

ARIDIANE SECUNDO FERNANDES

BRASIL E OS JOGOS DE AZAR

CURSO DE DIREITO – UniEVANGÉLICA

2023

ARIDIANE SECUNDO FERNANDES

BRASIL E OS JOGOS DE AZAR

Monografia apresentada ao Núcleo de Trabalho de Curso da Universidade Evangélica de Goiás - UniEvangélica, como exigência parcial para a obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação do professora Camila Rodrigues de Souza Brito.

ANÁPOLIS – 2023

ARIDIANE SECUNDO FERNANDES

BRASIL E OS JOGOS DE AZAR

Anápolis, ____ de _____ de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. M.e Camila Rodrigues de Souza Brito.
Orientadora

Prof.^a M.e Aurea Marchetti Bandeira
Supervisor do NTC

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus pela oportunidade de estar viva. Agradecer de forma especial a minha excelentíssima orientadora, Professora M.e Camila Rodrigues de Souza Brito, da qual me orgulho por ter sido sua orientanda. Muito obrigado por toda paciência e dedicação para comigo.

Aos amigos e familiares pelo apoio, aos meus amados filhos e esposo, que sempre acreditaram e encorajaram meus sonhos, sendo meu alicerce aqui na terra.

E por fim, mas não menos importante, a Universidade UniEvangélica por toda estrutura e qualidade de ensino que proporciona aos seus alunos.

RESUMO

Os jogos de azar possuem uma longa história de proibições e regulamentações no Brasil, as leis atuais consideram a maioria das formas como ilegais, com exceção de algumas modalidades específicas, como as loterias administradas pelo Estado. Essa situação cria um ambiente de incerteza e falta de clareza legal, o que pode levar ao aumento do jogo ilegal e seus riscos associados. Há potenciais e significativos benefícios econômicos associados a legalização destes, podendo impulsionar o turismo, atrair investimentos e gerar receitas fiscais consideráveis, bem como auxiliar no combate a lavagem de dinheiro e a atuação do crime organizado nesse setor. De outro lado, há ainda preocupações legítimas. Os impactos sociais são uma das principais preocupações. Além disso, a exploração de grupos vulneráveis, como os mais pobres e os jovens, pode ser um problema se ocorrer a legalização. Questões éticas e morais também são levantadas, envolvendo discussões sobre a responsabilidade individual e os efeitos negativos que podem ocorrer em uma sociedade onde o jogo é amplamente difundido. Em face desses argumentos e preocupações, é crucial que o Brasil conduza um debate amplo e fundamentado sobre a legalização dos jogos de azar, é necessário que se considerem as melhores práticas internacionais, avaliem-se os impactos sociais e econômicos, e estabeleça-se um arcabouço regulatório eficaz que proteja os jogadores e mitigue os riscos associados. É fundamental que essa decisão seja baseada em evidências sólidas, em análises abrangentes e em um amplo envolvimento da sociedade civil, de modo a garantir uma abordagem equilibrada e responsável.

Palavras-chave: Jogos de azar. Brasil. Legalização. Impactos sociais. Impactos econômico. Regulamentação.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	01
CAPÍTULO I – EVOLUÇÃO HISTORICA DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL	03
1.1. Histórico dos jogos de azar	03
1.2 Diferença entre as legislações estrangeiras que tratam dos jogos de azar e a legislação brasileira	06
1.3. A desmistificação da criminalização	09
CAPÍTULO II – AS INSTIGAÇÕES DO TEMA	11
2.1 Jogos oficializados pela Caixa e suas modalidade	11
2.1.1 Tributação dos jogos de azar.....	14
2.2 Jogos de azar e a saúde pública (Ludopata)	15
2.3 Argumentos e indagações das partes contrárias e favoráveis à legalização	19
CAPÍTULO III – EFEITOS JURÍDICOS DA LEGALIZAÇÃO	23
3.1 O Projeto de lei nº 442/1991	23
3.2 Análise dos efeitos jurídicos da legalização e exploração dos jogos de azar	28
CONCLUSÃO.....	32
REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

O presente trabalho destaca os Jogos de azar no Brasil, a sua prática criminalizada e importância, enfatizando que tais jogos já existem e fazem parte da vida e da cultura dos brasileiros. Uma modalidade tipicamente brasileira é o jogo do bicho, criado em 1892, no Rio de Janeiro, como atração para visitantes de um jardim zoológico, estando enraizado profundamente em nossa cultura, exemplificando que a disputa sempre existiu no meio dos homens.

Dos 193 países membros da Organização das Nações Unidas (ONU), apenas 37 coíbem e criminalizam os jogos de azar. No grupo G20, apenas 3 países não permitem, sendo eles Brasil, Arábia e Indonésia, sendo o Brasil uma das poucas democracias ocidentais a coibir a prática.

Já existem sistemas de controle eficientes para a prática dos jogos, bem como experiências bem-sucedidas de legalização, em países como Las Vegas e Mônaco, por exemplo, sendo o jogo colocado de maneira bem luxuosa, imagem totalmente dissociada da criminalização vivenciada nacionalmente.

Em países mais desenvolvidos, a exploração dos jogos de azar é vista como uma atividade econômica, diferentemente do Brasil, que criminaliza tal atividade, colocando-o no mesmo patamar que questões sociais que acabam por gerar certo preconceito.

A prática dos jogos já existe, o que falta é uma legislação específica e eficiente que discipline o assunto. Seguindo essa linha de raciocínio, apesar de vigorar desde 1946 uma lei sobre os jogos de azar, ela não alcança sua finalidade porque, principalmente, não acompanha o desenvolvimento social e econômico brasileiro, acabando por se tornar ineficaz, fortalecendo a informalidade do setor e trazendo uma visão equivocada e ultrapassada sobre a exploração desses jogos, sem qualquer argumento técnico jurídico que justifique a sua proibição.

O jogo no Brasil existe de várias maneiras, inclusive oficializado pela Caixa Econômica Federal, como apostas esportivas e loterias, que geram bilhões por ano. Nesses casos, os jogos de azar são permitidos, quando autorizados pelo estado, através de uma legislação especial.

A regulamentação é a melhor maneira para tratar o jogo, uma vez que a criminalização joga toda a atividade em mãos erradas. Hoje, os jogos de azar funcionam de maneira ilegal, caracterizando-se como contravenção penal, entretanto estão presentes nos mais variados locais dentro do território nacional. Nesse sistema atual, com a clandestinidade dos jogos, tem-se jogadores com comportamentos patológicos, que não desfrutam de nenhuma proteção do Estado.

Nesse sentido, trazendo-se essa prática para o viés da legalização, é possível afirmar que seria possível proporcionar ao apostador que apresente algum problema com jogos maior proteção do Estado e, com isso, financiar campanhas educativas para a sua prática e, até mesmo, o sistema de auto exclusão, que já funciona em outros países da América do Sul, consistindo em uma maneira do próprio jogador que manifeste algum comportamento patológico, ser proibido de frequentar locais onde se têm jogos até que trate dessa patologia e seja liberado.

Entretanto, vale ressaltar que a patologia não é um privilégio exclusivo dos jogos. Existe o risco do vício em vários outros passatempos e opções de consumo que possuem as pessoas, como por exemplo o álcool e o consumo de cigarro, que igualmente geram dependência e perigo.

Partindo da premissa de que legalizar é o melhor caminho para exercer o controle da atividade, o mais sensato a se fazer seria usar como base os modelos internacionais dessa legalização, que funcionam e movimentam bilhões anualmente, uma vez que é um mercado promissor e que teria um efeito positivo na arrecadação de impostos no Brasil, aumentando a receita tributária brasileira, gerando a possibilidade de novos empregos de baixa qualificação à população, além de promover o desenvolvimento regional do turismo.

Atualmente, tramita o projeto de lei nº 442/1991, que possui como principal objetivo a legalização dos jogos de azar no Brasil. A proposta é liberar o funcionamento de cassinos, bingos, jogo do bicho e jogos online, além de outras modalidades de jogos em todo o país. Entretanto, a proposta segue para análise do Senado, a fim de, que sejam analisadas as vantagens e as desvantagens do atual projeto de lei.

CAPÍTULO I – A EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Esse capítulo apresenta a História dos jogos de azar no Brasil, em particular o Jogo do Bicho. como se iniciou e se desenvolveu essa prática no solo Brasileiro.

O jogo faz parte da vida. E está presente nas sociedades humanas há milênios. Essa disputa sempre existiu no meio dos homens, a rivalidade é saudável e o jogo faz parte das emoções, seja como cano de escape da pressão social, alegria ou puramente diversão.

1.1 Histórico dos Jogos de azar no Brasil, em particular o jogo do Bicho.

O Brasil possui uma longa história que mistura amor e ódio com os jogos de azar. A exploração do jogo no Brasil remonta ao Século XIX, quando da instituição da primeira loteria por D. João VI, em 1809, cujos recursos provenientes custearam a construção do teatro em Salvador. Posteriormente, em 1837, 8% do valor recolhido, provenientes das apostas, eram destinados para amortização da emissão de papel moeda. E em seguida, em 28 de setembro de 1871, por meio da Lei n 2.040 (Lei do Ventre Livre), (BRASIL, 1871), 10% do valor recolhido passou a ser destinado ao fundo que custearia a emancipação dos escravos (SILVEIRA, 2022).

É fato que o histórico dos jogos de azar é marcado pela exploração e o surgimento de diversas modalidades de jogos, como por exemplo os jogos de salão atrelados á nobreza portuguesa no século XIX, o surgimento do Jogo do Bicho no zoológico de Vila Isabel no Rio de Janeiro no final do século XIX, os Velódromos na República Velha e os Cassinos que tiveram assento na década de 30.

