

FACULDADE DE DIREITO DE VITÓRIA

CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

ISABELLE RANGEL CARLITO

**OS JOGOS DE AZAR NO BRASIL: UMA ANÁLISE SOBRE A POSSIBILIDADE  
DE SUA LEGALIZAÇÃO E REGULAMENTAÇÃO**

VITÓRIA

2024

ISABELLE RANGEL CARLITO

**OS JOGOS DE AZAR NO BRASIL: UMA ANÁLISE SOBRE A POSSIBILIDADE  
DE SUA LEGALIZAÇÃO E REGULAMENTAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Graduação em  
Direito, da Faculdade de Direito de Vitória,  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Me. Felipe Teixeira  
Schwan.

VITÓRIA

2024

## RESUMO

Este trabalho tem como análise origens antigas até a adaptação na era digital dos jogos de azar, destacando sua evolução tanto globalmente quanto no contexto específico do Brasil, incluindo períodos de destaque como a "Era de Ouro dos Cassinos". Também será examinada a situação atual dos jogos de azar, comparando regulamentações internacionais e considerando sua classificação como contravenção penal, à luz de princípios jurídicos fundamentais como intervenção mínima e adequação social. Uma análise crítica é dedicada à possível revogação do Decreto-Lei 9.215/1946 e análise do Projeto de Lei 186/2014. O estudo adentra os aspectos socioeconômicos dos jogos de azar, visando uma potencial fonte de receita para o turismo, caso sua legalização seja efetivada, e como um meio para mitigar a evasão fiscal. A análise se estende à responsabilidade tributária associada aos concursos de prognósticos, destacando a importância de estruturas tributárias adequadas para garantir a arrecadação justa e eficaz de impostos relacionados aos jogos de azar.

**Palavras-chave:** Jogos de Azar; Legalização; Regulamentação.

## **ABSTRACT**

This work analyzes ancient origins up to the adaptation of gambling games in the digital era, highlighting their evolution both globally and in the specific context of Brazil, including prominent periods such as the "Golden Age of Casinos". The current situation of gambling will also be examined, comparing international regulations and considering its classification as a criminal offense, in light of fundamental legal principles such as minimum intervention and social adequacy. A critical analysis is dedicated to the possible repeal of Decree-Law 9,215/1946 and analysis of Bill 186/2014. The study delves into the socioeconomic aspects of gambling, aiming at a potential source of revenue for tourism, if its legalization is implemented, and as a means to mitigate tax evasion. The analysis extends to the tax liability associated with legalized gambling, highlighting the importance of appropriate tax structures to ensure the fair and effective collection of taxes related to gambling.

**Key-words:** Gambling; Legalization; Regulation.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>8</b>
2.1	A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE AZAR.....	8
<b>2.1.1</b>	<b>A Origem dos jogos no mundo e no Brasil</b> .....	<b>8</b>
<b>2.1.2</b>	<b>Era de ouro dos cassinos</b> .....	<b>11</b>
2.2	JOGOS DE AZAR NA ERA DIGITAL .....	13
2.3	UMA ANÁLISE COMPARATIVA E JURÍDICA SOBRE OS JOGOS DE AZAR.....	15
<b>2.3.1</b>	<b>Comparativo internacional</b> .....	<b>15</b>
<b>2.3.2</b>	<b>Os jogos de azar enquanto contravenção penal frente à principiologia penal</b>	<b>17</b>
2.3.2.1	O princípio da intervenção mínima .....	19
2.3.2.2	Princípio da adequação social.....	21
<b>2.3.3</b>	<b>Possível revogação do Decreto-Lei 9.215/1946 e análise do PL 186/2014</b> .....	<b>23</b>
2.4	OS ASPECTOS SOCIOECONÔMICOS DOS JOGOS DE AZAR .....	28
<b>2.4.1</b>	<b>O impacto da legalização dos jogos de azar no turismo</b> .....	<b>28</b>
<b>2.4.2</b>	<b>Os jogos de azar como meio de mitigação à evasão fiscal</b> .....	<b>30</b>
<b>2.4.3</b>	<b>Responsabilidade tributária dos concursos de prognósticos</b> .....	<b>32</b>
<b>3</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>35</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objeto de estudo os jogos de azar, concentrando-se na análise da viabilidade de sua legalização e, por conseguinte, na elaboração de uma estrutura regulatória adequada para tal atividade.

Nos últimos anos, a discussão sobre a legalização e regulamentação dos jogos de azar emergiu como um tema de grande interesse e controvérsia no Brasil. A possível legalização deste setor tem despertado debates acalorados, levantando questões fundamentais sobre suas implicações econômicas, sociais, políticas e éticas.

A população tem se questionado acerca da diferenciação na legalização e regulamentação de jogos de azar conduzidos pelo Estado, em comparação com outros jogos de azar que permanecem ilícitos no país. Assim, este estudo questiona: Por que certos jogos de azar, como a 'Mega-Sena', são legalizados e regulamentados pelo Estado, enquanto outros permanecem proibidos no Brasil?

Visando responder a tal pergunta, o primeiro capítulo analisará a evolução histórica dos jogos de azar no mundo e no Brasil. Serão apresentados dados que demonstram como esses jogos influenciaram a sociedade ao longo do tempo, tornando-se cada vez mais relevantes.

No segundo capítulo, será abordado o tema dos jogos de azar no Brasil e no mundo, com uma análise à luz dos princípios do direito penal brasileiro. O objetivo é demonstrar que essa atividade não deveria ser considerada uma contravenção penal.

Além disso, será feita uma comparação entre os países que legalizaram os jogos de azar, examinando como funciona a legislação e a regulamentação dessa atividade. O capítulo também analisará o Decreto-Lei que proibiu os jogos de azar no Brasil, em 1946, além de examinar o Projeto de Lei 186/2014, que propõe a legalização e a regulamentação dos jogos no país.

No terceiro capítulo, serão abordados os aspectos socioeconômicos da legalização e regulamentação dos jogos de azar no Brasil. Serão apresentados dados e estatísticas sobre o impacto da legalização no mercado turístico, destacando a geração de empregos.

Ademais, será discutido o papel dos jogos de azar na mitigação da evasão fiscal. O capítulo explicará o que é a evasão fiscal, como ela afeta o país e como a regulamentação dos jogos de azar podem contribuir para reduzi-la. Por fim, será apresentado o funcionamento da responsabilidade tributária nos concursos de prognósticos.

O método que será utilizado na abordagem deste estudo é o da pesquisa bibliográfica. Esse método se baseia na análise e interpretação de materiais já publicados, como livros, artigos científicos, teses, dissertações e legislação pertinente ao tema em questão.

A pesquisa bibliográfica permite revisão da literatura existente sobre os jogos de azar no Brasil e no mundo, abordando aspectos históricos, legais, sociais e econômicos relacionados à legalização e regulamentação dessa atividade. A análise crítica desses materiais permitirá uma compreensão mais aprofundada do tema e a formulação de conclusões embasadas em evidências.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE AZAR

#### 2.1.1 A Origem dos jogos no mundo e no Brasil

Os jogos de azar são atividades em que os participantes apostam dinheiro ou outros bens em eventos com resultados incertos, na esperança de aumentar seu investimento. O resultado do jogo é determinado principalmente pelo acaso. Esses jogos são formas de lazer e integram o cotidiano de muitas pessoas.

Não se sabe com precisão quando essa prática se iniciou. Contudo, há vestígios de jogos que datam a 2.300 a.C. na China. Originalmente, essas atividades não visavam entretenimento, mas sim disputas territoriais. Durante escavações, foram descobertos artefatos rudimentares que se assemelhavam muito às peças de jogos de tabuleiro contemporâneos.

Há, ainda, evidências que sugerem que os jogos de azar contribuíram para o financiamento da afamada Grande Muralha da China, como explicado por Ana Maria Canton (2010, p. 13):

Povos da Antiguidade, como os egípcios, os antigos chineses e os romanos, estão entre os pioneiros em matéria de jogos de azar. Faraós utilizavam tabuleiros de papiro e peças de pedra ou mármore como instrumentos divinatórios. Na China, o uso dos jogos de azar começou por volta de 2300 a.C., havendo relatos de que a construção da Grande Muralha, iniciada por volta de 221 a.C., foi em parte financiada por uma loteria.

Segundo Robert Charles Bell, no livro (sem tradução) *Board and table games from many civilizations* (1960), no início do século XX, os arqueólogos encontraram o que seria o jogo de azar da antiga civilização suméria, que dominou a região da Mesopotâmia entre 2500 a.C. e 3500 a.C.

Este jogo consistia em um conjunto de dados em formato piramidal, feitos de ossos de animais, com símbolos distintos esculpidos em suas faces. Acredita-se que as diferentes combinações dos símbolos em cada dado determinavam uma escala de valores que definia o vencedor do jogo.

Outra descoberta arqueológica revelou que os jogos de azar também eram uma prática comum na antiga civilização egípcia. Na tumba do faraó *Tutankhamon*, que

reinou sobre o Egito Antigo por volta dos anos de 1300 a.C., foi encontrado um elaborado jogo de tabuleiro com dados em forma de hastes chamado *senet*, no qual os jogadores realizavam apostas envolvendo bens materiais ou promessas (Bell, 1960).

Acredita-se que os antigos egípcios consideravam esse jogo como uma metáfora para a jornada da alma pelo mundo dos mortos em direção à vida após a morte. Por essa razão, muitas vezes era incluído nos túmulos, junto com outras oferendas funerárias, para proporcionar entretenimento e ajudar o falecido em sua jornada para o além.

