CENTRO EDUCACIONAL DE ENSINO SUPERIOR DE PATOS - CEESP
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE PATOS - UNIFIP
CURSO DE BACHARELADO EM DIREITO

GABRIEL COELHO SILVA SANTOS

A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS DESENVOLVEDORES NA CADEIA PRODUTIVA DOS CASSINOS ONLINE

PATOS
2026

GABRIEL COELHO SILVA SANTOS

A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS DESENVOLVEDORES NA CADEIA PRODUTIVA DOS CASSINOS ONLINE

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Direito do Centro Universitário de Patos – UNIFIP, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador (a): Prof. Dr. Matheus Victor S. Soares.

PATOS

2026

FICHA CATALOGRÁFICA
Dados de Acordo com AACR2, CDU e CUTTER
Biblioteca Central - UNIFIP

Santos, Gabriel Coelho Silva.
S237r A Responsabilidade Civil dos Desenvolvedores: na cadeia produtiva dos cassinos online. / Gabriel Coelho Silva Santos. – Patos – PB: UNIFIP, 2026.
74 fls.

Orientador (a): Prof. Dr. Matheus Victor Sousa Soares.
Trabalho de Conclusão de Curso – Graduação, Bacharelado em Direito.

1. Apostas virtuais. 2. Desenvolvedores de sistemas.
3. Responsabilidade civil. I. Título. II. Centro Universitário de Patos – UNIFIP.

UNIFIP/BC CDU: 340
Yasmim Caroline Andrade Nóbrega. CRB 15/1086

GABRIEL COELHO SILVA SANTOS

A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS DESENVOLVEDORES NA CADEIA PRODUTIVA DOS CASSINOS ONLINE

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Direito do Centro Universitário de Patos – UNIFIP, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof.ª Dr. Matheus Victor S. Soares.

Aprovada em 11 de junho de 2026

BANCA EXAMINADORA:

Prof.° Dr. Matheus Victor S. Soares

Orientador (a)

Centro Universitário de Patos – UNIFIP

Profa. Dra. Larissa Cristine D. Gondim

Examinador (a)

Centro Universitário de Patos – UNIFIP

Prof. Me. Alexsandro Bernado Medeiros

Examinador (a)

Centro Universitário de Patos – UNIFIP

Scanned with CamScanner

À minha família que muito contribuiu para esse momento. DEDICO!

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro momento, a Deus, pela força, sabedoria, proteção e perseverança concedidas ao longo de toda essa jornada acadêmica. Nos momentos de aflições, incertezas, dificuldade e cansaço, foi a fé que me manteve firme para continuar buscando meus objetivos. Grato a Deus por todas as oportunidades, aprendizado e conquistas alcançada durante esta caminhada acadêmica, tornando possível a realização desta monografia, pois sem ele nada era possível.

Quero agradecer, aos meus pais, expressando minha eterna gratidão pelo amor cedido, apoio incondicional e incentivo constante em todos os momentos pelos quais mais precisei. Obrigado pelos ensinamentos diários, os valores transmitidos e por todos os esforços e dedicação para que eu pudesse chegar até aqui. Cada vitória conquistada também é de vocês, que desde sempre confiaram no meu potencial e nunca deixaram que eu desistisse diante dos obstáculos. Sem o apoio, auxilio e carinho de vocês, esta realização não seria possível.

Agradeço às minhas tias pelo afeto, atenção, suporte e palavras encorajadoras durante toda a minha trajetória acadêmica. Ao longo de várias ocasiões, a presença e o suporte de vocês foram essenciais para me manter motivado e seguro frente aos desafios que enfrentei. Sem o auxílio de vocês nada seria possível.

A minha namorada, expresso minha profunda gratidão pelo amor, companheirismo e paciência ao longo de toda essa jornada. Agradeço por me apoiar nos momentos mais desafiador, proporcionando calmaria, motivações e serenidade quando as dificuldades apareciam. Saiba que sua presença foi crucial para tornar essa jornada mais leve e inspiradora.

Grato aos meus amigos e colegas pelo companheirismo, amizade, apoio e momentos únicos vivenciado durante a graduação. Agradeço por fazerem desta jornada uma experiência mais leve, prazerosa e enriquecedora, especialmente nos momentos mais desafiadores da vida acadêmica.

E não menos importante, quero agradecer ao Professor orientador Dr. Matheus Victor S. Soares, pela orientação, paciência ao longo da realização deste Trabalho de Conclusão de Curso. Sou grato pelas instruções fornecidas, por suas correções, recomendações e colaborações essenciais para a elaboração desta pesquisa. Sua orientação foi fundamental para meu crescimento acadêmico e para a finalização desta etapa significativa da minha formação profissional.

Por último, quero agradecer a todos que colaboram, mesmo que indiretamente, para a feitura deste trabalho, assim como, para o meu desenvolvimento pessoal e acadêmico.

RESUMO

A pesquisa versa sobre a responsabilidade civil dos desenvolvedores na cadeia de produção dos cassinos virtuais. Com o objetivo de explicitar as lacunas ontológicas e normativas referentes a atuação dos desenvolvedores de sistemas no âmbito da criação e manutenção dos cassinos online. Empregando o método de abordagem dedutiva, aliado aos métodos de procedimento histórico, interpretativo e comparativo, bem como das técnicas de pesquisa bibliográfica e documental. Nessa perspectiva, a pesquisa debruçar-se sobre a coincidência conceitual e a evolução histórica e normativa entre os jogos de azar e apostas online no Brasil. E sobre os papeis funcionais e técnicos dos diferentes profissionais que compõem a cadeia de criação e estruturação desses modelos de negócios das apostas virtuais, discutindo os obstáculos existentes na identificação e responsabilização desses profissionais frente a práticas ilícitas de sua atuação no ambiente das apostas virtuais no território brasileiro. Nota-se que, embora possa imputar reponsabilidade civil, penal e digital aos profissionais que participam na criação das plataformas de apostas online, porem há uma dificuldade para alcançar esse fim, visto o obstáculo em identificar de maneira precisa os desenvolvedores de sistemas.

Palavras-chave: apostas virtuais; desenvolvedores de sistemas; responsabilidade civil

ABSTRACT

This research addresses the civil liability of developers in the production chain of virtual casinos. Its objective is to clarify the ontological and normative gaps concerning the actions of system developers in the creation and maintenance of online casinos. Employing a deductive approach, combined with historical, interpretative, and comparative methods, as well as bibliographic and documentary research techniques, the research focuses on the conceptual coincidence and historical and normative evolution between online gambling and betting in Brazil. It also examines the functional and technical roles of the different professionals who comprise the creation and structuring of these virtual betting business models, discussing the obstacles in identifying and holding these professionals accountable for illicit practices in the Brazilian virtual betting environment. It is noted that, although civil, criminal, and digital liability can be imputed to professionals involved in the creation of online betting platforms, achieving this goal is difficult due to the obstacle of precisely identifying system developers.

Keywords: virtual betting; system developers; civil liability

LISTA DE SIGLAS

CC – Código Civil

CF – Constituição Federal

LGPD – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais

CDC – Código de Defesa do Consumidor

IRPF – Imposto sobre a Renda das Pessoas Físicas

IRPJ – Imposto sobre a Renda das Pessoas Jurídicas

SPA – Secretaria de Prêmios e Apostas

STF – Supremo Tribunal Federal

SPA/MF – Secretaria de Prêmios e apostas do Ministério da Fazenda

BPC – Benefício de Prestação Continuada

BPF – Benefício do Programa Bolsa Família

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

RJO – Regime jurídico dos Jogos e Apostas online

TI – Tecnologia da informação

CEO – Chief Executive Officer

CFO – Chief Financial Officer

CMO – Chief Marketing Officer

CTO – Chief Technology Officer

CP – Código Penal

MCI – Marco Civil da Internet

VPN – Virtual Private Network

IP – Internet Protocol

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11

2 A COINCIDÊNCIA CONCEITUAL E NORMATIVA ENTRE OS JOGOS DE AZAR E APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL 14

2.1 CONCEITUAÇÃO E EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS “JOGOS DE AZAR” E DAS “APOSTAS VIRTUAIS” NO BRASIL 15

2.2 ENTRE A PROIBIÇÃO ABSOLUTA, A REGULAÇÃO PARCIAL E A TOLERÂNCIA DAS APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL: LACUNAS NORMATIVAS OU NORMAS LACUNOSAS? 19

2.3 LEI Nº 14.790/2023: PERMISSÃO E REGULAMENTAÇÃO DAS APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL 23

2.4 AS CONSEQUÊNCIAS SOCIOJURÍDICAS DA (IN) CERTEZA REGULATÓRIA SOBRE JOGOS VIRTUAIS NO BRASIL 29

3 OS PAPEIS FUNCIONAL E TÉCNICO DOS DIFERENTES PROFISSIONAIS QUE COMPÕEM A CADEIA DE CRIAÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DOS MODELO DE NEGÓCIOS DAS APOSTAS VIRTUAIS 33

3.1 FORMATOS DO MODELO DE NEGÓCIO DAS APOSTAS VIRTUAIS 34

3.1.1 Modelos de negócio das apostas virtuais no exterior 37

3.1.2 Modelo de negócio das apostas virtuais no Brasil 38

3.2 PROFISSIONAIS QUE DESEMPENHAM ATIVIDADES LIGADAS A CRIAÇÃO DOS MODELOS DE NEGÓCIO DAS APOSTAS 41

3.3 PROFISSIONAIS QUE DESENPENHAM ATIVIDADES LIGADAS A MANUTENÇÃO DA LUCRATIVIDADE E CAPACITAÇÃO DE APOSTADORES 44

3.4 PRINCIPAIS PRÁTICAS ILEGAIS ASSOCIADAS AO MODELO DE NEGÓCIO DAS APOSTAS VIRTUAIS 46

4 OBSTÁCULO E DIRETRIZES PARA RESPONSABILIDADE DOS DESENVOLVEDORES NO MODELO DE NEGÓCIO DAS APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL 49

4.1 A RESPONSABILIDADE NO CONTEXTO DO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO: O PAPEL DA PUNIÇÃO EFETIVA NO PROCESSO DE EDUCAÇÃO DO CIDADÃO 50

4.1.1 A responsabilidade civil e seus elementos caracterizadores nos diferentes contextos da experiência social 54

4.1.2 A responsabilidade penal e seus elementos caracterizadores nos diferentes contextos da experiência social 57

4.2 OBSTÁCULO FACTUAIS NA IDENTIFICAÇÃO DOS DESENVOLVEDORES RESPONSÁVEIS NA CRIAÇÃO E PROPAGAÇÃO DAS APOSTAS VIRTUAIS 59

4.3 DESAFIOS NA RESPONSABILIZAÇÃO PLENA DOS DESENVOLVEDORES PELA PROPAGAÇÃO DE PRÁTICAS ILEGAIS 61

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 65

REFERÊNCIAS 67

1 INTRODUÇÃO

A evolução das tecnologias e o crescimento da internet em conjunto com os dispositivos moveis transformaram de forma significativa a maneira como as atividades econômicas e de lazer são desenvolvidas, abrindo espaço para novas formas de entretenimento, como por exemplos, os cassinos online. Desse modo, a pesquisa pretende demostrar a responsabilidade civil dos desenvolvedores na cadeia produtiva dos cassinos online. No Brasil, a trajetória legal dos jogos de azar remonta ao Decreto-Lei nº 9.215 de 1946 com proibição dos jogos de azar em todo território nacional, que perdurou por mais de 50 anos com o advento da Lei 13.756/2018 com tolerância para os cassinos operarem utilizando a rotulagem de "apostas virtuais" para contornar a ilicitude dos jogos de azar, porém ainda com limitações normativas.

Contudo, com a promulgação da Lei nº 14.790/2023 que regulamentou as chamadas "Apostas de quota fixa", viu-se a necessidade de uma restruturação desse cenário, permitindo o funcionamento de apostas esportivas e cassinos virtuais sob determinadas condições legais. Essa mudança trouxe consigo um desafio relevante: a existência de atividades licitas e ilícitas nesse ambiente de apostas virtuais, dificultando o controle governamental e ampliando os prejuízos sociais e econômicos.

Nesse contexto, surge a figura do desenvolvedor como elemento crucial na criação, manutenção e operação, desse modo, cada desenvolvedor possuem uma função fundamental, sendo um deles, por exemplo, o desenvolvedor Back-end, Front-end, Design UX, Design UI e Full Stack das plataformas digitais que sustenta o modelo de negócios dos cassinos online. Tal protagonismo técnico e estrutural confere ao programador um papel central na cadeia produtiva dessas plataformas, embora que sua atuação ocorra, muitas vezes, à margem da legislação.

Dessa forma, a problemática da pesquisa se apresenta da seguinte forma: Quais as ferramentas e estratégias normativas podem ser prospectadas para que os desenvolvedores possam ser identificados a priori e responsabilizados a posteriori de maneira jurídica e economicamente eficientes pelos danos coletivos gerados pelas redes operadoras de "jogos virtuais" no Brasil?

Quanto a isso, o objetivo geral do trabalho busca explicitar as lacunas ontológicas e normativas que premeiam a atuação desses profissionais no âmbito da criação e manutenção dos cassinos online a partir do exame dos pormenores de sua responsabilidade ética, jurídica e social. A respeito do objetivo especifico, a pesquisa busca demarcar a coincidência conceitual e normativa entre os jogos de azar e apostas virtuais explicando os marcos normativos e, dimensionando o papel funcional e técnicos dos diferentes profissionais que compõem a cadeia

de desenvolvedor de sistemas no fluxo de criação e de operação do modelo de negócio das apostas virtuais e suas respectivas responsabilidades éticas e jurídicas, bem como identificar os obstáculos factuais que dificultam a identificação e responsabilização plena dos desenvolvedores pela propagação das prática ilícitas no modelo de negócio de “apostas virtuais” no Brasil.

Utilizando-se do método de abordagem dedutiva, partindo da análise geral das normas e princípios jurídicos sobre a responsabilidade civil e apostas virtuais, para examinar, de forma detalhada, a atuação dos desenvolvedores na criação e propagação das apostas online. Seguindo o método de procedimento histórico, permitindo compreender a evolução histórica dos jogos de azar e apostas virtuais e o método comparativo que discorre sobre a semelhança de experiências estrangeiras que tratam da responsabilização dos desenvolvedores, jogos de azar e apostas virtuais, proporcionando raciocínios aplicáveis ao contexto nacional, assim como, o método interpretativo, que almeja compreender o sentido e a finalidade das normas que proibiram, toleraram e permitiram as apostas online no Brasil.

Com relação às técnicas a pesquisa emprega a bibliográfica e documental, sendo a primeira voltada para os estudos de obras e artigos científicos, bem como, doutrinas de direito digital e responsabilidade civil, e a documental dedicada a análise de leis, decretos e decisões judiciais, de modo a ressaltar as carências normativas quanto a responsabilidade dos desenvolvedores de cassinos online.

Na segunda seção, será abordado a coincidência conceitual e normativa, assim como evolução histórica dos jogos de azar e das apostas virtuais. Ressaltando que apesar de terem nomenclaturas diferentes, mas se assemelham na pratica, sendo divididas por marcos normativos, a exemplo, do Decreto-lei nº 9.215 de 1946, Lei nº 13.756/2018 e a Lei nº 14.790/2023. Expondo contradições normativas e indefinições estatais no tratamento das práticas de apostas virtuais.

Na terceira seção, aborda-se o formato dos modelos de negócio das apostas virtuais, adotando um comparativo com o modelo de negócio do exterior comparado com o modelo de negócio do Brasil. Tratando sobre os profissionais que desempenham as atividades ligadas a criação dos modelos de negócio das apostas virtuais e que realizam a atividade de manutenção da lucratividade e capacitação dos apostadores, tal como as práticas ilegais associadas a esse modelo de negócio das apostas online.

Por fim, a quarta seção versa sobre os obstáculos e diretrizes para responsabilizar os desenvolvedores no modelo de negócio das apostas virtuais. Abordando os entraves factuais na identificação dos desenvolvedores, assim como, os desafios para responsabilizar de forma plena

os engenheiros de software frente as práticas ilícitas de sua propagação. Embora, não tenha uma norma especifica para puni-los, porém, uma vez que identificado, busca-se, por meio de analogia, conferir a esses profissionais responsabilidade civil, penal e digital. Frente as práticas ilegais cometidas.

2 A COINCIDÊNCIA CONCEITUAL E NORMATIVA ENTRE OS JOGOS DE AZAR E APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL

A presente seção tem por finalidade analisar a relação conceitual e normativa entre os jogos de azar tradicionais e as apostas virtuais no Brasil. Embora a expressão “jogos de azar” tenha sido restringida desde 1946, com o avanço tecnológico, aliado às Leis nº 13.756/2018 e nº 14.790/2023, reformulou esse panorama ao introduzir novas possibilidades regulatórias e operacionais. Nesse contexto, práticas antes associadas aos jogos de azar foram incorporadas ao ambiente digital, sendo adaptadas às dinâmicas das plataformas virtuais. Dessa integração resultou uma continuidade estrutural que, mesmo diante de mudanças terminológicas e operacionais, mantém a essência das apostas, agora organizadas e conduzidas por complexos algoritmos e sistemas digitais.

Diante dessa persistente lacuna normativa que se tornou necessária a adoção de medidas que conferissem maior precisão regulatória ao setor. Nesse contexto, foi instituída a Lei nº 14.790/2023, a qual estabeleceu um marco regulatório mais rigoroso para as apostas de quota fixa, abrangendo também as modalidades virtuais. A nova legislação passou a disciplinar aspectos essenciais, como tributação, licenciamento e formas de operacionalização das plataformas digitais.

Dessa forma, no que se refere às consequências sociojurídicas das incertezas regulatórias das apostas virtuais no Brasil, observa-se que essas oscilações entre repressão, tolerância e permissividade na regulamentação contribuem para a ausência de clareza normativa e de um posicionamento institucional consistente. Esse cenário de instabilidade resulta em insegurança jurídica, gerando obstáculos econômicos e sociais, dificultando a atuação fiscalizatória e favorecendo a prática de atividades irregulares, comprometendo, em última análise, a proteção dos consumidores.

Neste capítulo, foram adotados como referenciais teóricos os trabalhos de Matheus Corrêa de Oliveira Marques, Ray Nascimento da Silva Matos, Wladir Franco de Camargo Junior, Rafael Thé Boniface de Andrade, Cynthia Lhourrana Santos Silva e Vanuza Pires da Costa, cujas reflexões, apresentadas em artigos científicos e publicações especializadas, serviram de base para a análise desenvolvida.

Por fim, esta seção apresenta uma visão integrada sobre a evolução e a regulamentação das apostas no Brasil, articulando aspectos históricos, tecnológicos e legislativos que contribuíram para o atual cenário de complexidade normativo, situando a transição dos jogos de azar tradicionais para as apostas virtuais no debate contemporâneo.

2.1 CONCEITUAÇÃO E EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS “JOGOS DE AZAR” E DAS “APOSTAS VIRTUAIS” NO BRASIL

Compreende-se por jogos de azar aqueles em que a probabilidade de ganhos é menor que a probabilidade de derrotas. Logo, os resultados não dependem apenas de causas como sorte e azar ou somente das habilidades do jogador; são fatores supostamente aleatórios que determinam as perdas e ganhos de quem está apostando. Enquanto modelo de negócios, são as perdas dos jogadores que financiam e sustentam o jogo dos apostadores vitoriosos e assim proporcionam a obtenção de lucros daqueles que promovem e exploram economicamente os jogos de azar. Segundo Andrade (2017, p.14) “considera-se também como jogos de azar aqueles que envolvem apostas e dinheiro pois a probabilidade inferior leva o jogador ao prejuízo diferentemente de um ‘papel e tesoura’”. Ou seja, o usuário coloca em risco um valor determinado para eventualmente ter um retorno a curto prazo do valor investido.

