

IMPLICAÇÕES DA CULTURA DE APOSTAS DENTRO DO PROCESSO POLÍTICO BRASILEIRO

Flávio Murussi de Oliveira¹; Vitória de Oliveira da Rosa²;
Letícia Baron³

¹Universidade Federal de Pelotas – flaviomurussi@gmail.com 1

²Universidade Federal de Pelotas – vitoriadeoliveiradarosa@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – leticiakbaron@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Apesar de os jogos de aposta serem criminalizados no Brasil, conforme a inteligência do artigo 50 da Lei nº 3.688/1941 (BRASIL, 1941), a análise sobre a trajetória dos jogos de azar no Brasil revela que sua regulamentação sempre se sujeitou a um forte contraste entre a proibição e a permissividade. (MARTINS et al., 2024). A ascensão do ambiente digital fez emergir a necessidade de uma nova forma de abordagem voltada aos jogos on-line, de maneira que a fiscalização e punição passaram a se tornar uma problemática, pois os servidores se localizam fora do território nacional (MARTINS et al., 2024).

Buscando dar uma resposta para a demanda, o Congresso Nacional aprovou a Lei nº 14.790/2023 (BRASIL, 2023), que legaliza as apostas esportivas online e em estabelecimentos físicos, estabelecendo uma quota fixa de apostas para empresas privadas no Brasil (OLIVEIRA et al., 2025).

A regulamentação já está sendo alvo de discussões na sociedade e no Congresso, inclusive com a instauração de uma Comissão Parlamentar de Inquérito, em decorrência de seus impactos negativos. Segundo a Sociedade Brasileira de Varejo e Consumo (SBVC), 23% dos apostadores já deixaram de comprar roupas para apostar; 19%, itens de supermercado; e 19%, viagens. (BRASIL, 2025). Em uma pesquisa feita, através de uma base de dados do Serasa, 13% dos entrevistados declararam que já deixaram de pagar contas para apostas. Segundo a Confederação Nacional do Comércio de Bens (CNC), 1,8 milhão de brasileiros se tornaram inadimplentes ao comprometer sua renda com apostas on-line (BRASIL, 2025).

O presente trabalho dedica-se ao estudo dos efeitos da cultura de jogos no processo político brasileiro contemporâneo. Em 2024, estima-se que o mercado de apostas movimentou entre R\$89 bilhões e R\$129 bilhões (BRASIL, 2025). Sendo, portanto, notório o seu alto impacto na renda familiar brasileira e também seu impacto comportamental, na busca do indivíduo por um enriquecimento rápido.

2. METODOLOGIA

O trabalho utiliza um método qualitativo, fundamentado principalmente em revisão bibliográfica sobre as relações entre a cultura política de apostas e a qualidade da democracia. A análise foi complementada por dados oficiais e públicos sobre os impactos socioeconômicos das apostas, disponíveis em para consulta pública em sites oficiais.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma parcela da população brasileira adotou de forma corriqueira a prática de jogos de apostas online. As razões para tal fenômeno são amplas, e seus impactos são sentidos em diferentes áreas da vida.

Destaca-se, de modo primordial, a busca pelo enriquecimento fácil. Segundo pesquisa do Instituto Locomotiva, 53% dos apostadores afirmaram ter como objetivo principal ganhar dinheiro, e 45% já registraram prejuízos. Entre os inadimplentes, 7% relataram ver nas apostas o único meio de mudar de vida (BRASIL, 2025). Levantamento do Opinion Box, em parceria com o Serasa, mostrou que, dos 4.463 inadimplentes entrevistados, 46% já haviam apostado. Entre estes, 44% tinham como objetivo quitar dívidas, 29% ganhar dinheiro rápido, 27% obter renda extra e apenas 18% buscavam diversão (BRASIL, 2025).