Contudo, nem todos os jogos eram vistos de maneira positiva. Assim como hoje, existia uma distinção entre jogos considerados lícitos e ilícitos. Enquanto jogos como o *senet* eram bem vistos, outros eram considerados uma "invenção do diabo", como evidenciado a seguir:

A longa história dos jogos levou-os à distinção entre lícitos e ilícitos. Desde os tempos mais remotos, esta distinção consiste na diferença entre habilidade e azar e, passatempo e vício. Por isso, o jogo sempre possuiu alguns opositores. Aristóteles, por exemplo, considerava os jogadores avaros e ladrões. No Egito antigo, o jogo de azar foi considerado invenção do demônio (PAIXÃO; GÂNDARA, 1999, p. 09).

Além disso, embora o *senet* fosse um jogo popular e amplamente praticado, acredita-se que se esse jogo fosse praticado de maneira excessiva ou compulsiva, ele seria desaprovado pela sociedade egípcia antiga, uma vez que eram cautelosos em relação aos jogos que poderiam levar à ruína financeira ou moral.

A origem dos jogos de azar no Brasil permanece incerta até hoje, todavia, os primeiros registros recuam ao período colonial. Os colonizadores introduziram várias formas de apostas, as quais logo se difundiram entre os nativos e os escravos. Cartas, dados e outros jogos simples eram frequentes em festas e reuniões sociais.

Esses jogos se desenvolveram e se popularizaram no país de forma ilegal, uma vez que a igreja e a coroa portuguesa discriminavam fortemente, por considerarem algo depravador para a sociedade.

Assim, a prática foi oficialmente documentada pelo Governo Monárquico a partir do século XIX. De acordo com Axel do Nascimento (2022, p. 3), a busca por formas de entretenimento é inerente à natureza humana.

O ser humano sempre buscou formas de entretenimento, em uma época onde até a música era escassa e certos lazeres só estavam disponíveis a uma elite seleta. Os jogos, que geralmente se utilizavam de objetos e princípios bem simples, era um lazer acessível ao povo. O jogo mais antigo que se tem registro foi descoberto em meados do século XX, pertencia a civilização suméria que dominou a região da Mesopotâmia por volta de, 3000 a.C e 2500 a.C. Ele tinha como base um grupo de dados em formato de pirâmide, feito a partir de ossos de animais e continham diversos símbolos espalhados por ele, segundo pesquisas, era com base nestes símbolos que era definido o vencedor.

Dessa forma, foi durante o século XIX, logo após a chegada da corte portuguesa no Brasil, que os jogos começaram a ganhar destaque na sociedade brasileira. Era comum que as famílias jogassem por lazer. Embora as loterias já existissem, nessa época, elas não eram tão populares quanto são atualmente (DA SILVA; COSTA, 2015, p. 07).

Neste contexto, os jogos assumiram uma função dupla: eram tanto uma fonte de entretenimento quanto um meio de ascensão social. Muitos viam, nas apostas, uma oportunidade de melhorar sua situação financeira. No entanto, como qualquer atividade lucrativa, os jogos também chamavam a atenção das autoridades, que os enxergavam como uma fonte de arrecadação (NOVAIS, 1997, p. 112).

Houve um aumento nos esforços para regular e controlar os jogos, levando a um ciclo de legalização e proibição. Esse padrão de incerteza regulatória tem persistido ao longo de décadas, influenciando a relação do Brasil com o jogo.

Nesse sentido, é necessário destacar que a prática dos jogos de azar influencia o pensamento, os desejos e as atitudes das pessoas, gerando impactos significativos na sociedade:

A prática dos jogos de azar tem povoado o imaginário, moldando a maneira de sentir e desejar, fato que, conseqüentemente, provoca impactos na sociedade, culminando em um imenso jogo de disputas sociais, que confrontam grupos de interesses e provocam acalorados debates nos meios religiosos, empresariais, parlamentares, estudiosos do comportamento humano, entusiastas desta prática, população em geral e aspirantes a jogadores (DE OLIVEIRA, 2019, p. 13).

Esses impactos se manifestam de várias formas, passando por questões morais e éticas ou, até mesmo, por preocupações com saúde pública e políticas de regulamentação.

### 2.1.2 ERA DE OURO DOS CASSINOS

Em 1933, o então presidente Getúlio Vargas, contando com amplo apoio popular, legalizou os jogos de azar no Brasil. Iniciando a chamada "era de ouro", onde cassinos luxuosos começaram a surgir e desfrutar de imensa popularidade e prosperidade. Com tal regulamentação, os jogos passaram a ser uma importante fonte de arrecadação de impostos (WESTIN, 2016).

O marco legal mais significativo é representado pelo Decreto-Lei nº 241 (BRASIL, 1938), que "dispõe sobre o imposto de licença para funcionamento, no Distrito Federal, dos Cassinos balneários [...]". Destaca-se, deste, o artigo 1º, com a seguinte redação:

Art. 1º O imposto de licença para funcionamento, no Distrito Federal dos casinos balneários, a que se referem as instruções de 4 de março de 1935, da antiga Diretoria Geral da Fazenda Municipal e o disposto no n. 80 do decreto legislativo municipal n. 122, de 14 de novembro de 1936, é, para cada um deles, desdobrado em duas partes: a primeira, fixa para cada trimestre do ano, a segunda proporcional ao número de mesas de jogo em funcionamento.

§ 1º A primeira parte do imposto é fixada em 9, 10, 11 e 12 contos de réis diários, respectivamente, nos 1º, 2º, 3º e 4º trimestres do ano.

§ 2º A segunda parte do imposto é calculada á razão de 250\$000 por mesa de jogo que funcionar em cada sessão diária.

§ 3º No imposto acima está incluída a taxa de serviços municipais, sujeito, entretanto, ainda, o casino ao pagamento do imposto de licença para localização de estabelecimento.

Art. 2º Da renda líquida apurada, depois de deduzidos os encargos da Inspeção de Fiscalização e a quota de um terço da renda bruta a título de licença especial de funcionamento, será deduzida a percentagem de 10%, que competirá à Polícia Civil do Distrito Federal, podendo o prefeito utilizar-se, a seu critério, da de 20% para subvenções a instituições de assistência social e fomento do turismo.

Esse decreto foi de grande importância, para o desenvolvimento dos jogos, uma vez que concedia autorização e regulamentava os cassinos-balneários, onde eram permitidas práticas de determinados tipos de jogos de azar. Ademais, o decreto estabelecia a fiscalização dos estabelecimentos, dos impostos e a destinação dos recursos arrecadados.

Segundo site oficial do Senado, nesse período, chegou-se a contabilizar mais de 70 casas de apostas em funcionamento por todo o país, sendo seu polo central no Rio de Janeiro, representado pelo cassino da Urca, o mais conhecido à época. Exemplo

disso é o fato de que a icônica cantora brasileira Carmen Miranda foi descoberta, por produtores, americanos enquanto se apresentava no cassino. Além disso, o local recebeu grandes nomes da música, como Josephine Baker, Edith Piaf e Tony Bennett.

No Rio de Janeiro, destacaram-se, ainda, o cassino do Copacabana Palace, o Cassino Atlântico, o Cassino Icaraí, em Niterói e posteriormente o grandioso Cassino Quitandinha, em Petrópolis, que, naquele período, era o maior cassino da América do Sul.

Além da então capital da República, existiam cassinos em outras partes do Brasil, como o Grande Hotel Araxá e o Cassino da Pampulha, em Minas Gerais, o Cassino Ahú, em Curitiba, o Grande Hotel do Recife, o Grande Hotel Campos do Jordão, dentre outros.

Apesar da grande popularidade dos jogos, na época, a parcela mais conservadora da população brasileira não simpatizava com tal prática, pois enxergava nos cassinos – e nos jogos em geral – uma verdadeira depravação da moral e dos bons costumes. Até mesmo parte da imprensa se posicionava de maneira contrária, sendo atribuída a ela o que talvez tenha sido o estopim da proibição dos jogos de azar, por meio do Decreto-Lei 9.215/1946.

No dia anterior à proibição, uma matéria intitulada "Sensacional Reportagem, denunciando as fábricas do vício e do crime" foi publicada no jornal O Globo, no Rio de Janeiro, na qual foram apresentadas fotos que retratavam a opulência do estabelecimento e o montante de dinheiro arrecadado ao final de uma noite no Cassino da Urca. Isso causou grande alvoroço na sociedade, inclusive entre as lideranças políticas.

Desta forma, findou-se a época de ouro dos cassinos, no Brasil, deixando marcas tão profundas que ainda hoje acarretam grandiosos e acalorados debates em todos os níveis da sociedade.

Desde conversas em bares até o parlamento brasileiro, as mesmas polêmicas e questões continuam intensamente presentes.

## 2.2 JOGOS DE AZAR NA ERA DIGITAL

Conforme evidenciado ao longo do estudo, os jogos de azar foram progredindo ao passar dos tempos. No entanto, a verdadeira revolução na sua história ocorreu com a transição do meio presencial para o virtual.

Em 1995, os primeiros *sites* de jogos de azar surgiram oferecendo, inicialmente, simulações gratuitas, nas quais os jogadores apostavam seus "créditos" sem receios. A partir disso, os empresários vislumbraram uma chance de lucro, permitindo apostas com dinheiro real, o que deu origem às casas de apostas *online*, onde os jogadores investem seu próprio dinheiro com esperança de obter um retorno financeiro ou correndo o risco de perder tudo (SCHWARTZ, 2006).

Atualmente, as apostas *online* se tornaram um mercado extremamente rentável. De acordo com o BNL Data, esses jogos movimentam cerca de R\$ 120 bilhões por ano, no cenário brasileiro.