O jogo, portanto, é marcado pela repressão da polícia, sendo o jogo do bicho o principal alvo no combate aos jogos de azar, tendo os primeiros atos repressivos visando reduzir o número de casas que exploravam os jogos de azar sido iniciados

durante o período do Império (SILVEIRA 2022).

O presidente Getúlio Vargas foi o responsável pela liberação dos jogos no país entre 1934 a 1946 e, na medida em que adquiria adeptos, os jogos ganharam ainda mais espaço no território Brasileiro. Com isso, vários cassinos foram construídos em diferentes regiões do Brasil, oferecendo aos jogadores varias possibilidades de se divertirem em ambientes totalmente voltados á prática de jogos de azar (REDAÇÃO, CN,2022).

O país possuía uma indústria de jogos e cassinos bastante consolidada, concentrada principalmente em estâncias hidroterápicas e balneárias. Os cassinos, que não se restringiam a apenas salões de aposta, eram grandes e elegantes centros de entretenimento, com restaurantes e bares, o cenário perfeito para as apresentações de grandes artistas da época, como Carmen Miranda e Orlando Silva, traduzindo-se em um um produtivo e rentável cenário, capaz de gerar vários empregos e arrecadar receita para o Estado (WETERMAN, ONOFRE, 2019).

Na mesma linha havia o Jogo do Bicho, considerado o jogo de azar mais popular, que, curiosamente, foi criado há mais de 129 anos no Brasil, em 1892, em um momento de necessidade, pelo Barão João Batista Vianna de Drummond, empresário Brasileiro visto como visionário de bons negócios. O principal objetivo do jogo era servir como uma atração para os visitantes de jardim Zoológico do Barão, localizado no bairro Vila Isabel, na cidade do Rio de Janeiro, já que este se encontrava em dificuldades financeiras após perder subsídios imperiais com a entrada da República e a saída do Império do Brasil.

Então, pensando em evitar que o local fosse fechado e até mesmo pelo amor e zelo que tinha pelos animais, o barão teve uma tal ideia, que envolviam os bichos do zoológico e, é claro, boas quantias em dinheiro.

O jogo funcionava da seguinte forma: os visitantes compravam o seu ingresso para um dia comum de passeio pelo jardim zoológico e, junto ao ingresso, vinha impressa a figura de um bicho (um entre os vinte e cinco animais do zoológico). Antes dos ingressos serem colocados a venda para os visitantes, um animal era escolhido e colocado em uma gaiola coberta e posta em cima de um poste, na entrada do jardim zoológico.

Assim, durante a venda dos ingressos, as pessoas não podiam ver o animal que estava escondido, fazendo suas apostas baseadas na sorte ou no azar. Então, no fim do passeio, perto da tarde, o bicho que estava escondido seria revelado e o

ingresso que estivesse com sua a figura era o premiado com um valor em dinheiro, muito superior ao valor do ingresso comprado (BENATE, 2002, p.17) (MAGALHÃES, 2005).

Com o passar do tempo o jogo criado pelo barão ganhou muita popularidade e as apostas do então chamado “Jogo do bicho” deixaram de ser uma mera e simples brincadeira no zoológico do Rio de Janeiro, tendo se tornado um jogo amplamente praticado em várias regiões do Brasil, ganhando cada vez mais adeptose mais espaço, como Cassinos dedicados a prática do jogo.

Em 1946 veio a proibição dos jogos pelo então atual presidente do Brasil, Gaspar Dutra, com a Lei das contravenções Penais de 1941, que reforçou as restrições com o Decreto n 9.215/46 (BRASIL,1946), também assinado por Dutra, tendo classificado o jogo como contravenção leve, ainda se encontrando em vigor nos dias de hoje.

Segundo informações históricas, o Presidente teria sofrido uma pressão de sua esposa, a primeira-dama Carmela Dutra, uma senhora católica, muito devota e que acreditava que os jogos feriam os princípios morais das pessoas e que os Cassinos seriam “fabricas de vício”. Na época da proibição, a estimativa era de que existiam cerca de 70 cassinos pelo país, com mais de 40.000 trabalhadores regularmente empregados (MIRANDA, 2016).

Ao analisar o tratamento do jogo no século passado no Brasil, fica comprovado que as elites o atrelavam á ideia de classes perigosas, partindo-se da premissa de que a atividade estaria associada a uma espécie de presunção de periculosidade. Tal assunto, inclusive, é tratado no artigo 14 da Lei das Contravenções Penais, ao prescrever que essa presunção se verifica quando houver reincidência nas práticas de jogo (artigos 50 e 58, ambos da Lei de Contravenções Penais) (BRASIL, 1941).

Observa-se, contudo, que a Lei de Contravenções Penais não foi imediatamente eficaz, pois os Decretos-Leis n 5.089/1942, (BRASIL,1942) e 5.192/1943, (BRASIL, 1943) permitiram o funcionamento de cassinos e algumas práticas de empreendimentos. Entretanto, tais exceções, que à época funcionavam por licenças precárias, caíram quando o então Presidente Eurico Gaspar Dutra decreta a plena vigência do artigo 50 da Lei das Contravenções Penais, a partir de 30 de abril de 1946 (BENATE, 2002).

A proibição do jogo contou com um amplo, mas não unânime, apoio da

sociedade civil organizada, tendo sido respaldada pela imprensa á época como um reflexo da convergência de valores morais (MARQUES, 2019).

1.2 Diferença entre as Legislações Estrangeiras que tratam dos Jogos de Azar e a Legislação Brasileira.

O presente sub-tópico propõe uma análise da regulação da exploração dos jogos de azar no direito estrangeiro, destacando que essa análise não é de direito comparado, mas de direito estrangeiro, sem a pretensão de comparar o sistema de direito de outros países como ordenamento jurídico brasileiro, mas sim de analisar modelos normativos para uma eventual adoção em território nacional, adentrando a exposição de regras do direito estrangeiro que se utilizam de modelos que possam vir a ser potencialmente adotados no Brasil.

Pretende-se analisar como os jogos de azar são explorados e autorizados em outros países, suas formas de autorização e tributação e as questões inerentes a elas, como os requisitos para obter essa autorização e como se dá essa fiscalização da atividade. Serão abordadas as legislações dos Estados de Nevada, Estados Unidos da América, Macau, Portugal, Chile, Uruguai e Peru (FEIJÓ, 2021).

A escolha de alguns destes países se pautou, principalmente, pelo fato de que, Portugal tem uma proximidade de legislação com a brasileira, além da história pregressa com o Brasil; Macau se consolida como uma das jurisdições que possui o maior destaque na exploração da atividade; o Estado de Nevada engloba a cidade de Las Vegas, polo com a maior importância de exploração de jogos no mundo, além de possuir regimes jurídicos diversos dos constituídos em Portugal e Macau.

Os jogos de azar são explorados de formas distintas em cada país e essa análise dos modelos já existentes, nos permite uma avaliação para uma possível regulação no Brasil. Em todos os países analisados, é possível perceber que essa exploração depende sempre de um ato autorizativo do Estado, não existindo nenhuma forma de exploração livre.

O modo mais comum de autorização para a exploração de jogos de azar nos países estudados é a outorga de concessão em regime de monopólio. Essa concessão se trata de um título autorizativo que permite que particulares ingressem em um setor que é reservado ao Estado.

Desse modo assegura ao particular o monopólio ou em um regime de concorrência, ainda que limitado, de maneira que as concessões servem tanto para

restringir a oferta ao público, como para proporcionar um mercado exclusivo as concessionárias, com a garantia de rentabilidade.

Os maiores exemplos de jurisdições em que o regime de concessão de jogos de azar é um monopólio são: Paraguai, Chile, Portugal e Uruguai. Nesses países o particular detém uma autorização exclusiva para que possa explorar os jogos de azar em uma determinada área.

Começaremos a analisar tais jurisdições por Portugal. No país, os jogos de azar e de fortuna praticados no âmbito dos cassinos são regulados pelo Decreto Lei n. 422/1989 (PORTUGAL, 1989), alterado pelo Decreto Lei n. 64/2015, Lei do jogo (PORTUGAL, 2015). Atualmente existem dez zonas de jogos, mas em apenas oito delas funcionam cassinos (AÇORES, 2020).

A concessão para a exploração dos jogos de azar é precedida de um concurso público, que resulta no contrato de concessão por prazo determinado e outorga o monopólio da empresa vencedora, para que possa explorar a atividade em uma determinada área.

A empresa que conquista a concessão é responsável por explorar a atividade por sua conta e risco, gerando uma obrigação em nível turístico, dado que o jogo é chamado a desempenhar um papel muito importante para o desenvolvimento turístico e cultural para aquela região onde se encontra, obtendo receitas para amortizar o investimento feito se necessário, no caso de construção de cassino ou outras melhorias e remunerar seu capital. Do mesmo modo são exploradas as apostas esportivas em Portugal (AMARAL, 2016).

De igual modo, o Chile explora os jogos de azar através de autorização do Estado de forma excepcional para cassinos com licença. Para a abertura de cassinos é necessário cumprir o que prevê o art. 16 da Lei 19.995 (CHILE, LEI 19.995). A lei limita o número de cassinos a 24 no país, devendo estes serem instalados ao menos um e no máximo três em cada região, sendo proibidos em regiões metropolitanas com a distância de setenta quilômetros uns dos outros. Desse modo o Chile também adota um modelo de monopólio regional, o mesmo adotado em Portugal (FEIJÓ, 2021).

Já as apostas esportivas são na modalidade em quota fixa, enquanto as apostas mútuas para corridas de cavalo são exploradas em regime de concessão com monopólio (Lei 1.298/1975) (CHILE, 1975).