Sucintamente, compreende-se por apostas online segundo a Legislação 14.790/2023 no qual será pormenorizado posteriormente, “aposta virtual: aquela realizada diretamente pelo apostador em canal eletrônico, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta” (art. 2, V), no que diz respeito a isso o conceito de Apostas virtuais de jogos online abrange evento, competições ou ato de jogo on-line cujo resultado é desconhecido no momento da aposta (art. 2, b, IX). Ou seja, o usuário faz um cadastro em alguma plataforma de apostas online e deposita o valor que pretende e inicia a jogatina, pondo em risco aquele valor investido no meio eletrônico de apostas virtual que é determinado pelo desfecho de um evento futuro aleatório, na esperança de ser vitorioso. Como traz a presente legislação:

> Jogo on-line: canal eletrônico que viabiliza a aposta virtual em jogo no qual o resultado é determinado pelo desfecho de evento futuro aleatório, a partir de um gerador randômico de números, de símbolos, de figuras ou de objetos definido no sistema de regras. (Brasil, 2023).

Se tratando da ascensão histórica dos jogos de azar que percorrem há milhares de anos a trajetória da humanidade. Os hábitos da jogatina que, visam obter lucro por meio de jogos com alta probabilidade de perda, possuem um passado histórico que remete às práticas semelhantes dos povos antigos. As rotinas relacionadas aos jogos de azar emergiram em vários países que incentivavam e participavam dessas práticas, conforme afirmam Matos e Junior:

> Na China, há evidências arqueológicas de jogos com dados datados de aproximadamente 2300 a.C. No Egito Antigo e na Mesopotâmia, vestígios de

> tabuleiros e objetos de aposta revelam que o desejo por sorte e entretenimento era amplamente disseminado. Na Grécia e Roma antigas, os jogos assumiram um caráter social e ritualístico, sendo praticados tanto por cidadãos comuns quanto por membros das elites políticas e militares. (Matos; Junior, 2025, p. 6106)

Nota-se que as práticas de jogos de azar estiveram presentes em diversos países e continentes, demonstrando o interesse contínuo e o desejo humano em preservar e cultivar o hábito da jogatina ao longo dos tempos. Contudo, desde as comunidades mais antigas, as apostas não eram vistas apenas como uma forma de entretenimento, mas também como um elemento cultural, social e religioso. No entanto, no decorrer da Idade Média, os jogos de azar começaram a ser vistos de maneira diferente. A Igreja Católica passou a considerá-los viciosos e pecaminosos. Apesar disso, as práticas de jogos de azar continuaram a prevalecer. Devido ao progresso da modernidade, as apostas foram incorporadas à economia e ao turismo de alguns países europeus, que iniciaram as primeiras regulamentações. (Matos; Junior, 2025).

Sendo assim, historicamente os jogos de azar tem uma grande relevância na economia do Brasil e de outros países. Do ponto de vista da aceitabilidade social, entretanto, não gozam de prestígio, o que ecoa intensamente no Direito sob a forma das oscilações acerca da sua proibição, permissão e tolerância. Há de se observar que a prática das apostas em território brasileiro tem seu início em meados de 1808, a partir da chegada da Família Real Portuguesa e seus aproximados doze mil funcionários no Rio de Janeiro. Foi com a instalação da Corte Real Portuguesa no Brasil que diversos hábitos lusitanos foram incorporados à cultura brasileira, sendo um deles a jogatina (Marques, 2019). Um dos jogos mais difundidos e populares nesse período era o de “tavolagem”, variação do que hoje se conhece como “Cassino".

Segundo, Matos e Junior (2025) A incidência dos jogos de azar ocorreu no decorrer da colonização portuguesa, quando os portugueses chegaram ao Brasil em meados da década de XVI. Durante essa chegada, trouxeram alguns jogos lúdicos, como cartas e dados, que foram rapidamente incorporados dentro da cultura local, cativando a atenção de muitas pessoas.

Ao longo do tempo, constata-se que as modalidades de jogos têm se transformado, tornando-se progressivamente mais fascinantes para os jogadores. Nesse contexto, desde as jogatinas de salão dos períodos do Vice-Reino e Império, passando pelo surgimento do jogo do bicho no zoológico de Vila Isabel, no Rio de Janeiro, em 1892, até os jogos mais “tecnológicos”, como as máquinas de caça-níqueis (Marques, 2019).

Nesse contexto histórico, o autor enfatiza que a aceitação das práticas de jogos de azar está intimamente relacionada aos aspectos históricos da época, como o tipo de governança,

o nível de controle estatal sobre as atividades da população, os cenários econômicos e sociais, assim como a percepção predominante na sociedade, que teve um papel significativo na formação desse cenário (Marques, 2019). Assim sendo, percebe-se que o nível de aceitação e repressão dos jogos de azar variava de acordo com o ambiente cultural e político de cada época. No entanto, a visão social dos jogos de azar não se estabeleceu de maneira homogênea, mas sim com diferenças políticas, culturais, ideológicas e econômicas que moldaram cada período histórico.

Desse modo, os jogos de azar popularmente conhecidos como cassinos foram ganhando uma musculatura operativa considerável ao passar do tempo não só no cenário brasileiro, mas em diversos países, tornando-se cada vez mais tecnológicos e dinâmicos, ampliando o mercado em conjunto com a carência da população.

Entretanto, aborda-se a seguir algumas modalidades de jogos de azar que contribuíram ao longo das décadas para evolução e a historicidade dessas práticas. Entre elas, destacam-se exemplos que se repercutiram ao passar do tempo, como as loterias, o jogo do bicho, as roletas e as maquinas de caça-níqueis (conhecida como Slot Machines), como as quais desempenham um papel fundamental na história dos cassinos. Conforme explica Marques (2019) sobre o aumento das casas de apostas, que gerou grande preocupação entre as autoridades. Em consequência disso, as práticas de jogos de azar sofreram intervenções e repressões significativas por parte da polícia. O jogo do bicho, que era amplamente popular e permitido, tornou-se um grande alvo no combate aos jogos de azar durante o período da República Antiga até o regime inicial de Vargas. Contudo, entende-se por jogo do bicho sendo um sorteio de números que representam animais, com o objetivo de obter ganhos em pecúnia. Esses números podem ser distribuídos de diversas formas e entregues ao jogador. (Feijó, 2021).

Destaca-se, ainda, a compreensão das loterias no contexto histórico do país, que em determinado momento da história passaram a ser vistas como uma modalidade de jogo de azar. Esse tipo de jogo é definido por combinações numéricas e símbolos cujo resultado é completamente incerto, dependendo apenas da sorte do jogador. Dessa forma, o resultado é estabelecido de maneira aleatória por meio de equipamentos ou sistemas específicos, que estabelecem um ou mais ganhadores. Segundo Feijó, há variações e tipos das loterias:

> Existem diversos tipos de loteria de acordo com a forma de aposta. Podem ser feitas apostas em números, em símbolos, em animais, em times, dentre outras opções. A loteria pode ser diária, semanal, quinzenal, mensal, anual, ou em qualquer outra frequência (Feijó, 2021, p. 26)

Tornando viável para o jogador escolher o modelo e tipo de loteria que buscar jogar. A roleta, outro tipo de jogo de azar que faz parte do marco histórico, também se baseia exclusivamente na sorte do jogador, já que o resultado é definido de maneira aleatória, sem qualquer chance de previsão ou intervenção humana, segundo Andrade (2017) a Roleta do Frances Roullete, que tinham o significado “pequena roda”, foi inventada em meados do século XVIII, mas a preocupação com a sua forma remota a períodos anteriores. De acordo com Andrade (2017, p. 48) “a roleta se tornou um jogo da realeza em Paris, por volta de 1796. O jogo se tornou tão popular, que em 1800 já se tinha relatos de partidas de Roleta por toda a Europa e alguns locais da América. ” E após alguns séculos essas roletas foram ganhando transformações consideráveis tornando cada vez mais difícil para os jogadores saírem vitoriosos.

Assim, destaca-se, por fim a categoria de jogos de azar conhecida como Slot Machines (caça-níqueis) que simboliza a forma mais recente de jogo fundamentado em tecnologia formados por diversos números e símbolos que giram durante cada rodada da máquina com a finalidade de formar diferentes combinações entre os números e símbolos. Modalidade que gerou um alto rendimento e lucratividade para os cassinos e que possui uma história significativa em todo o mundo. Desse modo, salienta-se a respeito do Slot Machines:

> No início, eram máquinas mecânicas, em que se inseriam moedas e os cilindros funcionavam porque o apostador girava uma manivela. Atualmente, a maior parte das máquinas é eletrônica, em que as imagens são geradas por um software. (Feijó, 2021, p. 27)

Diante disso, com algumas explicações sobre as categorias dos jogos de azar, vale dar destaque a modalidade do jogo do bicho, pois é uma das categorias de jogo de azar que mais impacta significativamente nos dias atuais, por mais que essa modalidade ela seja proibida atualmente considerada como uma contravenção penal, mas ainda há uma tolerância a essa pratica quando observamos alguns banqueiros de esquina oferecendo jogos desse tipo. Assim, torna-se evidente que os jogos de azar estão presentes em várias modalidades de jogos lúdicos e que, ao longo do tempo, passaram por diversas mudanças, incluindo as máquinas de slot, que, por ser uma forma de jogo mais tecnológica (digital), teve um impacto significativo. Em relação a essas mudanças, algumas práticas de jogos foram proibidas, outras toleradas e algumas até permitidas por um curto período.

Em relação à proibição dos jogos de azar, discutiremos a seguir o Decreto-Lei instituído por Eurico Gaspar Dutra, que proibiu essas atividades no Brasil. Isso ocorreu em

função de fatores como a conjuntura econômica da época, a concepção da sociedade e o controle exercido por meio do Estado no combate a esses jogos.

2.2 ENTRE A PROIBIÇÃO ABSOLUTA, A REGULAÇÃO PARCIAL E A TOLERÂNCIA DAS APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL: LACUNAS NORMATIVAS OU NORMAS LACUNOSAS?

Um século após o período da República Velha até o primeiro governo de Vargas, mencionado anteriormente, em 1941 foi promulgado o Decreto-lei n. º 3.688/1941, conhecido como Lei de Contravenção Penal, que tipificou a proibição dos jogos de azar no Brasil. No entanto, a legislação não teve efetividade imediata, pois surgiram diferentes decretos-leis (n. º 5.089/1942 e 5.192/43), que introduziram exceções para a proibição da Lei de Contravenções Penais, possibilitando que cassinos e determinadas práticas comerciais funcionassem em conformidade com os dispositivos legais da regulamentação. (Marques, 2019).

Contudo, os cassinos no território brasileiro não se limitavam apenas às salas de apostas da época, mas se destacavam como grandes e exóticos espaços de entretenimento, que reuniam bares, salões de baile e restaurantes. Dessa forma, entre as décadas de 1930 e 1940, o Brasil viveu a chamada “era de ouro” dos cassinos, amplamente frequentados pela população e legalmente permitidos entre 1920 e o início de 1946, entretanto, é relevante mencionar que, em 1946, a grande parte das modalidades de jogos de azar já estava proibida no Brasil, restando apenas algumas exceções permitidas pelo regime de Getúlio Vargas, as quais ainda não haviam sido revogadas. (Marques, 2019).

De acordo com Senado na conjuntura do aumento das casas de apostas no Brasil, argumenta:

> No ápice dos cassinos, funcionavam aproximadamente 70 casas de apostas no país - do Rio, capital da República, à minúscula São Lourenço, no sul de Minas. Nos salões, homens bem vestidos de terno e mulheres de longo apostavam dinheiro nas roletas e nas cartas de baralho. (Agência Senado, 2016)

No entanto, esse período de prosperidade foi interrompido com a entrada de Eurico Gaspar Dutra à Presidência da República. Durante sua gestão, o setor de cassinos enfrentou uma diminuição significativa, impactando o país com a promulgação do Decreto-Lei nº 9.215 em 30 de abril de 1946. Esse decreto proibiu a operação de cassinos no país e restabeleceu a aplicação do artigo 50 e seguintes da Lei de Contravenções Penais. Dutra justificou tal medida

com base em princípios de ordem moral, jurídica e religiosa, alegando que os jogos de azar eram práticas “nocivas à moral e aos bons costumes” e, portanto, incompatíveis com a conduta dos “povos cultos”, sendo sua repressão considerada um requisito universal (Agência Senado, 2016).

Segundo a Reportagem especial da Radio Senado (2016), O presidente Dutra, via o Decreto como uma alternativa para eliminar todos os vestígios deixado antes pela ditadura de Getúlio Vargas, que era a favor dos cassinos. Além disso, havia a influência da primeira-dama, Dona Santinha, uma mulher muito católica que reprimia e tinha aversão a ambientes considerados pecaminosos, como os grandes salões de apostas. A reportagem sustenta que cerca de 55 mil brasileiros ficaram desempregados que atuavam nessa atividade e nem se quer receberam algum tipo de reparação trabalhista. (Agência Senado, 2016).

Para um maior esclarecimento acerca do Decreto-Lei abordado, realça-se abaixo o teor do preâmbulo:

> O Presidente da República, usando da atribuição que lhe confere o artigo 180 da Constituição, e Considerando que a repressão aos jogos de azar é um imperativo da consciência universal; Considerando que a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a esse fim; Considerando que a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro e contrária à prática e a exploração e jogos de azar; Considerando que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes; Considerando que as licenças e concessões para a prática e exploração de jogos de azar na Capital Federal e nas estâncias hidroterápicas, balneárias ou climáticas foram dadas a título precário, podendo ser cassadas a qualquer momento. (Brasil, 1946, s/n)

Em suma, o Decreto-Lei nº 9.215/1946, promulgado por Eurico Gaspar Dutra, revogou diversas normas que anteriormente autorizavam a prática dos jogos de azar e o funcionamento de cassinos no Brasil, como o Decreto-Lei nº 241, de 4 de fevereiro de 1938; o Decreto-Lei nº 5.089, de 15 de dezembro de 1942; e o Decreto-Lei nº 5.192, de 14 de janeiro de 1943. Por meio desta ação, o artigo 50 e seus parágrafos da Lei de Contravenções Penais foram alterados, e as concessões, licenças e autorizações para a exploração de jogos de azar foram excluídas. Como consequência, as atividades dos cassinos físicos no país foram encerradas de forma definitiva. (Brasil, 1946, s/n).

Dessa maneira, o referido decreto passou a classificar a exploração dos jogos de azar como uma contravenção penal, estabelecendo punições menos severas do que aquelas aplicáveis aos crimes comuns. Ademais, a norma impôs penalidades não só para aqueles que organizam e exploram essas atividades, mas também para os que participam das apostas,

fortalecendo o caráter punitivo da lei com relação aos jogos de azar no país. O Código Civil de 1916, que era aplicado na época, assim como o atual, fazia dissimilaridades entre as práticas de jogos de azar que a lei proíbe e os tidos como permitidos, categorizando-os como ilícitos e lícitos, respectivamente. Nesse contexto, a lei classificava os jogos ilícitos como obrigações naturais, o que impedia a exigência judicial de quaisquer direitos resultantes dessas atividades. (Marques, 2019).

Sendo assim, após a proibição, as atividades de jogos de azar foram significativamente reduzidas, restando apenas os jogos de menor importância que não captavam a atenção das autoridades. Um exemplo disso é o jogo do bicho, que permanece sendo praticado de forma oculta até os dias de hoje. (Marques, 2019).

Apesar da proibição houve diversas tentativas ao longo das décadas para retornar os jogos de azar, segundo Matos e Junior (2025, p. 6107) “especialmente nos anos 1990 com a legalização provisória das casas de bingo, que posteriormente também foram proibidas. ” No entanto, por um período, a lei federal fez uma exceção a essa regra geral. A Lei n. º 8.672, de 6 de julho de 1993, também chamada de (Lei Zico), possibilitou que as principais instituições de direção e práticas desportivas explorassem jogos de bingo. A lei em questão passou a ser regulamentada através do Decreto n. º 981, de 11 de novembro de 1993, o qual permitia as seguintes modalidades: lotéricas, bingo e sorteios. (Brasil, 1993, s/n)

A posteriori veio a Lei n. º 9.615, de 24 de março de 1998, denominada de (Lei Pelé), foi criada com o propósito de revogar a Lei n. º 8.672, de 1993 (Lei Zico). Essa nova lei visava impedir a instalação de qualquer tipo de aparelhos de jogos de azar ou diversões eletrônicas nas salas de bingo. Constata-se que, a partir desse período, os jogos de azar sofreram uma mudança, tornando-se mais tecnológicos e interativos (Brasil, 1998, s/n). Com a expansão da internet, essas práticas migraram para o ambiente virtual, inaugurando uma nova fase marcada por intensos debates de natureza legislativa e econômica.

Nesse cenário, após a proibição dos jogos de azar e cassinos físicos no Brasil, observou-se um progresso significativo no contexto dessas atividades. Novas modalidades começaram a surgir, marcadas pela agilidade e pela simplicidade de usabilidade por meio dos jogadores. A constante expansão da internet, combinado com o surgimento dos aparelhos móveis, mudou significativamente a maneira como as pessoas acessam e interagem com as plataformas digitais, tornando-as mais fáceis de usar, rápidas e eficazes. Assim, para reforçar a compreensão sobre a evolução das apostas na ceara virtual, afirma:

> A ascensão das apostas on-line pode ser atribuída a diversos fatores, incluindo o aumento da acessibilidade a dispositivos móveis, a popularização das transações financeiras digitais e a falta de regulamentações específicas durante grande parte desse período. Além disso, a diversificação das plataformas de apostas tem ampliado o público-alvo, contribuindo para a expansão do mercado. O aumento do uso de redes sociais também desempenha um papel importante na visibilidade dessas plataformas, atraindo cada vez mais apostadores. (Silva; Costa,2025, p. 5)

As plataformas digitais referidas anteriormente, conhecidas como plataformas de IGaming - assunto que será discutido com mais profundidade em breve - começaram a se estabelecer como cassinos virtuais e aplicativos de apostas esportivas. Essas plataformas tornaram-se amplamente acessíveis, permitindo que os usuários utilizassem suas ferramentas em qualquer tempo e lugar, proporcionando, assim, maior conveniência e uma experiência mais imersiva ao jogador. A definição de IGaming é um termo que faz referência a jogos online ou jogos na internet, ou seja, é uma palavra que representa todos os tipos de atividades interativas de jogos virtuais na internet, mas que envolve dinheiro, apostas esportivas e cassinos (Possamai, 2024).

Entretanto, com o avanço precoce da internet em conjunto com as apostas virtuais se fez necessário a regulamentação das apostas de quota fixa que surgiu por meio da Medida Provisória nº 846 de 2018, sancionada pelo presidente Michel Temer e em seguida foi transformada na Lei 13.756/2018 (Brasil, 2018).

A referida lei trouxe inovações no ordenamento jurídico brasileiro ao tratar sobre a temática das apostas de quota fixa e o Fundo Nacional de Segurança com destinações do produto de arrecadações das loterias e retratou um avanço na criação da modalidade de apostas de quota fixa sob forma exclusiva da união, cuja exploração comercial ocorrerá em todo território nacional (art. 29, da Lei 13.756/2018):

> § 2º A loteria de aposta de quota fixa será concedida, permitida ou autorizada, em caráter oneroso, pelo Ministério da Fazenda e será explorada, exclusivamente, em ambiente concorrencial, sem limite do número de outorgas, com possibilidade de comercialização em quaisquer canais de distribuição comercial, físicos e em meios virtuais, observada a regulamentação do Ministério da Fazenda. (Brasil, 2018, s/n)

Entretanto, a mencionada lei acabou por viabilizar a atuação de casas de apostas internacionais no território brasileiro, bem como a criação de plataformas nacionais, o que, por consequência, abriu espaço para o funcionamento de sites e operadoras não autorizadas, visto que a legislação apenas legalizava a exploração de apostas esportivas, porém não o

regulamentava e assim começaram a surgir os jogos de cassinos embutidos nas plataformas de apostas esportivas. Quanto a exploração das apostas de quota fixa, a legislação aduz:

> Art. 29. [...] § 4º Poderão solicitar autorização para exploração das loterias de apostas de quota fixa as pessoas jurídicas nacionais ou estrangeiras, devidamente estabelecidas no território nacional e que atenderem às exigências constantes da regulamentação do Ministério da Fazenda (Brasil, 2018, s/n).

A sua redação, ainda de caráter genérico, restringia-se a autorização da atividade, sem estabelecer regulamentações especificas quanto a tributação, as operações, as responsabilizações e a proteção dos usuários que realizavam apostas. Dessa forma, diversas plataformas estrangeiras viram uma “brecha” na Lei nº 13.756/2018, e passaram a operar sem nenhum empecilho no território Brasileiro, utilizando sedes em paraísos fiscais e sem supervisão de publicidades, recolhimento de impostos ou proteção aos usuários. Isso resultou em uma "zona cinzenta da lei", na qual os jogos de apostas virtuais não eram nem permitidos e nem proibidos.