Ademais, há uma dualidade entre as apostas esportivas e os cassinos on-line no país. Enquanto as apostas esportivas concentram-se em eventos esportivos globais, os cassinos online oferecem uma ampla variedade de jogos, incluindo caça-níqueis, roletas e jogos de cartas.

Ao contrário das apostas esportivas, que foram legalizadas em 2018 pela Lei 13.756, as apostas de cassino não receberam atualizações desde o Decreto-Lei 3.688/1941. Até o momento, os cassinos *online* permanecem proibidos, levando algumas empresas a explorarem brechas na legislação para operarem no Brasil.

Afirma, porém, o advogado criminalista Luiz Augusto Filizzola D'Urso, em notícia veiculada pelo portal de notícias "Migalhas", que empresas sediadas fora do país têm permissão para que usuários brasileiros acessem seus conteúdos:

Alguns cassinos estão hospedados e criados fora do território nacional, principalmente em Curaçao, no Caribe, e em Malta. Não há nenhuma proibição dos brasileiros usuários acessarem esse site do cassino virtual que está fora do país e jogar (MIGALHAS, 2023).

É o caso da *Blaze*, uma das principais empresas do setor de cassinos virtuais, no Brasil. Ela ganhou destaque com seu jogo conhecido como "*Crash*", também chamado popularmente de "jogo do aviãozinho". Neste jogo, os jogadores assumem o controle

de um avião em voo, sendo crucial interromper o jogo antes que a palavra "crash" apareça, para evitar perdas.

Em dezembro de 2023, o Presidente da República sancionou a Lei nº 14.790/2023 que altera a Lei nº 13.756/2018, para regular o mercado de *bets*, as famosas "apostas de quota fixa"<sup>1</sup>. De acordo com o site do Governo Federal, no novo cenário, as empresas autorizadas pelo Ministério da Fazenda possuem permissão para explorar as apostas em quota fixa, em eventos esportivos.

Com a nova regulamentação, o sítio eletrônico do Senado Federal (BRASIL, 2023) informou que as empresas serão taxadas em 16% sobre o *Gross Gaming Revenue* (GGR), isto é, a receita que uma empresa de jogos de azar gera com as apostas feitas por meio de sua plataforma (SWEENEY, 2023). Além disso, será tributado 30% de Imposto de Renda sobre o prêmio recebido pelo apostador, respeitando a taxa de isenção. A distribuição total dos rendimentos provenientes das taxas e tributos será planejada, visando favorecer uma variedade de setores da comunidade.

Dentro deste plano, 16% do total arrecadado será repassado, sendo que 2,55% serão direcionados ao Fundo Nacional de Segurança Pública, buscando ações de combate à corrupção esportiva, lavagem de dinheiro e outras atividades criminosas relacionadas às apostas. Ainda serão destinados 0,82% para a educação básica, 1,63% para fomento dos clubes esportivos, 10% para a seguridade social e 1% para o Ministério dos Esportes (BRASIL, 2024).

Segundo Gerda Reith, em seu livro *The Age of Chance: Gambling in Western Culture* (2002, p. 91):

O ponto saliente que emerge de tudo isso é que, após uma longa repressão histórica, o jogo, embora ainda retenha alguma ambiguidade moral, abandonou seu status marginal e tornou-se totalmente incorporado às 20 economias capitalistas ocidentais como apenas outro tipo de empreendimento comercial (tradução livre).

---

<sup>1</sup> Art. 2º Para fins do disposto nesta Lei, considera-se: II - quota fixa: 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.

Assim, Reith mostra como o jogo passou por uma transformação significativa em sua percepção e regulamentação ao longo do tempo, destacando sua crescente aceitação e integração nas economias capitalistas ocidentais.

Desta forma, com a implementação dessas medidas, o governo planeja compelir as companhias do ramo a adotarem práticas de atendimento aos jogadores, combate à lavagem de dinheiro, incentivo ao jogo responsável e prevenção de fraudes e manipulação de apostas.

Visto isso, revela-se importante avançar na análise, concentrando-se na compreensão da funcionalidade atual do jogo, tanto no Brasil quanto em outros países.

## 2.3 UMA ANÁLISE COMPARATIVA E JURÍDICA SOBRE OS JOGOS DE AZAR

### 2.3.1 Comparativo internacional

Atualmente, o Reino Unido tem um dos maiores mercados de apostas do mundo, logo, é necessário entender como o seu sistema funciona. O *Gambling Bill*<sup>2</sup> ou *Gambling Act* (REINO UNIDO, 2014), estabeleceu novas regras para as casas de apostas no país, as quais eram definidas e controladas pela agência governamental britânica, a *Gambling Commission*, que é responsável por regular os jogos e as apostas no país. Ela tem como objetivo garantir que o jogo seja justo, seguro e livre de crimes.

Essa autoridade fiscalizadora concede licenças para operadores de jogos e apostas que desejam oferecer seus serviços no Reino Unido. Isso inclui cassinos, casas de apostas, sites de apostas online, loterias e outros tipos de jogos de azar (GAMBLING COMMISSION, 2023).

Além de licenciadas, elas devem implantar a *Licence Conditions and Codes of Practices*<sup>3</sup> (LCCP), que define condições específicas permitidas no Reino Unido, havendo subdivisões, nas licenças, de acordo com a atividade que os operadores

---

<sup>2</sup> Termo que geralmente se refere a um projeto de lei proposto para alterar ou atualizar a legislação existente sobre o jogo;

<sup>3</sup> Condições de Licença e Códigos de Práticas;

desejam praticar, além de proibir os jogos de azar com cartões de crédito, a fim de evitar que as pessoas tenham um gasto que não possam suprir.

O órgão exige de todo operador de jogos mantenha um histórico individual de cada apostador, que tem como objetivo garantir transparência no mercado de jogos, e ainda evitar que os apostadores se viciem.

Além de emitir licenças, este departamento também é responsável por garantir que os operadores de jogos e apostas cumpram com os mais altos padrões de integridade e segurança, protegendo crianças e outras pessoas vulneráveis contra os danos causados pelo jogo.

A *Gambling Commission* tem poderes para impor penalidades, revogar licenças e tomar outras medidas disciplinares contra operadores que não cumpram as regras e regulamentos estabelecidos. Seu objetivo é garantir que o jogo seja uma atividade segura e responsável para todos os envolvidos (GAMBLING COMMISSION, 2022).

Este órgão é financiado por taxas definidas pelo Departamento de Digital, Cultura, Mídia e Esporte (DCMS), em colaboração com a Autoridade de Arrecadação de Impostos do Reino Unido (HM Revenue & Customs - HMRC). Essas taxas são pagas pelas empresas de jogos de azar e pelos indivíduos licenciados.

A Alemanha tem um sistema de controle semelhante ao do Reino Unido, os jogos de azar são regularizados pelo *Interstate Treaty on Gambling*<sup>4</sup> conhecido como *Glücksspielstaatsvertrag*. Este tratado é um acordo entre os estados alemães e estabelece as normas e regulamentos para jogos de azar em todo o país (IDNOW, [202-]).

Cada estado é responsável por fiscalizar e regular os jogos de azar dentro de suas fronteiras. O tratado estabelece que apenas operadores licenciados podem oferecer os jogos no país, além de impor algumas restrições, incluindo limites de apostas, a proibição de menores de idade.

---

<sup>4</sup> Tratado Interestadual sobre Jogos de Azar

Essas leis estão em constante evolução, com mudanças frequentes nas regulamentações, à medida que novas tecnologias e tendências emergem na indústria de jogos de azar.

Em suma, enquanto no Brasil várias formas de jogos de azar continuam ilegais, o Reino Unido e a Alemanha adotaram uma abordagem diferente, esses países implementaram uma legislação completa e criaram agências reguladoras, para estabelecer um ambiente onde as atividades de jogos de azar são legais, responsáveis, transparentes e seguras.

A regulamentação dos jogos não somente é uma maneira de proteger os consumidores, mas também uma fonte de receita tributária, uma forma de evitar jogos não autorizados e um meio para promover uma indústria de jogos ética e que opera legalmente.

### **2.3.2 Os jogos de azar enquanto contravenção penal frente a principiologia penal**

O Brasil adota o conceito bipartido para infrações penais, dividindo-as em crimes e contravenções penais. Os crimes são uma espécie de infração penal mais grave, com penas mais rigorosas, enquanto as contravenções são infrações menos relevantes com penas mais brandas. Nesse sentido, dispõe Guilherme Souza Nucci (2019, p. 116):

A infração penal divide-se em crime e contravenção penal. Dispõe o artigo 1º da Lei de Introdução ao Código Penal e a Lei das Contravenções Penais o seguinte: “considera-se crime a infração penal que a lei comina pena de reclusão ou de detenção, quer isoladamente, quer alternativa ou cumulativamente com a pena de multa; contravenção a infração que a lei comina, isoladamente, pena de prisão simples ou de multa, ou ambas, alternativa ou cumulativamente.

O Decreto-Lei nº 3.688 (BRASIL, 1941), comumente chamado de Lei de Contravenções Penais (LCP), define, em seu artigo 50, as apostas como uma contravenção penal, passível de pena de prisão simples de 3 meses a 1 ano, e multa. O instrumento normativo estabelece que os jogos de azar são aqueles que o ganho ou a perda dependem unicamente da sorte:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

§ 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.

§ 2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador.

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:

- a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
- b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
- c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
- d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.

Nos artigos 51 a 58 desse diploma normativo, o legislador tratou de casos específicos de jogos de azar, como as loterias não autorizadas, as estrangeiras, e o “jogo do bicho”.

