

## **Materialidades nas apostas em cassinos virtuais na perspectiva de uma arqueologia do presente**

NICOLAS FERNANDO BROCHINI  
CLÁUDIO BAPTISTA CARLE

*Universidade Federal de Pelotas - nicolas\_brochini@hotmail.com*  
*Universidade Federal de Pelotas - cbcarle@yahoo.com.br*

### **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho visa estudar cassinos online a partir da materialidade através da arqueologia em meio virtual. A abordagem teórica e metodológica utiliza as práticas e discursos que constituem a cultura digital contemporânea, a partir de uma interpretação crítica, para compreender as relações entre a materialidade e toda questão cultural não material acumulada dentro do ambiente virtual. A interpretação possibilita a reflexão sobre o ambiente de cassinos online, como espaço de jogo, lazer e consumo. Processos que se tornam exagerados acabam envolvendo seus praticantes em um universo desconectado da realidade não virtual. O trabalho com os cassinos online tende a pensar esses espaços como lugares de intervenção social, que demandam uma atuação crítica e consciente dos agentes envolvidos, tais como: jogadores, operadores, legisladores, reguladores, pesquisadores e educadores. Os espaços são constituídos de “artefatos” culturais que possuem sentido e significado envolvente na sociedade contemporânea. A investigação inicia a partir de uma revisão bibliográfica a respeito do conceito geral de materialidade, sobre as apostas, sobre cassinos virtuais e sobre a arqueologia contemporânea. A pesquisa documental busca envolver a regulamentação, tributação e de forma geral como está a situação dos cassinos online no Brasil. O estudo se aprofunda na materialidade do conteúdo desses cassinos, sites de transmissão ao vivo ou em formato de vídeo, para identificar elementos materiais e/ou simbólicos que formam o ambiente virtual: cores, vídeos, formatos, design, sons, imagens, jogos, bônus, pagamentos dentre tantos outros aspectos presentes. A partir da interpretação inicial o trabalho dá foco nos cassinos virtuais como locais de diversão, risco e sedução, que estimulam o público-alvo a apostar e consumir, utilizando como pilar de sustentação principalmente o marketing e a psicologia. O Cassino online, como todo o ambiente virtual, está constituído de cultura material produzida pela sociedade contemporânea e agrega perspectivas de estudo da arqueologia do presente. A chamada “arqueologia do presente” se conforma nos aspectos importantes da cultura atual, envolvendo esses jogos, o dinheiro, o entretenimento, o consumo, a tecnologia e a comunicação

### **2. METODOLOGIA**

Estes estudos mostram a complexidade de questões como a importância dos jogos virtuais, a regulação do sector e o impacto económico e psicológico dos jogadores.

O processo atual ou arqueologia digital envolve complexidades que desafiam os pesquisadores em suas jornadas empáticas e interpretativas (Silva, 2001). O pesquisador está comprometido com o processo criativo e o texto

revela a poesia do conhecimento, a semente das ideias e a compreensão das contradições e paradoxos oferecidas pelo objeto de estudo (Silva, 2001, p. 43-44). Longe de ser rígido, este processo deve ser flexível, especialmente no domínio da cultura online onde os investigadores correm riscos quando confrontados com confusão e incerteza, aprendizagem e questionamento (Silva, 2001).

A investigação sobre jogos de casino virtuais baseia-se na arqueologia mediática, que surgiu na década de 1990 e se popularizou através da análise de objetos digitais (Moura, Martire, & Ávila, 2022). Neste campo, os materiais são importantes para a compreensão dos objetos porque a descrição do material implica que traduz o significado e o contexto da experiência de vida do jogador (Wu, 2023). As narrativas dos jogadores revelam aspectos materiais e simbólicos do ciberespaço que os investigadores devem interpretar.

Além disso, o estudo da estética e das características do jogo (como avatares e a imersão proporcionada) constitui a base da pesquisa. Essas coisas refletem os desejos tradicionais dos jogadores e fornecem uma área de estudo para técnicas e princípios relacionados ao design de jogos (Luersen, 2020). Por fim, a investigação pretende compreender o que os desportos e os jogos de azar.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Até o momento, a ação dedicada ao estudo da materialidade dos cassinos online já apresentou avanços significativos. Realizamos uma revisão abrangente da literatura sobre o tema, identificando as principais características dos cassinos virtuais e sua relação com questões materiais, sociais e culturais.

Em termos de estado atual do trabalho, estamos na fase de coleta de dados qualitativos, por meio de entrevistas e questionários, com usuários e especialistas da área. Essa etapa visa aprofundar a compreensão sobre as experiências e percepções em relação aos cassinos online. Os primeiros dados já começam a sinalizar uma relação entre o uso desses ambientes e a transformação de práticas culturais relacionadas ao jogo.

Em resumo, a ação não apenas avança na compreensão dos casinos online, mas também busca fomentar uma discussão mais ampla sobre suas implicações sociais, seus vestígios materiais e imateriais e impactos culturais

### **4. CONCLUSÕES**

Concluindo, temos como objetivo geral pesquisar a materialidade presente nos jogos e apostas realizadas em Cassino Virtual além de identificar as características dos apostadores em cassinos virtuais;

Apresentar as apostas e formas de jogos existentes em cassinos virtuais acessíveis no Brasil;

E por fim discutir a materialidade dos jogos e apostas nos cassinos virtuais, como lugar de investigação arqueológica para assim agregar o âmbito digital como um possível “sítio arqueológico” da nova geração, atualizando um pouco a forma de se pensar e fazer arqueologia e antropologia.