Macau adota o modelo de concessão em regime de concorrência. Em outras palavras, a autorização para a exploração dos jogos de azar é limitada e

precedida de concurso público, onde os agentes que recebem a concessão operam em regime de concorrência, e não de monopólio, criando assim um ambiente de competição entre os exploradores da atividade. Isso é um incentivo para que sempre busquem uma eficiente execução de toda essa exploração com uma maior capacidade para atrair clientes, o que implica em ganho de qualidade e faturamento. Não há limitações no número de cassinos por cada concessionário. O prazo de vigência para essa exploração é de até 20 anos, que pode vir a ser prorrogado, seguindo os dispostos no art.13/2 (REGIÃO ADMINISTRATIVA DE MACAU, 2022).

O Estado de Nevada define os jogos de azar de uma maneira um pouco diversa das outras jurisdições citadas acima, pois seu modelo regulatório reconhece que essa indústria é vital e de grande importância para a economia do Estado e do bem geral de todos os seus habitantes. A exploração é focada em arrecadação tributária, geração de empregos e longevidade da atividade empresarial, possuindo uma política de licenciamento bem rigorosa. Entretanto, uma vez garantida a licença, o estabelecimento tem maior liberdade para explorar a atividade, podendo oferecer e explorar tanto o jogo, quanto outras modalidades de entretenimento, utilizando de variadas ações publicitárias.

A jurisdição do Estado de Nevada, que engloba Las Vegas, onde encontramos uma zona repleta de luxuosos hotéis, cassinos e arranha céus. A pujança econômica desse Estado se deve a algumas escolhas certas a respeito da regulação, como a ausência de número de licenças para a exploração do jogo e a ausência de controle sobre a cadeia de fornecimento do jogo, buscando criar um ambiente de competição entre os licenciados (CABOT, CHRISTIANSEN, ZOU 2016)

Os responsáveis por concederem as licenças Estaduais para a exploração da atividade econômica dos jogos de azar são o Conselho e a Comissão de Nevada, bem como suas agências locais, que também possuem competência para conceder espécies de licenças de funcionamento, que inclui outros tipos de atividades nos cassinos (FEIJÓ, 2021).

Os sistemas estrangeiros analisados mostram que a autorização dos jogos de azar é geralmente acompanhada de implementação de programas de iniciativas que buscam garantir que a exploração dessa atividade seja realizada de uma maneira que protege o consumidor dessa atividade. Podemos extrair de tais modelos de legislações tão diversificados lições úteis para uma possível regulação da atividade de exploração dos jogos de azar no Brasil.

Atualmente, o status jurídico dos jogos de azar no Brasil é de contravenção penal, sendo a infração prevista nos artigos 50 (jogos de azar em geral) e 58 (jogo do bicho), ambos do Decreto-Lei n 3.688/1941 (Lei das Contravenções Penais) (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: (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. 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.

[...]

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. (DECRETO LEI Nº 3.688/1941)

As modalidades não autorizadas expressamente, como por exemplo os cassinos, são consideradas atividades ilegais, já as loterias, apostas esportivas e turfe, possuem legislações esparsas que autorizam e regulamentam tais atividades.

1.3 A desmistificação da criminalização

Os jogos de azar são uma realidade inegável, vivida tanto em nosso país, quanto em outros locais ao redor do mundo. Entretanto, por diversos motivos, ainda são considerados crime no Brasil.

A legalização da exploração dos jogos de azar como uma atividade econômica recebe resistência de alas conservadoras e religiosas, que se pautam em discursos com fundamentos exclusivamente emocionais e preconceituosos, fundados em passagens bíblicas e interpretadas de forma literal, sem extrair seu significado simbólico e que não retratam a realidade atual, obtida com o avanço da modernidade (SILVEIRA,2022).

O jogo faz parte da vida e cultura dos brasileiros. A disputa sempre existiu no meio dos homens, caracterizando-se como uma das formas mais antigas de recreação e lazer, além de fazer parte da cultura nacional.

O jogo é algo inerente a cultura e a civilização. Nas palavras de Huizinga (2000) “A cultura surge sob forma de jogo”, em suas fases “mais primitivas”, possuindo uma essência lúdica. Assim temos a dimensão da importância do jogo no processo

civilizatório, em que se pode buscar associações com os cultos religiosos e sagrados, com o direito, com a cultura, dentre outros campos. Jogar é uma atividade realizada de maneira voluntária, dentro de certos limites temporais e especiais, orientado por regras consentidas e obrigatórias (HUIZINGA, 2000).

Atualmente os jogos de azar são reprimidos pelo ordenamento jurídico brasileiro, mas a grande controvérsia reside no fato de que o Estado explora esse ramo por meio da Caixa Econômica Federal. Ou seja, reprime e criminaliza a prática, por meio de normas penais, mas, por outro lado, a explora possuindo o monopólio.

A descriminalização e regulamentação dos jogos de azar no Brasil, geraria impactos positivos inimagináveis: aumentaria a receita do Estado, com a arrecadação de tributos; movimentaria o ramo do turismo; geraria empregos, por ser uma atividade extremamente lucrativa e de grande impacto financeiro; maior investimento em setores mais carentes, em virtude do aumento de receita arrecadada pelo Estado. A prática do jogo existe, adeptos da prática também existem, então o que faltam são leis que regulamentem essa prática. As Leis Brasileiras que tratam da criminalização dos jogos de azar, constituem uma verdadeira contradição com a realidade social do país, que têm um alto número de adeptos.

Mesmo após 80 anos de proibição, os jogos movimentam anualmente mais de 18,9 bilhões em apostas clandestinas. Cerca de 20 milhões de brasileiros apostam diariamente no jogo do bicho e mais de 10 milhões apostam todos os dias em apostas esportivas pela internet (SILVA, 2022). O jogo ilegal movimenta mais do que os jogos oficiais, sem qualquer contrapartida desses recursos para o Estado.

A estimativa é de que a legalização geraria 658 mil empregos diretos e 619 mil empregos indiretos com a cadeia produtiva do jogo (índice de 0,94% BNDES/Comercio), além de atender a Lei de cotas, gerando milhares de empregos destinados a pessoas com deficiência. A exploração do jogo arrecadaria 6,7 bilhões em outorgas, pagaria 22,2 bilhões em impostos e arrecadaria 74 bilhões ao ano algo que precisa ser levado em conta no cenário social atual do Brasil (SILVA, 2022).

Nesse ponto vale ressaltar que os jogos de azar são regulamentados em 93% das nações do G20, sendo que apenas três não permitem a prática: Brasil, Arábia Saudita e Indonésia, sendo os dois últimos países islâmicos. Países como Líbano, Marrocos, Tunísia, também islâmicos, dentre outros, permitem a exploração dos jogos de azar como uma atividade econômica (SILVA, 2022).

CAPÍTULO II - AS INSTIGAÇÕES ACERCA DO TEMA

Este capítulo apresenta as várias incitações sobre o tem. A primeira indagação parte da premissa de ser ou não considerados jogos de azar as modalidades de jogos explorados pela Caixa Econômica Federal. Ademais, trata de quais são as modalidades de jogos oferecidas ao público, se existem tributações e quais são recolhidas.

Ao falar-se da legalização e exploração dessa atividade econômica, o debate aponta, com um dos principais problemas suscitados, a questão do Ludopata e a relação com a saúde Pública, bem como quais são seus impactos sociais, indagações e argumentos negativos e positivos decorrentes da exploração dessa atividade.

2.1 Jogos oficializados pela Caixa e suas modalidades

No Brasil os jogos de azar são definidos pelo artigo 50, § 3º, da Lei de Contravenções Penais (LCP), que prevê:

Art. 50.

§ 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)

Pode-se identificar que a definição de jogos de azar no Brasil é bem ampla, abrangendo várias modalidades de jogos e apostas, entretanto, com uma única finalidade: proibir a exploração de todas essas atividades, por esse motivo não há uma distinção mais apurada tecnicamente entre quais são os tipos de modalidades proibidas.

Existem três elementos amplamente adotados pela doutrina internacional, inclusive, acolhida no Brasil, como requisitos para configurar uma atividade como sendo jogos de azar: prêmio, sorte e aposta de um bem. A ausência de qualquer um desses elementos acaba por descaracterizar a atividade (FEIJÓ, 2021).

O prêmio, necessariamente, tem que ser algo que possa ser convertido em dinheiro, não sendo necessário que seja dinheiro em espécie, desde que seja de forma imediata e direta.

Quanto ao elemento sorte, resulta de que o jogo praticado, tenha que ser definido exclusivamente por resultado de sorte, não podendo ser a habilidade do jogador um fator preponderante, desempenhando um papel soberano no jogo, não sendo possível sair vencedor do jogo sem ela. Por conta da necessidade de tal elemento na definição, não se incluem no rol de atividades consideradas jogos de azar competições de habilidade, mesmo que o jogo cobre valores de entrada e os prêmios sejam pagos em dinheiro aos vencedores, pois o elemento sorte não é o preponderante.

Por fim, o cabe falar acerca do último elemento caracterizador: aposta de um bem. Trata da necessidade dos jogadores em apostarem algum valor para que haja o jogo e, se não houver a aposta de um bem por parte do jogador, não se está diante de um jogo de azar. Logo, a ausência da aposta retira o caráter (ROSE, I *et al.*, 2018, p 1) (FEIJO, 2021, p.8)

As loterias possuem uma longa história, remontando a antiguidade, e a sua existência está enraizada em muitos países, assim é relevante e constante o papel do Estado nessa atividade. As loterias são a forma mais comum de jogo encontrada, mantendo sua forma clássica: bilhetes com um conjunto de números postos à venda.

Assim, o jogador escolhe alguns números de sua preferência, havendo posteriormente um sorteio e o vencedor é aquele que consegue acertar quais números serão sorteados em uma data que é predefinida. Nesse aspecto, a loteria pode considerada um tipo de jogo puramente aleatório, sem nenhum aspecto de habilidade, pois o sorteio não pode ter nenhum tipo de influência externa.