Apesar disso, a ausência de normas específicas dificulta a definição da relação jurídica entre a plataforma, apostador e identificação dos desenvolvedores das plataformas, o que compromete a aplicação da responsabilidade civil e da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

Portanto, verificou-se a urgência de um marco legal que regulasse de forma eficiente a lacuna normativa deixada pela Lei n. º 13.756/2018. Nesse contexto, foi estabelecida a Lei n. º 14.790/2023, que será discutida de maneira mais detalhada posteriormente.

2.3 LEI Nº 14.790/2023: PERMISSÃO E REGULAMENTAÇÃO DAS APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL

A Lei atual que regulamenta as apostas esportivas e virtuais foi sancionada pelo Presidente da República, Luiz Inácio Lula da Silva. O projeto de Lei nº 3.626, que foi sancionada pela Lei nº 14.790/2023 conhecida como Lei das Bets, no qual tem uma representação histórica no que diz respeito ao marco jurídico na regulamentação das apostas de quota fixa no Brasil (Brasil, 2023).

Dessa forma, refere-se à primeira regulamentação federal que estrutura detalhadamente o funcionamento do modelo de negócios das apostas, tanto físicas quanto virtuais. Essa norma fornece diretrizes precisas para os operadores do mercado de apostas e

institui mecanismos de proteção para os usuários que usufrui das atividades de apostas. Contudo, traz consigo alguns efeitos que afetam várias áreas, como a institucional, social, jurídica e econômica. (Matos; Junior, 2025).

A legislação mencionada acima estabeleceu algumas condições para a sua autorização do mercado de apostas de quota fixa no país. A autorização para exploração será optativa apenas para pessoas jurídicas devidamente constituídas de acordo com a legislação brasileira, com sede e administração no território nacional. Desse modo, entre os requisitos de autorização, destacam-se a exigência de capital mínimo, a implementação de uma estrutura tecnológica adequada e adoção de mecanismo voltados a integridade e à segurança da informação. Conforme, aduz com detalhamento o dispositivo legal:

> Art. 7º Somente serão elegíveis à autorização para exploração de apostas de quota fixa as pessoas jurídicas constituídas segundo a legislação brasileira, com sede e administração no território nacional, que atenderem às exigências constantes da regulamentação editada pelo Ministério da Fazenda. IX - Exigência de ter brasileiro como sócio detentor de ao menos 20% (vinte por cento) do capital social da pessoa jurídica (Brasil, 2023, s/n).

As condições mencionadas anteriormente eliminam a flexibilidade que a Lei nº 13.756/2018 proporcionou, permitindo que plataformas estrangeiras operassem livremente no território brasileiro, sem um controle efetivo de proteção aos usuários, incluindo a proteção tributária.

A legislação nº 14.790/2023, define as apostas como uma prática em que um valor específico é colocado em risco com a expectativa de ganhar um prêmio e obter “lucratividade”. A presença dessa previsibilidade, sob a perspectiva legal, impede a comparação direta com os jogos de azar tradicionais. No entanto, na prática, continua sendo um jogo de azar no cenário virtual. Nos termos da nova legislação, considera-se apostas de quota fixa a modalidade em que “fator de multiplicação do valor apostado que define o montante a ser recebido pelo apostador, em caso de premiação, para cada unidade de moeda nacional apostada” (art. 2, II, da Lei nº 14.790/23). Ou seja, ao realizar a aposta o jogador já tem uma previsão do montante que receberá caso sua aposta saia vitoriosa, sendo o valor da premiação vinculada diretamente a quota previamente estipulada pelo agente operador, conforme os parâmetros definidos no momento que o participante realiza a aposta. A legislação se preocupa em estabelecer distinções entre diferentes modalidades de realização das apostas, a saber:

> Art. 2, V - aposta virtual: aquela realizada diretamente pelo apostador em canal eletrônico, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta; VI - aposta física: aquela realizada presencialmente mediante a aquisição de bilhete em forma impressa, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta (Brasil, 2023, s/n).

Entretanto, conforme o artigo 3º da legislação mencionada, é possível realizar apostas relacionados a eventos esportivos reais, como futebol, basquete, vôlei, lutas e outros esportes. Além disso, há eventos virtuais em plataformas online, cujos resultados são definidos por fatores imprevistos gerados por algoritmos de sistemas completamente automatizados (Brasil, 2023).

Porém ressalta-se a relevância do influencer ligada ao aumento da circulação nas plataformas, seja nos dois casos mencionados anteriormente. Isso levou as empresas a implementarem métodos de marketing cada vez mais elaborado, visando alcançar e convencer os consumidores a adquirir seus produtos e serviços. O marketing digital, especialmente, permite uma alocação exata do público ao utilizar dados coletados com a utilização de algoritmos e métodos de inteligência artificial. Isso possibilita o direcionamento de propagandas personalizados para usuários específicos, alinhados aos seus interesses. (Silva; Costa, 2025). Segundo Azevedo e Magalhães (2021) destaca-se em sua obra que os influencers são os novos representantes da era digital, bem como da publicidade e do marketing. Por serem indivíduos envolvidos nas plataformas sociais, influenciando hábitos e padrões, sugerindo produtos, ofertas ou serviços e dividindo ideias.

De acordo com estudo feito pelo instituto Qualibest (2023), os criadores de conteúdo digitais são vistos como uma das mais importantes fontes de decisão de compra por 25% dos entrevistados. Além disso, o Instagram é a plataforma social onde os usuários mais afirmam seguir, com cerca de 80% dos usuários. Portanto, pode ser observada no crescimento de setores específicos, como o mercado de jogos de azar e apostas online, que antes era direcionado a um público bastante limitado e, hoje, mostra uma grande expansão. Esse crescimento decorre, em grande parte, da propagação realizada por criadores de conteúdo nas redes sociais e nas diversas plataformas de streaming. A presença constante de anúncios nesses locais não só amplia o alcance das apostas online, como também auxilia a consolidá-las como um tipo de entretenimento bastante acessível e atraente na era virtual. (Silva; Costa, 2025).

Assim, a legislação introduziu melhorias importantes focadas na segurança dos consumidores, principalmente aqueles que estão sendo afetados nos sites de apostas. A normativa assegura aos apostadores todos os privilégios previstos no Código de Defesa do Consumidor (CDC), além de garantir transparência em relação às regras, probabilidades e riscos

associados à atividade. Vale destacar, ainda, que a publicidade e o marketing passaram a ser alvos de regulamentação especifica, com incentivo à pratica da autorregulação e imposição de restrições a estratégias de caráter predatório (Matos e Junior, 2025). Conforme descrito no texto legal:

> Art. 16. As ações de comunicação, de publicidade e de marketing da loteria de apostas de quota fixa observarão a regulamentação do Ministério da Fazenda, incentivada a autorregulação. Parágrafo único. [...] I - os avisos de desestímulo ao jogo e de advertência sobre seus malefícios que deverão ser veiculados pelos agentes operadores; II - Outras ações informativas de conscientização dos apostadores e de prevenção do transtorno do jogo patológico, bem como da proibição de participação de menores de 18 (dezoito) anos, especialmente por meio da elaboração de código de conduta e da difusão de boas práticas; e III - a destinação da publicidade e da propaganda das apostas ao público adulto, de modo a não ter crianças e adolescentes como público-alvo (Brasil, 2023, s/n).

A legislação também demostrou preocupação com a proteção de grupos vulneráveis, incluindo a vedação de menores de idade na prática de apostas e a proibição de benefícios antecipadas oferecidas pelas casas de apostas, que incentivavam comportamentos impulsivos associados a essas práticas, de acordo com o art. 29 da Lei nº 14.790/2023 proíbe que o agente operador ofereça, de qualquer forma, adiantamentos, antecipações, bonificações ou benefícios prévios, mesmo que seja sob o pretexto de promoção, divulgação ou propaganda, com a finalidade de estimular a realização das apostas (Brasil, 2023). Desse modo, segundo Silva e Costa, aduz:

> Apesar dos avanços na regulamentação, a divulgação inadequada de jogos de azar ainda persiste, impulsionada por criadores de conteúdo que as promovem com discursos apelativos e promessas irreais de lucro fácil. A permanência desse tipo de publicidade revela a dificuldade na aplicação efetiva das normas, exigindo medidas mais rigorosas para combater a desinformação e proteger os consumidores. (Silva; Costa, 2025, p. 7)

Embora, tenha-se normas e diretrizes quanto as vantagens previas, promoções e bonificações que são divulgadas em diversas redes sócias pelos digital influencers, ainda assim, são bastante publicadas corriqueiramente pelos influencer digitais e casas de apostas a margem da legislação, no qual continuam persistindo a problematização e afetando os consumidores mais vulneráveis.

Outro progresso da normativo foi no critério das tributação e licenciamento, respectivamente, estabelecendo diretrizes claras sobre a tributação, assim como para os

apostadores quanto para as empresas que operam este modelo de negócio, segundo o art. 31 da Lei 14.790/2023, os lucros líquidos obtidos por meio de apostas em loterias de quota fixa estão expostos a tributação pelo Imposto de Renda das Pessoas Físicas (IRPF), com uma alíquota de quinze por cento aplicada sobre o valor dos lucros. Ou seja, você obtendo um determinado ganho que ultrapasse o limite da faixa de tabela progressiva anual do (IRPF), o participante fica sujeito a pagar o Imposto de Renda, devendo ser apurado anualmente e pago até o último dia útil do mês subsequente da apuração (art. 31, §1º, §2º). Mesmo com os progressos proporcionados pela legislação vigente, observa-se que diversas plataformas continuam a adotar estratégias para escapar das obrigações tributárias e dos mecanismos de controle. Em muitos casos, essas empresas anunciam casas de apostas aparentemente regularizadas, porém, ao acessarem os links disponibilizados, os usuários são conduzidos a sites ilegais, que atuam fora do alcance das normas e da fiscalização estatal.

A principal renovação que a presente lei obteve foi no quesito do licenciamento das casas de aposta, passando a ser um requisito crucial para exploração legal da atividade no território brasileiro. No entanto a legislação trouxe diretrizes rigorosas a fim de proteger a integridade do mercado, conforme trata o art. 4º e 6º, da referida lei:

> Art. 4º As apostas de quota fixa serão exploradas em ambiente concorrencial, mediante prévia autorização a ser expedida pelo Ministério da Fazenda, nos termos desta Lei e da regulamentação de que trata o § 3º do art. 29 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Art. 6º A exploração de apostas de quota fixa será exclusiva de pessoas jurídicas que, nos termos desta Lei e da regulamentação do Ministério da Fazenda, receberem prévia autorização para atuar como agente operador de apostas. (Brasil, 2023, s/n)

A lei adiante expõe alguns parâmetros para a aptidão de empresas que desejam participar das apostas de quota fixa, conforme trata o art. 7º, somente poderão solicitar licenciamento as pessoas jurídicas constituídas na legislação brasileira, com sede e administração no território nacional (Brasil, 2023). Essa condição estabelecida pela legislação tem por finalidade assegurar que as diversas empresas que buscam essa autorização estejam submetidas a jurisdição nacional, possibilitando uma fiscalização precisa das empresas e uma maior segurança fiscal do setor.

Outro fator importante e que causa bastante problema está na contraprestação da outorga de autorização para exploração das apostas de quota fixa. Segundo o art.12º da Lei nº 14.790/2023, parágrafo único, o valor a ser pago para concessão será limitado, no máximo, por trinta milhões de reais, podendo fazer uso de três marcas comercias e exploradas pela pessoa

jurídica em seus canais eletrônicos (Brasil, 2023). Dessa forma, observa-se que os pequenos empreendedores responsáveis por casas de apostas enfrentam dificuldades em arcar com os elevados custos exigidos para a regularização de seus cassinos, o que representa um obstáculo significativo. Em razão disso, muitos acabam mantendo suas plataformas digitais em funcionamento de maneira clandestina no país.

No entanto, as demandas associadas aos licenciamentos desempenharam um papel crucial no cenário em que as plataformas estrangeiras operavam livremente no mercado brasileiro. Dentro desse cenário, a Lei n. º 14.790/2023 foi criada com o objetivo de regulamentar esse setor e aumentar o controle sobre suas atividades. Todavia, ainda persistem lacunas na legislação que continuam a gerar repercussões e desafios na sua efetiva aplicação.

Ao analisar os principais dispositivos previstos na Lei nº 14.790/2023, torna-se pertinente destacar uma recente iniciativa da Caixa Econômica Federal, que anunciou a intenção de lançar sua própria plataforma de apostas, denominada “Bet da Caixa”. De acordo com matéria publicada pelo MoneyTimes, o presidente da instituição, Carlos Antônio Vieira Fernandes, havia confirmado que a plataforma entraria em operação ainda no mês de novembro, com a expectativa de arrecadar entre R$ 2 bilhões e R$ 2,5 bilhões até o ano de 2026. Contudo, por determinação do presidente Luiz Inácio Lula da Silva, o lançamento foi suspenso até seu retorno da COP30, evento sediado na cidade de Belém (PA) (Moneytimes, 2025).

Percebe-se que as instituições públicas notaram um potencial no mercado das bets e o quanto podem arrecadar com toda a sua estrutura e operacionalização, trazendo consigo um incentivo à expansão do mercado de apostas. Em paralelo a isso, as apostas online constituem um setor que pode gerar impactos negativos, como o vício em jogos, o endividamento e a exploração da vulnerabilidade. No entanto, um dos motivos pela suspenção do lançamento do projeto, a pedido de Luiz Inácio Lula da Silva, está vinculada a diversas contradições por parte da oposição e por evitar novos desgaste ao governo.

Conforme ressaltou a senadora Damares Alves durante um pronunciamento no plenário, a decisão do presidente da Caixa Econômica Federal, Carlos Antônio Vieira Fernandes, de criar a própria plataforma online de apostas - intitulada por ela de “Bet da Caixa” - é considerada um retrocesso para o país, além de ser uma iniciativa contraditória, perigosa e irresponsável, por partir de uma instituição pública (Senado Federal, 2025). Desse modo, vai de encontro a tudo que a legislação propõe ao buscar coibir a dissimulação das bets, fiscalizar e proteger os consumidores mais vulneráveis contra a exploração das práticas de apostas virtuais e vícios relacionados a atividade.

Diante disso, ainda que, a mais recente Lei nº 14.790/2023 tenha mostrado um progresso importante ao criar uma regulamentação e fiscalizações para o mercado de apostas de quota fixa no Brasil, abrangendo tanto as modalidades esportivas quanto as virtuais, ainda existem desafios e lacunas que precisam ser analisados de forma mais minuciosa pelos operadores e pelas autoridades encarregadas de fiscalizar e regular o setor.

Portanto, a continuidade de plataformas, Apps (aplicativos) operando sem permissão no país evidencia dificuldades na implementação e eficácia das medidas estabelecidas na lei. Apesar da atuação do Ministério da Fazenda em parceria com a Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA) para bloquear sites que operam ilegalmente e sem licença, essas atividades persistem de forma recorrente no território brasileiro ocasionando uma gama de problemas sócias e economia para a população e o país.

2.4 AS CONSEQUÊNCIAS SOCIOJURÍDICAS DA (IN) CERTEZA REGULATÓRIA SOBRE JOGOS VIRTUAIS NO BRASIL

Em conformidade com o que foi estabelecido nos tópicos anteriores, desde a proibição dos jogos de azar, o Brasil tem vivenciado uma trajetória caracterizada por sucessivas alternâncias entre repressão, tolerância e tentativas de regulamentação. Essa conjuntura revela contradições normativas e indefinições estatais persistentes no tratamento jurídico dessas práticas, que, com o desenvolvimento tecnológico, passaram a abranger também os jogos virtuais. Assim, a incerteza quanto à regulação demonstra a ausência de um posicionamento estatal claro sobre a legalidade dessas modalidades, o que gera entraves interpretativos, sobretudo no que se refere à “permissividade” das apostas de quota fixa em plataformas digitais. Esse contexto, por sua vez, repercute em desafios quanto a obstáculos social e obstáculos econômicos, respectivamente, como o surgimento de comportamentos patológicos associados ao jogo e questões relacionadas a lavagem de dinheiro no mercado de apostas virtuais.

Segundo Souza et al. (2009) entende-se por jogo patológico como sendo um padrão persistente de apostas em jogos de azar, mantido mesmo diante das consequências negativas que dele decorrem. Nesses casos, o indivíduo gradualmente perde o controle sobre sua própria conduta, tornando-se incapaz de administrar o tempo e o dinheiro investidos na atividade, ainda que esteja acumulando perdas, o que evidencia um habito compulsivo e prejudicial.

Entretanto, de acordo com Duarte e Mendonça (2022) a presença do jogo patológico geralmente traz várias implicações emocionais e habituais, aparecendo frequentemente em conjunto com transtornos de humor, ansiedade, estresse pós-traumático e uso excessivo de

substâncias. Os autores também afirmam que essa atitude impacta diretamente a convivência familiar, podendo causar desavenças, problemas legais e danos no ambiente de trabalho. Contudo, pessoas afetadas por esse padrão de comportamento geralmente acumulam despesas e, em diversas situações, recorrem a comportamentos arriscados para pagá-las ou para sustentar o vício do jogo.

Diante desse cenário de transtornos decorrentes do vício em jogos de azar e apostas virtuais - que vem afetando de maneira expressiva consumidores vulneráveis, especialmente beneficiários de programas governamentais que passaram a apostar de forma descontrolada os valores recebidos - evidencia-se um relevante obstáculo social decorrente da permissividade das apostas de quota fixa no ambiente virtual, o qual alcança também crianças e adolescentes, precocemente expostos à atratividade lúdica dessas plataformas. Esse panorama revela não apenas a acentuada vulnerabilidade desses indivíduos a riscos econômicos e sociais, mas também a insuficiência dos mecanismos regulatórios atualmente existentes para conter os impactos adversos dessa prática.

De acordo com a Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda (SPA-MF), que publicou a Portaria SPA/MF nº 2.217/2025 e a Instrução Normativa SPA/MF nº 22/2025, tal medida cumpre decisão judicial cautelar do Supremo Tribunal Federal (STF), que regulamenta as restrições de beneficiário do programa bolsa família (BPF) e Beneficiários de prestação continuada (BPC) de fazerem cadastros em sites de apostas e movimentar valores oriundos de programas governamentais (Ministério da Fazenda, 2025).

Apesar da determinação governamental que proíbe os beneficiários de programas sociais de realizarem cadastros ou movimentarem valores provenientes desses auxílios em plataformas de apostas e cassinos virtuais legalizados, é plausível que parte desse público migre para casas de apostas que operam sem licença no território brasileiro. Assim, esse movimento constitui uma tentativa de “driblar” a restrição do governo, ao mesmo tempo em que contribui para a intensificação dos comportamentos aditivos associados às apostas virtuais, especialmente diante da expectativa de “multiplicar” os valores recebidos por meio dos benefícios sociais. Essa dinâmica, portanto, revela um efeito contraproducente da medida, no qual pode potencializar a vulnerabilidade socioeconômica dos beneficiários e favorecer a expansão do mercado de apostas ilegais que ainda continuam a persistir mesmo diante da regulamentação.

Em razão da precoce exposição de crianças e adolescentes aos jogos virtuais, motivada tanto pela atratividade lúdica dessas plataformas quanto pelas promessas de ganhos fáceis, a nova Lei n.º 15.211/2025 buscou incorporar medidas específicas voltadas à proteção desse público, reconhecendo sua particular vulnerabilidade e a necessidade de maior rigor

regulatório, conforme o art. 1º, da referida lei, que dispõe sobre a proteção da criança e do adolescente em ambientes virtuais e se aplica a qualquer produto ou serviço de tecnologia, independentemente da localização e comercialização de operação, além de dar destaque aos jogos eletrônicos ou similares conectados à internet ou a outra rede de comunicação (art. 2º, I, Lei nº 15.211/2023).

