



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
DEPARTAMENTO DE DIREITO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

Matheus Eduardo Sanches Holits Júnior

A Influência Negativa dos Jogos de Azar em Crianças e Adolescentes

Florianópolis
2024

Matheus Eduardo Sanches Holits Júnior

A Influência Negativa dos Jogos de Azar em Crianças e Adolescentes

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Direito do Centro de Ciências Jurídicas, da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientadora: Prof.^a. Dr.^a Josiane Rose Petry Veronese

Coorientador: Rafael Almeida Santos da Luz

Florianópolis

2024

Ficha catalográfica para trabalhos acadêmicos

[Elemento obrigatório.]

[Insira neste espaço a ficha catalográfica para
trabalhos acadêmicos.]

[A ficha é elaborada pelo(a) autor(a) no seguinte link:

<http://portalbu.ufsc.br/ficha>]

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
COLEGIADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

TERMO DE APROVAÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “**A Influência Negativa dos Jogos de Azar em Crianças e Adolescentes**”, elaborado pela acadêmica **Matheus Eduardo Sanches Holits Júnior**, defendido em 11/12/2024 e aprovado pela Banca Examinadora composta pelos membros abaixo assinalados, obteve aprovação com nota ____ (____), cumprindo o requisito legal previsto no art. 10 da Resolução nº 09/2004/CES/CNE, regulamentado pela Universidade Federal de Santa Catarina, através da Resolução nº 01/CCGD/CCJ/2014.

Florianópolis, 11 de dezembro de 2024.

Insira neste espaço
a assinatura

Prof^a. Dr^a Josiane Rose P. Veronese
Orientadora

Insira neste espaço
a assinatura

Karina Melo Vieira
Membro da banca

Insira neste espaço
a assinatura

Geraldo Azevedo
Membro da Banca

Insira neste espaço
a assinatura

Amanda Avansini Arruda
Suplente

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
COLEGIADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

TERMO DE RESPONSABILIDADE PELO INEDITISMO DO TCC E ORIENTAÇÃO
IDEOLÓGICA

Aluno: Matheus Eduardo Sanches Holits Júnior

Matrícula: 18205330

Título do TCC: A Influência Negativa dos Jogos de Azar em Crianças e Adolescentes

Orientadora: Profª Drª Josiane Rose Petry Veronese

Coorientador: Rafael Almeida Santos da Luz

Eu, Matheus Eduardo Sanches Holits Júnior, acima qualificada, venho, pelo presente termo assumir integral responsabilidade pela originalidade e conteúdo ideológico apresentado no TCC de minha autoria, acima referido.

Florianópolis, 11 de dezembro de 2024.

Insira neste espaço
a assinatura

Matheus Eduardo Sanches Holits Júnior

Dedico este trabalho à toda minha família e amigos que, com seu apoio incondicional, contribuíram significativamente para minha formação, e me proporcionaram o suporte necessário para concluir mais esta etapa da minha trajetória.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu pai, Matheus, minha mãe, Alessandra, e meu irmão, Pedro, pela base sólida de amor, incentivo e apoio incondicional que sempre me ofereceram em cada etapa da minha vida. Sou eternamente grato à minha avó Preta, meu avô Mingo e minha Avó Neuza fontes inesgotáveis de sabedoria, carinho e inspiração.

Aos meus tios, Tio Cuca, Tio Lucas e Tia Neide, agradeço pelo cuidado, pelo suporte e pelos ensinamentos que tanto contribuíram para minha formação como pessoa.

À minha namorada, Brunna Rodrigues, agradeço pela paciência, pelo amor e pela constante motivação em todos os momentos desafiadores dessa jornada. Sua presença foi fundamental para que eu pudesse seguir em frente com confiança e determinação.

Aos amigos, que compartilharam comigo risadas, conselhos e, muitas vezes, momentos de superação, agradeço profundamente por estarem ao meu lado, tornando esse percurso mais leve e significativo.

À minha orientadora, Dr^a Josiane Veronese, e ao meu coorientador, Rafael Luz, expresso minha sincera gratidão pela orientação cuidadosa, pelas críticas construtivas e pelo compromisso com a excelência. Suas contribuições foram indispensáveis para a realização deste trabalho.

Por fim, agradeço à Universidade Federal de Santa Catarina, pela oportunidade de me desenvolver acadêmica e pessoalmente em um ambiente tão enriquecedor. Foi neste espaço que encontrei o conhecimento e os recursos necessários para alcançar meus objetivos.

A todos que, de alguma forma, fizeram parte dessa trajetória, o meu muito obrigado.

RESUMO

O presente estudo analisa os impactos psicológicos, sociais e legais dos jogos de azar em crianças e adolescentes no Brasil, com destaque as plataformas digitais que utilizam mecânicas de apostas, como *loot boxes* em videogames e cassinos sociais. Com a crescente popularização do acesso à internet e dispositivos móveis, somada à ausência de uma regulamentação específica para o ambiente digital, crianças e adolescentes têm sido expostos a conteúdos de apostas de forma desproporcional e preocupante. Essas práticas, muitas vezes disfarçadas de jogos de entretenimento, criam um ambiente propício ao desenvolvimento de comportamentos compulsivos e transtornos psicológicos, agravados pela falta de supervisão parental e pela influência da publicidade direcionada. O estudo apresenta uma revisão histórica sobre os jogos de azar, suas formas tradicionais e a transição para o ambiente digital, com ênfase nas lacunas legislativas brasileiras que permitem a atuação desregulada de plataformas internacionais. Exemplos internacionais, como as regulamentações no Reino Unido e na Bélgica, são utilizados como referência para apontar caminhos possíveis para o Brasil. Além disso, o trabalho destaca a importância de campanhas de conscientização voltadas para pais e educadores, a implementação de verificações de idade rigorosas e a proibição de práticas predatórias como *loot boxes*. Por meio de uma abordagem interdisciplinar, com metodologia quali-quantitativa, o trabalho conclui que é essencial regulamentar os jogos de azar online e práticas associadas, enquanto se promove a educação digital e a proteção de jovens contra os riscos do ambiente digital. Dessa forma, busca-se criar um cenário em que o entretenimento digital seja seguro, inclusivo e livre de práticas exploratórias.

Palavras-chave: Criança e Adolescente; Jogos de Azar; ECA; Marketing Direcionado; Métodos Preventivos.

ABSTRACT

The present study analyzes the psychological, social, and legal impacts of gambling on children and adolescents in Brazil, with a particular focus on digital platforms that utilize betting mechanics, such as loot boxes in video games and social casinos. With the growing popularization of internet access and mobile devices, combined with the absence of specific regulations for the digital environment, children and adolescents have been disproportionately and worryingly exposed to gambling content. These practices, often disguised as entertainment games, create an environment conducive to the development of compulsive behaviors and psychological disorders, exacerbated by the lack of parental supervision and the influence of targeted advertising. The study presents a historical review of gambling, its traditional forms, and the transition to the digital environment, emphasizing the legislative gaps in Brazil that allow the unregulated operation of international platforms. International examples, such as regulations in the United Kingdom and Belgium, are used as references to suggest possible paths for Brazil. Additionally, the study highlights the importance of awareness campaigns aimed at parents and educators, the implementation of strict age verification processes, and the prohibition of predatory practices such as loot boxes. Through an interdisciplinary approach, with a qualitative and quantitative methodology, the study concludes that it is essential to regulate online gambling and associated practices while promoting digital education and protecting young people from the risks of the digital environment. In this way, it seeks to create a scenario where digital entertainment is safe, inclusive, and free from exploitative practices.