### **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Aline; SANTOS, Cleberson; CARVALHO, Gabriela; NASCIMENTO, Wellington. Porque aposto? Como as apostas esportivas estão mexendo com a cabeça de jovens nas periferias. Jornal da UNESP, São Paulo, 2023.

CAILLOIS, Roger. Jogos e os homens - a máscara e a vertigem. p. 59 - p.79, p.153 - p.169, Lisboa, Cotovia, 1990.

CARVALHO, Paulo Rafael C., Os jogos de azar no Brasil: uma análise sobre a sua possível legalização. Faculdade de direito "Prof Jacy de Assis" Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, p. 10-p.12, 2019.

CASTRO, Daianny G. de. Quando o jogar se torna patológico. [www.psicologia.pt](http://www.psicologia.pt) – Portal dos Psicólogos - ISSN 1646-6977 (33 p.) - Documento produzido em 28.12.2013

CORREA ARAÚJO, Denize. Estudos sobre Comunicação e Cibercultura no Brasil: Conceitos, Tendências e Clusters. Razón y Palabra, Universidad de los Hemisferios, Quito, Ecuador - núm. 53, octubre-noviembre, 2006

D ALESSIO FERRARA, Lucrécia. Ciberespaço: conceito à procura de um nome. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil, núm. 37, pp. 25-31, diciembre, 2008

DUARTE, Desidério da Encarnação Palma; MENDONÇA, Marta Nélia Belchior. Quando o jogo se torna patológico. Brazilian Journal of Health Review, v. 5, n. 1, p. 202-209, 2022.

FAHEINA, Evelyn Fernandes Azevedo O pensamento arqueológico de Michel Foucault sobre materialidade e referencial. Conjectura: Filosofia da Educação, Caxias do Sul, RS, Ahead of Print, v. 25, e020001, 2020

GARCIA, Welton. Mercado de apostas esportivas cresce, mas envolve riscos e cuidados. Jornal da USP, Ribeirão Preto, 2015.

GOMES, Gabriel A., Os jogos de azar no Brasil: Crônicas de um país que proíbe, mas explora. Trabalho de término de curso, Caruaru, 2019.

HEIDRICH, Danieli Monique; CAMARA, Marciele Rodrigues; MACHADO, Manuela DE almeida. Cassinos Online e Influenciadores Digitais. Salão do Conhecimento, v. 9, n. 9, 2023.

HIENE, Christine; PERREIRAS, Carolina; LINS, Beatriz A. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. Cadernos de Campo, São Paulo, v. 29, n. 2, 2020. JOSÉ, Magno. Os números do jogo na era da Internet (pp. 82-87) Revista inteligência empresarial.

CAVALCANTI, Marcos do Couto Bezerra. (ed.), N. 37. Publicação do CRIE – Centro de Referência em Inteligência Empresarial da Coppe/UFRJ, Rio de Janeiro, UFRJ, 2013

LAURENTIZ, Silvia. Imagem e (I) materialidade. XIII Encontro anual da COMPÓS, v. 13, p. 1-10, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles. A era do vazio: ensaio sobre o individualismo contemporâneo. Trad. Therezinha M. Deutsch. Barueri/SP: Manole, 2005.

LUERSEN, Eduardo Harry. Ressonância tecnocultural : rastros da ambiência contemporânea nas sonoridades dos jogos digitais / Tese (doutorado) – “Orientadora: Profa. Dra. Suzana Kilpp”. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, – 2020. MONACO, Helena M. Quem cala consente? Ambientes digitais e suas implicações para a pesquisa antropológica. Cadernos de Campo, São Paulo, v. 29, n. 2, 2020.

NUNES Filho, Pedro. Processos de significação: hipermídia, ciberespaço e publicações digitais. In: Forum Media - Revista do curso de comunicação social ISPV, Lisboa, Portugal, v. 6, p. 57-65, 2005.

OLIVEIRA, Hacsa Priscila S., Os Jogos na Sociologia: Uma leitura a partir de Roger Caillois, Inc: CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem. Monografia de graduação, Recife, 2018.

OLIVEIRA, Maria Paula M. T., Jogo Patológico: um estudo sobre jogadores de bingo, videopoker e jockey club. Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, p. - p. ,1997.

PIRES, H. F. Bitcoin: a moeda do ciberespaço. Geousp – Espaço e Tempo (Online), v. 21, n. 2, p. 407-424, agosto. 2017.

RUIBAL, Alfredo González. De la etnoarqueología a la arqueología del presente. Mundos Tribales, p. 16, 2008.

SALCEDO, Bernardo. Como as redes sociais hackeiam. Revista Arco UFSM, Santa Maria, 2021.

SANTOS JUNIOR, Joaci Pereira dos. Evolução do mercado de apostas online: impactos financeiros positivos. Artigo Científico disciplina Projeto e Pesquisa em Administração - TCC, ao Curso de Administração do Centro Universitário Fametro – Unifametro – orientação da Prof.<sup>a</sup> Dra. Rosângela Andrade Pessoa. Fortaleza. 2021. SILVA, Juremir Machado da. Realidade virtual e perspectivismo irônico em Jean Baudrillard, Ciências Sociais Unisinos, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasilvol. 43, núm. 2, maio-agosto, pp. 174-177, 2007 SILVA, Juremir Machado. Da impossibilidade do método. Revista Cronos, v. 2, n. 2, p. 41-45, 2001.