Muitos países adotam a “Lei Inglesa”, que qualifica como loterias as atividades que dependem 100% da sorte, sem nenhuma habilidade. Existem várias modalidades de loterias, como apostas em números, símbolos, animais, times e várias outras.

Como já fora explanado, a loteria é tradicionalmente reconhecida no Brasil,

com apostas e jogos exploradas em várias modalidades, abrangendo tanto atividades lícitas quanto ilícitas. Entretanto, apesar dessa autorização, várias e acaloradas discussões sobre os problemas sociais da exploração da atividade não deixam de existirem.

Em 1932 foi editado o Decreto n. 21.143, que consolida e sistematiza as diversas leis que regulavam a atividade lotérica no país e estabelecia regras básicas sobre a exploração da atividade, como por exemplo a destinação de no mínimo 70% do produto da arrecadação para a premiação, além de declarar que as loterias constituíam serviços públicos concedidos pela União e pelos Estados.

Esse diploma legal foi seguido até a edição do Decreto n. 204/1967, legislação vigente hoje no Brasil, que consagra a exploração de loterias como um serviço público exclusivo da União, além de tratar sobre a exploração e o objetivo das lotéricas, criando uma alternativa legalmente válida para competir com as apostas ilegais, a fim de satisfazer a necessidade dos adeptos da atividade e constituir uma alternativa lucrativa para o Estado autorizar a exploração dos jogos de azar, regulando e controlando sua atividade (REVISTA BRASILEIRA DE INFRAESTRUTURA, p. 134-138).

O Decreto Lei n. 759/1969 constitui a Caixa Econômica Federal como empresa Pública Federal. Em seu artigo 2º, alínea d, dispõe que uma das finalidades da estatal seria a exploração, com exclusividade, dos serviços de Loteria Federal do Brasil e da Loterias Esportivas Federais. A Lei n. 9.648/1998, em seu artigo 18-B, §1º, transferiu para o Ministério da Fazenda, atual Ministério da Economia, a exploração e competência do serviço público de Loteria Federal do Brasil.

A Caixa Econômica Federal também edita o regulamento da Loteria Federal, disciplinando a forma dos sorteios, os tipos de jogos explorados e a forma de auditoria dos sorteios. Atualmente seis espécies de jogos são previstas pelos regulamentos das loterias: Lotomania, Quina, Mega-sena, Dupla-sena, Lotofácil, Timemania e as loterias esportivas, Loteca e Lotogol.

Os bilhetes são comercializados na forma presencial ou pela internet. Na forma presencial, a comercialização é feita diretamente nas agências lotéricas. Já na forma online, a aquisição dos bilhetes é feita diretamente no site.

No âmbito da União, são cinco loterias exploradas e executadas pela Caixa Econômica Federal:

- **Loteria Federal (espécie passiva):** modalidade em que o apostador adquire bilhetes numerados, em modalidade física ou virtual;
- **Loteria de prognóstico numérico:** modalidade em que o apostador, tenta prever a numeração que virá a ser sorteada, em uma data pré-definida;
- **Loteria de prognóstico específico:** modalidade destinada ao desenvolvimento da prática desportiva, a qual participam as entidades desportivas da modalidade futebol;
- **Loteria de prognósticos esportivos:** nessa modalidade o apostador tenta prever o resultado de eventos esportivos;
- **Loteria instantânea exclusiva (Lotex):** modalidade que apresenta imediatamente, o resultado do jogo, sendo a única que pode ser explorada mediante concessão no âmbito da União, nos termos dos artigos 28, §1º da Lei n 13.155/2015 (CONJUR, 2020) **(grifo nosso)**

2.1.1 Tributação dos jogos de azar

Um dos principais objetivos da política pública que envolve a liberação e a tributação dos jogos de azar é a arrecadação financeira. Por consequência, a maior vantagem dessa política pública para o Estado é justamente a possibilidade de participar dos lucros da exploração de jogos de azar.

A principal razão da participação dos lucros da exploração legal dos jogos de azar é aumentar a receita fiscal estatal, o que se torna ainda mais relevante em tempos de crise financeira. Logo, restou ratificada a natureza de serviço público das loterias em função do seu regime jurídico de Direito Público de que os Estados podem explorar as loterias. Entretanto, o Decreto Lei nº 204/1967, dispõe que compete tão somente a União explorar tais atividades, violando a autonomia desses entes federados.

A Lei Federal nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, trata do regime jurídico e destinação do produto da arrecadação das loterias, também dispendo sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP).

O destino de arrecadação das loterias são plurais e subsidiam fundos variados, que atendem as áreas de segurança pública; penitenciárias; saúde; a criança e o adolescente; a cultura; o esporte de modo geral, incluindo os comitês Olímpicos e Paraolímpicos; o Ministério do Esporte e entidades desportivas e uma parte para a seguridade social, na forma de contribuição social, com fundamentos constitucionais tratados no artigo 195, inciso III, da Constituição Federal:

Art. 195. A seguridade social será financiada por toda a sociedade, de forma direta e indireta, nos termos da lei, mediante recursos provenientes dos orçamentos da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, e das seguintes contribuições sociais:

A lei nº 13.756/2018, que modificou o artigo 26 da Lei n 8.212/1991, dispõe que a base de cálculos da contribuição social constitui a receita de concursos de prognósticos, sorteios e loterias, a alíquota e o percentual vinculado a seguridade social em cada modalidade previstas em lei.

Outra parte da arrecadação das loterias é destinada as despesas de custeio e manutenção dos agentes operadores das loterias e ao pagamento de prêmios, com o desconto do imposto de renda, que incide sobre a premiação a alíquota de 30%.

2.2 – Jogos de azar e a saúde pública (Ludopata)

Existem dois tipos de usuários de jogos de azar: o Potencial e o Patológico ou Ludopata (classificação proposta por Abreu Ribeiro e Ragazzo, a partir de estudo estrangeiro). Jogador potencial é aquele inserido no público em geral, não oferece riscos aos cofres públicos, não se envolvem em jogos nocivos a sua saúde e as suas finanças e ainda não estariam atrelados a eventuais atividades criminosas, vendo o jogo apenas como uma atividade de lazer.

O jogador patológico ou ludopata é o jogador impulsivo, vê o jogo fora do âmbito do lazer, estando inserido no âmbito do vício, tendo um comportamento recorrente de apostas, mesmo com consequências negativas decorrentes de tal atividade, no qual acaba por perder o domínio sobre o jogo, tornando-se incapaz de controlar o tempo e o dinheiro gastos, mesmo quando está perdendo.

O jogador patológico foi incluído como categoria de transtorno impulsivo em 1980. Segunda classificação do Diagnostic and Statistical Manual of mental Disorders (DSM-III) o ludopata se caracteriza por apresentar cinco comportamentos: a preocupação com o jogo; necessidade de sempre aumentar a aposta, com vistas a excitação almejada; esforço repetido e sem êxito no controle, redução ou interrupção do jogo; sintomas de inquietação ou irritação ao diminuir ou parar de jogar; usar o jogo como uma via de escape de problemas, ou como um alívio; após a perda de dinheiro, sempre retorna no dia seguinte na esperança de recuperá-lo; hábito de mentir para entes queridos, familiares e terapeutas, com a intenção de ocultar o grau de envolvimento com o jogo; comete atos ilegais como, roubos, desfalques e fraudes para financiar o jogo; coloca em risco relacionamentos, oportunidades de trabalho, educação e carreira profissional em função do jogo e usa terceiros para financiar a situação financeira, em razão do jogo.

O jogador patológico é quem apresenta os maiores riscos à sociedade, bem como a si próprio. Esse jogador pode, em razão das dívidas e estresse do jogo, colocar sua família em risco, se endividar e, em razão da frustração, contrair outros vícios, como alcoolismo, ou até mesmo cometer crimes para jogar mais ou saldar dívidas de jogo.

O Departamento de Psiquiatria e Psicologia Médica da Universidade Federal de São Paulo, através de um estudo, procurou identificar a frequência do jogador patológico em pessoas que procuram tratamento para o alcoolismo e vício em drogas, e ainda averiguar a relação com sintomas de depressão e ansiedade.

Nesta pesquisa, ficou constatado que, da totalidade dos farmacodependentes entrevistados, 18,9% são classificados como jogadores patológicos, 10,8%, como jogadores problema e 70,3% como jogadores sociais. Entre os jogadores patológicos entrevistados, fora citado que os jogos mais procurados são os eletrônicos, bingos, cartas e jogos de habilidade, pois, segundo os pesquisadores, essas modalidades seriam facilmente acessadas e amplamente difundidas no mercado.

Como já citado anteriormente, alguns jogos de azar têm maior propensão a induzir o ludopata com suas apostas e resultados, como por exemplo os jogos eletrônicos. Assim, quanto maior a disponibilidade desses jogos e menor for a distância entre a localização de onde oferece a modalidade e o local onde trabalha ou reside o jogador, maior é a propensão de induzir o jogador (CARVALHO, 2005, p. 2018).

Visualizando a questão do ludopata, o projeto de lei nº 442/91, em seu artigo 15, trata do dever de conscientização dos usuários dessa atividade econômica, implicando a elaboração de ações preventivas e de sensibilização a respeito do jogo, como por exemplo que as empresas exploradoras dos jogos de azar elaborem códigos de condutas, assim como boas práticas, e adotem todas as medidas necessárias para que assim possam assegurar o jogo responsável.

Assim o PL 422 veda o ingresso de pessoas portadoras de ludopatia. Para cumprir esse dever, prevê a criação de um cadastro de usuários, no qual será informado quais os usuários que possuem a condição de ludopatia. O cadastro somente poderá ser realizado se o usuário dos jogos de azar demonstrar uma conduta compulsiva patológica em relação aos jogos. Sua inserção pode ser voluntária, feita pelo próprio jogador, ou em relação judicial, podendo ser feita por um familiar com

parentesco de até segundo grau.