Keywords: Children and Adolescents; Gambling; ECA, Targeted Marketing; Preventive Methods.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACMA	Australian Communications and Media Authority
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
CDC	Código de Defesa do Consumidor
APA	American Psychiatric Association
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
ONG	Organização não Governamental
ANPD	Autoridade Nacional de Proteção de Dados
CONANDA	Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	12
2.	A CRESCENTE OFERTA DE JOGOS DE AZAR E A EXPOSIÇÃO À CRIANÇA E AO ADOLESCENTE	13
2.1	A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR AO REDOR DO MUNDO E SUA NECESSIDADE PARA A PROTEÇÃO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE.	14
2.2	CONSEQUÊNCIAS DO ACESSO AO AMBIENTE DIGITAL PELA CRIANÇA E PELO ADOLESCENTE	22
2.3	EFEITOS DOS JOGOS DE AZAR NAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES	23
3.	A INESPERADA IDENTIDADE DOS APOSTADORES BRASILEIROS	26
3.1	MARKETING DO JOGO DE AZAR DIRECIONADO AO PÚBLICO INFANTOJUVENIL	27
3.2	IMPACTOS DOS JOGOS DE AZAR EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES	35
4.	AS MEDIDAS NECESSÁRIAS PARA CONTER UMA EPIDEMIA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES VICIADOS EM APOSTAS	37
4.1	DA RESPONSABILIDADE FAMILIAR, EDUCACIONAL, ESTATAL E TECNOLÓGICA	38
4.2	DA REFORMULAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS DIRECIONADAS AO VÍCIO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES	47
4.3	PROJETO DE LEI E DISCUSSÃO ACERCA DO TEMA NO BRASIL	50
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
	REFERÊNCIAS	56

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a expansão do acesso à internet e o avanço das tecnologias digitais promoveram uma revolução significativa na forma como as pessoas interagem com o mundo ao seu redor. As tecnologias digitais, que inicialmente surgiram como ferramentas para facilitar a comunicação e o compartilhamento de informações, evoluíram para um ambiente complexo e dinâmico que engloba uma vasta gama de atividades, incluindo jogos de azar online. Essas novas formas de entretenimento digital se popularizaram de maneira expressiva, tornando-se uma parte importante da economia global. No entanto, junto com os benefícios tecnológicos, surgiram também desafios complexos, principalmente no que diz respeito à proteção de crianças e adolescentes frente a esses novos perigos.

A acessibilidade crescente da internet e a disponibilidade de smartphones e tablets têm permitido que crianças e adolescentes tenham acesso facilitado a plataformas online, muitas vezes sem a supervisão adequada. Essa realidade digital expõe os jovens a uma série de riscos, incluindo conteúdos impróprios, jogos de azar e práticas aditivas que podem impactar negativamente seu desenvolvimento psicológico, social e emocional. Nesse cenário, é crucial entender como a oferta de jogos de azar online afeta esse público vulnerável e como as lacunas na legislação podem agravar esses impactos.

Com a ausência de um controle rigoroso e de medidas protetivas eficazes no Brasil, as crianças e adolescentes ficam suscetíveis ao desenvolvimento de comportamentos compulsivos e transtornos aditivos relacionados aos jogos de azar, o que reforça a urgência de regulamentação e conscientização. É nessa perspectiva que a presente pesquisa se propõe a examinar, de forma interdisciplinar, os efeitos negativos dos jogos de azar em crianças e adolescentes, destacando os impactos psicológicos, sociais e jurídicos envolvidos.

Os jogos de azar têm uma longa e controversa história em diversas culturas ao redor do mundo, desde os jogos com dados na Antiguidade até os elaborados cassinos da Europa moderna. No entanto, foi com o surgimento da internet e o subsequente desenvolvimento dos jogos de azar online que essa prática alcançou proporções globais jamais vistas. Atualmente, o setor de jogos de azar online é uma indústria multibilionária, sendo um dos segmentos de maior crescimento no mercado

de entretenimento digital. Segundo a Statista (2020), o mercado global de jogos de azar online ultrapassou a marca de 66 bilhões de dólares em receitas anuais e deve continuar crescendo exponencialmente nos próximos anos.

No Brasil, apesar da proibição de cassinos físicos e outras formas de jogos de azar pela legislação vigente desde 1946, as plataformas de jogos de azar online operam em um cenário de vácuo legal, muitas vezes sem a devida regulamentação ou controle estatal. O advento das apostas esportivas, cassinos virtuais e *loot boxes* em videogames trouxe consigo uma nova realidade, onde o público infantojuvenil está sendo exposto a práticas que podem ser extremamente prejudiciais ao seu desenvolvimento. A ausência de uma legislação específica que regule essas atividades no ambiente digital cria um terreno fértil para que crianças e adolescentes tenham fácil acesso a esses jogos, sem a proteção necessária contra seus efeitos nocivos.

A relevância dessa pesquisa está justamente na necessidade urgente de compreender e analisar os efeitos negativos dos jogos de azar online sobre a saúde mental, o comportamento social e o bem-estar jurídico de crianças e adolescentes brasileiros. Ao mesmo tempo, busca-se contribuir para o debate legislativo sobre a regulamentação dessa prática no Brasil, comparando com outras nações que já implementaram legislações eficazes para mitigar os danos dessa prática. A partir dessa análise, o objetivo é sugerir soluções que possam ser aplicadas no contexto nacional para proteger de forma mais eficaz o público jovem.

2. A CRESCENTE OFERTA DE JOGOS DE AZAR E A EXPOSIÇÃO À CRIANÇA E AO ADOLESCENTE

A crescente oferta de jogos de azar no ambiente digital revela um fenômeno que transcende fronteiras e atinge especialmente os mais vulneráveis: crianças e adolescentes. Inseridos em um contexto de constante inovação tecnológica, esses jovens encontram-se expostos a práticas que, sob uma aparência de entretenimento, mascaram riscos significativos ao desenvolvimento emocional, social e psicológico. Nesse cenário, a ausência de regulamentação eficaz e o avanço de plataformas digitais de apostas impõem reflexões urgentes sobre a proteção do público infantojuvenil.

A exploração de dinâmicas como loot boxes e microtransações, presentes em jogos digitais amplamente consumidos, revela a sofisticação de um mercado que se adapta rapidamente para driblar legislações e alcançar novas audiências. A conectividade irrestrita, aliada à falta de supervisão, intensifica o impacto dessas práticas, permitindo que conteúdos de apostas sejam integrados ao cotidiano juvenil de forma alarmante. Segundo os estudos desenvolvidos por Filho, o mesmo destaca:

Dentre as notáveis práticas predatórias desenvolvidas pelas empresas, destaca-se a problemática loot box, que é a verdadeira mina de ouro das indústrias dos jogos atuais. As loot boxes correspondem a uma microtransação in game, onde se adquire uma caixa que sorteia uma recompensa aleatória (itens cosméticos, funcionais ou moedas de jogo) para o player. A grande questão é que a sistemática das loot boxes são extremamente semelhantes à de um jogo de azar. (Filho, 2023, p. 4).

Ao longo deste capítulo, serão abordados aspectos históricos e legislativos dos jogos de azar, traçando um paralelo entre a regulamentação internacional e as lacunas do sistema jurídico brasileiro. Além disso, analisam-se as consequências do acesso indiscriminado ao ambiente digital por crianças e adolescentes, com especial atenção às estratégias de marketing que exploram a impulsividade e a inexperiência do público jovem. Por fim, discute-se o impacto dessas práticas na saúde mental e no comportamento dos jovens, destacando a necessidade de medidas protetivas que envolvam ações educativas, supervisão tecnológica e o fortalecimento de políticas públicas voltadas para a infância e adolescência.

Este capítulo, portanto, não apenas lança luz sobre os desafios impostos pela expansão digital dos jogos de azar, mas também reforça a importância de uma abordagem integrada, que promova um equilíbrio entre desenvolvimento tecnológico e a garantia de direitos fundamentais, visando a construção de um ambiente digital mais seguro e inclusivo.

2.1 A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR AO REDOR DO MUNDO E SUA NECESSIDADE PARA A PROTEÇÃO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE.

Os jogos de azar são uma prática antiga e amplamente documentada na história da humanidade, sendo encontrados em praticamente todas as civilizações.

As primeiras formas de jogos de azar podem ser traçadas até os tempos pré-históricos, onde artefatos como ossos e dados rudimentares eram usados em práticas de adivinhação e entretenimento. Achados arqueológicos no Egito Antigo datados de aproximadamente 3000 a.C. revelam que os dados esculpidos em ossos de animais eram amplamente utilizados em jogos e rituais religiosos (Schwartz, 2013). Esses dados, conhecidos como tali ou astragalos, consistiam em ossos de tornozelo de animais, que, quando jogados, caíam de forma aleatória, decidindo o destino em várias situações.

Na Grécia Antiga, os jogos de azar também eram praticados, principalmente em festivais religiosos, nas competições esportivas e durante os tempos de guerra, como forma de entretenimento entre os soldados. O filósofo Platão, em suas obras, já alertava para os perigos do jogo compulsivo e seus impactos negativos no caráter dos jovens (Vădan, 2018). Como já explicado foi no império Romano que os jogos de azar se tornaram institucionalizados. Embora as autoridades romanas tivessem tentado restringir a prática, os cidadãos frequentemente participavam de jogos como o alea, uma forma de jogo com dados, especialmente em arenas, tavernas e eventos públicos (Purcell, 1995). Até mesmo a famosa expressão “a sorte está lançada” é atribuída a Júlio César durante sua travessia do Rio Rubicão, aludindo a esse jogo (Dasen; Vespa, 2021).