Segundo a matéria da Radio Agência (2025), dados divulgados pelo Ministério da justiça e Segurança Pública, adolescentes com idades entre 14 e 17 anos tem acessado sites ilegais de apostas e constituem o grupo mais vulnerável, reunindo aproximadamente 55% dos usuários que apresentam algum nível de risco ou transtorno relacionado ao vício em jogos. Embora haja regulamentação que veda a participação de menores de idade em plataformas digitais de apostas, fundamentada na Lei nº 14.790/2023 e no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) - ambos destinados à proteção desse público diante da expansão dos jogos - , essas práticas continuam ocorrendo com frequência, produzindo significativos obstáculos sociais. Essa continuidade evidencia não apenas a fragilidade a que estão expostos os menores, mas também a insuficiência dos mecanismos de fiscalização e prevenção estabelecidos para coibir tais condutas.

Além dos obstáculos sociais decorrentes da permissividade das apostas de quota fixa, observam-se também relevantes entraves de natureza econômica no âmbito da regulação. Embora existam mecanismos legais de prevenção e combate à lavagem de dinheiro com amparo da lei nº 14.790/2023 no seu art. 8, tais práticas persistem de maneira reiterada, evidenciando limitações nos sistemas de controle e fiscalização existentes.

Como exemplo da persistência dessas práticas ilícitas, a BBC News noticiou que o influenciador Bruno Alexssander Souza Silva, conhecido como “Buzeira”, foi alvo da operação “Narco Bet”, instaurada para apurar um amplo esquema de lavagem de dinheiro relacionado ao tráfico. As investigações indicam que o grupo utilizava técnicas sofisticadas de movimentação financeira, inclusive por meio de criptomoedas, com a finalidade de ocultar a origem ilícita dos recursos e dissimular patrimônio, sendo que parte significativa desses valores era depositada em empresas do setor de apostas virtuais. Esse caso demonstra que essas atividades criminosas continuam ocorrendo e se mostram cada vez mais complexas, mesmo com os mecanismos regulatórios e de fiscalização previstos na legislação que disciplina o setor.

No entanto, apesar da persistente incerteza regulatória, os jogos de azar continuam a operar como modelo de negócio voltado ao lucro, valendo-se de diversos instrumentos para maximizar sua rentabilidade. Entre esses instrumentos, destaca-se a tecnologia, que constitui o elemento central responsável por manter e coordenar as plataformas digitais de apostas virtuais.

Ademais, dentro dessa cadeia operacional, sobressaem-se as figuras do influencer e do desenvolvedor, que desempenham papel fundamental na divulgação, expansão e consolidação desse modelo de negócio.

3 OS PAPEIS FUNCIONAL E TÉCNICO DOS DIFERENTES PROFISSIONAIS QUE COMPÕEM A CADEIA DE CRIAÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DOS MODELO DE NEGÓCIOS DAS APOSTAS VIRTUAIS

Na seção anterior, analisou-se a coincidência conceitual entre os tradicionais jogos de azar e a recente modalidade das apostas virtuais; entretanto, embora haja distinções na literalidade, na prática essas apostas não deixam de se configurar como jogos de azar, uma vez que apenas migraram para os meios digitais. Considerando que, atualmente, essa modalidade é tratada de forma lícita, consolidando-se como um modelo de negócio das apostas.

Dessa forma, a presente seção tem por finalidade abordar o modelo de negócio das apostas virtuais, que de acordo com McCabe (2013) existe vários modelos de negócio operado por plataformas de jogos de azar online. Tendo em vista que os modelo de negócio das apostas permanecem com rígidas incertezas, desde proibição dos jogos de azar, avançando-se por um período de tolerância com surgimento das apostas na seara virtual e, por fim, prevalecendo a permissividade do ponto de vista da legislação nº 14.790/2023 que regulamenta o modelo de negócio das apostas virtuais.

Surgindo, assim, um problema chave, evidenciado por essas incertezas jurídicas. Em razão do modelo de negócio das apostas ser apenas minimamente regulado, acabam ocorrendo, mesmo no âmbito da licitude, práticas que se aproximam da ilicitude, portanto, situações como essa demandam intervenções jurídica através do mecanismo da responsabilidade civil e criminal.

Apesar disso, não existe possibilidade alguma de mencionar responsabilidade enquanto instituto jurídico se não destacar os papeis funcionais e técnicos desempenhados pelos diferentes sujeitos que compõem a cadeia produtiva do modelo de negócio das apostas, a exemplo como, desenvolvedor Front-end, Back-end, FullStack, Desing UI e Desing UX, desse modo, o papel desses profissionais é tão nebuloso que o pesquisador nem se quer encontrou de forma precisa informações sobre os demais agentes que compõem esse modelo de negócio das apostas virtuais.

Contudo, neste capitulo será abordado a conceituação dos modelos de negócio de forma ampla, assim como, os modelos das apostas virtuais e, em seguida os modelos de negócio das apostas no Brasil e no exterior, explicando as diferentes estruturas do modelo de negócio das apostas e como os países tratam esse mercado de forma diversa.

Além de mencionar os profissionais que participam da criação, manutenção da lucratividade e capacitação dos apostadores do modelo de negócio das apostas virtuais,

integrando toda essa estrutura para tornar esse mercado lucrativo e atrativo para os usuários (apostadores). Estrutura essa que pode contribuir em práticas ilegais envolvendo esses profissionais no modelo de negócio das apostas.

Assim, esta seção abordará, inicialmente, os formatos do modelo de negócio das apostas virtuais, especificando o conceito de forma abrangente e suas estruturas, contextualizando o modelo de negócio das apostas à luz do ordenamento jurídico vigente.

3.1 FORMATOS DO MODELO DE NEGÓCIO DAS APOSTAS VIRTUAIS

O modelo de negócio para uma determinada empresa independentemente do mercado escolhido para atuar, corresponde à maneira como ela vai se organizar e estruturar suas metas para criar, entregar o objetivo desejado com base nas estratégias planejadas e assim capturar valor com base naquele modelo definido. Conforme a definição do Sebrae (2022), o modelo de negócio intitulado também como canvas, nada mais é que um instrumento que contribui para dar início a um empreendimento de excelência, dessa forma, o modelo tem como metas detalhar todas as fases bem como elementos que compõem o empreendimento, como por exemplo, segmentos de clientes, sugestões de valores, interações com clientela, parcerias e custos e fluxos de receita.

Ainda assim, complementando o entendimento do modelo de negócio, além de ser um modelo renovador e estratégico, ele ajuda de certo modo a compreender os funcionamentos de uma determinada empresa mostrando como a mesma vai se comportar com base no mercado estabelecido e entregar valor aos clientes (Sebrae, 2022).

Dessa forma, segundo Teece (2010) um modelo de negócio é um modelo conceitual e não financeiro de um negócio, no entanto, em essência o modelo incorpora nada menos que o design (arquitetura) organizacional e financeiro de um modelo de negócio. O autor reforça que este modelo, não é de planilha ou computador, mesmo que o modelo de negócio possa ser adicionado em plano de negócios com declarações de rentabilidade e projeções de fluxo de caixas, porem essa noção diz respeito em um primeiro momento a compreensão do negócio sob uma linhagem conceitual e não a sua perspectiva estritamente financeira.

Apesar disso, com base na literatura, o conceito de um Bussines model (modelo de negócio) de uma empresa pode ser compreendido como um sistema de atividade interdependentes que vai além das ações internas da organização e abrange seus limites. Esse sistema de atividade possibilita que empresa não apenas coopere para a criação desse valor, mas também se usufrua economicamente de parte dos resultados obtidos (Zott; Amit, 2010).

Com base nessa compreensão, observa-se que para uma determinada empresa obter uma visibilidade e destaque maior, ela precisa ter um bom modelo de negócio para que favoreça o seu crescimento no mercado. Seja qual for o setor que o empreendimento se projetou, um modelo de negócio bastante estruturado desenvolve propostas de valores significativos atraindo a clientela para seu negócio, ao mesmo tempo que estabelece uma estrutura vantajosa e eficiente de custos e riscos, possibilitando a captura significativa de valor decorrente da criação e da entrega de seus produtos e serviços (Teece, 2010).

No entanto, osterwalder, pignerur e tucci (2005) destaca em sua obra que o modelo de negócios pode ser compreendido por um grupo integrado de elementos e pelas relações estabelecidas entre elas, no qual permite explicitar uma lógica de funcionamento de uma empresa especifica. Tratando-se, nesse sentido, do valor que a organização entrega a um ou mais segmentos de clientela e como estrutura sua arquitetura da empresa, bem como sua rede de parceiros para criar, divulgar, comercializar e entregar valor, fortalecendo de alguma forma o relacionamento com o mercado para viabilizar a geração de fluxos de receita lucrativas e sustentáveis para determinada empresa.

Tendo em vista que o processo de desenvolvimento de um modelo de negócio exclusivio, em geral, ocorre através da identificação de clientes cujas necessidades não foram atendidas como desejada, ou de maneira insuficiente, e que demostram interesses e disposições de pagamento por determinado produto ou serviço. Diante disso, um modelo de negócio exitoso apresenta um recurso para o cliente capaz de ser precificada de forma a cobrir integralmente os custos envolvidos, ao mesmo tempo em que gera uma lucratividade suficiente para assegurar a sustentabilidade da organização e apoiar seu crescimento contínuo (Teece; Linden, 2017).

Deste modo, Teece e Linden (2017) sustenta em sua obra, que, independentemente do modelo de negócio ser previamente testado ou não raramente serão bem-sucedidos de forma “imediata”, pois precisam passar por ajustes e até mesmo serem completamente reformuladas, antes de permitirem que aquele empreendimento se torne lucrativo.

Para ilustrar de maneira prática essa narrativa mencionada, pode-se citar como exemplo um estabelecimento de delivery que iniciar-se focado no público-alvo especifico, porem após os primeiros resultados, percebe a necessidade de ajustar seu público-alvo ou a maneira de cobrança, todavia, essa alteração, ou melhor, ajuste, permite alinhar o modelo de negócio e, somente após essa alteração, torna aquele empreendimento lucrativo, tendo em vista que para o modelo de negócio o objetivo maior é alta expansão e maximização da lucratividade, porem na perspectiva do modelo de negócios das apostas passa a ser um pouco diferente, pois

necessita-se de um bom modelo negócio e que ele seja bem-sucedido de maneira imediata, indo de encontro com o que Teece e Linden trazem em sua obra.

Por meio dessa compreensão, tratando-se de apostas virtuais, especialmente no modelo das bets, que somente terá rentabilidade exponenciais se minimizar os riscos de perda de rendimentos, ou seja, criando mecanismos para garantir que a casa de aposta mais ganhe que perda, de acordo com a lei de contravenções penais, art. 50º, §3, aliena "a", considera jogos de azar, um jogo no qual o ganho e a perda dependem exclusivamente ou principalmente da sorte (Brasil, 1946).

Desse modo, conforme o Decreto-lei nº 9.215/1946 menciona a definição acerca dos jogos de azar, consistindo numa atividade em que o indivíduo aposta um determinado valor (dinheiro) ou outro bem que tenha um valor econômico na expectativa de obter um ganho (lucratividade) sobre o dinheiro apostado, sendo o resultado do evento apostado definido pela mera sorte e aleatoriedade dos algoritmos, mas, não pela habilidade do apostador ou conhecimentos técnicos, ou seja, assumindo o risco do evento selecionado. Em contrapartida, beneficia as casas de apostas que minimizam o risco de perda utilizando algoritmos, e maximizam a lucratividade às custas dos apostadores.

No entanto, esse modelo de negócio das apostas virtuais para ter um funcionamento adequado necessita-se de um software programado para suprir as expectativas do público-alvo, e que para produzir um jogo é preciso uma equipe multidisciplinar e bastante tecnologia envolvida (Tavares, 2021).

O presente autor ainda destaca que um programador não faz tudo sozinho, tendo em vista que ele é somente o responsável por escrever as instruções que fazem o jogo rodar, porem para que o jogo chegue conforme as instruções do programador, faz-se necessário, previamente, um mapeamento do público-alvo, o qual, na maioria das vezes é realizado por uma equipe de marketing, bem como os analistas de negócios que trabalharão em conformidade com o perfil e expectativa do público-alvo para o qual o jogo foi programado, e a partir desse processo elaboram diretrizes que vão orientar o trabalho do programador e da equipe de desenvolvimento para que esse jogo venha a se concretizar (Tavares,2021).

Nesse contexto, constata-se que o que torna o modelo de negócio das apostas virtuais viável, eficiente e lucrativo é a sua base técnica, ou seja, o uso do algoritmo, pois o que defini o sucesso ou insucesso do modelo de negócio das apostas virtuais é por intermédio das atividades dos programadores envolvidos desde a iniciativa do projeto, até o seu funcionamento. Portanto, a seguir iremos elucidar os modelos de negócio das apostas virtuais no exterior e como cada pais regulam ou reprime tais práticas de apostas.

3.1.1 Modelos de negócio das apostas virtuais no exterior

Diferentemente do modelo de negócio estabelecido no mercado de apostas virtuais no Brasil, no qual há uma vedação quanto aos jogos de azar por meio do Decreto-lei nº 9.215/1946 estabelecido por Dutra. O motivo pelo qual se faz necessário elucidar a legislação de Portugal que regulamenta e permite tais práticas de jogos de azar, e denominam de Jogos de fortuna ou azar, conforme apresentado no Decreto-lei nº. 66/2015, no seu art. 4º, para os efeitos do Regime jurídico dos jogos e apostas online (RJO), nº1, alínea "n", como sendo aquele que implica o dispêndio de um valor em dinheiro cujo resultado depende exclusivamente ou fundamentalmente da sorte do jogador (Portugal, 2015).

Além de trazer na sua legislação no mesmo art. 4º, nº 1, nas alíneas "o", "s" e "y", respectivamente, quanto a ótica dos jogos e apostas online, considerando as apostas desportivas e hípicas, mutuas ou à cota, quando praticadas á distancia, utilizam de sistemas e ferramentas tecnológicas para a produção, armazenamento e a transmissão de dados e informações, e quanto a plataforma de jogo, a legislação conceitua como sendo uma infraestrutura técnica, gerenciada por meio de uma entidade exploradora, no qual desenvolve a funcionalidade dos jogos e apostas online, compondo as bases de dados, software de jogo e geradores de números aleatórios, os módulos de gestão no qual suporta a exploração dessa atividade, e por último o software do jogo sendo o conjunto aplicacionais responsável pela dinâmica, logicas de funcionalidade do jogo, bem como as regras dos jogos e apostas online (Portugal, 2015).

No entanto, cada modelo e categorias conceituadas anteriormente na legislação de Portugal é de natureza permissiva, conforme apresentada a seguir:

> 1 - As categorias de jogos e apostas online cuja exploração é autorizada são as seguintes: a) Apostas desportivas à cota; b) Apostas hípicas, mútuas e à cota; c) Jogos de fortuna ou azar, nos quais se incluem os seguintes tipos: i) Bacará ponto e banca/Bacará ponto e banca Macau; ii) Banca francesa; iii) Blackjack/21; iv) Bingo; v) Jogos de máquinas compostos por três ou mais rolos giratórios, com símbolos ou outras representações gráficas, que se vão progressivamente imobilizando sob a linha ou linhas de jogo, com o objetivo de formar combinações de símbolos; vi) Póquer em modo de torneio; [...] ix) Roleta americana; x) Roleta francesa. (Portugal, art. 5º, nº 1, 2015, n/s)

Apesar de ser autorizado a exploração desse modelo de negócios das apostas em Portugal, compreende-se que esses modelos dependem de uma estrutura que é pouco transparente, visto que, a aplicação deste tipo de legislação no ambiente virtual é obscura para as entidades que regulam essa atividade, devido à complexidade internacional do meio digital.

Sendo um problema pelo qual vários Estados debatem, na luta contra os jogos ilegais. No entanto, quanto a Portugal, se a execução do regime jurídico dos jogos e apostas online (RLO), hodiernamente, já sofrem dificuldades para combatê-los, com a possibilidade de alteração proposta, conclui-se que os problemas tendem a se multiplicar (Farinha, 2019).

Com base nisso, torna-se evidente que, embora a legislação busque regular e intervir práticas ilícitas dos diversos modelos de negócios das apostas, a seguir destacada:

> 1 - A exploração de jogos e apostas online é atribuída pela entidade de controlo, inspeção e regulação, mediante licença, a pessoas coletivas privadas, constituídas sob a forma de sociedade anónima ou equivalente, com sede num Estado-Membro da União Europeia, ou num Estado signatário do Acordo sobre o Espaço Económico Europeu que esteja vinculado à cooperação administrativa no domínio da fiscalidade e do combate à fraude e ao branqueamento de capitais, desde que, no caso de sociedades estrangeiras, tenham sucursal em Portugal. (Portugal, art. 9º, nº 1, 2015, n/s)

Ainda assim, continua a obscuridade infinita que esse mercado se estrutura de forma pouco ou nada transparente quando observamos as práticas ilícitas existentes, mesmo com as regulamentações. Portanto, a permanência das plataformas não autorizadas expõem uma deficiência na fiscalização global e na eficiência das sanções, possibilitando que as operadoras ilegais perseverem fora da regulação.

3.1.2 Modelo de negócio das apostas virtuais no Brasil

Conforme abordado no tópico anterior, o modelo de negócio das apostas virtuais no Brasil, vai de encontro com a legislação de Portugal, uma vez que, há uma proibição na exploração dos jogos de azar no Brasil desde o Decreto-lei nº 9.215/1946 assinada pelo presidente Eurico Gaspar Dutra, mas na legislação de Portugal essas práticas são permissivas em conjunto com as apostas virtuais. Logo, há uma discrepância quando analisarmos a expansão das modalidades de apostas online no Brasil, substituindo os jogos físicos de azar, obrigando a legislação brasileira a criar uma norma para regular esse modelo de negócio das apostas, iniciando-se, por meio da primeira lei nº 13.756/2018 que autoriza a exploração das apostas de quota fixa.

E em seguida surgiu a Lei nº 14.790/2023, reforçando a normativa anterior por possuir algumas lacunas que dificultava a fiscalização e proteção do modelo de negócios das apostas no território nacional, em virtude do crescente mercado de apostas nos meios digitais,

a legislação normativa trouxe consigo definições e estruturas desse modelo de negócio das apostas no Brasil, assim, o dispositivo legal aduz:

> [...] IV - canal eletrônico: plataforma, que pode ser sítio eletrônico, aplicação de internet, ou ambas, de propriedade ou sob administração do agente operador de apostas, que viabiliza a realização de aposta por meio exclusivamente virtual; V - aposta virtual: aquela realizada diretamente pelo apostador em canal eletrônico, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta; [...] VIII - jogo on-line: canal eletrônico que viabiliza a aposta virtual em jogo no qual o resultado é determinado pelo desfecho de evento futuro aleatório, a partir de um gerador randômico de números, de símbolos, de figuras ou de objetos definido no sistema de regras; IX - evento virtual de jogo on-line: evento, competição ou ato de jogo on-line cujo resultado é desconhecido no momento da aposta (Brasil, 2023).

Essas definições e estruturas delineadas no escopo legal evidenciam a preocupação do legislador com a rápida expansão do mercado de apostas no âmbito virtual, segundo o noticiário da infomoney (2025) o Brasil deve encerrar o ano de 2025 com o 5º maior mercado de apostas no mundo com um faturamento estimado em 4 bilhões, esse resultado chaga a ser ainda mais significativo por ocorrer no primeiro ano da regulamentação das apostas esportivas no Brasil, mostrando como o potencial desse modelo de negócio das apostas se consolidou no cenário global.

Desse modo, apesar de todo modelo de negócio visar uma estrutura e estratégia bem postada, a legislação faz um contorno a essa estrutura do modelo negócio das apostas virtuais, quando observamos a exigências de autorização e licenciamento para exploração das apostas de quota fixa, segundo o art. 4º, da lei nº 14.790/2023, serão exploradas as apostas de quota fixa em ambiente concorrencial, mediante previa e autorização a ser pedida pelo ministério da fazenda, nos termos da lei e da regulamentação (Brasil, 2023).

Ainda assim, a vigente legislação reforça no artigo seguinte quanto a autorização:

> Art. 5º A autorização para exploração das apostas de quota fixa terá natureza de ato administrativo discricionário, praticado segundo a conveniência e oportunidade do Ministério da Fazenda, à vista do interesse nacional e da proteção dos interesses da coletividade, observadas as seguintes regras: I - Não estará sujeita a quantidade mínima ou máxima de agentes operadores; II - Terá caráter personalíssimo, inegociável e intransferível; e III - poderá, a critério do Ministério da Fazenda, ser outorgada com prazo de duração de 5 (cinco) anos (Brasil, 2023).