Entendendo a posição destas atividades no Brasil, é necessário destacar que os princípios norteadores do direito penal têm por função orientar a aplicação das normas penais, impondo limites ao poder estatal, a fim de proteger os indivíduos contra eventuais arbítrios.

De acordo com Rogério Greco (2017, p. 61), os princípios “são considerados, na ciência jurídica, como as normas gerais mais abstratas, que servem de norte e de observação obrigatória para a criação do sistema normativo”.

Dessa forma, é crucial destacar o princípio da dignidade humana como uma garantia das necessidades vitais de cada indivíduo, considerado um dos pilares fundamentais

da República. Este princípio constitui um dos fundamentos do Estado Democrático de Direito, conforme estabelecido no artigo 1º, inciso III, da Constituição Federal.

Nesse sentido, João Maurício Adeodato, faz a seguinte observação:

O iluminismo de Kant é visceralmente contra o paternalismo e baseia seus argumentos nos três princípios a priori do estado civil, os quais não são apenas protegidos por leis positivas, mas constituem, em suas palavras, princípios racionais da dignidade humana: liberdade (*Freiheit*), igualdade (*Gleichheit*) e autodeterminação (*Selbstständigkeit*, que ele também denomina *sibufficientia*)

Isso significa que Kant, em sua filosofia iluminista, argumenta contra o paternalismo, defendendo que a base do estado civil deve ser construída sobre três princípios fundamentais que não só são protegidos por leis positivas, mas também são considerados por ele como princípios racionais da dignidade humana.

Esses princípios não são apenas fundamentais para Kant, mas também são considerados como os alicerces racionais da dignidade humana e, portanto, devem ser respeitados e protegidos pelo estado civil.

A partir da referida citação, é perceptível que este princípio basilar da normativa constitucional orienta a interpretação de todas as outras normas, postulados e princípios legais. É uma base hermenêutica distintiva que guia a interpretação jurídica de modo a promover a dignidade da vida humana de forma significativa.

Na seara penal, o princípio da dignidade da pessoa humana atua como princípio orientador de muitos outros, como é o caso do princípio da intervenção mínima, que, embora não esteja expressamente previsto na Constituição, é derivado implicitamente dele.

#### 2.3.2.1 O princípio da intervenção mínima

O princípio da intervenção mínima ou *ultima ratio*, determina que o direito penal deve se concentrar exclusivamente na proteção dos bens mais importantes e essenciais à vida em sociedade. Isso ocorre porque o direito penal é o ramo do Direito responsável pelas restrições, punições e normas de conduta mais severas. Assim, como afirma Luiz Flávio Gomes:

A lógica que os dois aspectos da intervenção mínima (fragmentariedade e subsidiariedade) comporta, por conseguinte é esta: não há crime sem conduta; não há conduta penalmente relevante sem ofensa a um bem jurídico; não há ofensa penalmente punível senão quando for intolerável; porém, em razão da intervenção mínima do Direito penal, nem toda a ofensa intolerável deve constituir delito, porque pode haver outros meios mais idôneos para sua proteção (GOMES, 2002).

Deste modo, a lei penal não deve ser considerada primeira opção para solução de conflitos e sim a última opção de controle. A norma penal não pode interferir em demasia na vida dos indivíduos, ela deveria ser aplicável apenas quando não houver outra forma igualmente eficaz de solucionar o problema.

Os jogos de azar são predominantemente uma atividade de entretenimento e lazer, e não uma ameaça direta aos bens jurídicos fundamentais que justificariam a intervenção do direito penal como *ultima ratio*.

Acerca de tal ponto, Wermuth, Engelmann e Callegari (2012, p. 373) apontam que o princípio da intervenção mínima, de fato, não vem sendo respeitado em nosso ordenamento jurídico:

Nesse contexto, salienta Faria, a concepção do Direito Penal como *ultima ratio* é radicalmente alterada, de forma a torná-lo mais abrangente, rigoroso e severo com o escopo de disseminar o medo e o conformismo em seu público-alvo.

Os autores alertam que ignorar o princípio da intervenção mínima pode levar a consequências prejudiciais na sociedade, afastando-se dos objetivos de justiça e equidade que devem orientar o sistema jurídico.

Ainda nesse sentido, Rogério Greco interpreta como a LCP afeta o princípio em estudo:

Lei das Contravenções Penais, editada durante o chamado Estado Novo, no período da ditadura de Getúlio Vargas, não poderia ter outro foco, a não ser o da hipocrisia moral, já repudiada pelos revolucionários franceses, quando apregoavam a denominada secularização. O direito penal não pode se preocupar com questões de natureza eminentemente morais, sob pena de se transformar em uma ferramenta exclusivamente a serviço dos poderes tirânicos. Esse bem, vale dizer, a moral, por si só, não tem a importância exigida pelo Direito Penal para que, por conta dele, algum comportamento possa ser proibido ou imposto sob a ameaça de uma sanção penal (GRECO, 2020).

Pode-se concluir, baseando-se no princípio da *ultima ratio*, derivado do princípio da dignidade da pessoa humana, que o bem jurídico tutelado, nos jogos de azar, não goza da devida importância exigida para ensejar intervenção do direito penal.

### 2.3.2.2 Princípio da adequação social

Rogério Greco ensina que a convivência em sociedade nos coloca diante de desafios e situações de risco que não podem ser abordadas exclusivamente pelo sistema legal, já que é essencial promover uma coexistência harmoniosa entre os membros:

O trânsito nas grandes cidades, o transporte aéreo e a existência de usinas atômicas são exemplos de quão perigosa pode tornar-se a convivência social. Mas, conquanto sejam perigosas, são consideradas socialmente adequadas, e, por esta razão, fica afastada a interferência do direito penal sobre elas (GRECO, 2020).

No âmbito do Direito Penal, os jogos de azar se inserem no princípio da adequação social, visto que são condutas que, anteriormente, eram consideradas nocivas e, na atualidade, são aceitáveis. Nesse sentido, o jurista alemão Hans Welzel (1997, p. 68) caracteriza que:

A adequação social constitui, de certo modo, um suporte para os tipos penais, é o estado natural de liberdade de ação que lhes serve como base e é suposto de maneira tácita. Por esse motivo, também ficam excluídas dos tipos penais as ações socialmente adequadas ainda que estejam naqueles casos que possam ser subsumidas nos mesmos, por exemplo, de acordo com critérios causais (tradução livre).

O sociólogo Loïc Wacquant (2008, p. 72) explica que a prática dos jogos de azar é amplamente aceita socialmente e está enraizada nos costumes da sociedade. Assim, em sua visão, mesmo que haja proibições legais, a demanda por jogos de azar persistirá e será satisfeita, seja por meios legais ou ilegais:

A prática dos jogos de azar é socialmente aceita e está arraigada nos costumes da sociedade. O jogo do bicho existe há mais de um século (desde 1892), tendo se tornado contravenção em 1941. Ele faz parte da cultura, já se tornou um folclore na nossa sociedade. A lei penal não tem o poder de revogar a lei econômica da oferta e da procura. Se a demanda não for suprida pelo mercado lícito, será suprida pelo mercado ilícito.

Um exemplo marcante que ilustra como os jogos de azar se alinham ao princípio da adequação social é o caso do Doutor Castor, um dos maiores e mais conhecidos

“bicheiros” do Rio de Janeiro, que era idolatrado por muitos, devido ao seu carisma marcante e ao seu papel de "mecenas" na comunidade de Bangu.

Grande parte da população não via problema no império ilegal que ele havia construído. À vista disso, em 1991, Castor de Andrade foi convidado para participar do Programa do Jô, que então gozava de altíssima audiência, sendo calorosamente aclamado pela plateia e também por diversos veículos de comunicação da época.

Nesta época, havia um certo fascínio por ele, que pode ser explicado pela sociologia como dominação carismática, que é o mais antigo dos modos de dominação, encontrado desde os grupamentos sociais humanos mais básicos, nos quais o líder exerce sua dominação mediante virtude carismática, atraindo devoção afetiva para com as outras pessoas do grupo.

Dominação carismática em virtude da devoção afetiva à pessoa do senhor e a seus dotes sobrenaturais (carisma) e, particularmente: a faculdades mágicas revelações ou heroísmo, poder intelectual ou de oratória. O sempre novo, o extracotidiano, o inaudito e o arrebatamento emotivo que provocam constituem a fonte da devoção pessoal. Seus tipos mais puros são a dominação do profeta, do herói guerreiro e do grande demagogo. A associação dominante é de caráter comunitário, na comunidade ou séquito (WEBER apud ESLABÃO, 2011, p. 8).

Logo, dentro do contexto do crime organizado, Castor era capaz de exercer uma forma de "carisma" entre as pessoas. Sua liderança estava baseada em sua habilidade em estabelecer relações de poder e controle dentro do mundo do crime, atraindo seguidores por meio de sua influência e capacidade de impor respeito e lealdade, se tornando assim, um ícone brasileiro.

Outrossim, deve-se salientar que o Governo Federal sempre encontrou dificuldade em reprimir essa atividade que já está enraizada nos brasileiros, assim como cita o escritor inglês Thomas Ewbank (1856, p.197), após sua visita ao Brasil, no século XIX, “o jogo neste lugar é universal. Concedidos em benefício de todos os tipos de coisas, novos jogos são perpetuamente anunciados. Meninos correm por todos os lados vendendo bilhetes”.

Em suma, o caso emblemático de Doutor Castor evidencia a maneira como os jogos de azar se inserem na dinâmica social, muitas vezes sendo tolerados e até mesmo celebrados, o que ilustra essa aceitação social da sociedade brasileira.