Durante a Idade Média, os jogos de azar continuaram a ser amplamente praticados na Europa, apesar das tentativas da Igreja Católica de banir essas práticas, classificando-as como pecaminosas. Muitos monarcas europeus, no entanto, perceberam que poderiam utilizar os jogos de azar como uma fonte de receita, e loterias estatais começaram a surgir. Na França, no século XVI, o rei Francisco I introduziu loterias para ajudar a financiar projetos públicos, um modelo que se espalhou por várias nações europeias (Schwartz, 2013).

No Renascimento, a criação dos primeiros cassinos oficiais marcou uma nova era para os jogos de azar. O primeiro cassino documentado, o Ridotto, foi inaugurado em Veneza, na Itália, em 1638. O Ridotto permitia que a aristocracia europeia participasse de jogos de azar regulamentados, fornecendo um ambiente controlado para apostas em jogos como cartas e roleta. O sucesso desse modelo se espalhou pela Europa, especialmente na França e Inglaterra, onde os cassinos se tornaram centros de entretenimento e status social (Schwartz, 2013).

Com o advento da Revolução Industrial no século XIX, os jogos de azar passaram por uma transformação significativa. A criação das primeiras máquinas caça-níqueis, na década de 1890, nos Estados Unidos, revolucionou a forma como as apostas eram realizadas. As máquinas, desenvolvidas pelo engenheiro Charles Fey, rapidamente se popularizaram em bares e salões, permitindo que as pessoas jogassem de maneira acessível e com premiações instantâneas. Essa inovação transformou a indústria dos jogos de azar, tornando-a mais acessível às massas.

No início do século XX, os cassinos ganharam destaque em lugares como Las Vegas, que se tornou o epicentro global dos jogos de azar. A legalização dos cassinos em estados como Nevada em 1931 solidificou a reputação de Las Vegas como a "capital do jogo", atraindo turistas de todo o mundo. Ao longo do século XX, a popularidade dos jogos de azar continuou a crescer, com a expansão de cassinos em diversas regiões, incluindo a criação de cassinos flutuantes em rios e barcos, como os famosos riverboats nos Estados Unidos (Schwartz, 2013).

Entretanto, foi no final do século XX e início do século XXI que os jogos de azar passaram por sua transformação mais radical: a migração para o ambiente digital. Com o surgimento da internet, surgiram também os primeiros cassinos online na década de 1990. As plataformas digitais permitiram que os jogadores apostassem de qualquer lugar do mundo, sem a necessidade de se deslocar a um cassino físico. Isso democratizou o acesso aos jogos de azar, mas também trouxe novos desafios, especialmente no que diz respeito à regulamentação e à proteção de públicos vulneráveis, como crianças e adolescentes (Schwartz, 2013).

Entre os principais impulsionadores do crescimento dos jogos de azar online estão os cassinos virtuais, as apostas esportivas e as novas formas de jogos digitais que incorporam elementos de apostas, como as já mencionadas *loot boxes* em videogames. Essas práticas se tornaram comuns entre os jovens, muitos dos quais não estão cientes de que estão participando de uma forma de jogo de azar disfarçada.

No Brasil, a trajetória dos jogos de azar foi marcada por uma série de avanços e retrocessos legislativos. As primeiras práticas de apostas surgiram no país ainda no período colonial, quando as corridas de cavalo e loterias começaram a se popularizar nas áreas urbanas. No entanto, foi no final do século XIX que o

jogo do bicho se tornou uma das formas mais conhecidas e controversas de jogos de azar no país. Criado em 1892, no Rio de Janeiro, o jogo do bicho rapidamente se espalhou pelo Brasil, sendo praticado amplamente até os dias de hoje, apesar de sua ilegalidade (JusBrasil, 2020).

Em 1934, durante o governo de Getúlio Vargas, o Brasil deu um passo significativo na legalização dos jogos de azar, permitindo a abertura de cassinos como forma de promover o turismo e gerar receita. Durante esse período, estabelecimentos como o Cassino da Urca, no Rio de Janeiro, atraíram não apenas turistas, mas também artistas famosos, como Carmen Miranda. No entanto, em 1946, o presidente Eurico Gaspar Dutra proibiu todos os cassinos e casas de jogos no Brasil, sob a alegação de que essas práticas eram moralmente prejudiciais à sociedade. A partir desse momento, o Brasil entrou em um ciclo de proibição e tentativas esporádicas de legalização (Senado Federal, 2016).

Nos anos 1990, houve uma breve legalização dos bingos no Brasil, o que resultou na proliferação de estabelecimentos em várias cidades. No entanto, devido a denúncias de corrupção e exploração indevida, os bingos foram novamente proibidos em 2004. Apesar disso, as loterias federais e algumas modalidades de apostas continuaram sendo permitidas e regulamentadas pelo governo (The Bingo Project, 2017).

Atualmente, os jogos de azar no Brasil ainda são amplamente proibidos, com exceção das loterias e das apostas esportivas, que foram regulamentadas pela Lei nº 13.756, de 2018. No entanto, a ausência de uma regulamentação clara para os jogos de azar online criou um vácuo legal, permitindo que plataformas internacionais operem no Brasil sem fiscalização adequada. Muitas dessas plataformas atraem um público jovem, que, por meio da internet, tem acesso irrestrito a cassinos virtuais, apostas esportivas e jogos com elementos de azar.

O debate sobre a legalização dos jogos de azar no Brasil continua ativo, com defensores argumentando que a legalização poderia gerar empregos, aumentar a arrecadação de impostos e regular o setor, enquanto os opositores destacam os riscos sociais e psicológicos, especialmente para crianças e adolescentes que estão sendo expostos a essas práticas em um ambiente digital sem regulamentação.

No Brasil, a regulamentação dos jogos de azar, particularmente no ambiente online, ainda está em uma fase inicial. O país enfrenta uma lacuna significativa em termos de leis que possam proteger as crianças e adolescentes contra a exposição a plataformas de apostas. Embora o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído em 1990, ofereça proteção legal contra abusos e exploração, ele não aborda especificamente os riscos digitais associados ao jogo online, pois foi promulgado antes da massificação da internet no país.

A falta de uma legislação específica para os jogos de azar online tem permitido que crianças e adolescentes brasileiros sejam expostos a práticas prejudiciais, sem qualquer tipo de controle ou fiscalização adequada. Além disso, o Brasil não possui campanhas amplas de conscientização para pais, responsáveis e educadores sobre os perigos dos jogos de azar online, deixando muitos jovens vulneráveis a desenvolverem comportamentos aditivos sem que haja intervenção precoce.

Dada a crescente relevância desse tema, torna-se imperativo que o país avance na criação de um marco regulatório eficaz, que proteja o público jovem e imponha limites claros às plataformas de jogos de azar online. Essas medidas devem incluir, obrigatoriamente, mecanismos rigorosos de verificação de idade, a proibição de loot boxes e microtransações disfarçadas, além de restrições à publicidade de jogos de azar voltada para crianças e adolescentes. Países como o Reino Unido, a Austrália e a Bélgica já implementaram leis semelhantes com sucesso, servindo de exemplo para o Brasil.

A proteção jurídica de crianças e adolescentes é uma prioridade legal estabelecida desde a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), criado pela Lei nº 8.069/1990. O ECA é considerado um dos marcos legais mais avançados no que se refere à proteção da infância e adolescência, estabelecendo diretrizes claras para garantir o direito à vida, à saúde, à dignidade e ao desenvolvimento integral de crianças e adolescentes. Ele proíbe expressamente a exploração, negligência e violência contra menores de idade, responsabilizando o Estado e a sociedade pela proteção integral desse público vulnerável.

No entanto, apesar de sua abrangência em diversas áreas, o ECA, promulgado em uma época anterior à popularização da internet, não inclui disposições específicas que tratem da proteção digital de crianças e adolescentes,

o que inclui a questão dos jogos de azar online. Essa omissão reflete um vácuo legislativo que persiste até hoje no Brasil, expondo jovens ao risco de desenvolver comportamentos aditivos em plataformas de jogos de azar que operam no país sem regulamentação apropriada.

Os jogos de azar no Brasil, em sua modalidade física, são amplamente proibidos desde o governo do presidente Eurico Gaspar Dutra, que, em 1946, assinou o decreto que proibiu o funcionamento de cassinos no território nacional. Desde então, o país tem mantido uma postura rígida contra a maioria das formas de jogo, exceto pela regulamentação das loterias e apostas esportivas, recentemente normatizadas pela Lei nº 13.756/2018. Contudo, enquanto as modalidades físicas são fortemente controladas, os jogos de azar online operam sem fiscalização adequada, permitindo o acesso de milhões de brasileiros, incluindo crianças e adolescentes, sem nenhuma medida de proteção ou controle parental.