Essa previsão do jogo responsável, possui uma cláusula geral de boas condutas dos jogadores, desde integridade do jogo até a saúde mental dos mesmos. A elaboração e o cumprimento do código de conduta são atos extremamente necessários para que assim seja garantida a exploração do jogo responsável, afetando toda a atividade dos exploradores da modalidade que nunca podem se descuidar de manter uma prática de jogo íntegro para que não venha a ser uma forma de gatilho para os jogadores patológicos, tratando de forma especial, a publicidade das modalidades de jogos oferecidas, respeitando sempre as normas relativas ao jogo responsável (O'HARE, 2004, p. 189)

Um exemplo de implementação de uma exploração de jogos responsável é a aplicada nos Estados Unidos. O primeiro estado a adotar um programa de auto exclusão do jogo foi o Missouri, em 1996, como resposta a um pedido de um jogador compulsivo que queria ser banido dos cassinos. A ideia básica da auto exclusão é de não ser uma medida imposta, mas uma solução adotada pelo próprio jogador consciente de seus problemas com o jogo.

Muitos desses programas de auto exclusão são acompanhados de oferecimento de grupos de suporte, aconselhamentos profissionais, controles financeiros e até uso de medicamentos, deixando claro a importância de ressaltar que o sucesso desses programas depende principalmente da motivação e vontade interna do jogador.

Outro grande exemplo de programa de jogo responsável é o Estado de Nevada, onde a política de auto exclusão existe desde 1999, sendo exigido que os operadores dos jogos permitam que os jogadores se auto excluam, limitando seus acessos a créditos e saques em dinheiro. Essa dinâmica de assistência e funcionamento do programa de auto exclusão tem que ser informada aos jogadores, bem como a forma como será desenvolvido o acesso a esse programa. Contudo, essas políticas podem ser submetidas a revisão do Conselho de Controle de Jogo de Nevada.

Outra forma de assistência colocada à disposição dos jogadores é a autolimitação, também adotada em Nevada, que consiste em obrigar todos os operadores licenciados a implementarem programas que permitam que os próprios jogadores estabeleçam limites de gastos com créditos para os jogos, independentemente de suas modalidades.

Outro ponto importante é a capacitação e treinamento dos funcionários de onde são oferecidos os jogos de azar, para que possam identificar comportamentos problemáticos e assim intervir quando necessário. Em Nevada, esses treinamentos são exigidos pela Regulação de jogos, mostrando-se como uma das formas mais eficazes de garantir o jogo responsável.

Nessa modalidade, os funcionários estão em contato direto com os jogadores e acabam por ter maior capacidade de intervir no momento certo, aconselhando aqueles que apresentam problemas com os jogos, evitando que os mesmos percam o controle, garantindo a exploração responsável da atividade. Desse modo, mostra-se essencial a capacitação de funcionários, assim como é importante a fiscalização efetiva do cumprimento das regras impostas.

Apenas capacitar os funcionários não é o suficiente, deve haver essa fiscalização efetiva de cumprimento de regras, resultando em uma adoção de condutas que tornem possível a exploração do jogo responsável.

Há também a utilização de programas com tecnologias avançadas, que podem ser inseridas em máquinas de jogos para reprimir ou prevenir o ludopata, como por exemplo a imposição de limite máximo de apostas, bem como a restrição de velocidade de operação das máquinas; a existência de relógios permanentes na tela, para que o usuário tenha consciência do horário; telas que mostram o valor exato jogado, facilitando o controle de gastos; vários lembretes constantes na tela, para mostrar ao jogador do tempo jogado; a exigência de saques frequentes; um limite para cada sessão de jogo por jogador, como por exemplo, jogos contínuos são limitados a trinta minutos.

Outro modelo de jogo responsável a ser extraído é o do Estado canadense de Nova Escócia, onde o jogador deve ter um cartão que é próprio de jogador de máquinas, no qual o mesmo é associado ao seu documento de identidade, o que garante apenas um cartão por jogador. Esse cartão não possui nenhuma informação pessoal sobre o jogador, garantindo sua privacidade, e a utilização das máquinas de jogos só é possível mediante a inserção deste.

O cartão permite que o jogador escolha dentre as várias modalidades de jogos oferecidas, com o intuito de aumentar a sua responsabilidade e para que pratique um jogo consciente, no qual o próprio usuário escolhe a imposição de limite de dinheiro gasto por dia, bem como a apresentação de um resumo de ganhos e perdas. O grande objetivo, dessa normativa é conferir ao jogador, um maior controle

sobre sua atividade, de modo que o próprio controle os riscos do jogo, de forma que ele mesmo perceba até quando o jogo se torna uma atividade problemática para si.

2.3 Argumentos e indagações das partes contrárias e favoráveis a legalização

Uma das maiores discussões modernas acerca da legalização dos jogos de azar é a de que o próprio Estado, que criminaliza sua prática, o explora como meio de arrecadação, possuindo uma grande variedade de jogos disponíveis a qualquer cidadão, sendo que, inclusive, o Fundo Nacional de Segurança Pública tem como uma de suas fontes de receita a exploração de loterias, classificadas como espécie de jogo de azar.

Esse serviço de loteria, federal ou estadual, é executado em todo o território nacional. De acordo com o disposto no Decreto lei n. 6.259/44, os governos da União e dos Estados poderão atribuir a exploração do serviço de loteria a concessionários de comprovada idoneidade moral e financeira.

Um dos maiores argumentos utilizados pela parte contrária a legalização dos jogos de azar é a questão do jogador patológico, ou jogador compulsivo, uma preocupação válida, mas que não há fundamento, uma vez que o próprio Estado explora essa atividade.

Além disso, há ainda a premissa de que os jogos não são favoráveis a moral e aos bons costumes e que a legalização abriria as portas para a corrupção e lavagem de dinheiro, cominada com diversos outros crimes. A justificativa é a de que algumas modalidades aumentariam a criminalidade, atraindo a exploração da prostituição, tráfico de drogas, contrabando, corrupção de oficiais públicos, entre outros, além de presumir que a legalização atrairia turistas, pessoas normalmente mais vulneráveis a certos tipos de crimes.

Logo, com o aumento da criminalidade, também ocorreria o aumento de custos sociais, como por exemplo um maior gasto com repressão policial para coibir a prática. Abordam ainda o risco do aumento do endividamento, uma vez que os indivíduos que praticam a atividade colocariam em risco seu patrimônio, aumentando consideravelmente o número de inadimplentes.

Outra alegação é a de que a criminalidade pode aumentar em função do aumento de jogadores patológicos, pois, com a legalidade, esse jogador perderia toda a sua renda em jogos e para manter o vício, aparência ou pagar suas dívidas tenderiam a cometer crimes. Essa prática engatilharia várias outras doenças, como

depressão, distúrbios de déficit de atenção, hiperatividade e distúrbios de personalidade, além de outros quadros clínicos causados pelo estresse, aumentando as tentativas de suicídios, divórcios, violência doméstica e abuso de crianças, acarretando indiretamente maiores custos com tratamentos a saúde.

Há ainda a alegação da grande dificuldade em fiscalizar a prática, apesar dos grandes avanços em tecnologia, já que as transações ocorrem, na maioria das vezes, em dinheiro, havendo uma maior facilidade em forjar prêmios e difícil de fiscalizar. Dessa forma, a legalização dos jogos de azar geraria ainda custos administrativos diversos a sociedade e ao Estado.

Há ainda a ideia de que os jogos de azar estão atrelados a lavagem de dinheiro, sonegação fiscal, e evasão de receitas, o que não prospera, uma vez que o Brasil possui vários órgãos de controle financeiro, como o COAF (Conselho de Controle de Operações Financeiras), que é o responsável pela fiscalização de lavagens de capitais no País.

Além disso o PL 422, prevê a criação de uma agência reguladora que regularia e identificaria o jogador pelo CPF, além de prever um sistema que impede a introdução de moedas ou cédulas de dinheiro nas máquinas de jogos ou mesas.

Ademais, existe também o pensamento de que os jogos de azar são controlados por crime organizado, o que também não encontra fundamento, uma vez que o projeto 422 dispõe com clareza que o jogo será operado por empresas sujeitas a fiscalização direta através do Ministério da Economia, a quem caberá a normatização, credenciamento de operadores e a fiscalização da atividade.

De outro lado, temos a parte favorável a legalização dos jogos de azar. Em um primeiro momento, haveria o aumento no fluxo de turistas no território brasileiro, que constitui uma grande fonte de receita para os Estados e municípios. Com esse aumento, empregos e arrecadação de receita também aumentariam, bem como poderia haver maiores investimentos em vários outros setores, ajudando no desenvolvimento socioeconômico brasileiro.

Todo esse discurso pode ser embasado nas experiências de legalização de outros países que exploram o jogo como uma atividade econômica, como por exemplo no Reino Unido e Austrália. Em tais locais, a legalização dos jogos de azar gera recursos extras, possibilitando que governo os reinvesta em vários setores, como infraestrutura, saúde, educação. No Reino Unido, por exemplo, após a regulamentação dos jogos de azar, 100 mil novos empregos, ligados aos setores de

apostas esportivas, foram gerados.

Segundo o IBJL (Instituto Brasileiro de Jogo Legal), seriam R\$ 66 bilhões em movimentos e R\$ 30 bilhões em impostos por ano arrecadados, mais que o dobro arrecadado em jogos oficiais, como por exemplo as loterias. As perspectivas indicam que só nos cassinos haveria mais de 400 mil empregados.