### 2.3.3 Possível revogação do Decreto-Lei 9.215/1946 e análise do PL 186/2014

Em 1945, Getúlio Vargas foi retirado do poder e Eurico Gaspar Dutra foi eleito, como o então presidente do Brasil e sancionou o Decreto-Lei 9.215 de 30 de abril de 1946, proibindo os jogos de azar em todo o território nacional. Os fundamentos presentes neste decreto são os seguintes:

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 é contrária à prática e à exploração e jogos de azar; Considerando que, das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes (BRASIL, 1946).

Ocorreram grandes impactos econômicos, principalmente para as pessoas que eram envolvidas com essa atividade, como empregados, empregadores, fornecedores, etc. Marques (2019, p. 117) afirma que “estima-se que naquele ano funcionavam 71 estabelecimentos (autorizados) voltados à exploração dos jogos em todo o Brasil, empregando diretamente cerca de 53.200 pessoas”.

No entanto, naquela época, boa parte da população apoiou a decisão do presidente e a mídia ressaltava a importância dessa proibição, que estava alinhada aos valores sociais. Os jornais celebraram o retorno à moralidade e aos bons costumes.

Atualmente, entende-se que um Estado Democrático, fundamentado em preceitos constitucionais de liberdade, não deve basear sua abordagem legal do jogo em princípios moralistas e religiosos.

A própria jurisprudência tem considerado a proibição dos jogos de azar como ultrapassada e inadequada para a realidade atual. Tal proibição é entendida como contrária a princípios constitucionais. Um exemplo disso é o julgamento de um recurso pela Turma Recursal Criminal dos Juizados Especiais do Estado do Rio Grande do Sul:

JOGOS DE AZAR. EXPLORAÇÃO DO JOGO DO BICHO. ATIPICIDADE DA CONDUITA. 1- Caso em que apreendidos com o 7 réu, em decorrência de cumprimento de mandado de busca e apreensão, registros de apostas e objetos utilizados na exploração do jogo do bicho. 2- A exploração de jogos de azar é conduta inserida no âmbito das liberdades individuais, enquanto

direito constitucional intocável. Os fundamentos da proibição que embasaram o Decreto-Lei 9.215/46 não se coadunam com a principiologia constitucional vigente, que autoriza o controle da constitucionalidade em seus três aspectos: evidência, justificabilidade e intensidade. Ofensa, ainda, ao princípio da proporcionalidade e da lesividade, que veda tanto a proteção insuficiente como a criminalização sem ofensividade. Por outro lado, é legítima a opção estatal, no plano administrativo, de não tornar legal a atividade, sem que tal opção alcance a esfera penal. RECURSO PROVIDO. (Recurso Crime Nº 71008452005, Turma Recursal Criminal, Turmas Recursais, Relator: Luis Gustavo Zanella Piccinin, Julgado em 27/05/2019).

No recurso, fica evidente que os julgadores tendem a considerar ultrapassada a criminalização da prática de jogos de azar. Além disso, é fulcral mencionar a vulnerabilidade dos jogadores, que, ao participarem de atividades ilícitas, ficam sujeitos a ameaças e extorsões por parte de organizações criminosas, a fim de retirar parte do lucro que eles recebem.

Guilherme de Souza Nucci (2012, p. 191) também sustenta a necessidade de descriminalização das casas de apostas há anos. O jurista argumenta que a regulamentação e legalização dos jogos de azar seriam mais benéficas para o Estado, possibilitando ganhos econômicos por meio de tributos e reduzindo os custos associados ao sistema de justiça penal. Ademais, Nucci questiona a falta de lógica do Estado em não regulamentar, considerando que ele já apoia e permite casas lotéricas em geral.

É crucial começar a planejar, de maneira organizada e meticulosa, uma nova legislação sobre os jogos de azar, que naturalmente revogue o referido Decreto-Lei de 1946, o qual não mais se sustenta no século XXI. Uma legislação tão antiquada e desconexa com o mundo contemporâneo não pode ser responsável por nortear um assunto tão relevante.

Nesse sentido, o então senador Ciro Nogueira propôs o Projeto de Lei do Senado 186 de 2014, que versa sobre a legalização e regulamentação da exploração dos jogos de azar em todo o território nacional. A ementa do projeto oferece a seguinte explicação:

Dispõe sobre a exploração de jogos de azar; define quais são os jogos de azar, como são explorados, autorizações, destinação dos recursos arrecadados; define as infrações administrativas e os crimes em decorrência da violação das regras concernentes à exploração dos jogos de azar (BRASIL, 2014).

No artigo 2º do referido projeto, está estabelecido o seguinte texto: “Fica autorizada, nos termos desta Lei e de seu regulamento, a exploração de jogos de azar em todo o

território nacional em reconhecimento ao seu valor histórico-cultural e à sua finalidade social para o País” (BRASIL, 2014).

Percebe-se que o projeto autoriza a exploração dos jogos de azar, em todo o território nacional, desde que sejam seguidas as regulamentações estipuladas na lei. Essa disposição indica uma alteração na abordagem legal em relação aos jogos de azar, reconhecendo seu potencial de contribuição para a cultura e para a sociedade brasileira.

O artigo 3º do projeto lista os jogos de azar contemplados pela proposta. Ele estabelece:

Art. 3º São considerados jogos de azar, entre outros: I – jogo do bicho; II – jogos eletrônicos, vídeo-loteria e vídeo-bingo; III – jogo de bingo; IV – jogos de cassinos em resorts; V – jogos de apostas esportivas on-line; VI – jogo de bingo on-line; e VII – jogos de cassino on-line (BRASIL, 2014).

Dessa forma, o projeto busca regulamentar os jogos mencionados, com destaque especial para os cassinos em *resorts*. A proposta visa impulsionar o turismo e o entretenimento, permitindo a instalação de cassinos em resorts, seguindo o modelo adotado no início do século XX, quando cassinos eram operados em grandes hotéis, como o Copacabana Palace.

O art. 5º estabelece que a exploração dos jogos de azar será feita por meio de autorização concedida pelos Estados e pelo Distrito Federal, seguindo as disposições estipuladas na lei e em seus regulamentos.

O parágrafo único reforça que cabe aos Estados e ao Distrito Federal a responsabilidade de regular, normatizar e fiscalizar os estabelecimentos autorizados para a exploração dos jogos de azar dentro de seus territórios, respeitando o que está previsto na lei em questão.

O artigo 6º estabelece critérios para a concessão de licenças a pessoas jurídicas, enquanto o artigo 10 detalha como os recursos arrecadados nos jogos do bicho e de vídeo-loteria são direcionados no Brasil:

Art. 10 Os recursos arrecadados nos jogos do bicho e de vídeo-loteria terão a seguinte destinação: I – no mínimo 60% (sessenta por cento) da arrecadação bruta para a premiação, incluindo nesse percentual a parcela correspondente ao imposto sobre a renda e outros eventuais tributos sobre a premiação, na hipótese de jogo do bicho; II – no mínimo 70% (setenta por

cento) da arrecadação bruta para a premiação, incluindo neste percentual a parcela correspondente ao imposto sobre a renda e outros eventuais tributos sobre a premiação, na hipótese de jogo de vídeo-loteria; III – 7% (sete por cento) da arrecadação bruta para a unidade federada do domicílio fiscal da pessoa jurídica que explorar a loteria do bicho, na hipótese de jogo do bicho, ou, na hipótese de jogo de vídeo-loteria, para a unidade federada onde esteja instalado o equipamento terminal de vídeo-loteria; IV – 3% (três por cento) da arrecadação bruta para o Município do domicílio fiscal da pessoa jurídica que explorar a loteria do bicho, na hipótese de jogo do bicho, ou, na hipótese de jogo de vídeo-loteria, para o Município onde esteja instalado o equipamento terminal de vídeo-loteria; e V – o percentual restante para a empresa autorizada a explorar a atividade de jogo do bicho ou de vídeo-loteria (BRASIL, 2014).

Os proprietários e funcionários das empresas autorizadas a explorar jogos de azar em cassinos estarão proibidos de participar desses jogos. Além disso, sua remuneração não pode ser calculada com base no volume de apostas, conforme estabelecido no artigo 24 do projeto.

O projeto de lei também aborda a regulamentação dos cassinos no país. Em seu Capítulo IV, são estabelecidas as infrações administrativas, destacando a seriedade da regulação proposta, além de descrever as sanções possíveis no capítulo referente aos crimes e penalidades.

Na conclusão do projeto, surge o seguinte questionamento:

O próprio Estado realiza inúmeras modalidades de jogos de azar. Por que não legalizar as outras modalidades? Qual fundamento justifica esse equívoco? A velha retórica já não mais explica a realidade dos jogos no Brasil; é preciso avançar e criar um marco regulatório para essa atividade (BRASIL, 2014, p. 15)

De fato, o Estado já está envolvido em uma variedade de formas de jogos de azar, como loterias e apostas esportivas. Portanto, não há fundamento lógico ou moral que justifique essa exclusão. A retórica tradicional que costumava ser usada para justificar a proibição dos jogos de azar no Brasil já não reflete a realidade atual.

Ao invés disso, defende-se a necessidade de avançar e estabelecer um marco regulatório claro para essa atividade. Isso permitiria que o governo regulasse e fiscalizasse esses jogos de forma mais eficaz, além de garantir que sejam tratados de maneira justa e responsável, protegendo os interesses dos jogadores e da sociedade como um todo.