O Código de Defesa do Consumidor (CDC), sancionado pela Lei nº 8.078/1990, estabelece restrições importantes quanto à publicidade voltada para o público infantil, determinando que a publicidade enganosa ou abusiva é ilegal. No entanto, com a expansão das plataformas digitais e o uso intensivo de estratégias de marketing digital para promover jogos de azar, essas regras muitas vezes são burladas. Anúncios online são feitos de forma disfarçada e influenciadores digitais frequentemente promovem essas práticas sem advertências claras sobre os riscos envolvidos, o que compromete ainda mais a proteção dos jovens.

Esse cenário revela uma lacuna legal no Brasil, que precisa urgentemente de um marco regulatório específico para os jogos de azar online. A ausência de uma legislação clara e eficaz permite que plataformas de apostas esportivas e cassinos virtuais operem livremente, atraindo crianças e adolescentes para comportamentos potencialmente danosos.

Enquanto o Brasil ainda enfrenta dificuldades para regular adequadamente os jogos de azar online, outros países avançaram significativamente em suas legislações, implementando medidas rigorosas de proteção para os consumidores, especialmente para os públicos mais vulneráveis, como crianças e adolescentes. Entre os países que têm se destacado por suas regulamentações avançadas estão

o Reino Unido, a Bélgica, a Austrália e a Holanda. A seguir, será explorado como esses países têm abordado a regulamentação dos jogos de azar online e o que o Brasil pode aprender com suas experiências.

O Reino Unido é amplamente reconhecido por ter uma das legislações mais completas do mundo no que diz respeito à regulamentação dos jogos de azar online. O Gambling Act de 2005 foi um marco legal que regulamentou a atividade de jogos de azar de maneira rigorosa, impondo uma série de requisitos para as plataformas de apostas. Um dos aspectos mais importantes da legislação britânica é a exigência de que todas as plataformas de jogos online realizem verificações rigorosas de idade. Para garantir que apenas maiores de 18 anos possam acessar essas plataformas, as empresas devem solicitar documentos de identificação como passaportes ou carteiras de identidade, utilizando sistemas de verificação que não podem ser facilmente contornados (Gambling Commission, 2020).

Além disso, o Gambling Act criou a Gambling Commission, um órgão regulador independente responsável por supervisionar todas as atividades relacionadas aos jogos de azar no Reino Unido. A comissão tem poderes para aplicar multas pesadas e até revogar licenças de plataformas que não cumpram as regras, especialmente quando se trata de proteger menores de idade. A comissão também realiza campanhas de conscientização voltadas para o público jovem e seus responsáveis, promovendo a educação sobre os riscos dos jogos de azar e fornecendo informações sobre como buscar ajuda em casos de vício.

O Brasil poderia se beneficiar da criação de um órgão regulador semelhante, responsável por monitorar e regulamentar as plataformas de jogos de azar online e garantir que os jovens brasileiros não sejam expostos a esses conteúdos sem a devida proteção.

A Bélgica e a Holanda foram pioneiras em reconhecer os riscos associados às *loot boxes* — uma prática comum em videogames, em que os jogadores podem gastar dinheiro real para adquirir caixas virtuais com recompensas aleatórias. Essas caixas são, na essência, uma forma de jogo de azar disfarçado, já que os jogadores estão apostando dinheiro em itens cujo valor é incerto. Em 2018, a Comissão de Jogos da Bélgica decidiu que as *loot boxes* violam as leis locais de jogos de azar e, portanto, foram proibidas no país (Drummond & Sauer, 2018).

A decisão belga foi seguida por medidas semelhantes na Holanda, onde *loot boxes* também foram consideradas uma forma de jogo de azar. Essas proibições foram baseadas em estudos que mostraram que as *loot boxes* operam sob os mesmos princípios psicológicos dos jogos de azar tradicionais, como a roleta ou caça-níqueis, incentivando os jogadores a gastar mais dinheiro em busca de recompensas. O Brasil ainda não tomou nenhuma medida para regular as *loot boxes*, e a ausência de fiscalização permite que jogos com essas características sejam amplamente acessíveis a crianças e adolescentes.

Na Austrália, o Interactive Gambling Act de 2001 estabeleceu regras rígidas para a operação de jogos de azar online e, mais recentemente, impôs severas restrições à publicidade de apostas durante transmissões esportivas e outros programas assistidos por crianças. A publicidade de jogos de azar é altamente regulada na Austrália, especialmente durante os horários em que há alta audiência de público infantil. Essa legislação visa limitar a exposição de jovens a anúncios de jogos de azar, que muitas vezes são exibidos de forma glamorosa e sem advertências sobre os riscos envolvidos (Australian Communications and Media Authority, 2019).

Além disso, o governo australiano implementou ferramentas robustas de controle parental e campanhas de conscientização, encorajando pais e responsáveis a monitorarem de perto o uso da internet por crianças e adolescentes. Essas campanhas têm sido fundamentais para alertar as famílias sobre os perigos dos jogos de azar online e as táticas predatórias usadas por plataformas para atrair jogadores jovens.

Apesar de avanços pontuais, como a regulamentação das apostas esportivas em 2018, o Brasil ainda enfrenta desafios significativos na regulamentação dos jogos de azar online. A principal lacuna é a ausência de um marco regulatório específico para o ambiente digital, que aborde de maneira eficaz as novas práticas de jogos de azar, como cassinos virtuais e *loot boxes*, e imponha medidas protetivas para crianças e adolescentes.

O vácuo legal permite que plataformas de jogos de azar online, muitas delas baseadas no exterior, operem sem supervisão no Brasil, atraindo milhões de jovens para práticas de apostas. As plataformas muitas vezes não implementam

mecanismos de verificação de idade, ou quando o fazem, esses mecanismos são facilmente contornados. Além disso, a falta de fiscalização efetiva torna difícil o controle do marketing digital direcionado ao público jovem, especialmente em redes sociais e plataformas de streaming.

Outro desafio é a falta de conscientização pública sobre os riscos dos jogos de azar online. Embora os efeitos psicológicos dos jogos compulsivos em adultos sejam bem documentados, o impacto dessas práticas em crianças e adolescentes ainda não é amplamente discutido no Brasil. Esse cenário se agrava pela ausência de campanhas de conscientização voltadas para os pais, responsáveis e educadores, que muitas vezes desconhecem os perigos das práticas de apostas disfarçadas em videogames e plataformas digitais.

A criação de uma legislação específica, baseada em exemplos internacionais como o Gambling Act do Reino Unido ou as restrições às *loot boxes* na Bélgica, poderia ser interessante para proteger crianças e adolescentes brasileiros. Além disso, o Brasil poderia investir na educação digital das famílias, fornecendo informações sobre os riscos dos jogos de azar e promovendo o uso de ferramentas de controle parental eficazes.

2.2 CONSEQUÊNCIAS DO ACESSO AO AMBIENTE DIGITAL PELA CRIANÇA E PELO ADOLESCENTE

O impacto da internet na vida de crianças e adolescentes é vasto e multifacetado. No lado positivo, a internet oferece oportunidades de aprendizado e acesso irrestrito à informação, permitindo que esses jovens tenham contato com uma infinidade de recursos educacionais e culturais. Plataformas como YouTube, Wikipedia e Google Classroom se tornaram ferramentas fundamentais para o aprendizado informal e formal, complementando o currículo escolar e proporcionando uma educação mais acessível.

No entanto, o uso excessivo da internet por crianças e adolescentes também traz desafios significativos. Um dos principais riscos associados ao uso constante da tecnologia é a exposição a conteúdos inapropriados e práticas

prejudiciais, como os jogos de azar online. Jovens, em seu estágio de desenvolvimento cognitivo e emocional, são mais suscetíveis aos efeitos negativos do uso excessivo da internet.

As plataformas de jogos de azar online, que incluem desde apostas esportivas até pôquer online e cassinos virtuais, oferecem recompensas instantâneas, criando uma dinâmica de risco e recompensa altamente atrativa para o público jovem. Em muitos casos, os jogos são projetados para serem visualmente atraentes, com cores vibrantes, sons cativantes e narrativas envolventes, elementos que estimulam os circuitos de recompensa no cérebro dos jogadores e incentivam a continuidade das apostas. Crianças e adolescentes, são especialmente vulneráveis a esses estímulos e podem ter dificuldade em exercer autocontrole e avaliar as consequências de suas ações (Casey et al., 2008).

Na mesma direção de danos às crianças e aos adolescentes, as já citadas *loot boxes*, segundo a pesquisa de Zendle e Cairns (2018) destaca que há uma correlação significativa entre o uso de *loot boxes* e o desenvolvimento de comportamentos compulsivos de jogo entre jovens. Esses jogos são amplamente acessíveis a crianças e adolescentes, muitas vezes sem a supervisão dos pais, o que aumenta o risco de exposição a comportamentos prejudiciais.