Percebe-se então que a lei que trata da proibição dos jogos de azar foi ditada em outro momento da sociedade, não passando despercebida por ser um tanto quanto incoerente, uma vez que existem aparelhos normativos que permitem a exploração de outros tipos de jogos de azar, como por exemplo o Decreto Lei de 41, que proíbe a exploração dos jogos, perdurando até 2018, com a Lei 13.756, que autoriza a aposta online, assim como os jogos legalizados pela caixa, que não são sequer enquadrados como viciantes ou risco a saúde pública.

O Projeto de Lei nº 422 dispõe sobre a legalização dos jogos de azar e a prevê como um instrumento de desenvolvimento social e econômico, tendo como fundamento a destinação social da arrecadação de recursos da atividade e a relação saudável do cidadão com os jogos de azar explorados, colocando em prática o jogo responsável. Além disso, determina a quantidade de cassinos, podendo haver três quando a população do Estado for superior a 25 milhões de habitantes, dois para estados com população entre 15 e 25 milhões de habitantes, e um nos estados com população de até 15 milhões de habitantes, não podendo estar a menos de 100 km de distância um do outro.

O Brasil, inclusive, exporta jogadores. Em 2011, cerca de 133 mil brasileiros estiveram em Las Vegas, cidade que já é o quarto destino preferido dos brasileiros. Essa falta de marco regulatório dos jogos de azar faz com que os brasileiros procurem destinos onde possam usufruir da atividade, e, uma vez que a criminalização da atividade não é observada em países mais desenvolvidos, mas sim exploradas como atividade econômica e forma de arrecadação fiscal para os Estados, acabam por procurar tais destinos, gerando impostos e recursos para tais países.

Diante do exposto, percebe-se que, na realidade, as ideias contrárias a legalização dos jogos de azar estão atreladas a discursos preconceituosos. Os tempos mudaram e a sociedade evoluiu e, se existe adeptos dessa atividade econômica que se mostra vantajosa, deve-se regularizá-la a fim de explorá-la. Os jogos fazem parte da vida do brasileiro, estando presente em suas vidas desde a década de 30. Hoje o Brasil é um dos poucos países do mundo que proíbem os jogos

de azar, restringindo as apostas legalizadas a loteria da Caixa Econômica Federal, administrada pelo Estado.

A prática dos jogos de azar está presente e existe no território brasileiro, entretanto o jogo é realizado às escondidas, tornando criminosos quem os explora ou pratica. O que falta são leis que regulamentem essa prática, sendo necessário que seja reconhecida como um entretenimento legal. A justificativa tradicional é sempre a mesma: selar e preservar da economia popular, entretanto a proibição não é a solução, pois só demonstra um sistema normativo instável, onde as normas se tornam ineficazes e inadequadas com a realidade (LOPES, 2021).

CAPÍTULO III – EFEITOS JURIDICOS DA LEGALIZAÇÃO

Há mais de trinta anos tramita no Congresso Nacional projetos de Lei que visam liberar os jogos de azar, mas nunca prosperaram. Os Projetos mais antigos datam de 1991, e os mais novos de 2020. Este capítulo abordará o Projeto lei nº 442, de 1991, que tramita no Congresso Nacional, tendo como matéria a regulamentação dos jogos de azar no Brasil.

Aqui serão abordadas as principais indagações, preocupações e dúvidas de como se daria essa legalização em todo território Nacional, quais os fundamentos, e recursos que serão aplicados a essa atividade, se legalizada, como está prevista a relação com os cidadãos, segurança e responsabilidade social, bem como quais são os requisitos e exigências expostos no projeto para que seja explorada a atividade.

3.1 O Projeto de Lei nº 442/1991.

O Projeto Lei nº 442/91 (PL 442), visa regulamentar de maneira unificada a legalização dos jogos de azar em todo território nacional. Em um primeiro momento, trata acerca de quais jogos seriam considerados como formas de jogo de azar, destacando as modalidades de cassino, bingo, jogos lotéricos federais e estaduais, jogo do bicho, apostas de quotas fixas e apostas eletrônicas.

Em um segundo momento, trata acerca da forma de exploração de tais modalidades, preceituando que se daria por meio de autorização ou permissão. Dessa forma, quem regulamentaria toda a atividade, de modo geral, seria a União, os Estados e os Municípios, cada qual com suas atribuições específicas, sendo que a União seria o ente responsável por cuidar da concessão dos cassinos e de toda a atividade de modo geral.

Os Estados, teriam a competência para licenciar, regulamentar e explorar a loteria estadual e ainda o jogo do bicho. Já os Municípios, ficarão competentes para

licenciar o funcionamento de casas onde se explorarão os Bingos. Entretanto, em todas as atividades, haveria a competência concorrente com a União, ficando responsável por licenciar e fiscalizar todos os tipos de jogos divididos entre os entes.

Para cada uma das modalidades de jogos oferecidas, o PL faz específicas e detalhadas exigências e as mesmas devem ser mantidas, sob pena de perda de licença e multa. Qualquer empresa que deixar de cumprir as exigências dos órgãos de fiscalização sofrera punição de multa, que poderá variar de dez a quinhentos mil reais, além de ainda pode perder a autorização para a exploração dos jogos de azar. O dinheiro arrecadado das multas será revertido em investimento a segurança pública.

Os requisitos para obtenção de concessão de cassinos são mais complexos, seguidas de várias exigências. Essa modalidade será outorgada mediante concessão, pelo prazo de 30 (trinta anos) e pode ser renovada por igual período, desde que observados os requisitos da Lei. A concessão deverá ser precedida de licitação na modalidade de concorrência pública.

A quantidade de cassinos que poderá ser explorada levará em consideração o porte dos Estados, Estados com até 15 milhões de habitantes, por exemplo, poderão ter apenas um cassino, Estados com 25 milhões de habitantes poderão ter dois cassinos e Estados com mais de 25 milhões de habitantes poderão ter, no máximo, três cassinos.

Entretanto, a concessão não depende apenas do número de habitantes dos estados. Será necessário ainda uma avaliação prévia da União, que verificará a existência de recursos e atrações turísticas que integrarão o compromisso com o jogo responsável, bem como quais contribuições poderão ser agregadas a economia local de onde se pleiteia a exploração, qual a criação de empregos gerados, o nível de salário esperado, dentre outros requisitos.

O Projeto de Lei veicula ainda a autorização dos cassinos a resorts que integrem complexos hoteleiros, além de detalhar minuciosamente como se daria a atividade, se legalizada, dispondo acerca do limite máximo e mínimo do tamanho dos cassinos nos complexos hoteleiros, número de quartos e quais as comodidades a serem oferecidas. Entretanto, se após toda essa avaliação não houver uma demonstração de que a implantação do cassino trará as contribuições esperadas, a autorização não será concedida.

Ademais, faz-se necessário destacar que o PL encontra apoio dentro do Congresso, sendo defendido por uma série de parlamentares. Nas palavras favoráveis do Deputado Herculano Passos:

[...] um cassino em resort integrado vai proporcionar as convenções mundiais que trarão turistas estrangeiros. Nesses cassinos, com certeza, estarão o comércio, o shopping center, os eventos musicais, os eventos esportivos. Isso vai atrair uma cadeia de turismo enorme gerando desenvolvimento (AGÊNCIA CÂMARA DE NOTÍCIAS, 2022)

No mesmo sentido, a Deputada Vera Lucia (PSTU), ao se manifestar a favor da legalização dos jogos de azar, afirmando achar “[...] correto legalizar [...], pois esta medida evita o fenômeno das máfias dos jogos clandestinos”. O Senador Luiz do Carmo (MDB-GO), também manifestou sua opinião:

O projeto é um incentivo à degradação moral dos brasileiros, os ganhos econômicos que a liberação dos jogos teoricamente traria provocariam como reação mais gasto na recuperação das famílias que sofrerão com as desgraças proporcionadas pelo vício nos jogos. Acredito piamente que legalizar os jogos de azar irá aumentar o endividamento e abalar as famílias (AGÊNCIA SENADO, 2022)

Uma das propostas da PL 422 é a destinação de 20% (vinte por cento) da arrecadação da exploração da atividade ao Fundo Geral de turismo. Para que as empresas interessadas consigam essa concessão, devem preencher alguns requisitos, quais sejam: ser constituída sob lei Brasileira, tendo sede e administração também em território nacional; demonstrar capacidade técnica, idoneidade financeira e econômica; demonstrar os projetos para os cassinos, constando qual será a viabilidade econômica gerada por esses empreendimentos.

Quanto aos sócios de tais empresas, os requisitos são diferenciados a depender se são na modalidade Pessoa física ou Pessoa Jurídica. Se pessoas físicas, não poderão possuir antecedentes criminais, deverão estar sob regularidade fiscal e apresentar declaração de imposto de renda dos últimos três anos, exigências essas que se estendem aos sócios controladores, diretores, administradores e representantes para que assim possam desempenhar essa atividade econômica. Entretanto, tais normas não se aplicam as sociedades anônimas.

O PL 422 traz ainda exigências específicas para cada uma das modalidades de jogos de azar, sendo menos complexos os requisitos para a

concessão e exploração de bingo, além de trazer, de forma detalhada, os requisitos para obter tal licença. Vejamos:

Art. 6º A autorização para explorar jogos de azar somente será outorgada as pessoas jurídicas que comprovem

- I - Capacidade técnica para o desempenho da atividade;
- II - Regularidade fiscal em relação aos tributos e contribuições de competência da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos municípios;
- III – Idoneidade financeira. Através da realização de um processo seletivo público e que serão selecionados os estabelecimentos considerados aptos a comportarem um casino.

Os bingos são licenciados e autorizados pelos Municípios, sendo que o principal requisito para as empresas interessadas em explorar essa atividade é a demonstração de capital social mínimo, valor que varia de acordo com o número de habitantes da cidade onde será pleiteada a licença para funcionamento.