De acordo com esse entendimento, o operador fica restrito de negociar ou transferir a autorização como se fosse um patrimônio comercial, determinando limites no aspecto empresarial influenciando diretamente na estrutura do modelo de negócio das apostas.

Diante disso, à luz do que foi discutido na seção precedente, mostra-se oportuno retomar que a autorização para explorar as apostas de quota fixa (bets), encontra-se fortemente associado a contraprestação de outorga, segundo o art.12, da lei nº14.790/2023, salienta que para explorar tal atividade exige-se um valor fixo de contraprestação de outorga e será limitado no máximo a 30 milhões de reais, considerando o uso de 3 marcas a serem usada pela pessoa jurídica em seus canais eletrônico por ato de autorização (Brasil, 2023).

Nesse sentido, nota-se que o modelo de negócio das apostas virtuais não está especificadamente relacionado apenas na iniciativa privada, mas a um mecanismo de licenciamento pecuniário que fornecerá a autorização dos sites de apostas virtuais operarem mediante um pagamento prévio. Em conjunto a isso, o modelo de negócio das apostas está ligado a tributações das empresas operadoras, mas também as pessoas físicas que será inserido a elas o imposto sobre a renda da pessoa física (IRPF) nos ganhos obtidos nas apostas, conforme estabelecido pela legislação:

> § 1º Para os efeitos do disposto neste artigo, considera-se prêmio líquido o resultado positivo auferido nas apostas de quota fixa realizadas a cada ano, após a dedução das perdas incorridas com apostas da mesma natureza. § 2º O imposto de que trata o caput deste artigo incidirá sobre os prêmios líquidos que excederem o valor da primeira faixa da tabela progressiva anual do IRPF. (Brasil, 2023)

Desse modo, mostra-se como esse modelo de negócio das apostas virtuais no Brasil no aspecto da tributação se estrutura de forma a equilibrar as arrecadações dos ganhos e perdas obtidas e, as proteções dos usuários que obtiveram êxito nas apostas e contribuíram, assim como, a solidez financeira do setor.

Portanto, ficou bastante claro que a estrutura do modelo negócio das apostas virtuais no Brasil depende de uma autorização concedida pelo ministério da fazenda, de acordo como explanada no texto normativo, art. 6, da Lei nº 14.790/2023, a exploração das apostas de quota fixa será exclusiva da pessoa jurídica, que nos termos da lei e regulamentação vigente do ministério da fazenda, recebendo previa autorização para atuar como operador de apostas (Brasil, 2023).

Contudo, o dispositivo assegura que as apostas nos meios digitais não constituem uma atividade econômica de livre exercício, ou seja, fica sujeita aos parâmetros da autorização

administrativa dependendo de atendimentos dos requisitos legais definidos pelo Estado, repercutindo de maneira direta na organização estratégia das empresas que almejam ingressar nesse mercado.

3.2 PROFISSIONAIS QUE DESEMPENHAM ATIVIDADES LIGADAS A CRIAÇÃO DOS MODELOS DE NEGÓCIO DAS APOSTAS

O modelo de negócio das apostas, seja no Brasil ou no exterior, conforme esclarecido ao longo dos tópicos anteriores, encontra-se estritamente associado aos profissionais que desempenham atividades ligadas a criação das diversas plataformas de apostas online. Para isso, é necessário que as plataformas de apostas elas surjam como um modelo de funcionamento preciso para atender as demandas estabelecidas e oferecer um sistema que seja atrativo e instigante para os apostadores.

Dessa forma, os profissionais envolvidos nas atividades de apostas precisam ter habilidades técnicas para que desenvolvam com maestria a estruturação das plataformas e funcionalidade, porém, conhecimentos teóricos não bastam para produzir as atividades de apostas, ou seja, um diploma que se adquiri na universidade não definirá competência para adentrar e ser recrutado nas atividades ligadas a criação e manutenção dos modelos de negócio de apostas virtuais. Segundo Buildbase (2024) a formação acadêmica e a experiência prática dos profissionais de tecnologia da informação (TI), desempenham papeis complementares, pois a formação acadêmica promove um maior entendimento da base teórica, preparando o profissional para solucionar os problemas complexos.

Sendo assim, a experiência pratica, ou seja, habilidades técnicas é de fundamental importância para a realização dos conhecimentos teóricos obtidos, entretanto, os profissionais que possuem anos de práticas passam a ser mais hábil para resolver problemas cotidianos e se adaptar a diversas variações tecnológica (Buildbase, 2024). Todavia, para esse modelo de negócio das apostas virtuais o profissional “autodidata” que só possui a base técnica e carece de ensino formal, inclina-se a não ter conhecimentos legais que venha a limitar a utilização de alguns recursos ou técnicas quanto a realização de suas atividades na construção das plataformas, diferentemente, do profissional com formação acadêmica que constituirá limites éticos quanto as atividades ligadas a esse modelo de negócio.

Segundo Buildbase (2024) startups e empresas de tecnologia de pequeno porte, inclina-se por preferir profissionais mais voltado a experiência prática (habilidade técnica) e com capacidade de inovar, pois nessas organizações a habilidade de sanar impasses

complicados e experiências com tecnologia inovadoras podem ser mais valorizados que um profissional com formação academia formal.

Diante disso, os mercados de apostas tendem a ter uma quantidade maior de profissionais que não possuem formação na área de tecnologia da informação (TI), por ser ainda um modelo de negócio nebuloso que passa por diversos entendimentos legislativo quanto a regulação, proibição, permissão e tolerância. No qual facilita a busca por esses profissionais, aumentando a pedida das empresas por sujeitos aptos a criarem e supervisionarem plataformas digitais de apostas, por ser uma mão de obra mais barata e de certo modo especializada.

Tendo em vista que a indústria das apostas virtuais gera incontáveis oportunidade de emprego em diversas áreas, incluindo os cargos de marketing, atendimento ao cliente e desenvolvedores de sistemas. Neste contexto, observa-se a crescente demanda por profissionais desse campo que ganhou destaque com aumento exponencial do setor, oferecendo oportunidade para os indivíduos com diferentes habilidades de tecnologia da informação (Saran, 2024).

À despeito disso, Saran (2024) ainda fortalece o entendimento de que o fator contribuinte para o surgimento dessa demanda por profissionais da área de desenvolvimento de software, engenheiros e especialistas em tecnologia da informação (TI), aptos a desenvolver e manter toda estrutura da plataforma, foi a expansão do sistema de jogos de azar online que dependem de desenvolvedores de sistemas especializados para proporcionar experiência segura e atrativa no jogo.

Assim, os sujeitos responsáveis por essa criação são os desenvolvedores que se encarregam de construir as plataformas digitais utilizando mecanismo de programação e técnicas avançadas com o intuito de transformas ideias de jogos em sites para atrair os usuários com facilidade, exercendo um papel central nas apostas virtuais legais e ilegais. Segundo Huang et.al (2022) as empresas de tecnologia da informação (TI) são os principais encarregados pela criação dos sites de jogos de azar, projetando as websites, criando efeitos e animações sonoras e luminosos para os apostadores com intuito de atrai-los e estimular a jogar na plataforma, dessa forma, muitos desses desenvolvedores de sistemas são especializados em tecnologia da informação e redes, no qual permite que alguns desses sujeitos se apropriem do anonimato da internet e das redes a fim de contornar as investigações policiais.

Os desenvolvedores que compõem essa cadeia de produção possuem um grupo de profissionais que são os desenvolvedores Front-end, Back-end, Full-stack que trabalha em conjunto com os Desing UI e Desing UX, no qual zelam pelos elementos de aparência visual do desing de um site e aplicativos de apostas abrangendo desde os pequenos detalhes, ícones, logotipos, esquemas de cores, etapa em que toda estrutura da plataforma é criada, desde os

elementos visuais até a jornada do usuário. Entende-se respectivamente por desenvolvedor Front-end:

> Uma pessoa desenvolvedora front-end é responsável por programar e fazer manutenção de componentes visuais da aplicação Web, assim como encaixá-los na tela e fazer com que esses componentes funcionem com integração com o servidor. Tudo o que vemos no navegador deve ter sido escrito por uma pessoa de front-end. Entendemos como componentes os itens que aparecem na interface como os botões, as caixas de texto, caixas de diálogo, alertas. (Oliveira, 2018, p.73)

Compreende-se por desenvolvedor Back-end aquele que fornece e garante todas as regras do negócio, acesso a banco de dados, segurança e escalabilidade concentrando-se no desenvolvimento da arquitetura e funcionalidades principais da plataforma, abrange tudo o que o usuário não consegue ver a olho nu. Define-se desenvolvedor Back-end:

> O conhecimento de uma pessoa que trabalha com desenvolvimento back-end é [...] responsável por criar a parte do sistema que armazena os dados no banco de dados, que interage com outros sistemas e processa dados para transformar em informação e devolver resultados otimizados ou organizados para o client-side. É no back-end que fica toda a regra de negócio de um produto/site/aplicativo. É onde fica o modo como um produto funciona. (Oliveira, 2018, p.76)

E por último destacamos também a função do desenvolvedor Full Stack ou programador Full stack sendo a junção das duas espécies de desenvolvedores back-end e front-end, esse é um tipo de programador mais completo que cuida das diversas áreas de criação da web sites de apostas bem como da parte de IGaming, podendo entregar um projeto do começo ao fim sem precisar necessariamente de outra pessoa para criar uma parte do sistema, no entanto, segundo Oliveira (2018) o indivíduo que exerce o papel do full-stack consegue realizar várias funções de outras áreas, como front-end e back-end, sendo um profissional multidisciplinar, desse modo, a pessoa desenvolvedora full-stack busca se atualizar sobre tudo que venha a envolver o desenvolvimento de software.

Contudo, esses profissionais não constroem apenas base tecnológica para a criação dos modelos de negócio das apostas, mas exercem um papel fundamental na sua propagação, assim como os demais agentes que participam desse modelo negócio das apostas que será abordado no tópico a seguir.

3.3 PROFISSIONAIS QUE DESENPENHAM ATIVIDADES LIGADAS A MANUTENÇÃO DA LUCRATIVIDADE E CAPACITAÇÃO DE APOSTADORES

Antes de tratar dos profissionais responsáveis pela manutenção da lucratividade e da capacitação dos apostadores, faz-se necessário, em um primeiro momento, direcionar a atenção para alguns dos sujeitos que integram a estrutura organizacional dos modelos de negócio das apostas. Esses agentes estão presentes na maioria dessas configurações empresariais, inclusive em distintos nichos do mercado, e ocupam o topo da pirâmide estrutural, exercendo papel central na definição e no funcionamento do modelo de negócio adotado.

Entre eles estão o CEO, encarregado por liderar os objetivos de uma empresa, independentemente do empreendimento estabelecido, segundo Serasa (2022) o CEO (Chief Executive Officer) é uma função determinada pela empresa, sendo responsável por tomar decisões estratégicas, gerenciar as operações e realizar feedbacks com os demais administradores que compõem essa cadeia, liderando a empresa com a finalidade de alcançar as metas estabelecidas. Além de possuir um papel bem completo, no sentido de desempenhar várias atividades essenciais para a evolução e triunfo da organização. Dessa forma, como toda empresa possui um CEO, não poderia ser diferente no modelo de negócio das apostas, pois há um executivo que está no mais alto escalão da empresa sendo responsável por tomar decisões assertivas com o intuito de orientar e liderar a empresa.

Todavia, para além da atuação do CEO, há também a função do CFO, que integra essa cadeia de estruturação do modelo de negócio das apostas e se revela de extrema importância na composição e organização de toda e quaisquer empresa. Segundo Serasa (2022) o CFO (Chief Financial Officer) é um diretor responsável pelas finanças de uma organização, sendo um dos membros mais importantes da administração de uma instituição, por ser encarregado de supervisionar todas as movimentações financeiras da organização, além de ser o responsável por garantir e movimentar todas as obrigações fiscais, tributarias da empresa cumprindo com todos os deveres financeiros da instituição.

Há empresas que possuem a função do diretor de tecnologia, que carrega a nomenclatura de CTO, de acordo com o Serasa (2022) o Chief Technology Officer (CTO) é o grande responsável por liderar todas as estratégias de tecnologia da informação (TI) de uma empresa, com a finalidade de melhorar a funcionalidade operacional e entregar inovação tecnológica do negócio. No entanto, na perspectiva do modelo de negócio das apostas essa função de CTO só é visto nas grandes casas de apostas, mas nas menores é difícil de identificar essa função.

Em seguida temos o profissional ligado as atividades de manutenção da lucratividade do modelo de negócio das apostas sendo o gerente da casa de apostas que recebem a subordinação do CEO, CFO, CTO e de toda a estrutura que participa desta composição de hierarquia. Gerencia ou head, é um nível gerencial que é ocupado pelo gerente da instituição, conhecido como maneger ou head, tendo uma ligação entra a parte estratégica e a operacional, dessa forma, o head coordena e põem em pratica as estratégias definidas pelos diretores. (Betzilian, 2022). Além disso, o gerente não se restringe apenas a manutenção das lucratividades, mas se responsabiliza por pensar em alternativas de bônus e estratégias para atrair usuários, bem como reportar para os seus superiores todas as movimentações, informação e desempenho que a casa obteve.

E quanto os profissionais responsáveis por angariar usuários para a plataforma expandindo anúncios nas redes sociais com objetivo de oferecer créditos e promoções de boas-vindas para quem realizar o cadastro e efetuar o primeiro deposito, esse profissional que integra essa estrutura chama-se de marketing manager, de acordo com Betzilian (2022) entende-se por marketing manager em uma instituição de apostas virtual, o encarregado por desempenhar técnicas de aquisição e retenção de usuários para dentro da casa de apostas, além disso, o marketing manager se responsabiliza com a gestão de setores com filiação, criatividade e estúdio. Esse sujeito está acima dos gestores de tráfegos e abaixo do CMO (Chief Marketing Officer) tendo que reportar todas as movimentações feita no marketing a seu superior.

Considerando que o marketing tem uma função crucial na capacitação de apostadores e sem esse profissional na casa de apostas é quase impossível obter lucratividade e notoriedade da plataforma de apostas. Conforme saran (2024) os profissionais em marketing criam propagandas publicitarias, técnicas para as redes sócias oferecendo promoções para induzir os clientes em massa, incluindo os cargos em marketing digital, gestão de filiados e desenvolvimento de conteúdo.

No entanto, o papel desse sujeito é buscar clientes fornecendo serviços e ajudando no cadastramento dos sites e na efetuação das apostas, dessa forma, o rendimento obtido pelos agentes de marketing vem por meio das taxas de serviços da divulgação oferecidas pelas operadoras, o aumento da taxa vai determinar pela progressão do profissional no serviço de divulgação (Lin; Wang, 2024).

Segundo Lin e Wang (2024) destaca em sua obra que além das estratégias de marketing, existe outros mecanismos de divulgação que geralmente é utilizado pelos operadores, no qual inserem mensagens pelo e-mail em formato de spam, propagandas pop-up em determinados sites de apostas, sobretudo aqueles relacionados a pornografia ou jogos

digitais. Tudo isso com a finalidade de angariar o máximo de clientes possível para a plataforma, situando-se em diferentes nichos de publicidade da internet.

Perante o exposto, evidencia-se a relevância dos profissionais que compõem essa cadeia produtiva dos modelos de negócio das apostas, uma vez que são os principais responsáveis por garantir a viabilidade e o funcionamento das casas de apostas. Além disso, sua atuação influencia diretamente as práticas clandestinas associadas a esse modelo de negócio, as quais serão analisadas no tópico seguinte.

3.4 PRINCIPAIS PRÁTICAS ILEGAIS ASSOCIADAS AO MODELO DE NEGÓCIO DAS APOSTAS VIRTUAIS

O crescente modelo de negócio das apostas virtuais carrega consigo inúmeras práticas ilegais que afeta não só consumidores, mas a economia de diversos países que permitem e regulam as atividades de apostas no meio digital, conforme o Instituto Brasileiro de Jogo Responsável (2025) o Brasil chega a ter um déficit de 10,8 bilhões por ano por falha no combate as apostas ilegais, o levantamento feito pela LCA estima-se que entre 41% a 51% do mercado de apostas no Brasil ainda esteja sob domínio ilegal. O instituo ainda apresenta um levantamento que aponta que cerca de 73% dos apostadores confirmam ter acessado plataformas de apostas ilegais em 2025.

A título de exemplo, conforme os dados anteriormente apresentados acerca do mercado ilegal das bets:

> O Ministério Público do Estado do Rio Grande do Norte (MPRN) obteve a decretação de medidas cautelares de sequestro, bloqueio e indisponibilidade de bens no valor de até R$ 145 milhões em investigação que apura um esquema de exploração irregular de apostas de quotas fixas – as bets -, inicialmente amparado por uma lei municipal em Bodó. [...] O esquema utilizava como fachada a agência municipal LOTSERIDÓ, criada pelo Município de Bodó, para conferir uma aparência de legalidade a dezenas de plataformas de apostas online. [...] as empresas arrecadaram cerca de R$ 415 milhões em apenas 10 meses de funcionamento [...] a análise revelou, ainda, o uso de “laranjas”, indivíduos com perfis socioeconômicos incompatíveis com os valores movimentados. [...] além disso, estão sendo investigados crimes contra as relações de consumo, nos quais as empresas utilizavam a falsificação digital institucional (injeção de códigos em domínios de boa reputação, como “. gov.br”, “edu.br”, para conferir falsa credibilidade) para induzir consumidores a erro. (Ministério Público do Rio Grande do Norte, 2025).

No entanto, observa-se que as práticas ilícitas relacionadas às apostas virtuais se espalham por diversos setores, alcançando inclusive o âmbito municipal. Em muitos casos, busca-se a obtenção de domínios ou autorizações legislativas municipais como forma de contornar a legislação federal, viabilizando a operação de plataformas de apostas virtuais de maneira ilegal. Nesse contexto, empresas que investem nesse modelo de negócio exploram continuamente brechas normativas para obter vantagens indevidas, seja por meio da sonegação de tributos, da lavagem de dinheiro ou da prática de fraudes.

Dessa forma, dentre as principais práticas ligadas a esse mercado de apostas estão a fraude, segundo InvesTalk (2025) fraudes relacionadas as apostas virtuais obtiveram um aumento de 30% na América Latina no ano de 2024 em comparação aos anos anteriores, destacando o Brasil negativamente como núcleo dos avanços das fraudes, especialmente com o uso de Deepfake com a utilização de inteligência artificial na construção de vídeos e imagens falsas para contornar o sistema de segurança das casas de apostas.

Assim, como ilustração das fraudes comumente associadas as práticas ilegais do modelo de negócio das apostas virtuais, segundo o G1 (2025), a investigação que resultou na operação chamada banca suja revela que o sistema de cassinos online ilegais realizava fraudes em prejuízo dos usuários (apostadores). De acordo com o delegado encarregado da investigação, mais de R$ 130 milhões em transações ocorreram durante um intervalo de três anos, e as apostas eram totalmente manipuladas.

Atividades ilegais dessa natureza, na maioria das vezes, encontra-se reunidas, podendo envolver a prática simultânea diversos crimes de forma conjunto, como evasão de dividas, estelionato digital, lavagem de dinheiro e sonegação fiscal. A exemplo disso, de acordo com a Policia Federal (2025) O órgão de segurança pública federal desarticulou um esquema criminoso que utilizava plataformas de opções binarias e casas de apostas ilegais para realizar crimes em desfavor ao sistema financeiro nacional, uma vez que, os investigados atuavam na criação de plataforma que bloqueavam saques dos apostadores e ainda contavam com auxílio dos chineses na manipulação da plataforma de opção binaria e influencer para divulgação, podendo responder pelos crimes de lavagem de dinheiro, sonegação fiscal bem como estelionato digital, estima-se que a organização criminosa obteve ilegalmente mais de R$ 50 milhões de reais.

Deste modo, as práticas ilícitas associadas as apostas virtuais chagam a ser tão crítico que empresas de apostas online estavam envolvidas em tráfico internacional de pessoas, responsáveis por aliciar e enviar brasileiros para exterior para fins de trabalho forçado e coações

a pratica de crimes digitais, a operação denominada de Dark bet que desarticulou a organização suspeita de tráfico internacional (Brasil, 2025).