2.3 EFEITOS DOS JOGOS DE AZAR NAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Os jogos de azar, especialmente em plataformas online, têm um impacto significativo no desenvolvimento psicológico e comportamental de crianças e adolescentes. Estudos científicos como o de Casey (2008) mostram que a exposição precoce a essas práticas pode resultar em problemas de saúde mental, como ansiedade, depressão e o desenvolvimento de comportamentos aditivos. Isso ocorre porque, na fase da infância e adolescência, o cérebro ainda está em desenvolvimento, tornando os jovens particularmente vulneráveis a comportamentos compulsivos (Derevensky & Gupta, 2016). Spritzer em sua tese alega:

Participar de jogos de aposta na infância ou adolescência é particularmente preocupante, dado que crianças e adolescentes são mais vulneráveis do que adultos ao desenvolvimento de problemas relacionados a essas atividades. Sabe-se, ainda, que começar a apostar precocemente está associado a um maior risco de desenvolver jogo patológico (JP), abuso de substâncias e aumento na gravidade das comorbidades psiquiátricas. (Spritzer, 2009, p.13).

Os jogos de azar online, ativam o sistema de recompensa do cérebro, criando uma sensação de euforia a cada vitória, independentemente de ser grande ou pequena, essa euforia também se configura pela liberação de dopamina. No entanto, essa euforia é de curta duração, o que leva o jogador a buscar mais e mais vitórias, formando um ciclo vicioso que pode rapidamente se transformar em dependência. Estudos demonstram que crianças e adolescentes que se envolvem com jogos de azar têm mais chances de desenvolver transtornos de jogo na vida adulta, tornando-se mais vulneráveis ao vício (Blaszczynski & Nower, 2016).

Além disso, os jogos de azar online podem levar ao isolamento social. Crianças e adolescentes que passam horas jogando podem negligenciar outras áreas importantes de suas vidas, como os estudos, a interação com amigos e familiares e a prática de atividades físicas. Esse isolamento pode agravar ainda mais os problemas psicológicos, contribuindo para o surgimento de transtornos de ansiedade e depressão, uma vez que os jovens começam a depender das vitórias nos jogos como sua principal fonte de prazer e autoestima.

O jogo compulsivo é reconhecido como um transtorno comportamental pela American Psychiatric Association (APA), e foi incluído no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5). Esse transtorno, também conhecido como ludopatia, caracteriza-se por uma incapacidade de controlar o impulso de jogar, mesmo diante de consequências negativas, como perdas financeiras, problemas familiares e deterioração da saúde mental.

Crianças e adolescentes são particularmente suscetíveis ao desenvolvimento de comportamentos aditivos em jogos de azar, especialmente devido à falta de maturidade emocional e ao controle impulsivo reduzido. Griffiths (2010), um dos principais pesquisadores sobre comportamentos de jogo entre jovens, destaca que a exposição precoce aos jogos de azar pode interferir no desenvolvimento saudável de habilidades cognitivas e emocionais. O jogo, para

esses jovens, deixa de ser uma simples forma de entretenimento e passa a ser uma necessidade, algo essencial para atingir uma sensação de bem-estar.

O reforço intermitente — a técnica usada pelos jogos de azar, em que o jogador é recompensado de forma aleatória e em intervalos irregulares — desempenha um papel crucial no desenvolvimento da dependência. Essa imprevisibilidade das recompensas é o que mantém o jogador engajado, sempre na expectativa de que "a próxima vitória" trará uma grande recompensa. Para crianças e adolescentes, essa expectativa pode ser ainda mais viciante, pois eles têm menos controle sobre seus impulsos e são mais propensos a buscar gratificação imediata (Derevensky & Gupta, 2004).

Os efeitos negativos dos jogos de azar em crianças e adolescentes não se limitam apenas à saúde mental e ao comportamento individual; eles também têm implicações sociais e familiares de longo alcance. Quando crianças e adolescentes desenvolvem transtornos de jogo, o impacto nas suas vidas sociais e familiares pode ser devastador.

Como já destacado, em muitos casos os jovens começam a se isolar de amigos e familiares, preferindo passar horas envolvidos em jogos de azar online. O isolamento social se torna mais profundo à medida que eles gastam mais tempo jogando e menos tempo em interações sociais saudáveis. Isso pode levar à queda no desempenho escolar, pois o tempo e a atenção que deveriam ser dedicados aos estudos são desviados para o jogo.

Além disso, muitos adolescentes que jogam começam a desenvolver problemas financeiros, utilizando dinheiro de forma imprudente para continuar apostando. Em casos mais graves, jovens podem até recorrer a roubos ou fraudes para sustentar seus hábitos de jogo, o que pode resultar em problemas legais e tensões familiares. Os pais, muitas vezes, não percebem o problema até que ele já tenha causado sérios danos emocionais e financeiros.

Pesquisas realizadas por Derevensky e Gupta (2004) apontam que a comunicação aberta e a conscientização sobre os riscos dos jogos de azar são fundamentais para prevenir comportamentos compulsivos. No entanto, muitos pais

ainda não estão cientes dos perigos digitais aos quais seus filhos estão expostos, o que dificulta a detecção precoce e a intervenção.

As consequências familiares também são severas. O envolvimento de adolescentes com jogos de azar pode criar um ciclo de conflito e desespero dentro da família, onde os pais tentam lidar com o problema sem o devido suporte. Esse estresse familiar pode gerar um ambiente emocionalmente tóxico, agravando ainda mais os problemas emocionais do jovem jogador e dos próprios membros da família.

As práticas de inserção de loot boxes, segundo Zendle & Cairns (2018) são particularmente prejudiciais porque muitos jovens não entendem que estão participando de uma forma de aposta. Em vez disso, eles veem as *loot boxes* como uma parte normal dos videogames que jogam, sem compreender as implicações psicológicas e financeiras dessas transações. Essa normalização dos jogos de azar disfarçados é preocupante, pois pode criar um comportamento de jogo compulsivo desde cedo, abrindo caminho para transtornos de jogo na vida adulta.

3. A INESPERADA IDENTIDADE DOS APOSTADORES BRASILEIROS

O universo dos jogos de azar digitais, especialmente no que se refere ao público jovem, revela um conjunto de estratégias sofisticadas que transformam a experiência de apostar em algo integrado ao cotidiano dos adolescentes. Neste capítulo, são desvendadas as formas pelas quais essas práticas são inseridas na rotina juvenil, desde a influência exercida por celebridades e influenciadores digitais até o design dos jogos, que utiliza recompensas imprevisíveis e narrativas envolventes para manter os jovens engajados.

Explora-se como as plataformas aproveitam o apelo das redes sociais e da tecnologia para apresentar as apostas de forma atrativa, muitas vezes disfarçando-as como um elemento lúdico. Essas ações, além de dificultarem a percepção dos riscos envolvidos, criam uma realidade onde os jogos de azar são normalizados, gerando consequências significativas no comportamento e nas relações dos jovens.

As pressões sociais e o desejo de pertencimento também surgem como fatores que intensificam a adesão a essas práticas. Conforme afirma Costa, Rodríguez e Marchiori:

A exposição dessas crianças ambientes digitais muitas vezes insalubres e o envolvimento com conteúdo que pode ser prejudicial ao seu desenvolvimento psíquico e social. Adicionalmente, a resolução do CONANDA reforça a necessidade de uma abordagem mais protetiva, classificando como abusiva qualquer publicidade que utilize crianças ou elementos que lhes sejam atrativos para fins de consumo. (Costa; Rodríguez; Marchiori; 2021, p.3-4).

Disso, o capítulo discute como a ausência de limites claros no ambiente digital, tanto no que diz respeito à supervisão parental quanto à regulamentação estatal, permite que essas estratégias sejam amplamente difundidas. A falta de campanhas educativas e de ferramentas de controle eficazes contribui para a perpetuação de comportamentos nocivos, que afetam não apenas o indivíduo, mas também seu núcleo social e familiar.

A análise apresentada neste capítulo busca ir além da superfície, refletindo sobre como o marketing, os mecanismos digitais e a desinformação sobre os impactos dos jogos de azar estão redefinindo o conceito de entretenimento para as gerações mais jovens. Ao revelar as implicações psicológicas, emocionais e sociais dessa nova realidade, o texto ressalta a necessidade de medidas urgentes que possam proteger crianças e adolescentes, ao mesmo tempo em que questiona o papel da sociedade na formação de um ambiente mais ético e responsável.