A autorização obtida para funcionamento do bingo terá um prazo de vinte anos, podendo ser renovada por mais vinte, desde que cumpridos todos os requisitos previstos no PL 422. Ademais, preceitua ainda que, os bingos licenciados, podem ser explorados em espaços físicos e também de modo virtual, os chamados vídeo-bingos, estipulando um número máximo de quinhentas máquinas de vídeo-bingo para cada casa de bingo e de trezentas máquinas para jôqueis-clubes e estádios de futebol. O projeto lei estipula que oitenta por cento do total das apostas devem ser unicamente revertidos nas premiações previstas para essa modalidade.

Da mesma forma, o PL trata ainda da questão fiscalizatória do jogo. Prevê a necessidade de intensa e rígida fiscalização de todas as modalidades de jogos de azar, instaurando o instituto do jogo responsável. Em seu artigo 15, O PL 422 trata exaustivamente acerca deste, frisando a importância da publicidade dos jogos de azar, mas sempre respeitando as normas relativas ao jogo responsável, para que se mantenha um jogo íntegro, com credibilidade e com dever de conscientização dos usuários, elaborando ações preventivas e de sensibilização a respeito de sua utilização.

A previsão do jogo responsável traz a proibição de ingresso do ludopata, prevendo a criação de um cadastro de usuários, com o fim de que possam ser identificados os usuários que possuam a condição, evitando que manifestem conduta compulsiva em relação ao jogo.

O cadastro poderá ser feito voluntariamente pelo jogador ou em ação judicial, que poderá ser promovida pelo familiar com parentesco de até segundo grau. O jogador que tiver o interesse de entrar em um local onde contenha a exploração de jogos de azar deverá apresentar documento de identificação, a fim de que seja feito o controle dos indivíduos que entram no estabelecimento, proibindo a entrada de menores de dezoito anos, sob pena de detenção e multa daquele que não realizou as devidas medidas impostas e necessárias.

Traz ainda a necessidade de elaboração de um Código de Conduta, com o objetivo de se cumprir e garantir uma atividade responsável. No mesmo sentido, prevê a utilização de um Sistema de Gestão de Controle (SGC), visto como o principal instrumento de controle de dados das operações dos jogos, funcionando como uma ferramenta mister para o combate à lavagem de dinheiro e evasão de divisas, permitindo a União e as autoridades tributárias o acompanhamento, a todo tempo e em tempo real, das apostas e pagamentos de prêmios em cada uma das modalidades exploradas.

Ademais, também prevê a criação de uma agência reguladora que ficará responsável pela regulamentação e fiscalização de toda a atividade dos jogos de azar explorados em território nacional. Com todas as exigências, torna-se real a possibilidade de punição para aqueles que se mostrarem contrários as normas impostas para tal preservação, afinal, é certo que a legalização e regulamentação não irão extinguir a possibilidade de existência de ilícitos, entretanto, a fiscalização e punição desses ilícitos poderá ser feita de forma mais controlada e eficaz.

O jogo do bicho também encontra regulamentação no PL 422. De acordo com a redação, será explorado mediante licenciamento, realizado pelo Estado ou Distrito Federal, sem prazo determinado, mas condicionado ao cumprimento de todos os requisitos legais. Ao contrário das outras modalidades, não foi imposto um limite máximo de licenciados como requisito.

Entretanto, formalizou a exigência de que o capital social integralizado para a licença seja de, no mínimo, cinco milhões de reais e que exista uma reserva de recurso, que será utilizada como garantia para o pagamento de prêmios. Essa garantia poderá ser feita por meio de caução em dinheiro, seguro-garantia ou fiança bancária.

A dinâmica do jogo não muda, continua sendo qualificado como sorteio de números que representam animais, no qual ganha o prêmio em dinheiro quem acertar o número do respectivo animal sorteado.

Vale ressaltar que o PL 422 utiliza a denominação “jogo de fortuna e não “jogos de azar”, como é popularmente conhecida a atividade. Além disso, em seu art. 2º, prevê uma vinculação direta entre a liberdade dos jogos e sua finalidade social, impondo a obrigação de planejamento do Estado, para que seja possível atingir a sua principal finalidade.

A descriminalização e regulamentação da exploração dos jogos de azar deverá observar e respeitar todos os princípios e preceitos de prevenção, além de ter como um de seus objetivos o combate aos crimes de lavagem de dinheiro e do fomento ao turismo, além de propiciar diretamente o desenvolvimento humano, econômico e cultural, buscando-se estabelecer uma relação saudável dos cidadãos com os jogos de azar.

3.2 – Análise dos efeitos jurídicos da legalização e exploração dos jogos de azar.

Conforme já exposto em momento anterior, atualmente, os jogos de azar são considerados contravenções penais, estando previstos nos artigos 50 (referente aos jogos de azar em geral) e 58 (referente ao jogo do bicho), do Decreto Lei nº 3.688/1941, lei das Contravenções Penais.

A diferença entre crime e contravenção penal encontra-se estabelecida no artigo 1º da Lei de introdução do Código Penal (Decreto-lei n. 3.914, de 9 de dezembro de 1941), residindo o ponto máximo de distinção na gravidade do delito praticado. Entretanto, ambas as modalidades descritas são classificadas como infrações penais, diferenciando-se apenas na pena que cada uma delas impõe (BRASIL, 1941).

Art. 1º Considera-se crime a infração penal a que a lei comina pena de reclusão ou detenção, quer isoladamente, quer definitivamente ou cumulativamente com a pena de multa; contravenção, a infração penal a que a lei comina, isoladamente, pena de prisão simples ou de multa, ou ambas. Alternativa ou cumulativamente (DECRETO-LEI N. 3.914/1941)

O artigo 50 da LCP, (Lei de Contravenções Penais), trata exclusivamente de costume, ou seja, do sentido sociológico, colocando qualquer conduta ou comportamento de um indivíduo ou de vários indivíduos, que não sejam aprovadas perante a sociedade, punível perante a lei.

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogos 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 reis, estendendo-se os efeitos da condenação a perda dos moveis e objetos de decoração do local. (DECRETO-LEI N. 3.688/1941)

Entretanto, mesmo havendo a represália legal, os jogos não deixaram de existir ou de serem praticados, estando em pleno funcionamento nos mais variados locais, de forma clandestina. Logo, a proibição não gera a completa paralisação de sua exploração, mas, tão somente, sua realocação para locais distantes dos olhos da fiscalização, restando evidente que, por não haver a regulamentação, são praticados na irregularidade.

A discussão moderna gira em torno do questionamento do porquê haver a criminalização, que se mostra ineficaz, uma vez que continuam sendo praticados em todo o país. Levanta-se a hipótese de ser pura e somente um caso de negligência e omissão da parte do Poder Público, por ser o assunto um tabu, imposto a mais de oitenta anos e mantido até os dias de hoje, em prol da moral e dos bons costumes.

Entretanto, é preciso considerar que os tempos são outros e que o meio social atual resinificou seus pensamentos, havendo uma aceitação popular, bem como adeptos a prática, tendo ocorrido uma verdadeira evolução constitucional. O argumento da proibição baseado na imoralidade e ofensa aos bons costumes não mais justificam a criminalização da atividade, além de não traduzirem a vontade e os anseios da sociedade atual, que mesmo de forma ilícita continua a praticar o ato.

Ademais, há ainda a questão da controvérsia estatal em proibir os jogos de azar, incluindo-o no rol das infrações previstas como contravenção penal, mas pratica e explora na forma das Casas Lotéricas, sob a justificativa de financiamento do sistema de previdência social. Ou seja, a proibição apenas é cabível ao particular que realizar explorar, não sendo aplicada tal regra quando o explorador ativo passa a ser o Estado (ANDRÉ, 2022). Nesse sentido, preceitua o Decreto Lei nº 6.259/1944, em seu art. 3º:

Art., 3º A concessão ou exploração lotérica, como derrogação nas normas do Direito Penal, que proíbem o jogo de azar, emanara sempre da União, por autorização direta quanto a loteria federal ou mediante decreto de ratificação quanto as loterias estaduais.

Entretanto, a proibição não é benéfica, pois deixa de gerar renda, empregos, tributos e vários outros fatores que impulsionariam o País. O cenário jurídico nacional, com a legalização e regulamentação dos jogos de azar seria outro.

Se aprovado, o PL 422 passaria a permitir o controle e fiscalização da exploração dos jogos de azar pela a União, mais especificamente pelo o Ministério da Economia, bem como por estabelecimentos físicos ou virtuais, mediante autorização e preenchimento de outros requisitos e imposições regularmente expedidos pelo Ministério da Economia.

A legalização dos jogos de azar, sob a tutela do estado, e possível, além de muito contribuir para o desenvolvimento econômico e social do país, da mesma forma como ocorre em vários outros países que o exploram e tratam como uma atividade econômica.

A prática clandestina dos jogos de azar traduz-se em milhões em receita tributária, perdidas pelo Estado, pois, uma vez sendo praticada de forma irregular e ilícita, vários tributos estatais não são recolhidos. Com a legalização, inúmeros seriam os benefícios, além de acarretar inúmeras oportunidades que agregariam significativamente na economia Brasileira, por se tratar de uma atividade econômica de potencial bilionário, que seria regularmente tributada (ANDRÉ, 2022).

O projeto de lei prevê a contratação de mão de obra preferencialmente local, o que geraria inúmeros empregos, além de inúmeros programas de formação e treinamento em relação aos profissionais das redes de hotelaria e turismo. Ademais, prevê também a destinação consciente da receita tributária que seria gerada por meio da exploração dessa atividade econômica, sendo de 12% a Embratur; 10% às ações na área do esporte; 4% para saúde pública; 4% para ações de saúde relacionadas a ludopatia; 4% para o Fundo Nacional para a Criança e Adolescente; 4% para o FIES; entre outros.