Nesse sentido, torna-se fundamental enfatizar a importância da regulamentação dos jogos de azar, para assegurar a proteção dos direitos dos cidadãos e prevenir

possíveis impactos negativos sobre indivíduos vulneráveis e a sociedade como um todo. Assim, leciona o professor Daury Cesar Fabríz (2010):

Os direitos humanos fundamentais constituem a principal garantia com que a cidadania conta para que seja exercitada em sua plenitude, nos âmbitos político, social e econômico. É no Estado Democrático que se encontra a possibilidade desses direitos resguardarem a integridade e a promoção da pessoa humana nos planos individual, social e difuso.

O autor explica que o Estado Democrático é fundamental para assegurar que os direitos humanos sejam efetivamente respeitados e protegidos, garantindo a dignidade e a igualdade de todos os cidadãos perante a lei.

Caso haja a legalização dos jogos de azar, é fundamental que a legislação esteja em total consonância com os princípios legais, especialmente no que diz respeito aos direitos humanos, em consonância com o princípio da dignidade humana, como já evidenciado no texto.

Como destacado por Fabríz, esses direitos constituem a principal garantia para que a cidadania seja exercida em sua plenitude, abrangendo os âmbitos político, social e econômico.

Portanto, é necessário que qualquer regulamentação dos jogos de azar leve em consideração a proteção desses direitos fundamentais. Isso significa que as leis devem garantir a integridade e a promoção da pessoa humana em todos os níveis: individual, social e difuso.

Dessa maneira, a regulamentação dos jogos de azar deve garantir que tais atividades sejam conduzidas de forma ética e responsável, respeitando os direitos e a dignidade das pessoas envolvidas, O Brasil deve se inspirar no modelo do Reino Unido, conciliando a prática dos jogos de azar com a proteção dos direitos humanos fundamentais.

Por fim, ao buscar conciliar a prática dos jogos de azar com a proteção dos direitos humanos fundamentais, é essencial considerar também os impactos econômicos dessa regulamentação. O Brasil poderia buscar um equilíbrio entre promover uma indústria de jogos de azar responsável e ética e aproveitar os benefícios econômicos que ela pode oferecer, sempre mantendo o foco na proteção dos direitos e da dignidade dos indivíduos envolvidos.

## 2.4 OS ASPECTOS SOCIOECONÔMICOS DOS JOGOS DE AZAR

### 2.4.1 O impacto da legalização dos jogos de azar no turismo

Com a legalização e regulamentação dos jogos de azar, é previsto que uma série de grupos internacionais invistam, na construção de resorts integrados. Esses empreendimentos abrangentes não se limitarão apenas aos cassinos, mas também incluirão hotéis de luxo, centros de convenções de última geração e espaços para eventos diversos.

Essa expansão significativa no mercado imobiliário, não apenas criará milhares de empregos diretos e indiretos, mas também atrairá turistas de todo o mundo, ávidos por desfrutar da ampla gama de serviços e entretenimento oferecidos por esses resorts de classe mundial.

Um artigo publicado pela Forbes Brasil relata que Las Vegas alcançou um recorde impressionante de US\$ 15,5 bilhões em receita de jogos em 2023. Esse valor representa um aumento significativo em comparação com os anos anteriores e reflete a resiliência e o crescimento contínuo da indústria de jogos na cidade.

O sucesso de Las Vegas é atribuído a vários fatores, incluindo investimentos contínuos em infraestrutura de entretenimento, marketing eficaz e uma economia turística robusta.

Esta cidade atrai sozinha cerca de 40 milhões de turistas anualmente, enquanto em Macau, na costa sul da China, pioneira nesse setor, mais de 50% do PIB está relacionado à indústria de jogos e turismo.

A legalização dos jogos de azar gera um grande incentivo social e econômico, proporcionando um aumento significativo no turismo e arrecadação de impostos, assim como nas formas de emprego que seriam criados” (DO NASCIMENTO, 2022, p. 08).

No Brasil, uma análise mais detalhada do turismo revela o potencial perdido pelo país devido à ausência de cassinos. De acordo com dados do Ministério do Turismo, entre os anos de 2014 e 2018, o país recebeu aproximadamente 6,5 milhões de turistas.

Assim, Marília Camargo (2020, p. 13) explica que Las Vegas é um exemplo vívido da estreita relação entre jogos de azar e turismo. A indústria dos jogos sustenta aproximadamente 1,7 milhão de empregos diretos na cidade. Em Ohio, os cassinos movimentam cerca de 3,6 bilhões de dólares anualmente.

Essa disparidade ressalta o enorme impacto positivo que a legalização dos cassinos poderia ter no turismo brasileiro, evidenciando o potencial de crescimento e desenvolvimento econômico associado a essa indústria.

Podendo se beneficiar, uma vez que, além da possível arrecadação financeira direta, outras modalidades econômicas seriam impulsionadas por essa prática, como shows artísticos, turismo, gastronomia e uma variedade de serviços e recursos que poderiam ser explorados pelo estado.

Bons exemplos do impacto desse tipo de negócio podem ser observados em cidades como Cancun, Macau e Marrakesh, como ressalta do Nascimento (2022, p. 07).

Assim, torna-se evidente que a legalização dos cassinos no Brasil tem o potencial de gerar um aumento significativo no número de visitantes estrangeiros, especialmente nas cidades onde *resorts* integrados são construídos.

Ademais, conforme exposto acima, essa atividade também atrairia turistas em busca de entretenimento nos cassinos, incluindo shows de artistas renomados, uma variedade de restaurantes de alta qualidade e uma diversidade de eventos culturais e sociais.

A presença de cassinos no Brasil poderia não apenas aumentar significativamente o número de turistas estrangeiros, mas também impulsionar o turismo interno, gerando receita e empregos, além de fortalecer a economia de diversas regiões do país.

Outrossim, por meio da redução de custos associados à ilegalidade, a normatização de tal prática poderia ser responsável por estimular a atividade econômica, contribuindo para a revitalização de áreas economicamente deprimidas, especialmente por meio do turismo.

### 2.4.2 Os jogos de azar como meio de mitigação à evasão fiscal

Os jogos de azar, quando legalizados e devidamente regulamentados, podem constituir uma fonte substancial de receita fiscal para o governo. Ao mesmo tempo em que será discutido como isso contribui para reduzir a evasão fiscal associada às operações ilegais e não regulamentadas nesse setor.

A priori, é importante definir o conceito de evasão fiscal para uma melhor compreensão do tema. Consoante Marcelo Martins Altoé, refere-se à prática em que o contribuinte utiliza condutas expressamente proibidas pela legislação tributária com o objetivo de evitar, retardar ou reduzir o pagamento de tributos:

Das três categorias aludidas, a que menos padece das divergências terminológicas prenunciadas é, certamente, a de evasão fiscal. Isso se dá em virtude da sua imediata vinculação à ideia de ilicitude: consiste a evasão na utilização, pelo contribuinte, de condutas expressamente vedadas pela ordem jurídica com o desígnio de evitar, retardar ou reduzir o pagamento de tributos. Nesse passo, aperfeiçoa-se o fenômeno da evasão quando se vale o contribuinte de meios ilegais para lograr economias fiscais ilegítimas, posto que propiciadas pela agressão frontal à legislação tributária.

Altoé explica que a evasão fiscal quase não tem divergências terminológicas, pois está imediatamente relacionada à ideia de ilegalidade. O fenômeno da evasão fiscal se aperfeiçoa quando o contribuinte utiliza meios ilegais para obter vantagens fiscais ilícitas, infringindo diretamente a legislação tributária.

Neste mesmo sentido, Carlos Emmanuel Joppert Ragazzo e Gustavo Sampaio de Abreu Ribeiro (2012, p. 634) destacam os benefícios da legalização dos jogos de azar:

[...] renda adicional para o governo sem o aumento dos demais tributos. Isto porque, na medida em que uma nova atividade é legalizada - e assim, estimulada, pela redução dos custos associados à ilegalidade -, o governo pode tributá-la, angariando recursos para investir em outras causas como educação, saúde, cultura e esportes. Normalmente aliado a esse raciocínio, há o argumento de que a legalização de jogos pode revitalizar áreas economicamente decadentes, principalmente ao fomentar o turismo.

Ragazzo e Ribeiro argumentam que a legalização dos jogos de azar traz benefícios significativos, especialmente em termos de receita adicional para o governo. Ao legalizar essa atividade, o governo pode tributá-la, o que gera uma fonte adicional de recursos sem a necessidade de aumentar outros impostos.

O artigo primeiro da Lei nº 8.137 (BRASIL, 1990), dispõe:

Art. 1º Constitui crime contra a ordem tributária suprimir ou reduzir tributo, ou contribuição social e qualquer acessório, mediante as seguintes condutas: I - omitir informação, ou prestar declaração falsa às autoridades fazendárias; II - fraudar a fiscalização tributária, inserindo elementos inexatos, ou omitindo operação de qualquer natureza, em documento ou livro exigido pela lei fiscal; III - falsificar ou alterar nota fiscal, fatura, duplicata, nota de venda, ou qualquer outro documento relativo à operação tributável; IV - elaborar, distribuir, fornecer, emitir ou utilizar documento que saiba ou deva saber falso ou inexato; V - negar ou deixar de fornecer, quando obrigatório, nota fiscal ou documento equivalente, relativa a venda de mercadoria ou prestação de serviço, efetivamente realizada, ou fornecê-la em desacordo com a legislação.

Na evasão fiscal, o tributo devido não é repassado para o Estado ou é feito em quantias inferiores àquelas devidas. Isso acontece quando o fato gerador é simulado com a intenção de pagar menos ou até mesmo não pagar tributos (SICA, 2021).