3.1 MARKETING DO JOGO DE AZAR DIRECIONADO AO PÚBLICO INFANTOJUVENIL

A publicidade digital e as estratégias de marketing direcionado desempenham um papel fundamental na exposição de crianças e adolescentes aos jogos de azar online. As empresas de jogos de azar e apostas investem fortemente em campanhas publicitárias, especialmente em plataformas digitais amplamente utilizadas pelos jovens, como YouTube, Instagram e TikTok. A publicidade é muitas vezes disfarçada de conteúdo de entretenimento, usando influenciadores digitais e

celebridades, que têm uma grande base de fãs adolescentes, para promover jogos de azar e apostas de maneira glamourosa.

Uma pesquisa realizada no Reino Unido pela Gambling Commission (2019) revelou que uma minoria dos jovens (12%) segue ou assiste a empresas de jogos de azar em plataformas de redes sociais. As plataformas mais comuns para seguir essas empresas são YouTube (8%), seguida por Instagram (7%) e Snapchat (6%). O relatório também indica que meninos são mais propensos que meninas a seguir ou assistir a conteúdo de empresas de jogos de azar nas redes sociais (14% contra 9%), embora não haja diferenças significativas entre faixas etárias. Essa exposição precoce às atividades de jogos de azar nas redes sociais, muitas vezes promovidas por influenciadores, pode criar a percepção de que tais práticas são divertidas e inofensivas, o que representa um risco psicológico significativo para jovens suscetíveis a desenvolver comportamentos de risco (Gambling Commission, 2019).

Além das redes sociais, algoritmos de publicidade direcionada amplificam o problema ao promover jogos de azar para usuários que demonstram interesse em conteúdos relacionados. Isso significa que crianças e adolescentes que assistem a vídeos de jogos podem ser bombardeados com anúncios de cassinos online ou *loot boxes*, aumentando ainda mais a exposição a práticas aditivas. Essas práticas de publicidade digital são difíceis de regular e muitas vezes passam despercebidas por pais e responsáveis, o que coloca os jovens em uma situação de extrema vulnerabilidade.

Outro aspecto relevante é o uso de jogos freemium — aqueles que são gratuitos para jogar, mas incentivam compras dentro do jogo, como *loot boxes* e outros tipos de microtransações. Esses jogos, muitas vezes associados a conteúdos para jovens, criam uma mentalidade de "investimento" no jogador, incentivando-o a gastar mais dinheiro na esperança de obter recompensas virtuais de valor incerto. Essa dinâmica de recompensa aleatória é idêntica aos jogos de azar, como roletas e caça-níqueis, onde o resultado depende da sorte e da aleatoriedade. Estudos de caso realizados em países como a Bélgica mostraram que essas práticas são prejudiciais e que a proibição das *loot boxes* em videogames foi uma medida eficaz para reduzir os comportamentos compulsivos entre os jovens (Drummond & Sauer, 2018).

As estratégias de marketing adotadas por essas empresas exploram a vulnerabilidade da juventude, utilizando plataformas amplamente acessadas, como redes sociais e jogos online, para promover as apostas como atividades lúdicas e inofensivas. Essas práticas estão sendo gradualmente implementadas no Brasil, onde o avanço da tecnologia e o aumento do uso de dispositivos móveis facilitam o acesso dos jovens ao ambiente digital e, conseqüentemente, a conteúdos de jogos de azar.

Segundo o Nexo Jornal (2024), empresas de apostas utilizam métodos sofisticados para atrair jovens e inseri-los no universo das apostas online. Uma estratégia amplamente observada é a criação de anúncios que apresentam uma estética semelhante a jogos tradicionais de videogame. Esse tipo de abordagem visa tornar os jogos de azar mais atraentes para o público jovem, disfarçando o risco financeiro e psicológico associado a essas práticas.

Essa prática cria um ambiente onde a aposta se torna uma prática normalizada, disfarçada de um simples passatempo. Segundo a reportagem, os jogos de azar são amplamente discutidos e compartilhados entre os estudantes, reforçando a ideia de que apostar é algo seguro e comum, o que desvia a percepção dos riscos envolvidos.

De acordo com Gainsbury et al. (2015), as redes sociais se tornaram um canal crucial para a indústria de jogos de azar, permitindo uma interação direta com o público jovem por meio de conteúdos patrocinados e parcerias com influenciadores. Esses influenciadores frequentemente promovem plataformas de apostas e apresentam essas práticas como atividades seguras e divertidas, excluindo os riscos financeiros e psicológicos associados. Essa promoção, feita por pessoas em quem o público jovem confia e admira, é particularmente prejudicial, pois leva os adolescentes a verem o jogo de azar como uma prática desejável.

Esses dados ilustram a eficácia das campanhas digitais na atração de jovens para o universo das apostas, especialmente em plataformas onde o conteúdo patrocinado se mistura aos interesses dos jovens.

A BBC Brasil (2024) destaca que empresas de jogos de azar frequentemente utilizam temas infantis e uma linguagem visual lúdica para tornar suas campanhas mais atrativas para o público jovem. Essa abordagem se

aproxima de estratégias usadas em jogos tradicionais e redes sociais populares, promovendo um ambiente em que a aposta é vista como uma extensão do entretenimento. Em muitos casos, as campanhas incluem desafios, prêmios e metas que incentivam os jovens a continuar jogando e buscando recompensas. Essa "gamificação" das apostas cria uma experiência de jogo que, para o jovem, não parece arriscada, mas, ao contrário, parece oferecer uma diversão inocente e acessível. O problema surge quando esses adolescentes, atraídos por essa forma de marketing, começam a associar a experiência do jogo com recompensas financeiras, estabelecendo comportamentos que podem evoluir para o vício.

A ausência de regulamentação robusta sobre a publicidade de jogos de azar nas redes sociais no Brasil contribui para a vulnerabilidade dos jovens a essas práticas. A UOL (2024) afirma que plataformas como o Instagram, amplamente usadas por crianças e adolescentes, permitem a exibição de anúncios de jogos de azar sem um controle rígido de idade. Esse acesso descontrolado torna as redes sociais ambientes propícios para a promoção de apostas, por meio dos quais menores de idade têm contato frequente com conteúdos que promovem o jogo como uma prática divertida e recompensadora. Sem uma supervisão adequada, esses jovens são expostos repetidamente a esses conteúdos, o que aumenta a probabilidade de desenvolverem comportamentos de aposta impulsivos.

Como apontado por Casey (2008), o cérebro adolescente responde de forma intensa a estímulos de gratificação instantânea, o que é amplamente explorado pela indústria de jogos de azar. Esses jogos frequentemente oferecem recompensas intermitentes e inesperadas, criando um ciclo de expectativa e recompensa que é difícil de resistir. Essa técnica, somada ao apelo visual e à popularização dos influenciadores, forma um ambiente no qual o jovem é constantemente estimulado a apostar e buscar novas recompensas, sem que tenha a estrutura desse ambiente para avaliar as consequências desse comportamento.

Além das redes sociais, o uso de aplicativos e plataformas de streaming permite uma publicidade ainda mais direcionada. Segundo o Nexa Jornal (2024), algumas dessas empresas têm utilizado dados de navegação para identificar e segmentar perfis de adolescentes, oferecendo conteúdos específicos para cada faixa etária e preferências identificadas. Esse marketing direcionado aumenta a eficiência das campanhas e promove o jogo de azar de maneira personalizada, o

que aumenta o engajamento dos jovens e amplia a probabilidade de envolvimento contínuo com apostas. O uso dessas tecnologias para direcionar publicidade a adolescentes é uma tática que explora a impulsividade e a inexperiência do público jovem, convertendo uma geração inteira em potenciais consumidores.

O impacto desse marketing no comportamento dos jovens é profundo, principalmente em um contexto onde ainda não existe uma conscientização ampla sobre os riscos do jogo de azar para menores.

Essas campanhas de marketing, ao promoverem jogos de azar para jovens, minam as barreiras naturais que deveriam existir entre crianças e atividades de risco. Ao invés de atuarem de forma educativa e ética, muitas plataformas de jogos de azar optam por campanhas que exploram as vulnerabilidades emocionais e psicológicas dos jovens, criando um ambiente onde a aposta se torna socialmente aceitável e integrada ao cotidiano.

Nos últimos anos, o crescimento das plataformas de jogos de azar online transformou significativamente a forma como essas práticas são acessadas, sobretudo pelo público jovem. A combinação da acessibilidade digital, a popularização dos dispositivos móveis e a integração com redes sociais criaram um ambiente onde crianças e adolescentes, mesmo sob restrições legais, têm fácil contato com esses conteúdos.

A atratividade dessas plataformas vai além do mero entretenimento: o design e as estratégias de marketing são desenvolvidos cuidadosamente para engajar e manter o público jovem, explorando suas vulnerabilidades emocionais e impulsos naturais de forma estratégica (Gainsbury et al., 2015).