Por último, mas não menos importante a prática envolvendo o furto de dados ou vazamento de dados por parte das plataformas de apostas, de acordo com a Serasa Experian (2024) 43% dos apostadores se mostram preocupados com as fraudes, sobretudo, golpes relacionado com a utilização indevida de identidade e vazamento de dados bancários e cadastrais, um levantamento feito sobre os golpes mais comuns afetados pelos usuários apostadores foram vazamento de dados pessoais com 28%, vazamento de dados financeiro 20% e por invasão de contas 21%. Apesar de não se tratar de uma porcentagem alarmante, percebe-se a existência de uma média relevante de vazamentos de dados, inclusive financeiros, no mercado das apostas virtuais (bets).

A exemplo desse vazamento de dados ou melhor roubo de dados é por meio de uma técnica que se denomina por “black-holing” tem como público-alvo indivíduos de sites de jogos de azar online (apostas virtuais), assim, os agentes criminosos retém uma plataforma online, redirecionam o usuário para um site que aparenta ser legalizado, ou seja, “confiável”, mas que é operado pelos ladrões, no entanto, quando o apostador “cliente” faz o cadastro ou login na plataforma, os agentes criminoso consegue raptar seus Ids e senhas do usuário (Banks, 2012).

Portanto, mesmo que exista regulamentações e normas que proíbem as práticas ilícitas desse modelo de negócio das apostas online, existe uma dificuldade em identificar, assim como, repartir responsabilidades inclusive dos sujeitos que estão nessa cadeia de produção das plataformas de apostas, uma vez que esse modelo de negócio não permite identificar com precisão qual elemento foi primordial para a ocorrência do ilícito.

4 OBSTÁCULO E DIRETRIZES PARA RESPONSABILIDADE DOS DESENVOLVEDORES NO MODELO DE NEGÓCIO DAS APOSTAS VIRTUAIS NO BRASIL

No capítulo anterior, analisaram-se as funções técnicas e funcionais dos diversos profissionais envolvidos na cadeia de produção das apostas virtuais. Buscando identificar quem são esses indivíduos e quais funções desempenham, mesmo em um mercado obscuro onde é difícil identificar os profissionais que participam dessa estrutura. Examinando os modelos de negócio das apostas virtuais no Brasil e no exterior.

Considerando a dificuldade previamente discutida em identificar os desenvolvedores a priori. O objetivo deste capítulo é tratar os desafios e diretrizes para atribuir responsabilidade a posteriori aos vários desenvolvedores de sistemas envolvidos no modelo de negócios das apostas virtuais. Apesar de termos recursos para responsabilizar essas pessoas, a identificação desses profissionais ainda é um desafio para podermos imputar responsabilidade.

Contudo, este capítulo propõe examinar a responsabilidade no âmbito do sistema jurídico brasileiro, discutindo os conceitos de responsabilidade civil e seus elementos distintivos. Serão analisadas a responsabilidade civil objetiva, baseada no caput do art. 927 do Código Civil, e a responsabilidade civil subjetiva, estabelecida no parágrafo único do mesmo artigo. Ademais, serão ressaltadas as distinções entre responsabilidade civil e penal, apresentando seus conceitos e elementos fundamentais - como conduta, dano e nexo causal - levando em conta sua aplicação aos diferentes profissionais envolvidos no modelo de negócios das apostas online.

Além disso, serão discutidos os desafios fáticos associados à identificação dos desenvolvedores encarregados de criar e gerenciar plataformas de apostas online, que costumam empregar técnicas no ambiente digital que complicam seu rastreamento. Essa dificuldade em identificar os responsáveis representa um obstáculo adicional à responsabilização plena, uma vez que impede a clara determinação dos agentes envolvidos na propagação de práticas ilegais. Por fim, serão examinadas medidas e diretrizes que podem ser implementadas para estabelecer mecanismos de regulamentação eficientes, especialmente focados na responsabilização de profissionais envolvidos em atividades ilegais no contexto das apostas online.

A presente seção, inicialmente, discorrerá sobre a responsabilidade no âmbito do ordenamento jurídico, destacando as distinções no instituto jurídico da responsabilidade civil,

bem como seus conceitos, elementos e características. Além disso, será discutido o papel da punição eficaz no processo de formação do cidadão.

4.1 A RESPONSABILIDADE NO CONTEXTO DO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO: O PAPEL DA PUNIÇÃO EFETIVA NO PROCESSO DE EDUCAÇÃO DO CIDADÃO

A responsabilidade carrega consigo uma historicidade que perduram por séculos desde os povos antigos, com surgimentos dos conflitos, crimes e desavenças familiares. Historicidade essa que ficou popularmente renomado no período de tabelião, no qual o castigo era penalidade pela violência cometida contra outra pessoa (Tartuce, 2024). Desse modo, na ótica do Direito, já se estabelecia uma posição acerca da responsabilidade, associando-se à concepção de que um indivíduo deve responder por uma conduta que viole uma norma e que acarrete prejuízo a terceiros, implicando a obrigação de indenizar o dano ou enfrentar uma sanção em decorrência do ato lesivo. Pois, segundo Gonçalves (2026) o indivíduo encarregado é colocado na posição de alguém que, ao infringir uma norma específica, se vê sujeito às consequências indesejadas resultantes de sua ação prejudicial, podendo ser obrigado a restabelecer o statu quo ante (No estado que estava antes).

Ainda assim, Flavio Tartuce (2024) destacou a responsabilidade como um instituto jurídico voltado para a reparação de danos, sejam eles patrimoniais ou extrapatrimoniais, decorrentes do descumprimento de uma obrigação jurídica, legal ou contratual. Entretanto, a responsabilidade pode surgir da transgressão de normas morais bem como jurídicas, de forma isolada ou simultânea. Tudo irá depender do fato que venha caracterizar a infração, o qual pode ser, em muitos casos, vedado pela lei moral ou religiosa, ou até mesmo pelo direito (Gonçalves, 2025).

No entanto, ao tratar do tema responsabilidade, é essencial distinguir os conceitos de obrigação e responsabilidade, pois, embora muitas vezes usadas como sinônimos no discurso cotidiano, esses institutos têm natureza e efeitos distintos. Logo podem ser diferenciados da seguinte forma:

> Obrigação “é sempre um dever jurídico originário; responsabilidade é um dever jurídico sucessivo, consequente à violação do primeiro. Se alguém se compromete a prestar serviços profissionais a outrem, assume uma obrigação, um dever jurídico originário. Se não cumprir a obrigação (deixar de prestar os serviços), violará o dever jurídico originário, surgindo daí a responsabilidade,

> o dever de compor o prejuízo causado pelo não cumprimento da obrigação (Gonçalves, 2026, p.2).

Por essa razão, a responsabilidade surge de uma obrigação que foi estabelecida, seja para o indivíduo que cometeu uma infração que veio a prejudicar a outrem ou para alguém que tem a obrigação de pagar por algo, mas não o fez, resultando assim em uma responsabilidade. Considerando que essa responsabilidade advém de um cometimento de dano, conforme Gonçalves (2026) todo dano deve ser compensado; no entanto, essa compensação ocorre por meio da reparação, que se torna prioritária por meio da justiça, paz, ordem e segurança, além do direito. Desse modo, no campo da responsabilidade todo dano gerado contra alguém deve ser reparado e assim a pessoa que a cometeu (culpado) precisa ser indenizado pelo fato danoso.

Todavia, a responsabilidade por algo que afeta uma pessoa não se relaciona apenas à culpa, mas também ao fato prejudicial, como será detalhadamente explicado a seguir:

> O fundamento da responsabilidade civil deixou de ser buscado somente na culpa, podendo ser encontrado também no próprio fato da coisa e no exercício de atividades perigosas, que multiplicam o risco de danos. Fala-se, assim, em responsabilidade decorrente do risco-proveito, do risco criado, do risco profissional, do risco da empresa e de se recorrer à mão de obra alheia etc. Quem cria os riscos deve responder pelos eventuais danos aos usuários ou consumidores (Gonçalves, 2026, p.8).

Assim, aquele que inicia ou se beneficia de uma atividade que gera riscos deve ser responsabilizado pelos prejuízos que cometeram. Essa ação enfatiza a importância de não apenas se preocupar com a conduta do agente, mas também em avaliar o dano causado, seja ele ilícito ou injusto.

O dano causado, quando avaliado como lícito ou injusto, está diretamente relacionado à ação humana. Em outras palavras, aos fatos humanos. Essas ações decorrentes das atitudes humanas podem ser tanto lícitas quanto ilícitas. A depender da natureza da conduta, os indivíduos poderão ser responsabilizados ou não pelo cometimento do dano, pois, a simples ocorrência do prejuízo não é suficiente para estabelecer a obrigação da reparação. Dessa forma, segundo Diniz (2024) não existirá uma relação de responsabilidade sem restar comprovado a existência de um dano de fato a um bem jurídico, sendo fundamental a apresentação concreta e minuciosa dessa lesão para que a indenização seja paga. Contudo, no que diz respeito a essa distinção entre ato lícito e ilícito que possa causar dano ao indivíduo, serão apresentadas as diferenças entre esses casos:

> Os fatos humanos dividem-se em lícitos e ilícitos. Lícitos são os atos humanos a que a lei defere os efeitos almejados pelo agente. Praticados em conformidade com o ordenamento jurídico, produzem efeitos jurídicos voluntários, queridos pelo agente. Os ilícitos, por serem praticados em desacordo com o prescrito no ordenamento jurídico, embora repercutam na esfera do direito, produzem efeitos jurídicos involuntários, mas impostos por esse ordenamento. Em vez de direitos, criam deveres. Hoje se admite que os atos ilícitos integram a categoria dos atos jurídicos, pelos efeitos que produzem (geram a obrigação de reparar o prejuízo – CC, arts. 186 e 927) (Gonçalves, 2026, p.9).

Nesse contexto, conforme mencionado anteriormente, observa-se que a licitude é um comportamento voluntário do agente realizado de acordo com a lei, enquanto a ilicitude é um ato contrário a isso. A ilicitude não extingue a natureza jurídica do ato, apenas altera a natureza de seus efeitos. O ato ilícito, em vez de satisfazer um interesse legítimo do agente, gera um dever jurídico, especialmente o de reparar os danos causados. Por esse motivo, a doutrina contemporânea classifica os atos ilícitos como atos jurídicos, pois produzem efeitos juridicamente relevantes, ainda que não sejam intencionais por parte do autor da conduta.

Sendo assim, esse ato ilícito, que resultam da ação ou omissão do agente, causa prejuízo ao lesado e viola a norma legal. Essa violação pode ocorrer por meio da desobediência a uma obrigação estabelecida pela lei, seja no âmbito civil ou criminal, ou pelo não cumprimento de uma obrigação contratual (Diniz, 2024).

Nesse caso, a obrigação do agente será equivalente ao dano que ele causou, dependendo de sua conduta. Se o ato for altamente reprovável, haverá responsabilidade penal; porém, se o dano for menos grave, será necessária uma reparação. Em outras palavras, há uma diferença nos dois institutos jurídicos, segundo Gonçalves (2025) a responsabilidade penal (criminal) ela tem um caráter individual e não transferível, fazendo com que o réu responda com a privação de liberdade, enquanto a responsabilidade civil está associada ao patrimônio do devedor que vem a responder por suas obrigações. Logo, o autor também argumenta que a distinção entre os dois institutos se dá apenas em grau ou requisitos de aplicação da legislação, uma vez que o juiz criminal é mais severo e não reconhece infrações em casos de culpa levíssima.

Entretanto, há pensadores que diferenciam os dois institutos de maneira um pouco semelhante, pois, de acordo com Diniz (2024) a responsabilidade penal (criminal) resulta em uma ofensa aos deveres cívicos em relação a ordem social, resultando, desse modo, em um dano social causado por meio da transgressão da norma penal, implicando, portanto, na punição do agente, ou seja, na execução da pena prevista na legislação penal. Contudo, a responsabilidade civil por ser um instituto que carrega consigo um dano privado cometido a um indivíduo,

constitui assim uma causa que gera o desejo de restaurar a harmonia jurídica que foi modificado ou comprometido pela lesão, permitindo que a vítima solicite a reparação do dano causado, seja mediante da reestruturação do bem ou por meio de um valor em pecúnia.

Contudo, apesar de haver uma distinção entre os dois institutos, existe uma diferença: um penaliza com restrições à liberdade do indivíduo, enquanto o outro impõe a obrigação de reparar o dano causado à vítima. Dessa forma, com os avanços precoce da internet e adventos dos smartphones surgiu uma zona cinzenta em relação a responsabilização por ações no meio digital, exigindo um novo tratamento com base em normas especiais que são fundamentais, uma vez que os elementos utilizados pelo operador para identificar o fato prejudicial e o responsável seguem uma dinâmica distinta, tanto no dano causado quanto no nexo de causalidade.

No que diz respeito a essas normas especiais temos, respectivamente, o Marco civil da internet e a Lei geral de proteção de dados. A presente Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, entendida como Marco Civil da Internet (MCI) e denominada por alguns como "Constituição da Internet", estabelece no Brasil uma posição mais clara quanto à proteção legal da liberdade de expressão e da privacidade na internet (Teixeira, 2025).

Para compreendermos de forma mais significativa a expressão Marco Civil da Internet (MCI), é importante esclarecer que “Marco” pode ser interpretado como um ponto de referência, “Civil” faz referência aos indivíduos e internet relaciona-se com a rede mundial de computadores. Assim, entende-se por o "Marco Civil da Internet" como a definição dos direitos dos cidadãos em relação à utilização da rede mundial de computadores, principalmente no contexto brasileiro (Teixeira, 2025).

E quanto a Lei nº 13.709/2018, Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), foi integrado no sistema jurídico brasileiro a parti de 14 de agosto de 2018, sancionada pelo Presidente Michel Temer (Brasil, 2018). Desse modo, a legislação trata da Lei Geral de Proteção Dados (LGPD) da seguinte forma:

> Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural. Parágrafo único. As normas gerais contidas nesta Lei são de interesse nacional e devem ser observadas pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios (Brasil, 2018).

Entretanto, para reforçar essa interpretação da legislação, segundo Tarcísio Teixeira (2025) a lei abrange as relações jurídicas tanto no âmbito digital quanto no físico, envolvendo todos que venha a realizar o controle de dados pessoais, aplicando-se a toda e qualquer operação de tratamento realizada por indivíduo ou por entidade jurídica de direito público ou privado. Ressaltando sua aplicação consistente em todas as esferas federativas, sublinhando a relevância da proteção de dados no sistema jurídico do Brasil.

Portanto, a seguir, discutiremos os elementos que definem a responsabilidade civil em seus variados contextos de vivência social.

4.1.1 A responsabilidade civil e seus elementos caracterizadores nos diferentes contextos da experiência social

Conforme mencionado anteriormente, a responsabilidade civil impõe ao indivíduo causador do dano o dever de compensar a vítima por meio de uma indenização. Assim, para compreendermos de maneira geral, a definição do termo e suas variações no verbo latino, a responsabilidade é entendida com base na doutrina da seguinte maneira:

> O vocábulo “responsabilidade” é oriundo do verbo latino respondere, designando o fato de ter alguém se constituído garantidor de algo. Tal termo contém, portanto, a raiz latina spondeo, fórmula pela qual se vinculava, no direito romano, o devedor nos contratos verbais. Deveras, na era romana a stipulatio requeria o pronunciamento das palavras dare mihi spondes? Spondeo, para estabelecer uma obrigação a quem assim respondia (Diniz, 2024, p.33).

Desse modo, a menção à stipulatio terminologia em latim da era romana, mencionada na doutrina, indica que já havia nesse período romano um cuidado de formalizar a obrigação e garantir que quem assumisse o compromisso especifico fosse responsabilizado por ele. Portanto, esse fundamento se mantem nas concepções contemporâneas da responsabilidade do direito, uma vez que, mencionadas no art. 186, do Código Civil, “todo aquele que violar o direito e causar dano a outro comete ato ilícito”, sendo um acréscimo a este artigo o disposto no art. 927, do Código Civil, que aduz: “Aquele que, por ato ilícito (arts. 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo. ” Sendo assim, o parágrafo único do mesmo artigo, estabelece que haverá a reparação do dano mesmo que o causador do dano tenha culpa ou não, nas situações prevista na legislação, ou caso a atividade normalmente realizada pelo autor do dano envolver, por sua própria natureza, perigo para os direitos de terceiros (Brasil, 2002).

Em vista disso, a responsabilidade civil em suas espécies divide-se em responsabilidade civil subjetiva e objetiva, respectivamente, a responsabilidade civil objetiva relaciona-se no dispositivo legal mencionando anteposto no parágrafo único do art. 927, do Código Civil, aduzindo que haverá a reparação do dano independentemente de culpa, sendo uma premissa da responsabilidade civil objetiva.

Conforme Gonçalves (2026) a responsabilidade civil objetiva dispensa-se completamente a demonstração de culpa, porém, é precioso que tenha uma relação de causalidade entre a ação e o dano. No entanto, a teoria que busca explicar essa responsabilização objetiva é a teoria do risco. De acordo com essa teoria, quem realiza uma atividade que possa gerar riscos para terceiros deve ser obrigado a reparar os danos, mesmo que sua conduta não tenha culpabilidade.

Ainda em relação à compreensão da responsabilidade civil objetiva, segundo Diniz (2024) a aplicação da responsabilidade civil objetiva se faz desnecessária a atribuição culpa ou dolo do causador do dano, bastando assim a presença do nexo causal entre o dano padecido por parte da vítima e a ação do agente a fim de que emerja a obrigação de indenizar o causador do dano. Um exemplo concreto dessa responsabilização ocorre quando um consumidor adquire um celular que apresenta um defeito de carregamento e provoca uma explosão do aparelho durante o uso. Nesse caso, o fabricante deverá compensar o prejuízo causado, independentemente de culpa, uma vez que se trata de uma responsabilização civil objetiva.

No tocante à reponsabilidade civil subjetiva, baseia-se na noção de culpa, exigindo a comprovação da culpa do agente para que a responsabilização seja estabelecida. Conforme Gonçalves (2026) compreende-se por subjetiva a responsabilidade quando vinculada a ideia de culpa do agente, ou seja, a demonstração da culpabilidade do agente causador do dano torna-se um requisito essencial para o dano passível de indenização. Pois, nesse entendimento, a responsabilidade do indivíduo que causou o dano só se estabelece se houver comprovação da culpa ou dolo. Por exemplo, um desenvolvedor que cria e mantém uma plataforma de apostas virtuais ilegais, causando prejuízo financeiros aos usuários ou vazamentos de dados, uma vez comprovada a culpa, o dano e o nexo de causalidade do agente, este poderá ser responsabilizado civilmente pelos prejuízos causados.

A responsabilidade civil, tanto objetiva quanto subjetiva, pode ser classificada como direta ou indireta. Essa classificação está relacionada à figura do agente, sujeito ou, de forma mais precisa, à pessoa que realiza a ação. De acordo com Diniz (2024) a responsabilidade civil será direta quando o próprio agente pratica o ato que veio a causar o dano, não havendo intervenção de terceiros. Todavia, a responsabilidade civil indireta, também conhecida como

responsabilidade complexa, é diferente da objetiva, pois o prejuízo não é causado diretamente pela pessoa responsabilizada, mas por terceiros ou elementos que estão sob sua guarda ou responsabilidade.

Porém, não menos importante, há outra forma de responsabilidade civil, a que chamamos de responsabilidade solidária. No qual, há o concurso de agentes (indivíduos) na pratica do ato ilícito. Segundo Gonçalves (2026) o concurso de agentes ocorre quando dois ou mais indivídua busca praticar o ato ilícito, surgindo, assim, a responsabilidade solidaria dos agentes envolvidos nas práticas ilícitas.

Desse modo, com base no Código Civil brasileiro, entende-se por responsabilidade solidaria da seguinte forma:

> Art. 932. [...] V - os que gratuitamente houverem participado nos produtos do crime, até a concorrente quantia. Art. 942. Os bens do responsável pela ofensa ou violação do direito de outrem ficam sujeitos à reparação do dano causado; e, se a ofensa tiver mais de um autor, todos responderão solidariamente pela reparação. Parágrafo único. São solidariamente responsáveis com os autores os co-autores e as pessoas designadas no art. 932.