O instituto Opinion Box, em parceria com o Serasa, entrevistou 4.463 consumidores, acima de 18 anos e que estão inadimplentes, entre 12 e 18 de outubro de 2024. Desse total, 46% declararam que apostaram pelo menos uma vez na vida, enquanto 54% nunca apostaram. Entre os que apostaram, 44% tinham como objetivo quitar dívidas com a eventual premiação; 29% visavam ganhar dinheiro rápido para comprar ou pagar algo de que necessitavam; 27%, para ter uma renda extra; e apenas 18%, para se divertir. (BRASIL, 2025, p. 26)

Em 2024, cerca de 1,8 milhão de brasileiros tornaram-se inadimplentes em razão das apostas, com maior impacto entre as famílias mais pobres, cuja inadimplência subiu de 26% para 30%. Esse processo acentua a pobreza, amplia a desigualdade e compromete a ascensão social. Além disso, o desequilíbrio financeiro reduz produtividade, aumenta o absenteísmo, agrava o desemprego e gera despesas estatais no tratamento da dependência. Apenas em um ano, brasileiros apostaram cerca de R\$100 bilhões em plataformas digitais (PASTORE, 2024 *apud* MARTINS, 2025, p. 785).

*O desequilíbrio nas finanças pessoais determina a queda de produtividade dos jogadores, aumenta o absenteísmo, agrava o desemprego e dispara as despesas do Estado para tratar esse vício. [...] São pessoas que jogam e usam os cartões de crédito de forma compulsiva e sem controle – como é próprio em todo o tipo de jogo de azar. Os números são espantosos. Em apenas um ano, os brasileiros apostaram cerca de R\$100 bilhões no Jogo do Tigrinho e outros. (PASTORE, 2024 *apud* MARTINS, 2025, p. 785).*

Apesar da possibilidade de impactos positivos no turismo e geração de empregos com a regulamentação de cassinos e outros jogos, estudos indicam que os custos sociais geralmente superam a arrecadação tributária (OLIVEIRA, 2021). Nesse cenário, influenciadores digitais desempenham papel central ao promover as apostas como fonte de lucro fácil, frequentemente por meio de publicidades enganosas. Muitas vezes, ocultam riscos e reforçam a ideia ilusória de que seguidores poderiam replicar seus resultados financeiros (DE SOUZA et al., 2023 *apud* OLIVEIRA, 2021, p. 766; MARTINS et al., 2024). Reportagem da Revista Piauí revelou a prática denominada “cachê da desgraça alheia”, em que influenciadores são remunerados de acordo com as perdas de seus seguidores (BRASIL, 2025).

Sob a perspectiva psicológica, o jogo está associado a sentimentos de prazer e competitividade, mas também pode evoluir para a ludopatia, transtorno de controle de impulsos caracterizado pela compulsão em apostar, mesmo diante de prejuízos (MOTA; PADILHA, 2024, *apud* MARTINS, 2024, p. 777). O processo

ocorre em três fases: vitória, perda e desespero, sendo esta última marcada por depressão e risco de suicídio (OLIVEIRA, 2021). O Ministério da Saúde prevê aumento de 104% nos atendimentos relacionados ao jogo problemático entre 2023 e 2028 (BRASIL, 2025). Segundo a OMS, cerca de 1,2% da população mundial adulta sofre com o transtorno; no Brasil, entre 2023 e 2024, 46,2% dos adultos e 17,9% dos adolescentes se envolveram com jogos, com prevalência maior entre homens (BRASIL, 2025). Conclui-se, assim, que a ludopatia constitui fenômeno patológico crescente, cujos impactos sociais, econômicos e psicológicos são profundos, comprometendo tanto a qualidade de vida quanto a estabilidade social.

4. CONCLUSÕES

Considerando os impactos econômicos e sociopolíticos dos jogos de azar, pode-se dizer que eles ultrapassam o mero entretenimento. Os dados apontam que há uma concentração de arrecadação em torno de grandes empresas de apostas, em detrimento do investimento em setores essenciais que promovem o desenvolvimento do país, como o setor de alimentação, vestuário e turismo.