Esse estudo reflete a magnitude da questão, mesmo com legislações restritivas, o público adolescente é exposto a essas práticas continuamente, muitas vezes sem a supervisão dos pais. Esse fenômeno também é observado no Brasil.

As plataformas de apostas online internacionais, como Bet365 e Sportingbet, exercem uma forte influência entre os jovens brasileiros. Essas plataformas são amplamente acessíveis e oferecem uma série de recursos que tornam o ato de apostar mais atraente, como interfaces intuitivas, capazes de captar e manter a atenção de usuários jovens (Gainsbury et al., 2015). A presença de apostas de baixo

valor e a oferta de bônus e promoções para novos usuários criam uma ilusão de segurança, onde o jovem acredita que pode apostar sem grandes riscos financeiros.

Esse cenário revela a complexidade do problema: o ambiente digital, associado à falta de restrições rígidas e a estratégias de marketing agressivo, proporciona uma exposição constante dos jovens ao jogo de azar. Esse contato precoce contribui para que muitos adolescentes desenvolvam uma relação problemática com o conceito de aposta, o que pode impactar negativamente seu desenvolvimento emocional e sua saúde financeira a longo prazo (Antunes, 2024).

Dando continuidade à análise das plataformas de jogos de azar acessadas por jovens, observa-se que algumas dessas plataformas, como Bet365 e Sportingbet, dominam o mercado global. Essas plataformas oferecem diversas opções de apostas, especialmente em esportes, o que atrai jovens que já têm interesse por modalidades esportivas populares, como futebol e basquete.

No caso da Bet365, por exemplo, os novos usuários podem receber créditos de aposta gratuitas como incentivo inicial. Esse tipo de promoção, embora permitido legalmente para maiores de idade, atrai jovens ao transmitir a ideia de que se trata de uma prática de baixo custo e fácil acesso. Como aponta a Gambling Commission (2019), a possibilidade de apostar valores baixos dá aos adolescentes uma falsa sensação de segurança, uma vez que percebem o ato de apostar como uma forma de entretenimento acessível e com baixo risco financeiro.

O “Tigrinho”, por exemplo, disfarça o conceito de aposta como uma atividade recreativa, o que cria um ambiente onde o ato de apostar é normalizado, gerando um efeito social que incentiva outros adolescentes a participarem e a verem o jogo de azar como parte do cotidiano inclusive livre de streaming de jogadores apostando. Embora envolva plataformas digitais, apresenta características similares às práticas de apostas tradicionais, com regras simples e valores monetários acessíveis, que incentivam a adesão dos jovens.

Outro tipo de plataforma que atrai jovens são os chamados cassinos sociais, aplicativos que simulam jogos de cassino como roleta, caça-níqueis e pôquer, mas que utilizam moedas virtuais em vez de dinheiro real. Esses cassinos sociais, embora não promovam diretamente apostas com dinheiro, incentivam os usuários a gastar dinheiro real em microtransações para obter mais créditos ou vantagens. Ao

permitir que os jovens se familiarizem com a estrutura e os estímulos dos jogos de azar, essas plataformas criam uma cultura de aposta, onde o usuário se acostuma com os mecanismos de risco e recompensa, criando uma familiaridade que pode incentivar o comportamento de aposta em jogos com dinheiro real futuramente (Gainsbury et al., 2015).

Esses tipos de plataformas e práticas, somados à ausência de barreiras rigorosas de idade, demonstram como o ambiente digital favorece o acesso precoce dos jovens ao jogo de azar, incentivando a normalização dessas práticas. Com a expansão dos jogos de azar em diferentes formatos, como cassinos sociais e *loot boxes*, o público jovem é exposto a estímulos que reforçam comportamentos impulsivos e potencialmente aditivos. Dessa forma, a disseminação de jogos combinam um marketing visualmente atraente com mecanismos de incentivo, criam um cenário onde as apostas se tornam parte da cultura e do cotidiano dos adolescentes, perpetuando um comportamento de risco que pode se estender à vida adulta.

As plataformas de jogos de azar online utilizam uma série de gatilhos de conversão para capturar e manter a atenção dos jovens usuários. Esses gatilhos incluem a gamificação, a interação social promovida por influenciadores digitais, a oferta de bônus e promoções e a personalização por algoritmos. Cada um desses mecanismos é cuidadosamente planejado com base em princípios da psicologia comportamental, aproveitando-se das características emocionais e impulsivas próprias da adolescência. Combinados, esses recursos criam uma experiência de jogo altamente envolvente e viciante, mascarando os riscos e incentivando a permanência nas plataformas, muitas vezes de maneira imperceptível para o jovem usuário.

A gamificação é um dos principais recursos utilizados pelas plataformas para tornar o ato de apostar mais atraente e familiar. Gamificação é o processo de aplicar elementos típicos de videogames, como prêmios rápidos, níveis de progressão e recompensas variáveis, ao ambiente de apostas, transformando a experiência em algo divertido e acessível. King et al. (2010) descrevem como a gamificação e o uso de reforço intermitente (recompensas aleatórias) ativam o sistema de dopamina no cérebro adolescente, gerando uma resposta prazerosa que reforça a repetição do

comportamento. Esse reforço intermitente cria um ciclo de expectativa e recompensa, dificultando que o jovem consiga se afastar do jogo.

A pressão social para que crianças e adolescentes participem do mundo dos cassinos é ainda mais amplificada quando influenciadores, ao compartilharem vitórias e ganhos, promovem o jogo como uma atividade recompensadora e acessível, incentivando adolescentes a acreditarem que podem alcançar os mesmos resultados.

No entanto, isso é pensado para engajar o usuário e incentivá-lo a investir valores adicionais para liberar as recompensas oferecidas. Esse tipo de prática é descrito como “abuso de bônus” pela ID Now (2024), pois as plataformas utilizam esses incentivos para manter os usuários ativos por mais tempo e para incentivá-los a fazer novos depósitos. Essa manipulação dos bônus não apenas prolonga a permanência do jovem na plataforma, mas também faz com que ele desenvolva uma falsa sensação de controle sobre o jogo, levando-o a acreditar que pode vencer o sistema e lucrar consistentemente.

A já comentada personalização por algoritmos é um dos recursos mais sofisticados das plataformas de jogos de azar e consiste em ajustar a experiência de jogo com base no perfil e comportamento do usuário. Esses algoritmos analisam o tempo de uso, os tipos de jogos preferidos e o histórico de apostas para oferecer recomendações que maximizem o envolvimento do jovem com a plataforma. Segundo Gainsbury et al. (2015), a personalização de conteúdo é especialmente eficaz para adolescentes, pois faz com que o usuário sinta que o site é adaptado às suas preferências, criando um vínculo mais forte e dificultando o afastamento da plataforma. Essa personalização é potencializada pela combinação de prêmios e mensagens motivacionais personalizadas, levando o jovem a se sentir “compreendido” pelo site e, assim, aumentar sua fidelidade ao ambiente de jogo. A plataforma, ao ajustar as ofertas e recomendações de acordo com o perfil do adolescente, gera um ciclo de reforço contínuo que mantém o usuário envolvido e propenso a retornar, incentivando-o a depositar cada vez mais dinheiro.

Esses gatilhos de conversão, quando combinados, produzem um ambiente de jogo de azar altamente viciante, projetado para explorar as características emocionais dos jovens. A gamificação transforma o jogo em uma prática divertida e

recompensadora, enquanto a promoção de influenciadores e a validação social criam uma cultura onde o ato de apostar é incentivado e normalizado. A manipulação por bônus e a personalização do conteúdo reforçam o comportamento compulsivo, fazendo com que os jovens permaneçam conectados e engajados nas apostas, muitas vezes sem perceberem o risco que correm. Dessa forma, as plataformas de jogos de azar, ao utilizar gatilhos de conversão tão sofisticados e psicologicamente orientados, conseguem transformar uma prática de risco em uma atividade cotidiana e socialmente aceita, afetando, conseqüentemente, o desenvolvimento emocional e comportamental dos adolescentes.

Os efeitos das práticas de marketing e dos gatilhos de conversão empregados pelas plataformas de jogos de azar no público jovem são amplos e preocupantes, com implicações que impactam a exposição precoce ao jogo de azar – seja em ambientes digitais, através de redes sociais, ou até mesmo em espaços escolares, como no caso do “Tigrinho” – não apenas compromete a formação saudável dos jovens, mas também os coloca em risco de desenvolver padrões de comportamento compulsivo que podem persistir na vida adulta.