Para caracterizar essa incidência da responsabilidade solidaria necessita-se que tenha uma participação considerada de sujeitos na ilicitude do ato, como por exemplo, dois indivíduos planejam em furtar uma loja de eletrodomésticos. Um dos indivíduos distrai o vendedor da loja enquanto o outro furta os produtos da prateleira e deixa o estabelecimento sem pagar. Nesse caso, ambos os sujeitos participaram do ato ilícito e, portanto, são responsáveis solidariamente pelos danos causados ao proprietário do estabelecimento, mesmo que apenas um tenha contribuído para o furto. Diante disso, o proprietário pode exigir a reparação integral do dano de qualquer um dos indivíduos, conforme os artigos citados anteriormente.

Entretanto, para caracterização das espécies de responsabilidade civil devemos observar os seus elementos norteadores da responsabilidade, haja vista, que a culpa do agente se relaciona com a conduta, pois através da conduta que se atribui a culpa. Conforme o art. 186, do Código Civil, aduz que “aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito. ” Logo, segundo Gonçalves (2026) seja qual for a modalidade, significa que a culpa viola um dever de diligências, ou seja, a quebra da obrigação de antecipar certos comportamentos ilícitos e implementar medidas para preveni-los.

Além da culpa, temos, respectivamente o dano e nexo de causalidade que atribuem esses elementos da responsabilidade. Em resumo, o dano ocorre quando a ação de alguém afeta

um bem ou interesse juridicamente protegido de outra pessoa, podendo esse prejuízo afetar o patrimônio, a moral e os direitos da personalidade. Segundo Gonçalves (2026) dano é entendido como uma redução do patrimônio, embora alguns autores o entendam como uma diminuição ou atenuação de um bem jurídico que abrange não apenas o patrimônio em si, mas também aspectos como a vida, a saúde e a honra.

Em relação a esse dano, temos tanto o dano material quanto o dano moral. A classe dos danos patrimoniais, também conhecidos como materiais, são aqueles que impactam exclusivamente o patrimônio do ofendido. Por outro lado, os danos extrapatrimoniais, também chamados de morais, são aqueles que ferem o ofensor em sua condição de ser humano, sem afetar seu patrimônio (Gonçalves, 2026).

Contudo, para finalizarmos os elementos da responsabilidade, temos, por fim, o nexo causal, que é simplesmente a conexão de causa e efeito entre a ação do agente e o prejuízo causado à vítima. Entende-se por nexo causal:

> Tal nexo representa, portanto, uma relação necessária entre o evento danoso e a ação que o produziu, de tal sorte que esta é considerada como sua causa. Todavia, não será necessário que o dano resulte apenas imediatamente do fato que o produziu. Bastará que se verifique que o dano não ocorreria se o fato não tivesse acontecido. Este poderá não ser a causa imediata, mas, se for condição para a produção do dano, o agente responderá pela consequência (Diniz, 2024, p.118).

Assim, conforme mencionado anteriormente, o nexo causal é a ligação entre a ação realizada pelo agente e o dano resultante dessa conduta. Para que haja responsabilidade, não se necessita que o prejuízo seja resultado direto de uma ação, mas que se possa entender que ele não aconteceria sem esse evento. Desse modo, quando o comportamento é uma condição necessária para que o dano ocorra, ele é considerado causa para efeitos de responsabilização.

Portanto, ao discutirmos o conceito, as características e os elementos da responsabilidade civil, prossigamos com a análise da responsabilidade penal em seus diversos contextos de vivência social.

4.1.2 A responsabilidade penal e seus elementos caracterizadores nos diferentes contextos da experiência social

A luz do que foi previamente discutido nos tópicos a respeito da responsabilidade penal, de maneira geral, essa responsabilidade é uma obrigação imposta ao indivíduo de

responder perante o Estado pela prática de um delito. Por exemplo, se alguém pratica uma conduta considerada crime ou contravenção, pode-se impor uma pena a essa pessoa como forma de punição. E essa responsabilidade penal pode ser objetiva, tal como aborda:

> Haverá responsabilidade objetiva sempre que o agente for considerado culpado, sem a comprovação de ter agido com dolo ou culpa ou sem o preenchimento dos requisitos da culpabilidade, apenas por ter causado o resultado. [...]. Nos casos em que alguém seja punido sem ter atuado com dolo, ou pelo menos com culpa, ou sem culpabilidade, tem-se a denominada responsabilidade objetiva, para a qual basta a simples ocorrência de um fato ou resultado perturbador ou lesivo a bens jurídicos para que se responsabilize o agente causador (Capez, 2026, p.313).

Assim, a responsabilidade objetiva vem a ser imposta ao causador do dano que praticou o fato danoso sem a necessidade de comprovar que tenha agido com dolo ou culpa, em resumo, basta apenas que tenha ocorrido o fato gerador do dano ou resultado lesivo para ser inserido essa responsabilização. Porém segundo Capez (2026) é inconcebível, a responsabilidade penal objetiva, salvo no caso de actio libera in causa (ação livre na causa). Isso porque, embora esse elemento seja aceito no âmbito civil e administrativo, não é reconhecido no direito penal uma vez que se exige a comprovação do dolo.

Entretanto, é inegável que a responsabilidade penal subjetiva predomina, uma vez que depende da demonstração de que o agente causador do dano agiu com dolo ou culpa para que possa ser responsabilizado. Esta situação significa que não é suficiente apenas a ocorrência do resultado, como na objetiva; é necessário verificar se o indivíduo tinha a intenção de provocar o resultado ou se agiu com negligência, imprudência ou imperícia.

No entanto, esse instituto da responsabilidade penal envolve o nexo causal, a tipicidade, dano, respectivamente, o nexo causal estabelece uma relação tanto na causa quanto no efeito entre a conduta do agente e o resultado que ela produziu. Assim, como afirma Capez (2026) o nexo causal é simplesmente a identificação de que há uma relação entre resultado e conduta. Portanto, para a responsabilização não é suficiente apenas o nexo causal; é necessário considerar outro elemento, como a tipicidade.

De acordo com Capez (2026) A concepção de tipo está ligada ao modelo descritivo das infrações humanas, definido pela legislação penal, com o objetivo de assegurar o direito à liberdade do indivíduo. Desse modo, para que uma pessoa seja responsabilizada, é necessário que sua conduta seja típica, ou seja, que esteja prevista no dispositivo legal, respeitando o art. 5º, inciso XXXIX, da Constituição Federal, “não a crime sem lei anterior que o defina, nem pena sem previa cominação lega”. Por último, o dano, que é a materialização do resultado

decorrente da ação do agente, estabelece uma relação com o nexo causal entre a conduta do indivíduo e o resultado prejudicial gerado.

Contudo, como discutido neste e no subtópico anterior sobre a responsabilização civil e penal, questiona-se se é possível responsabilizar civilmente e penalmente o desenvolvedor na criação de plataformas de apostas virtuais ilegais. Assim, concluímos que tudo depende da ciência que o desenvolvedor tem da atividade ilícita que está criando, mantendo e ajudando a operar. Pois restando comprovado a ciência desse desenvolvedor, o dolo de exercer esse tipo de trabalho, pode ser responsabilizado penalmente caso a plataforma contribua para lavagem de dinheiro, fraude, evasão fiscal.

E no que diz respeito à responsabilidade civil, mesmo sem uma condenação penal, é possível ser responsabilizado civilmente em situações em que a plataforma retém os ganhos dos jogadores ou faz uso indevido dos dados pessoais dos usuários. Isso afeta um bem ou interesse jurídico protegido da pessoa, que seria o patrimônio, resultando em dano patrimonial, assim como dano extrapatrimonial, que seria o dano moral. No caso hipotético, isso estaria ligado a um prejuízo pessoal na coleta dos dados pessoais dos usuários.

Portanto, o desafio maior para atribuir a responsabilização aos desenvolvedores é identificar quem são e o que cada uma faz, e se realmente o desenvolvedor tinha ou não a intenção de contribuir para criação, administração da plataforma de aposta virtual ilegal, exigindo que os elementos da responsabilidade, seja ela civil ou criminal, sejam repensados.

4.2 OBSTÁCULO FACTUAIS NA IDENTIFICAÇÃO DOS DESENVOLVEDORES RESPONSÁVEIS NA CRIAÇÃO E PROPAGAÇÃO DAS APOSTAS VIRTUAIS

Conforme mencionado anteriormente, é necessário reconsiderar os elementos que definem a responsabilidade, seja ela civil ou penal. Devendo ser repensados em função da particularidade do ambiente digital, tendo em vista, a dificuldade para identificação dos desenvolvedores, uma vez que, esses sujeitos utilizam técnicas para agir no anonimato. Uma dessas técnicas é camuflar o IP, segundo Teixeira (2025) o Marco Civil caracteriza a terminologia IP como um código criado através da rede para identificar o usuário, de acordo com padrões internacionais. Os critérios precisam ser internacionais, uma vez que, o ambiente digital é uma rede global de computadores.

Dessa forma, os desenvolvedores, para ocultar seu endereço IP, usam a ferramenta VPN, que modifica a localização aparente do usuário. Segundo Sousa (2013, p.302):

> O conceito de VPN (Virtual Private Network) é disponibilizar, por meio de uma rede pública, um caminho que se comporte como uma linha privativa para intercomunicar dois equipamentos com segurança. [...]. Desta forma, é possível interligar redes locais distantes pela Internet, fazendo com que a interligação comporte-se como uma rede privada (não compartilhada por estranhos às redes da empresa).

Com essa ferramenta, os desenvolvedores que criam toda a estrutura da plataforma de apostas virtuais à margem da lei usam mecanismos para esconder sua identidade. Essa prática é reforçada pelo fato de possuírem conhecimentos técnicos para se protegerem no ambiente digital. Dificultando a sua identificação bem como a diferenciação das contribuições de cada desenvolvedor na cadeia de atribuições.

Portanto, para atribuir responsabilidade a esses sujeitos, devemos analisar a conduta, o dano e o nexo de causalidade. No entanto, os elementos da responsabilidade civil no ambiente digital baseiam-se nos fundamentos equivalentes do direito civil anteriormente discutidos nos tópicos anteriores. Assim, como afirma Pinheiro (2026) o Direito Digital trouxe algumas mudanças aos princípios tradicionais de responsabilidade civil no campo jurídico. Essas modificações esta relacionadas com o enquadramento dos elementos da responsabilidade civil no âmbito digital aos indivíduos.

Por isso, a responsabilidade civil e o direito digital estão diretamente relacionados, pois a teoria do risco desempenha um papel importante no contexto digital. Conforme Pinheiro (2026) a teoria do risco tem uma maior relevância no direito digital, pois, surgida na época da modernização, aborda as questões de reparação de danos na qual a culpa não é um requisito essencial. Isso significa que existe responsabilidade mesmo na falta de culpa em certas circunstancias, devido ao princípio basilar do equilíbrio de interesses e genérica equidade.

Mesmo assim, do ponto de vista dos desenvolvedores, há uma certa dificuldade em identificar e distinguir as atividades realizadas por cada um, o que complica a responsabilização desses indivíduos. Segundo afirma Teixeira (2025) o problema se origina no desafio que as ferramentas eletrônicas apresentam ao tentar responsabilizar o agente causador dos danos. Este desafio decorre da laboriosa e complexa tarefa de identifica-lo, processá-lo e, por fim, obter a compensação efetiva dos danos.

Porém, apesar dessa dificuldade, se for possível identificar o desenvolvedor e atribuir-lhe responsabilidade, seja civil ou penal, dependendo do caso concreto, ele também estaria infringindo um direito fundamental do usuário, conforme previsto na legislação nº 12.965/14 do Marco civil da internet, no art. 7, e nos demais incisos, garantindo a proteção dos dados pessoais, proteção da privacidade e informações claras sobre a coleta, uso e

armazenamento de dados. Além de violações aos princípios da Lei de proteção de dados pessoais (LGPD), amparado no art. 6 e demais incisos, garantindo transparências, ou seja, informações claras sobre os dados, segurança com proteção aos dados pessoais não autorizados e prevenção com medidas para evitar danos (Brasil,2018). Contudo, caso os desenvolvedores não cumpram os critérios estabelecidos no Marco Civil e na Lei de Proteção de Dados Pessoais, poderão ser responsabilizados por práticas que contrariam ambas as legislações.

Portanto, atribuir responsabilidade aos desenvolvedores é um desafio, pois o modelo de negócios das apostas virtuais, especialmente as clandestinas, não possibilita uma identificação clara das funções de cada indivíduo envolvido na criação da plataforma. Em razão disso, ocorre o dano no momento em que a plataforma é criada, pois este surge quando a plataforma não atende aos requisitos regulatórios necessários para obter autorização para operar no Brasil. Expandindo-se o dano por meio de divulgações e marketing em vários canais eletrônicos para atrair o maior número possível de usuários para a plataforma com a finalidade de obter mais lucratividade.

Por mais que tenhamos normas e institutos jurídicos como, por exemplo, o Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados, bem como a responsabilidade civil e penal que venha a enquadrar responsabilidades a esses sujeitos que cometem práticas ilícitas há empecilho em conceder sanções a esses profissionais.

No entanto, a seguir, abordaremos as dificuldades na responsabilização plena dos sujeitos que compõem essa cadeia de produção das apostas virtuais, principalmente na disseminação de atividades ilegais.

4.3 DESAFIOS NA RESPONSABILIZAÇÃO PLENA DOS DESENVOLVEDORES PELA PROPAGAÇÃO DE PRÁTICAS ILEGAIS

Os avanços tecnológicos mudaram consideravelmente a maneira como as pessoas se relacionam, vivem e interagem com o mundo ao seu redor. Os aparelhos móveis, por exemplo, deixaram de ser meros dispositivos de comunicação e passaram a ser verdadeiros centros interativos, envolvendo ferramentas de trabalho e opções de lazer por meio do entretenimento. Apesar dos elementos que fazem os serviços e comunicações no ambiente digital mais cativantes também têm potencial para denotar perigos. Embora esse contexto do ambiente digital traga benefícios claros, ele também possibilita o aparecimento de crimes organizado, como pedofilia e terrorismo (Rashid, Weckert, Lucas, 2009). Além de facilitar as práticas de apostas virtuais ilegal.

Contudo, ao ser desenvolvida, uma ferramenta tecnológica pode ser utilizada tanto para propósitos legais quanto ilegais no ambiente virtual, fenômeno conhecido como dilema do uso duplo, conforme explicam Rashid, Weckert e Lucas (2009) O dilema do duplo uso evidencia que cabe aos desenvolvedores de software resguardar contra possíveis aplicações nocivas de suas plataformas. Considerando que esses impactos prejudiciais causados pelos softwares geram dependências que são mais complicadas de resolver. Como, por exemplo, as plataformas de jogos de azar que podem levar o usuário a desenvolver essa dependência (vícios).

De acordo com Rashid, Weckert e Lucas (2009) existe uma inquietação de que as técnicas utilizadas em plataformas de jogos de azar online, que tornam a experiência mais atraente, possam também causar prejuízos a indivíduos mais propensos a se tornarem viciados em jogos de azar. Isso torna mais difícil o combate a essas práticas, e, devido à complexidade em resolver essas atividades, impõe-se ao desenvolvedor a obrigação de proteger os usuários contra comportamentos nocivos que surgem em sua plataforma.

Dessa forma, o dilema do duplo uso impõe-se aos desenvolvedores de software, uma vez que são responsáveis por criar sistemas para o ambiente digital. Porém, na maior parte dos casos, os desenvolvedores buscam criar suas ferramentas com o propósito de serem utilizadas almejando o bem, mas outros profissionais, em algumas situações, as utilizam em prol do mal. Entretanto, levando em consideração que os desenvolvedores de sistemas à luz do dilema do duplo uso destacam essa questão e levanta o debate sobre as responsabilidades dos engenheiros de software nesse campo de atuação (Rashid, Weckert, Lucas, 2009). Sobretudo, a discussão a respeito das responsabilidades dos desenvolvedores nesta área de atuação se torna particularmente relevante quando os engenheiros de software desenvolvem uma ferramenta projetada para prejudicar os usuários que acessam a plataforma com a pretensão de que é um site regularizado e que cumpre fielmente as regras impostas pelo Ministério da Fazenda, no entanto, de fato, existe apenas uma fachada de legalidade, sendo um site que não cumpre os requisitos da legislação.

Como, por exemplo, engenheiros de software contratados por empresas clandestinas de apostas online não autorizadas podem criar um software que prejudica e causa dano ao usuário. Com o objetivo de aumentar os lucros, o desenvolvedor utiliza algoritmos tendenciosos que alteram as probabilidades dos jogos, diminuindo consideravelmente as chances de os usuários ganharem. No entanto, apesar de contarmos com um código de ética da engenharia de software para guiar e tentar regular esses profissionais, ainda existem

comportamentos desse tipo por parte dos desenvolvedores. Isso é explicado por Rashid, Weckert e Lucas (2009, p.38):

> O Código de Ética da Engenharia de Software, fornecido pela IEEE Computer Society e pela ACM, oferece uma base, mas também é muito abstrato ao se considerar as implicações éticas mais específicas de um desenvolvimento. Por exemplo, considere desenvolvedores que precisam tomar decisões sobre a interface de um jogo de azar online. Por um lado, isso melhoraria a experiência de jogo, mas, por outro, poderia representar um risco potencial para usuários vulneráveis.

Nesse contexto, embora o código de ética para desenvolvedores de software seja fundamental para orientar a conduta profissional, ele tende a ser genérico em certos aspectos por não tratar de maneira adequada as causas práticas específicas. A exemplo dos jogos de azar online, uma vez que o desenvolvedor procura implementar melhorias na plataforma de apostas online para enriquecer a experiência dos usuários, ele também está aumentando os riscos para pessoas vulneráveis dependentes dos jogos de azar. Portanto, o engenheiro de software, nesse caso, deve ir além das diretrizes do código de ética e adotar uma postura crítica, considerando as repercussões sociais de sua escolha.

No entanto, existe um exemplo que leva a refletir sobre a ética e a responsabilidade dos desenvolvedores, mesmo que seja desafiador identificá-los e entender qual papel eles desempenham. Esse exemplo foi apresentado por Rashid, Weckert e Lucas (2009) pense um desenvolvedor de sistemas com imposição de empregar uma ferramenta de software online de fornecedores externos, utilizando localizações de territórios estrangeiros com normas legais e morais distintas dos seu país de origem, não obtendo, ou seja, controle sobre as funcionalidades do sistema ou caso aconteça uma falha que venha a causar danos aos usuários na ferramenta de software dos fornecedores externos, quem será responsabilizado?

A resposta para essa indagação se baseia na própria responsabilidade, por ser um elemento primordial para os desenvolvedores de sistemas éticos, principalmente no contexto legal. Nesse caso, se a utilização de um programa sobrevir com danos ou condutas antiéticos, o programador pode ser responsabilizado apesar de não ter provocado ação (Rashid; Weckert; Lucas, 2009). Dessa forma, essa responsabilização se alinha perfeitamente à teoria do risco, conforme discutido nos tópicos anteriores. Isso está previsto no parágrafo único do art. 927 do Código Civil, que estabelece a reparação de danos independentemente da culpa do agente.

Logo, considerando o que foi abordado nos tópicos e seções precedentes sobre a dificuldade de identificar os desenvolvedores, essa questão de identificação ainda persiste.

Apesar de possuirmos recursos para responsabilizar esses profissionais por analogia, valendo-se dos institutos da responsabilidade penal, civil e digital, pelo fato de carecermos de normas especificas que tratem desses profissionais que participam do modelo de negócio das apostas virtuais. Contudo, esse obstáculo de identificação e carências de normas especificas para os engenheiros de software, surge uma oportunidade para que os cassinos online permaneçam a margem da legislação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A luz do contexto histórico dos jogos de azar que percorreram desde a proibição em todo o território brasileiro por meio do Decreto-Lei 9.215/1946, seguindo para a tolerância dessas práticas que legalizaram as apostas esportivas, assim como as loterias, mas não havia uma regulamentação para essas atividades que surgiram a partir da promulgação da Lei nº 14.790/2023, que legalizaram e regularam os jogos online (apostas virtuais) e apostas esportivas determinando algumas condições legais para o seu funcionamento no território nacional.

