: Presidência da República, 1942. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4657compilado.htm. Acesso em: 18 nov. 2025.
- BRASIL. **Lei nº 5.172, de 25 de outubro de 1966**. Dispõe sobre o Sistema Tributário Nacional e institui normas gerais de direito tributário aplicáveis à União, Estados e Municípios. Brasília, DF: Presidência da República, 1966. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5172.htm. Acesso em: 16 maio 2025.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 14 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm. Acesso em: 9 out. 2025.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2.234, de 2022**. Dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil). Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 2022. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9191834&ts=1718944826614&disposition=inline>. Acesso em: 9 out. 2025.

CASTRO, Bruno de. Ludopatia: quando “joguinhos” e apostas viram doença e põem em risco a sobrevivência de quem joga (e da família inteira). **Defensoria Pública do Estado do Ceará**, [Fortaleza], 24 set. 2024. Disponível em: <https://www.defensoria.ce.def.br/noticia/ludopatia-quando-o-joguinhos-e-as-apostas-viram-doenca-e-poem-em-risco-a-sobrevivencia-de-quem-joga-e-da-familia-inteira/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

CHAZKEL, Amy. **Leis da sorte**: o jogo do bicho e a construção da vida pública urbana. Tradução Vera Joscellyne. Campinas: Editora UNICAMP, 2014.

CNN BRASIL. **Mercado regulado de apostas deve gerar R\$ 20 bi em impostos em 2025, estima entidade**. [S.l.], 01 dez. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/mercado-regulado-de-apostas-deve-gerar-r-20-bi-em-impostos-em-2025-estima-entidade/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

DURKHEIM, Émile. **Da divisão do trabalho social**. Tradução Eduardo Brandão. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. (Coleção tópicos).

DURKHEIM, Émile. **O suicídio**: estudo de sociologia. Prefácio Carlos Henrique Cardim. Tradução Mônica Stahel. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ELLIOTT, Chris; KAFTAN, Rawa. United Kingdom. In: ELLIOTT, Chris (ed.). **Gambling 2025**. 11th ed. London, UK: glg, 2024. p. 230-235. Disponível em: <https://online.flippingbook.com/view/1004708418/10/>. Acesso em: 21 nov. 2025.

GAMBLING COMMISSION. **Digital advisory panel advice**: impact of online platforms. [S.l.], 2019. Disponível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/digital-advisory-panel-advice-on-the-impact-of-online-platforms-on-gambling>. Acesso em: 24 nov. 2025.

GUIMARÃES, Fabrício Nemetala. Vício em jogos (ludopatia) e o direito à saúde. **Migalhas**, [S.l.], n. 6.230, jul. 2025. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/434553/vicio-em-jogos-ludopatia-e-o-direito-a-saude>. Acesso em: 17 nov. 2025.

A HISTÓRIA das apostas no Brasil. **Instituto Brasileiro de Jogo Responsável**. [S.l.], 2025. Disponível em: <https://ibjr.org.br/historia-apostas-brasil/#:~:text=Com%20a%20chegada%20de%20Get%C3%BAlio,e%20geraram%20milhares%20de%20empregos>. Acesso em: 18 nov. 2025.

JUSTEN FILHO, Marçal. **Curso de direito administrativo**. São Paulo: Saraiva, 2005. Kelsen, Hans. **Teoria pura do direito**. Tradução de João Baptista Machado. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

OLIVIO, Karoline. **Princípios da ordem econômica brasileira**. 2015. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/principios-da-ordem-economica-brasileira/279051237>. Acesso em: 17 nov. 2025.

PIRES, Sílvia. **Hospital de BH registra aumento de 300% em casos de vício em bets**. Estado de Minas, Belo Horizonte, 16 jan. 2025. Disponível em: https://www.em.com.br/gerais/2025/01/7036395-hospital-de-bh-registra-aumento-de-300-em-casos-de-vicio-em-bets.html#google_vignette. Acesso em: 18 nov. 2025.

PORTUGAL. Turismo de Portugal. Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ). **Enquadramento legal do jogo online**. Lisboa: SRIJ, [20--]. Disponível em: <https://www.srij.turismodeportugal.pt/pt/jogos-e-apostas-online/enquadramento-legal-do-jogo-online>. Acesso em: 21 nov. 2025.

QUEIROZ, Gustavo. Como países regulamentam o mercado de apostas online. **DW**, 22 jul. 2024. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/como-pa%C3%ADses-regulamentam-o-mercado-de-apostas-online/a-69716960>. Acesso em: 21 nov. 2025.

WELLE, Deutsche. Como países regulamentam o mercado de apostas online. **CartaCapital**, [São Paulo], 23 jul. 2024. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/como-paises-regulamentam-o-mercado-de-apostas-online/>. Acesso em: 23 nov. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Gaming disorder**. [20--]. Disponível em: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>. Acesso em: 17 nov. 2025