A arrecadação de impostos é uma questão central para a sustentabilidade econômica de um país. No Brasil, a discussão sobre a legalização dos jogos de azar está cada vez mais atrelada a essa temática.

De acordo com Stanley Martins Frasnão (2023), a legalização dos jogos de azar pode representar uma oportunidade significativa para o aumento da arrecadação de impostos no país.

Com a regulamentação dessa atividade, o Estado poderia estabelecer uma nova fonte de receita fiscal, além de combater a evasão de divisas para o exterior, que hoje movimentava uma cifra bilionária. A legalização e a devida tributação dessas atividades representariam uma importante injeção de recursos nos cofres públicos, contribuindo para o equilíbrio das contas governamentais.

Um estudo recente realizado pela Universidade Paulista (UNIESP) apontou que a legalização dos jogos de azar poderia gerar uma arrecadação adicional de bilhões de reais em impostos. Essa estimativa considera não apenas a tributação direta sobre as atividades de cassinos, bingos e apostas online, mas também os impostos indiretos gerados pelo aumento do turismo e do consumo (SICA, 2021, p. 11).

Contudo, um dos principais problemas enfrentados pela arrecadação de impostos no Brasil é a sonegação fiscal. Segundo Hugo Capel Sica (2021, p. 6-7), a sonegação de impostos é uma prática recorrente no país, que prejudica não apenas o governo, mas também a sociedade como um todo. Para combater a sonegação fiscal, é necessário

fortalecer os mecanismos de fiscalização e aumentar a transparência do sistema tributário.

A legalização dos jogos de azar pode ajudar a reduzir a evasão fiscal ao criar um ambiente de negócios mais transparente e regulamentado. Com regras claras e fiscalização adequada, tornando mais difícil para os operadores de cassinos e de outras modalidades de jogos de azar sonegarem impostos ou se envolverem em práticas ilegais.

Atualmente, muitas atividades de jogatinas são realizadas de forma clandestina, o que facilita a evasão fiscal e outras atividades ilegais, como a lavagem de dinheiro. Ao legalizar e regulamentar os jogos de azar, o governo pode reduzir significativamente a oportunidade para essas práticas ilegais, aumentando a transparência e a fiscalização.

Ademais, a legalização dos jogos de azar é o potencial de aumento da arrecadação de impostos e geração de receita para o governo. Com a implementação de uma estrutura regulatória adequada, o governo pode tributar as operações de jogos de azar, gerando uma fonte adicional de receita fiscal.

Essa receita adicional pode ser usada para financiar serviços públicos essenciais, como saúde, educação e segurança, reduzindo assim a necessidade de aumentar outros impostos.

#### **2.4.3 Responsabilidade tributária dos concursos de prognósticos**

Inicialmente, é necessário explicar que a Lei nº 8.212 (BRASIL, 1991), em seu §1º do art. 26, definia os concursos de prognósticos como todos e quaisquer concursos de sorteios de números, loterias, apostas, inclusive as realizadas em reuniões hípcas, nos âmbitos federal, estadual, do Distrito Federal e municipal. Embora este parágrafo tenha sido revogado, essa definição continua sendo válida.

Essa atividade, também conhecida como jogo lícito, é regulamentada por lei com o objetivo de ter uma utilidade social. Ou seja, não é apenas tolerada, mas sim autorizada e, inclusive, incentivada.

A Constituição Federal (BRASIL, 1988) constitucionalizou essa atividade, prevista no artigo 195, inciso III, estabelecendo que:

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

Um exemplo claro, são os jogos realizados em casas lotéricas, propostos pelo Governo Federal, através da Caixa Econômica, como a famosa "Mega-Sena", que movimentava bilhões em todo país. A título de exemplo, apenas no ano de 2020, as loterias arrecadaram, aproximadamente, R\$ 17,1 bilhões (CAIXA NOTÍCIAS, 2021).

A Lei nº 4.506 (BRASIL, 1964), define que a tributação dos prêmios obtidos em loterias e em outros tipos de concursos. De acordo com o artigo 14, os prêmios em dinheiro obtidos em loterias, independentemente da finalidade (inclusive as de finalidade assistencial), estão sujeitos a um imposto de 30%, que é descontado diretamente na fonte pagadora:

Art. 14. Ficam sujeitos ao imposto de 30% (trinta por cento), mediante desconto na fonte pagadora, os lucros decorrentes de prêmios em dinheiro obtidos em loterias, mesmo as de finalidade assistencial, inclusive as exploradas diretamente pelo Estado, concursos desportivos em geral, compreendidos os de turfe e sorteios de qualquer espécie, exclusive os de antecipação nos títulos de capitalização e os de amortização e resgate das ações das sociedades anônimas.

Além das loterias, também estão sujeitos a esse imposto os prêmios obtidos em concursos desportivos (como os de turfe), sorteios de qualquer espécie e outros tipos de concursos, com exceção dos prêmios de antecipação nos títulos de capitalização<sup>5</sup> e os prêmios de amortização<sup>6</sup> e resgate das ações das sociedades anônimas.

Dessa forma, sempre que alguém ganha um prêmio em dinheiro em uma loteria ou em qualquer outro tipo de concurso abrangido por essa legislação, o valor do prêmio é descontado na fonte pagadora, ou seja, o valor líquido recebido pelo ganhador é o valor do prêmio descontado o imposto de 30%.

---

<sup>5</sup> São recompensas oferecidas aos titulares de títulos de capitalização como forma de incentivar a permanência nesse tipo de investimento

<sup>6</sup> Qualquer valor extra que possa ser pago aos investidores além do valor principal investido

Atualmente, a Caixa Econômica Federal oferece 10 diferentes jogos de loterias que realizam sorteios semanais. Todos esses jogos dependem inteiramente da sorte, pois não exigem nenhuma habilidade específica do jogador. Essa característica dos jogos de loteria é semelhante àquela que é reprimida pelo artigo 50, § 3º, "a" da LCP.

A principal diferença entre os jogos de prognósticos e os jogos ilícitos reside na sua regulamentação pelo Estado. Enquanto os jogos de prognósticos são legalmente permitidos e regulamentados, gerando receitas para o Estado, os jogos ilícitos são proibidos por lei e conseqüentemente, realizados sem regulamentação.

Portanto, argumentos baseados na já mencionada "imoralidade e ofensa aos bons costumes" não são suficientes para sobrepor o interesse constitucional em permitir essas apostas, especialmente quando elas são realizadas com o objetivo de financiar o sistema de previdência social, por exemplo.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o exposto no desenvolvimento do presente trabalho, os jogos têm sido uma forma de entretenimento utilizada por diversas culturas ao longo de milênios, fazendo parte intrínseca da evolução humana. Contudo, as questões legais tornam-se mais detalhadas e específicas quando se trata de jogos de azar.

Ao longo do tempo, com o avanço da sociedade, as pessoas foram mudando a sua percepção, especialmente os governantes, em relação aos jogos de azar. Isto é, os Estados vislumbraram uma oportunidade tributária significativa para impulsionar a economia dos países e, conseqüentemente, a qualidade de vida da população.

No Brasil, os jogos de azar estão proibidos há 78 anos, ao contrário de outros países onde essa atividade é regulamentada. No entanto, apesar dessa proibição, o país conta com modalidades de jogos lícitos, como a "Mega-Sena", que é uma loteria administrada pela Caixa Econômica Federal e gera receita para os cofres públicos.

O presente estudo conclui que a proibição dos jogos de azar é uma medida irracional, uma vez que o Estado mesmo os explora como fonte de arrecadação, disponibilizando uma ampla variedade de jogos para qualquer cidadão, o que pode ser considerado um paradoxo significativo. Além disso, a ilegalidade dos jogos constitui uma clara incoerência e viola diversos princípios do direito penal.

A falta de regulamentação dos jogos de azar resulta em perdas significativas para o Tesouro Nacional, prejudicando a economia do país. Todavia, uma regulamentação eficaz poderia reverter essa situação, permitindo o retorno gradual das perdas e o investimento desses recursos em benefício da população.

Por meio da arrecadação de impostos dos estabelecimentos de jogos de azar, como cassinos e resorts, o governo poderia direcionar esses recursos para áreas essenciais, tais como saúde, segurança pública, saneamento básico, infraestrutura, esportes, cultura, turismo, comércio e indústrias.

Ainda, a regulamentação também teria um impacto positivo no mercado de trabalho, criando novas oportunidades de emprego e estimulando setores-chave da economia, como a construção civil e a indústria do entretenimento.

Dessa forma, o país poderia se beneficiar não apenas economicamente, mas também socialmente, com a melhoria da qualidade de vida da população e o fortalecimento da economia nacional.

Em resumo, a regulamentação dos jogos de azar representa uma oportunidade para o país aumentar sua receita, impulsionar o crescimento econômico e melhorar as condições de vida de seus cidadãos.

## REFERÊNCIAS

ADEODATO, J. M. Direito à saúde e o problema filosófico do paternalismo na bioética. **Revista de Direitos e Garantias Fundamentais**, [S. l.], n. 11, p. 149–170, 2012. DOI: 10.18759/rdgf.v0i11.203. Disponível em: <https://sisbib.emnuvens.com.br/direitosegarantias/article/view/203>. Acesso em: 21 maio 2024.

ALTOÉ, M. M. **Elusão e os limites do planejamento tributário**: entre o direito fundamental de liberdade fiscal e o dever fundamental de pagar tributos. 2020. 693 f. Tese (Doutorado) - Curso de Direitos e Garantias Fundamentais, Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 2020. Disponível em: <http://repositorio.fdv.br:8080/bitstream/fdv/840/1/MARCELO%20MARTINS%20ALTO%20C3%89%20.pdf>. Acesso em: 23 maio 2024.