Por meio da lei nº 14.790/2023 o modelo de negócio das apostas, em especial, as apostas online cresceram drasticamente a ponto de o governo não obter controle sobre alguns sujeitos que participam da criação e propagação das apostas no Brasil. Porém, mesmo que a legislação mais recente traga no seu texto legal outorgas para que as casas de apostas operem no território nacional de forma livre, na condição de impor impostos elevados para os donos da plataforma de apostas com a finalidade de arrecadar tributos para o país com destinação a educação, turismo e saúde. Além disso, a legislação adotou, do mesmo modo, mecanismos de fiscalizações para bloquear ou impedir que as plataformas, sobretudo, as ilegais operem sem nenhum empecilho no território brasileiro.

Sendo assim, o texto normativo não trouxe a perspectiva dos profissionais que participam da cadeia de criação, manutenção e capacitação dos apostadores. Sujeitos que são de extrema importância para construção, estruturação do modelo de negócio das apostas virtuais no Brasil, especialmente quando se observa a explosão das apostas virtuais ilegais. Dessa forma, constitui uma lacuna preocupante na legislação.

A carência de uma norma especifica em conjunto com a ausência de imposição de medidas não trago pela lei nº 14.790/2023 aos desenvolvedores impede uma aplicação direta de sanções. E um obstáculo quanto a identificação desses profissionais que utilizam de habilidades técnicas na criação da plataforma que funcionam na maioria das vezes fora de supervisão do Estado. Assim, a hipótese eleita aduz a necessidade de os desenvolvedores serem implicados em responsabilidade em virtude das práticas ilícitas cometidas nas plataformas de apostas virtuais.

Contudo, o estudo da pesquisa mostrou que apesar de poder atribuir responsabilidade por analogia aos engenheiros de software em virtude da ausência de normas especifica, por meio dos institutos da responsabilidade civil, digital e penal, respectivamente, utilizando, a título de exemplo, a teoria do risco da responsabilidade objetiva, as Leis Geral de Proteção de Dados, Marco civil da internet que presam, zelam pela transparência e segurança

do site, assim como, se restar comprovado o dolo de criar a plataforma para um fim ilícito se a mesma colaborar, por exemplo, a pratica de sonegação fiscal ou lavagem de dinheiro associado a organizações criminosas.

Portanto, a presente hipótese não se confirma em virtude da dificuldade em identificar os desenvolvedores, pelo fato de utilizarem ferramentas, tal como a VPN, para contornar as fiscalizações governamentais impostas pelo Ministério da Fazendo em conjunto com a Secretaria de Prêmios e Apostas. Diante disso, impede uma possível responsabilização plena aos profissionais que participaram na criação, manutenção e capacitação dos apostadores nas redes operadoras dos modelos de negócio das apostas virtuais.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. Jogos de apostas representam risco a jovens brasileiros. **Radio Agência Nacional**, 2025. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/seguranca/audio/2025-04/jogos-de-apostas-representam-risco-jovens-brasileiros. Acesso em: 17 nov. 2025.

AGÊNCIA SENADO. "Por 'moral e bons costumes': há 70 anos, Dutra decretava fim dos cassinos no Brasil. " **Senado Notícias**, 12 fev. 2016. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/02/12/por-201cmoral-e-bons-costumes201d-ha-70-anos-dutra-decretava-fim-dos-cassinos-no-brasil. Acesso em: 17 nov. 2025.

AGÊNCIA SENADO. Damares critica criação de 'bet' da Caixa Econômica Federal. **Senado Notícias**, 22 out. 2025. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/10/22/damares-critica-criacao-de-bet-da-caixa-economica-federal. Acesso em: 17 nov. 2025.

AGÊNCIA SENADO. História dos cassinos no Brasil é tema de reportagem especial da Rádio Senado. **Senado Notícias**, Brasília, 03 mar. 2016. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/03/03/historia-dos-cassinos-no-brasil-e-tema-de-reportagem-especial-da-radio-senado. Acesso em: 17 nov. 2025**.**

AMIT, R. e Zott, C. (2010) Designing Your Future Business Model: An Activity System Perspective. **Planejamento de Longo Alcance**, 43, 216-226.

ANDRADE, R. The B. De**.** A probabilidade aplicada aos jogos de azar **29**/01/2017 70 f. Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional Instituição de Ensino: Universidade federal da paraíba - campus João pessoa, Rio de Janeiro **Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFPB.** Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9474. Acesso em: 17 de nov. 2025.

AZEVEDO, M. B.; Magalhães, V. de P. A responsabilidade civil dos Influenciadores digitais pelos produtos e serviços divulgados nas redes sociais. **Revista Eletrônica do Ministério Público do Estado do Piauí**, Teresina, n. 1, v. 2, p. 1- 20, 2021. Disponível em: https://www.mppi.mp.br/internet/wp-content/uploads/2022/06/A-responsabilidade-civil-dos-influenciadores-digitais-pelos-produtos-e-serviços-divulgados-nas-redes-sociais.pdf. Acesso em 13 nov. 2025.

BANKS, J. Online gambling and crime: a sure bet?. **The ETHICOMP Journal**, 2012.
BETZILIAN. Como funciona uma casa de apostas - Estrutura. **Betzilian**, [s.l.], 25 maio 2020. Disponível em: https://betzilian.com.br/como-funciona-uma-casa-de-apostas-estrutura/#GERENCIA_OU_HEAD. Acesso em: 24 dez. 2025.

BOLDRINI, Gustavo (da Broadcast). Brasil é epicentro de fraudes em bets na América Latina, aponta estudo. **InvesTalk**, Brasília-DF, Mercado.5 ago. 2025. Disponível em: https://investalk.bb.com.br/noticias/mercado/brasil-e-epicentro-de-fraudes-em-bets-na-america-latina-aponta-estudo. Acesso em: 24 dez. 2025.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília: Presidência da República, [2025]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 13 nov. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei n.** º **241, de 04 de fevereiro de 1938.** Dispõe sobre o imposto de licença para funcionamento, no Distrito Federal, dos cassinos-balneários, e dá outras providências. Diário Oficial da União, 04 fev. 1938. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/Del0241.htm. Acesso em: 20 out. 2025.

BRASIL**. Decreto-Lei n. º 5.089, de 15 de dezembro de 1942.** Dispõe sobre a aplicação do Decreto-Lei n. º 241, de 4 de fevereiro de 1938, e dá outras providências. Diário Oficial da União, RJ, 15 dez. 1942. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/Del5089.htm. Acesso em: 5 nov. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei n. º 5.192, de 14 de janeiro de 1943.** Diário Oficial da União, Brasília, 14 jan. 1943. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/Del5192.htm. Acesso em: 27 out. 2025.

BRASIL. **Decreto-lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946.** Proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 30 abr. 1946. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm. Acesso em: 2 nov. 2025.

BRASIL. **Lei n. º 14.790, de 29 de dezembro de 2023.** Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis nºs 5.768/1971 e 13.756/2018; revoga dispositivos do Decreto-Lei n. º 204/1967[...]. Diário Oficial da União, Brasília, 21 maio. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 11 nov. 2025.

BRASIL. **Lei n. º 15.211, de 17 de setembro de 2025.** Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Diário Oficial da União, Brasília, 17 set. 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRASIL. **Lei n. º 9.615, de 24 de março de 1998.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 24 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615compilada.htm. Acesso em: 11 nov. 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018.** Altera a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), sobre a destinação do produto da arrecadação da loteria denominado de aposta de quota fixa [...]. Diário Oficial da União, Brasília, 12 dez. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm. Acesso em: 11 nov. 2025.

BRASIL. **Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993.** Institui normas gerais sobre desportos e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 6 jul. 1993. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8672.htm. Acesso em: 10 nov. 2025.

BUILDBASE. Diplomas em TI: formação acadêmica ou experiência prática? **BuildBase**, [s.l.], 13 ago. 2024. Disponível em: https://buildbase.dev.br/diplomas-em-ti-formacao-academica-ou-experiencia-pratica/. Acesso em: 17 dez. 2025.

CAPEZ, F. **Curso de Direito Penal: Parte Geral Vol.1. 30ª. Edição 2026**. 30. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2026. E-book. p.32. ISBN 9786551770654. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786551770654/. Acesso em: 20 mar. 2026.

Delegado diz que esquema de apostas ilegais envolvendo cassino online era manipulado e vítimas "nunca tiveram chance de ganhar". **G1**, Rio de Janeiro, 16 out. 2025. Disponível em: https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2025/10/16/delegado-manipulacao-apostas-cassino-online-ilegal.ghtml. Acesso em: 24 dez. 2025.

DINIZ, M. H. **Curso de Direito Civil Brasileiro: Responsabilidade Civil. Vol.7. 38. Edição 2024.** 38. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024. E-book. p.23. ISBN 9788553621392. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553621392/. Acesso em: 20 mar. 2026.

DUARTE, D. da E. P.; Mendonça, M. N. B. Quando o jogo se torna patológico / When gambling becomes pathological. **Brazilian Journal of Health Review**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 202–209, 2022. DOI: 10.34119/bjhrv5n1-018. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/42435. Acesso em: 9 nov. 2025.

EQUIPE QUALIBEST. Influenciadores digitais já são considerados por 25% dos internautas que os seguem para as decisões de compra. **Instituto QualiBest** – Blog Pesquisas e Estudos, 05 jul. 2023. Disponível em: https://www.institutoqualibest.com/blog/influenciadores-digitais-ja-sao-considerados-por-25-dos-internautas-que-os-seguem-para-as-decisoes-de-compra/. Acesso em: 17 nov. 2025.

FARINHA, M. Loot-Boxes E Skin Gambling – Novos Jogos De Fortuna E Azar Online? Analise Do Panorama Internacional, da Legislação Portuguesa e a Necessidade De Futura Harmonizaçao (Loot-Boxes e Skin Gambling - Novas Formas de Jogos Online? Análise da Paisagem Internacional, do Marco Legal Português e da Necessidade de Harmonização Futura) (12 de março de 2019). **ELSA Portugal Law Review**, Vol. 1, No3 ISSN 2184-4259. Disponível em SSRN: https://ssrn.com/abstract=3569772

FEIJO, R. de P. A regulação dos jogos de azar no brasil em um cenário de liberação da atividade: uma leitura a partir do direito estrangeiro 18/03/2021 276 f. Mestrado em direito instituição de ensino: universidade federal do paraná, Curitiba B**iblioteca Depositária: Biblioteca de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná.** Acesso em: 27 de out. 2025.

GONÇALVES, C. R. **Direito Civil Brasileiro: Responsabilidade Civil. Vol.4. 21ª. Edição 2026.** 21. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2025. E-book. p.1. ISBN 9786584004535. Disponível em:

https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786584004535/. Acesso em: 20 mar. 2026.

GONÇALVES, C. R. **Direito Civil Brasileiro: Responsabilidade Civil. Vol.4. 20ª. Edição 2025.** 20. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2024. E-book. p.369. ISBN 9788553626168. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553626168/. Acesso em: 20 mar. 2026.

GONÇALVES, C. R. **Responsabilidade Civil. 24ª. Edição 2025.** 24. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2025. E-book. p.25. ISBN 9788553624973. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553624973/. Acesso em: 20 mar. 2026.

HUANG, Ren-Tsung et al. The Study on Illegal Online Gambling Investigation in Taiwan. **Procedia Computer Science**, v. 207, p. 2901-2910, 2022.

INSTITUTO BRASILEIRO DE JOGO RESPONSÁVEL (IBJR). Brasil perde R$ 10,8 bilhões por ano ao falhar no combate ao mercado ilegal de bets, aponta estudo. **IBJR**, [s.l.], Sala de Imprensa. 12 jun. 2025. Disponível em: https://ibjr.org.br/sala-de-imprensa/brasil-perde-r-108-bilhoes-por-ano-ao-falhar-no-combate-ao-mercado-ilegal-de-bets-aponta-estudo/. Acesso em: 22 dez. 2025.

LAVIERI, D. Brasil deve terminar 2025 como o 5º maior mercado de apostas do mundo. **InfoMoney**, [s.l.],14 nov. 2025. Disponível em: https://www.infomoney.com.br/esportes/brasil-deve-terminar-2025-como-o-5o-maior-mercado-de-apostas-do-mundo/#:~:text=Brasil%20deve%20terminar%202025%20como%20o%205º%20maior%20mercado%20de%20apostas%20do%20mundo,-Estudo%20da%20BBC&text=O%20Brasil%20deve%20encerrar%202025,cerca%20de%20R%24%2022%20bilhões. Acesso em: 17 dez. 2025.

LIN, W.; WANG, P. The social order of illegal markets in cyberspace: extralegal governance and online gambling in China. **Humanities and Social Sciences Communications**, v. 11, n. 1, p. 1-14, 2024.

MARQUES, M. C. O. A Legalização, Regulamentação E Tributação Dos Jogos De Azar Como Importante Fonte De Arrecadação Tributária E Desenvolvimento Econômico / Legalization, Regulation And Taxation Of Gambling As A Important Source Of Fund Collection And Economic Development. **Revista de Finanças Públicas, Tributação e Desenvolvimento**, [S. l.], v. 7, n. 8, 2019. DOI: 10.12957/rfptd.2019.36638. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/rfptd/article/view/36638. Acesso em: 17 nov. 2025.

MCCABE, Pat. **What is it about online gambling that creates value from the customer's perspective?** 2013. Tese de Doutorado. Dublin, National College of Ireland.
MINISTÉRIO DA FAZENDA, Secretaria de Prêmios e Apostas. SPA publica regra para cumprir decisão do STF de restringir uso de benefícios sociais em apostas. **Gov.br**, 01 out. 2025. Disponível em: https://www.gov.br/fazenda/pt-br/assuntos/noticias/2025/outubro/spa-publica-regra-para-cumprir-decisao-do-stf-de-restringir-uso-de-beneficios-sociais-em-apostas. Acesso em: 17 nov. 2025.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA (Brasil). Operação Dark Bet desarticula organização suspeita de tráfico internacional de brasileiros. **Portal Gov.br, Ministério da Justiça e Segurança Pública**, [Brasília], Notícias. 17 dez. 2025. Disponível em: https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/operacao-dark-bet-desarticula-organizacao-suspeita-de-trafico-internacional-de-brasileiros. Acesso em: 31 dez. 2025.

MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE (MPRN). MPRN obtém bloqueio de R$ 145 milhões em investigação contra exploração irregular de bets em Bodó. **MPRN**, Natal-RN, Notícias. 13 nov. 2025. Disponível em: https://www.mprn.mp.br/noticias/mprn-obtem-bloqueio-de-r-145-milhoes-em-investigacao-contra-exploracao-irregular-de-bets-em-bodo/. Acesso em: 22 dez. 2025.

MONEYTIMES. Bet da Caixa é suspensa por determinação de Lula, segundo jornal. **MoneyTimes**, 06 nov. 2025. Disponível em: https://www.moneytimes.com.br/bet-da-caixa-e-suspensa-por-determinacao-de-lula-diz-jornal-igdl. Acesso em: 17 nov. 2025.

O QUE se sabe sobre a ação da PF para investigar lavagem de dinheiro do tráfico que levou à prisão de influencer Buzeira. **BBC News Brasil**, [s.l.], 15 de out. 2025, Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/articles/cly121e9z8jo.amp. Acesso em: 14 nov. 2025.

OLIVEIRA, W. **O universo da Programação: um guia de carreira em desenvolvimento de software**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

OSTERWALDER, A., Pigneur, Y., E & Tucci, C. (2005). **Esclarecendo Modelos de Negócios: Origens, Presente, e Futuro do Conceito**. Comunicações da Associação para Sistemas de Informação, 16, p-pp. https://doi.org/10.17705/1CAIS.01601
PINHEIRO, P. P. **Direito Digital. 7ª. Edição 2021.** 7. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2021. E-book. p.527. ISBN 9786555598438. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555598438/. Acesso em: 20 mar. 2026.

PINHEIRO, P. P. **Direito Digital. 8ª. Edição 2026.** 8. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2026. E-book. p.217. ISBN 9786553624979. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553624979/. Acesso em: 20 mar. 2026.

POLÍCIA FEDERAL. PF deflagra a Operação Opções Binárias em cinco estados. **Portal Gov.Br, Policia Federal**, [Brasília], Notícias. 16 dez. 2025. Disponível em: https://www.gov.br/pf/pt-br/assuntos/noticias/2025/12/pf-deflagra-a-operacao-opcoes-binarias-em-cinco-estados-1. Acesso em: 25 dez. 2025.

PORTUGAL. **Decreto-Lei n. º 66/2015, de 29 de abril.** Aprova o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online. Diário da República, n. º 83/2015, Série I, 29 abr. 2015. Disponível em: https://diariodarepublica.pt/dr/legislacao-consolidada/decreto-lei/2015-67110669
POSSAMAI, C. iGaming: Entenda o que é, e como funciona o mercado. **iGaming Brazil**, 11 mar. 2024. Disponível em: https://igamingbrazil.com/online/2024/03/11/o-que-e-igaming/. Acesso em: 17 nov. 2025.

RASHID, A.; WECKERT, J.; LUCAS, R. Software engineering ethics in a digital world. **Computer**, v. 42, n. 6, p. 34-41, 2009.

SARAN, B. From casinos to clicks: The evolution of gambling in the digital age. **Santosh University Journal of Health Sciences**, v. 10, n. 2, p. 173-183, 2024.

SEBRAE. Como construir um modelo de negócio para sua empresa. **Portal Sebrae**, Brasília, DF, 07 fev. 2022. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-construir-um-modelo-de-negocio-para-sua-empresa,6054fd560530d410VgnVCM1000003b74010aRCRD. Acesso em: 16 dez. 2025.

SEBRAE. Qual é o modelo de negócios da sua empresa? **Portal Sebrae**, Brasília, DF, 13 out. 2022. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/qual-e-o-modelo-de-negocios-da-sua-empresa,a19feebaa4083810VgnVCM100000d701210aRCRD. Acesso em: 16 dez. 2025.

SERASA EXPERIAN. 4 em cada dez apostadores têm forte preocupação com golpes de identidade em sites de apostas, **Serasa Experian**, São Paulo, Sala de Imprensa. 23 out. 2024. Disponível em: https://www.serasaexperian.com.br/sala-de-imprensa/prevencao-a-fraude/4-em-cada-dez-apostadores-tem-forte-preocupacao-com-golpes-de-identidade-em-sites-de-apostas-indica-serasa-experian/. Acesso em: 20 dez. 2025.

SERASA EXPERIAN. CEO, CFO, CTO: saiba o que são essas siglas de executivos. **Serasa Experian**, São Paulo, Blog Carreiras. 07 ago. 2023. Disponível em: https://www.serasaexperian.com.br/carreiras/blog-carreiras/ceo-cfo-cto/. Acesso em: 31 dez. 2025.

SILVA, C. L. S.; Costa, V. P. da. Responsabilidade civil dos influenciadores digitais na promoção de jogos de azar: Análise jurídica e implicações no cenário brasileiro. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos,** Brasil, São Paulo, v. 8, n. 18, p. e082034, 2025. DOI: 10.55892/jrg.V8i18.2034. Disponível em: https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/2034. Acesso em: 11 out. 2025.

SOUSA, L. B. de. **Projetos e Implementação de Redes**. 3. ed. Rio de Janeiro: Érica, 2013. E-book. p.302. ISBN 9788536522029. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536522029/. Acesso em: 20 mar. 2026.

SOUZA, C. DE. Et al. Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento. Psicologia Clínica, v. 21, n. 2, p. 245-361, 2009. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0103-56652009000200007. Acesso em: 9 de nov. 2025.

TARTUCE, F. **Responsabilidade Civil. 6ª. Edição 2024.** 6. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2024. E-book. p.269. ISBN 9788530995492. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530995492/. Acesso em: 20 mar. 2026.

TAVARES, L. M. **Histórico de jogos.** Curitiba: InterSaberes, 2021.

TEECE, D. & Linden, G. (2017). **Business models, value capture, and the digital enterprise**. Journal of Organization Design. 6. 8. 10.1186/s41469-017-0018-x.

TEECE, D.J. (2010) **“Business Models, Business Strategy and Innovation”**. Long Range Planning, Vol.43, 172-194.

TEIXEIRA, T. **Direito Digital e Processo Eletrônico. 9ª. Edição 2025**. 9. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2025. E-book. p.401. ISBN 9788553624317. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553624317/. Acesso em: 20 mar. 2026.