Segundo Instituto Brasileiro Jogo Legal (IBJL), seriam 66 bilhões em movimento e cerca de 30 milhões em impostos arrecadados por ano, dados que sem dúvida ajudariam a impulsionar a economia Brasileira (EDGAR, 2017).

No âmbito penal e processual penal, caso houvesse a descriminalização dos jogos de azar, essa renúncia do Estado de seu direito de punir determinada conduta, que antes era tipificada como criminosa, é chamada de *abolitio criminis*. Esse fenômeno de revogação traz seus efeitos retroativos, ou seja, não seria mais possível condenar nenhum indivíduo por praticar a conduta abolida, bem como ocorreria a revogação dos efeitos penais de todas as condutas que já foram julgadas definitivamente ou dos que ainda estiverem em curso, relativos a prática da exploração dos jogos de azar.

Nesse sentido, dispões do Código Penal Brasileiro:

Extinção da punibilidade

Art., 107, extingue-se a punibilidade: (Redação disposta na Lei nº 7.209, de 1984)

III – Pela retroatividade de lei que não mais considera o fato como criminoso (BRASIL, 1940)

Diante de todo o exposto, restou claro que os jogos de azar possuem, não só uma grande procura, mas um grande público, nunca tendo sido deixado de ser explorado, mesmo diante da proibição, não sendo possível negar sua existência. Legalizar a prática verifica-se como sendo o caminho mais racional, uma vez que afastaria essa prática da égide da ilicitude e a regulamentaria, impondo condições e requisitos mínimos, a fim de preservar seu consumo e prática responsáveis.

CONCLUSÃO

Diante do exposto, restou claro que os jogos de azar, mesmo com a proibição, ainda são praticados e explorados no Brasil. Se há uma demanda e se existem adeptos, a norma jurídica imposta a prática, precisa ser revista, já que não atende os anseios da sociedade, e não traduz a atual conjuntura político-social do país.

A legalização, traria inúmeros benefícios, além de reduzir drasticamente os índices criminais, ofertar novos postos de trabalho, aumentar a receita tributária por meios da arrecadação de inúmeros valores em tributos para o país, impulsionar a economia, dentre outros. Entretanto, tais melhorias somente serão possíveis de serem concretizadas com a descriminalização e regulamentação dos jogos de azar.

Frisa-se que não se faz necessário que ocorra tão somente a descriminalização, mas que a atividade seja conseqüentemente regulamentada, a fim de que possam ser impostos requisitos específicos para exploração e prática dos jogos, bem como que sejam previstas maneiras de fiscalização e controle da então nova atividade econômica que surgiria no mercado.

Dessa forma, o projeto Lei 422/1991, única ferramenta legislativa até então existente tratando sobre o tema, com vistas a descriminalizar e regulamentar da maneira correta e responsável a prática, dispõe minuciosamente sobre como se daria essa regulamentação, quais os requisitos impostos para a exploração dessa atividade econômica, sua tributação e políticas sociais de controle, buscando-se estabelecer uma relação saudável dos cidadãos com os jogos de azar.

REFERÊNCIAS

A & C Revista de Direito Administrativo e Constitucional, Belo Horizonte, Ano 3, n. 12, Abr./Jun. 2003, p. 176.

AGÊNCIA SENADO. **LEGALIZAÇÃO DE JOGOS DE AZAR CHEGA AO SENADO COM MANIFESTAÇÕES CONTRÁRIAS**. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/02/25/legalizacao-de-jogos-de-azar-chega-ao-senado-com-manifestacoes-contrarias>. Acesso em: 15/06/2023.

AMARAL, DIOGO FREITAS. **CURSO DE DIREITO ADMINISTRATIVO**. 3 ed. Coimbra: Almeida, 2016, p. 470.

ANDRADE, ANDRÉ LOZANO. **A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR SOB O PONTO DE VISTA PENAL**. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2022-mar-20/lozano-andrade-regulamentacao-jogos-azar>. Acesso em: 17/04/2023.

BRASIL. **CONSTITUICAO (1988). CONSTITUICAO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL**. Brasília/DF: Senado Federal: centro gráfico, 1988.

BRASIL. **DECRETO 204/1967**, Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1965-1988/De10204.htm. Acesso em: 24/03/2023.

BRASIL. **DECRETO LEI N 3.688, DE 3 DE OUTUBRO DE 1941**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 24/03/2023.

BRASIL. **DECRETO 21.143**. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1930-1939/decreto-21143-10-marco-1932-514738-publicacaooriginal-1-pe.html#:~:text=Regula%20a%20extra%C3%A7%C3%A3o%20de%20loterias>. Acesso em: 23/03/2023.

BRASIL. **LEI N 8.212/1991, DE 24 DE JULHO DE 1991**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8212cons.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%208.212%2C%20DE%2024%20DE%20JULHO%20DE%201991&text=Disp%C3%B5e%20sobre%20a%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20da,Custeio%2C%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAs. Acesso em: 25/03/2023.

BRASIL. **LEI 9.648/1998**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9648cons.htm. Acesso em: 24/03/2023.

BRASIL. **LEI N 13.155, 4 DE AGOSTO DE 2015**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13155.htm. Acesso em: 20/03/2023.

CABOT; CHRISTIANSEN. **GAMING LAW REVIEW AND ECONOMICS**. 2016, p. 730.

CARREIRAS, FELIPE. **REGULAMENTAR JOGO SIGNIFICA ARRECADANÇA, EMPREGOS E ECONOMIA GIRANDO**. 2022. Disponível em : <https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/regulamentar-jogos-de-azar-gera-arrecadacao-empregos-28012022>. Acesso em: 17/03/2023.

CHILE. **Ley 1.298/1975**. Disponível em: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=6559>. Acesso em 24/10/2022.

OLIVEIRA, EDGAR J. **HIPOCRISIA POLÍTICA PARA LEGALIZAR OS JOGOS DE AZAR NO BRASIL**. Disponível em : <https://www.revistahoteis.com.br/hipocrisia-politica-para-legalizar-os-jogos-de-azar-no-brasil>. Acesso em: 20/10/2022.

ELALI, ANDRÉ. **A TRIBUTAÇÃO DO ILÍCITO**. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2023-mai-22/andre-elali-possibilidade-tributacao-ilicito>. Acesso em: 15/05/2023.

ESTADOS UNIDOS. **UNITED STATES CODE**. 1.307, D. Disponível em <https://uscode.house.gov/>. Acesso em: 23/03/2023.

FEIJÓ, Ricardo de Paula. **REGULAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR E DAS LOTERIAS NO BRASIL: PERSPECTIVAS PARA O FUTURO**. Lúmen Juris, 2021.

FEIJÓ, RICARDO DE PAULA. **A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL**. Dissertação de Mestrado. UFPR. 2021.

GODINHO, JORGE A. F. 2016.

HUIZINGA, JOHAN. **HOMO LUDENS**. São Paulo: Perspectiva, 2000.p.35.

LOPES, ROBERTO A. **JORNAL DO BRASIL**. Publicado em 16 de fevereiro de 2021.

MAGALHÃES, FELIPE SANTOS. **Ganhou Leva... do vale o impresso ao vale o escrito**. 200. p. 8.

MALONEY, JOHN K. **GLOBAL GAMING COMPLIANCE**. *Gaming Law Review*. Volume 8, n 2, 2004, p 120.

O' HARE, CAROL. **SELF-EXCLUSION**. *GAMING LAW REVIEW*. Volume 8. 2004.

OLIVEIRA; SILVEIRA; SILVA. 2008. p. 543-545.

PORTUGAL. **Decreto 422/1989**. **Lei do Jogo de Portugal**.

REDAÇÃO CN. **A história dos jogos de azar no Brasil**. Calilanotícias. Disponível em: <https://www.calilanoticias.com/2022/08/a-historia-dos-jogos-de-azar-no-brasil>. Acesso em: 30/02/2023.

REVISTA BRASILEIRA DE INFRAESTRUTURA – Rbinf, P, 134-138.

REDAÇÃO. AGÊNCIA SENADO. **PROPOSTA DE LEGALIZAÇÃO DOS JOGOS DIVIDE OPINIÕES EM PLENÁRIO; ACOMPANHE.** Disponível em: <https://www.dmanapolis.com.br/noticia/24116/proposta-de-legalizacao-dos-jogos-divide-opinioes-em-plenario-acompanhe>. Acesso em: 06/06/2023

ROSE, I; Nelson, CHAMPION Jr, Walter T. 2018.

SILVA, ROBERTA DE LIMA; VILLAR, PAMELA TORRES. **O QUE MUDARÁ SE LEGALIZADOS OS JOGOS DE AZAR NO BRASIL.** Consultor Jurídico. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2022-mar-11/villar-lima-silva-muda-legalizados-jogos-azar>. Acesso em: 15/03/2023.

SILVEIRA, JOÃO VITOR KANUFRE XAVIER. **INIMIGOS PÚBLICOS? OS JOGOS DE AZAR EUMA PERSPECTIVA Á LUZ DO DIREITO FINANCEIRO.** Lúmen Juris. 2022.

WESTIN, RICARDO. **POR 'MORAL E BONS COSTUMES', HÁ 70 ANOS DUTRA DECRETAVA FIM DOS CASSINOS NO BRASIL.** Agência Senado. 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#:~:text=Especial%20Social%20Economia-,Por%20'moral%20e%20bons%20costumes'%2C%20h%C3%A1%2070%20anos%20Dutra,fim%20dos%20cassinos%20no%20Brasil&text=Nas%20d%C3%A9cadas%20de%201930%20e,Louren%C3%A7o%2C%20no%20sul%20de%20Minas>. Acesso em: 07/10/2022.