Além disso, no âmbito social, os jogos de azar contribuem para aumentar a vulnerabilidade dos cidadãos, especialmente porque estão ausentes mecanismos efetivos de controle. Há indícios de endividamento, restrição à autonomia individual e limitação na participação da vida pública em decorrência do vício. Além disso, a incorporação da lógica do risco e sorte como uma forma de relação social tende a enfraquecer os valores da cidadania, fundada em conquistas sociais e mobilização coletiva.

Desde que emergiram, os jogos de apostas têm protagonizado uma inversão no debate público, nocivo para a qualidade da democracia e para os enfrentamentos necessários: em vez de enfrentar situações estruturais latentes, como a crise ambiental ou reforma tributária, em detrimento da busca de soluções paliativas com alto custo social. As instituições representativas não conseguem, desta forma, atender aos interesses da grande maioria da população, que perdem a confiança na sua capacidade de enfrentar temas sociais latentes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MARTINS, Letícia da Costa Domingues; BONINI, Amanda Maria; STEOLA, Isabella. **Impacto Social Dos Jogos De Azar Online E Suas Consequências Democráticas**. Anais do Congresso Brasileiro de Processo Coletivo e Cidadania, n. 12, p. 772-791, out/2024.

OLIVEIRA, Lucas Felipe Tertulino et al. **Perspectivas Dos Estudos Sobre As Aposta Online E Jogos De Azar No Brasil: Revisão Integrativa Da Literatura**. Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v. 7, p. 1-31, 2025.

BRASIL. Congresso Nacional. Senado Federal. **Relatório Final da Comissão Parlamentar de Inquérito das Bets**. Brasília, DF: Senado Federal, 2025.

THOMPSON, W. N.; LUTRIN, C.; FRIEDBERG, A. **Political Culture and Gambling Policy: A Cross-National Study**. UNLV Gaming Research & Review Journal, v. 8, n. 1, Dec. 2012.

BRASIL. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal**. Diário Oficial da União: seção 1, Rio de Janeiro, RJ, 31 dez. 1940.

BRASIL. Senado Federal. Comissão Parlamentar de Inquérito destinada a investigar a manipulação de jogos e apostas esportivas (CPI das Bets). Relatório final. Brasília, DF: Senado Federal, 2025. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/atividade/comissoes/comissao/2703/mna/relatorios>>. Acesso em: 29 ago. 2025.

BRASIL. Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a tributação e a regulamentação das apostas de quota fixa e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 30 dez. 2023. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14790.htm. Acesso em: 29 ago. 2025.

PASTORE, José. ‘Bets’ podem acentuar a pobreza e agravar a desigualdade: malefícios econômicos dos cassinos online atingem os mais jovens e filhos das famílias de baixa renda. *Jornal O Estado de São Paulo*, São Paulo, 25 set. 2024, *apud* MARTINS, Letícia da Costa Domingues; BONINI, Amanda Maria; STEOLA, Isabella. **Impacto Social Dos Jogos De Azar Online E Suas Consequências Democráticas**. Anais do Congresso Brasileiro de Processo Coletivo e Cidadania, n. 12, p. 772-791, out/2024.

DE SOUZA, Bruna; LIMA, Lívia.; ARAÚJO, Miguel; GOMES, Josemeire. Influenciadores digitais: identificação dos critérios determinantes para influenciar jovens usuários de redes sociais. *Revista de Gestão e Secretariado*, [S. l.], v. 14, n. 5, p. 7879–7895 *apud* MARTINS, Letícia da Costa Domingues; BONINI, Amanda Maria; STEOLA, Isabella. **Impacto Social Dos Jogos De Azar Online E Suas Consequências Democráticas**. Anais do Congresso Brasileiro de Processo Coletivo e Cidadania, n. 12, p. 772-791, out/2024.