BELL, R. C. **Board and table games from many civilizations**. Oxford University Press. Ed. 1960.

BRASIL. Agência Senado. Senado Federal. **Regulamentação de apostas esportivas de quota fixa segue para o Plenário**. 2023. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2023/11/22/regulamentacao-de-apostas-esportivas-de-quota-fixa-segue-para-o-plenario>. Acesso em: 24 maio 2024.

\_\_\_\_\_. MINISTÉRIO DA FAZENDA. **Governo regulamenta apostas esportivas de quota fixa no Brasil**. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/fazenda/pt-br/assuntos/noticias/2023/maio/governo-regulamenta-apostas-esportivas-de-quota-fixa-no-brasil-1>. Acesso em: 24 maio 2024.

\_\_\_\_\_, Constituição Federal de 1988. Brasília, DF.

\_\_\_\_\_, Decreto-Lei nº 241 de 4 de fevereiro de 1938. Rio de Janeiro, RJ.

\_\_\_\_\_, Decreto-Lei nº 3.688 de 3 de outubro de 1941. Rio de Janeiro, RJ.

\_\_\_\_\_, Decreto-Lei nº 9.215 de 30 de abril de 1946. Rio de Janeiro, RJ.

\_\_\_\_\_, Lei nº 4.506 de 30 de novembro de 1964. Brasília, DF.

\_\_\_\_\_, Lei nº 8.137 de 27 de dezembro de 1990. Brasília, DF.

\_\_\_\_\_, Lei nº 8.212 de 24 de julho de 1991. Brasília, DF.

\_\_\_\_\_, Projeto de Lei do Senado nº 186 de 2014. Brasília, DF.

CAIXA NOTÍCIAS. **Loterias caixa arrecadam R\$ 17,1 bilhões em 2020**. 2021. Disponível em: <https://caixanoticias.caixa.gov.br/noticia/24565/loterias-caixa-arrecadam-r-171-bilhoes-em-2020>. Acesso em: 09 de maio de 2024.

CAMARGO, M. T. **A legalização dos jogos de azar e cassinos no Brasil**. 2020. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2020.

CANTON, A. M. **A Rede Lotérica no Brasil**. Brasília: Ipea, 2010. Disponível em: [https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/Livro\\_redeloterica.pdf](https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/Livro_redeloterica.pdf). Acesso em: 08 de março de 2024.

DA SILVA, M. F.; COSTA, R. L. A proibição dos jogos de azar no Brasil. *Revista Eletrônica de Ciências Jurídicas*, v. 1, n. 1, 2015.

DE OLIVEIRA, G. O. **Jogos de azar no Brasil: entre o proibir e o liberar**. Monografia de Direito. Universidade do Sul de Santa Catarina. 2019. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/5839/1/Monografia%20Gustavo%20Oening%20de%20Oliveira.pdf>. Acesso em: 23 maio 2024.

DO NASCIMENTO, A. I. O. Os aspectos positivos da descriminalização dos jogos de azar no Brasil. *Research, Society and Development*, v. 11, n. 10, 2022. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/32904>. Acesso em 18 out. 2022.

ESLABÃO, D. R. O conceito de dominação em Max Weber: um estudo sobre a legitimidade do poder. In: **Anais do II Congresso Internacional de Filosofia Moral e Política Ação, Justificativa e Legitimidade**, 2011, Pelotas. [S.L]: Universitária UFPel, 2011. Disponível em: <https://www.cifmp.ufpel.edu.br/anais/2/cdrom/mesas/mesa5/04.pdf>. Acesso em: 24 maio 2024.

EWBANK, T. **Life in Brazil: or, a journal of a visit to the land of the cocoa and the palm**. New York: Harper & Brothers, publishers, 1856.

FABRIZ, D. C. Editorial. *Revista de Direitos e Garantias Fundamentais*, [S. l.], n. 7, p. 11–12, 2010. DOI: 10.18759/rdgf.v0i7.76. Disponível em: <https://sisbib.emnuvens.com.br/direitosegarantias/article/view/76>. Acesso em: 21 maio 2024.

FRASÃO, S. M. **Cassinos, arcabouço fiscal e reforma tributária**. 2023. Divulgado pelo Portal Migalhas. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/385431/cassinos-arcabouco-fiscal-e-reforma-tributaria>. Acesso em: 23 maio 2024.

GAMBLING COMMISSION. **How we make gambling safer**. 2022. Disponível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/how-we-make-gambling-safer>. Acesso em: 20 abr. 2024.

GAMBLING COMMISSION. **How we regulate**. 2023. Disponível em: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/about-us/guide/how-we-regulate>. Acesso em: 20 abr. 2024.

GOMES, L. F. **Princípio da Ofensividade no Direito Penal**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2002.

GRECO, R. **A constituição federal de 1988 e a não recepção da contravenção penal de vadiagem**. 2020. Disponível em: <https://www.rogeriogreco.com.br/post/a-constituicao-federal-de-1988-e-a-nao-recepcao-da-contravencao-penal-de-vadiagem>. Acesso em: 23 maio 2024.

GRECO, R. **Direito Penal do Equilíbrio – Uma visão minimalista do Direito Penal**. 10ª ed. Niterói, RJ: Impetus, 2017.

IDNOW. **Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)**. [202-]. Disponível em: <https://www.idnow.io/glossary/gluecksspielstaatsvertrag-glustv/>. Acesso em: 24 maio 2024.

MARQUES, M. C. O. A legalização, regulamentação e tributação dos jogos de azar como importante fonte de arrecadação tributária e desenvolvimento econômico. **Revista de Finanças Públicas, Tributação e Desenvolvimento**, v. 7, n. 8, janeiro/junho, 2019.

MIGALHAS. **Jogo do aviãozinho: Advogados explicam polêmica envolvendo a Blaze**. 2023. Investigadores do DEIC indicaram em relatório a existência de uma organização criminosa por trás das atividades da empresa. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/quentes/399569/jogo-do-aviaozinho-advogados-explicam-polemica-envolvendo-a-blaze>. Acesso em: 23 maio 2024.

NOVAIS, F. **História da Vida Privada no Brasil: cotidiano e vida privada na América portuguesa**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997, v. I.

NUCCI, G. S. **Leis Penais e Processuais Penais Comentadas - Vol. 1**, 12ª edição. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

\_\_\_\_\_. **Princípios Constitucionais Penais e Processuais Penais**. 2. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2012.

PAIXÃO, D. L. D.; GÂNDARA, José Manoel Gonçalves. A legalização dos cassinos no Brasil: uma análise comparativa das situações governamentais em outros países. **Turismo - Visão e Ação**, [S.L], v. 1, n. 2, p. 9, mar. 1999. Disponível em: <https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rtva/article/view/1378/1082>. Acesso em: 23 maio 2024.

RAGAZZO, C. E. J.; RIBEIRO, G. S. A. **O dobro ou nada: a regulação de jogos de azar**. Revista. Direito GV, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 625-650, dez. 2012. Disponível em <https://www.scielo.br/j/rdgv/a/tt8Cgk6zk4qZyDZxrYVrR8z/?lang=pt>. Acesso em: 04 de maio 2024.

REINO UNIDO. **Gambling (Licensing And Advertising) Act 2014**. Londres, Disponível em: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2014/17/contents/enacted>. Acesso em: 23 maio 2024.

REITH, G. **The Age of Chance: Gambling in Western Culture**. Routledge. 2002

SCHWARTZ, D. G. **Roll the Bones: The History of Gambling**. Gotham Books. 2006

SICA, H. C. Legalização dos jogos de azar: meio de mitigação à evasão fiscal. **Intraciência Revista Científica**, Guarujá, v. 21, jun. 2021. Disponível em: [https://uniesp.edu.br/sites/\\_biblioteca/revistas/20210618125917.pdf](https://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20210618125917.pdf). Acesso em: 23 maio 2024.

SWEENEY, E. **Gross Gaming Revenue (GGR)**: Gross Gaming Revenue (GGR) is the revenue that gambling companies generate from people placing bets. 2023. Divulgado pelo Wall Street Oasis - WSO. Disponível em: <https://www.wallstreetoasis.com/resources/skills/finance/gross-gaming-revenue-ggr>. Acesso em: 24 maio 2024.

WACQUANT, L. **As Duas faces do Gueto**. Trad. Cezar Castanheira. São Paulo: Ed. Boitempo, 2008.

WELZEL, H. **Derecho Penal Aleman**. 4. ed. Santiago de Chile: Editorial Juridica de Chile, 1997.

WERMUTH, M. Ângelo D.; ENGELMANN, W.; CALLEGARI, A. L. O direito penal como cápsula de contenção da guerra no Estado democrático de direito: construindo os pressupostos para a compreensão (hermenêutica) do direito à proteção (Alexy). **Revista de Direitos e Garantias Fundamentais**, [S. l.], n. 11, p. 359–403, 2012. DOI: 10.18759/rdgf.v0i11.154. Disponível em: <https://sisbib.emnuvens.com.br/direitosegarantias/article/view/154>. Acesso em: 9 maio. 2024.

WESTIN, R. **Por 'moral e bons costumes', há 70 anos Dutra decretava fim dos cassinos no Brasil Fonte: Agência Senado**. 2016. Divulgado por Agência Senado. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/02/12/por-201cmoral-e-bons-costumes201d-ha-70-anos-dutra-decretava-fim-dos-cassinos-no-brasil>. Acesso em: 24 maio 2024.