Além do impacto psicológico, os efeitos das apostas se refletem nas esferas social e financeira. As plataformas criam um cenário onde os adolescentes frequentemente gastam mais do que planejaram, acumulando pequenas dívidas que podem se transformar em um problema mais sério. A ausência de controle financeiro e a crença de que podem recuperar o dinheiro investido ao “jogar mais uma vez” são aspectos que contribuem para a continuidade do comportamento de aposta e para o desenvolvimento de dívidas. A ID Now (2024) observa que essas práticas incentivam a realização de novos depósitos e a continuidade das apostas, gerando um ciclo onde o jovem sente-se compelido a continuar jogando para compensar perdas anteriores.

Outro aspecto crítico é o impacto social das apostas no cotidiano do jovem. Ao se engajarem em plataformas de jogos de azar, os adolescentes podem começar a ver o jogo como parte de suas interações sociais e como uma forma de ganhar aceitação entre os pares. Esse comportamento de grupo é reforçado pela sensação de pertencimento e de validação social que os jovens encontram ao participar de apostas em conjunto com amigos ou ao compartilhar suas experiências em redes sociais. Esse tipo de influência pode fazer com que o jogo de azar se integre à rotina

social dos adolescentes, transformando-se em uma prática cotidiana e socialmente validada, o que dificulta ainda mais o afastamento.

Ao promover uma cultura onde as apostas são normalizadas e incentivadas, as plataformas de jogos de azar cooperam para a criação de padrões comportamentais que podem gerar consequências duradouras, aumentando o risco de vício e dificuldades financeiros persistentes e estruturais para a família, por não conseguir largar o vício e até mesmo dificuldades para o crescimento do país, como demonstra a pesquisa que diz que grande parte das famílias tem deixado de comprar itens básicos para jogar. Segundo reportagem da CNN:

A média gasta pelos beneficiários do programa social com as apostas no período foi de R\$ 100. Dos apostadores, 4 milhões (70%) são chefes de família (quem de fato recebe o benefício) e enviaram R\$ 2 bilhões (67%) por PIX para as bets. (CNN Brasil, 2024, p.1).

3.2 IMPACTOS DOS JOGOS DE AZAR EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES

O desenvolvimento emocional de crianças e adolescentes é um processo crítico que pode ser afetado significativamente pelo ambiente e pelas experiências às quais são expostos. Estudos têm demonstrado que o envolvimento com jogos de azar, mesmo em fases iniciais da vida, pode impactar negativamente o bem-estar psicológico e o desenvolvimento saudável desses jovens. Esse impacto é particularmente acentuado em um contexto de ampla exposição a dispositivos móveis e redes sociais, onde a acessibilidade a jogos de azar online e conteúdos associados ocorre de forma quase irrestrita.

Pesquisas como a de Spritzer (2009) sugerem que adolescentes estão cada vez mais propensos a desenvolver comportamentos de risco, como jogos de azar, devido à facilidade de acesso e à ausência de restrições eficazes nesse ambiente digital. A exposição a jogos de azar durante a adolescência é frequentemente associada a comportamentos compulsivos e transtornos emocionais. Estudos apontam que fatores como baixa religiosidade, evasão escolar e ambiente familiar instável aumentam as chances de adolescentes se envolverem com práticas de jogos de azar, o que leva ao desenvolvimento de comportamentos

aditivos em um curto período, muitas vezes em menos de quatro meses após o início das apostas regulares.

O neurodesenvolvimento na adolescência também contribui para essa vulnerabilidade. A pesquisa de Casey e Jones (2010) explora como o cérebro adolescente ainda está em desenvolvimento, particularmente nas áreas relacionadas ao controle de impulsos e à regulação emocional. Esse estágio do desenvolvimento neurológico faz com que os jovens sejam mais propensos a buscar recompensas imediatas, como as oferecidas em jogos de azar. Esse desejo por recompensa, aliado a uma capacidade limitada de autorregulação, torna os adolescentes altamente suscetíveis aos jogos de azar, especialmente quando expostos a plataformas online que promovem recompensas frequentes e fáceis, da mesma forma que as perdas chegam com facilidade, porém com frequência ainda maior.

Estudos de Antunes (2024) reforçam a ideia de que a publicidade e as influências digitais exercem uma pressão significativa sobre os jovens, incentivando comportamentos consumistas que também se estendem para o campo dos jogos de azar. Segundo a pesquisa, a monetização e exploração de menores na mídia digital criam um ambiente onde o consumo é promovido como algo natural e atrativo, diminuindo as barreiras para que adolescentes se envolvam em jogos que oferecem recompensas financeiras rápidas, mas com alto risco emocional e psicológico.

Portanto, o desenvolvimento emocional de adolescentes pode ser seriamente comprometido pela exposição precoce a jogos de azar, seja através de plataformas online ou que promovem essas práticas. Essa exposição não apenas aumenta a vulnerabilidade ao vício, mas também está associada a uma série de transtornos emocionais e comportamentais, incluindo ansiedade, depressão e isolamento social. A natureza aditiva dos jogos de azar e a incapacidade de adolescentes para gerir esses impulsos devido ao desenvolvimento incompleto de suas capacidades cognitivas e emocionais tornam urgente o desenvolvimento de políticas e campanhas de conscientização que protejam esses jovens da exposição a ambientes de risco.

4. AS MEDIDAS NECESSÁRIAS PARA CONTER UMA EPIDEMIA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES VICIADOS EM APOSTAS

Os jogos de azar no ambiente digital e seu impacto sobre crianças e adolescentes demandam uma análise ampla e detalhada de como diferentes setores da sociedade estão relacionados a essa questão. Este capítulo explora as medidas já existentes e aquelas em discussão, buscando compreender os elementos que contribuem para a proteção de jovens expostos a essas práticas.

O texto inicia apresentando a importância do papel educativo na prevenção dos impactos dos jogos de azar. Serão discutidas iniciativas voltadas para a conscientização de pais, educadores e jovens sobre os riscos associados a essas práticas, bem como a relevância de campanhas informativas amplamente disseminadas.

No campo da regulamentação, o capítulo analisa propostas nacionais e internacionais que visam limitar a exposição de crianças e adolescentes a plataformas de apostas. Entre os pontos destacados estão a implementação de verificações de idade, as restrições à publicidade digital voltada ao público jovem e as discussões sobre a proibição de práticas como loot boxes em jogos eletrônicos.

Será abordado também o papel das empresas de tecnologia no controle do acesso de jovens aos conteúdos relacionados a jogos de azar. O capítulo explora como plataformas digitais podem contribuir para minimizar os riscos, implementando ferramentas de proteção e ajustando suas políticas às demandas sociais.

As alternativas para reduzir o tempo de exposição de crianças e adolescentes ao ambiente digital são outro foco. Serão exploradas as possibilidades de integração de atividades culturais, esportivas e educacionais, que podem oferecer formas de ocupação mais saudáveis e equilibradas.

No âmbito familiar, o capítulo analisa como o diálogo e o estabelecimento de limites no uso de dispositivos conectados podem influenciar o comportamento juvenil em relação às práticas de apostas. Será discutida também a importância do apoio de programas comunitários que favoreçam interações sociais positivas.

Adicionalmente, o texto apresenta estudos que discutem o impacto de medidas regulatórias e educativas no combate à normalização dos jogos de azar entre jovens. Exemplos de legislações internacionais e seus resultados práticos são analisados para contextualizar as possibilidades de adaptação no Brasil.

4.1 DA RESPONSABILIDADE FAMILIAR, EDUCACIONAL, ESTATAL E TECNOLÓGICA

Embora existam mecanismos de controle parental disponíveis em muitas plataformas digitais, a conscientização sobre os perigos dos jogos de azar online ainda é limitada entre os pais e responsáveis. Muitos adultos não estão cientes das práticas de apostas disfarçadas em jogos e da publicidade direcionada que seus filhos estão expostos, o que dificulta a supervisão adequada. De acordo com a Pesquisa TIC Kids Online Brasil (2019), 61% dos pais brasileiros relatam não usar nenhuma ferramenta de controle parental nos dispositivos que seus filhos utilizam.

Essa lacuna de supervisão é um fator que agrava o problema, pois sem a devida orientação e limite, as crianças e adolescentes podem se envolver em práticas de risco sem entender as consequências. Além disso, a falta de campanhas de conscientização por parte das autoridades governamentais e das empresas de tecnologia agrava a falta de conhecimento sobre o tema, tanto por parte dos pais quanto dos educadores.

Respeitante a isso, (Brito, 2021, p.3) “À luz de estudos internacionais da psicologia e do direito” demonstra o potencial nocivo, bem como torna visível a relação de loot boxes com os jogos de azar, sendo que a maioria dos jogos é produzida voltada para o público infanto-juvenil. Não obstante, das posições internacionais tomadas ao assunto. (Brito, 2021, p.12).

Diante desse cenário preocupante, é essencial que o Brasil adote medidas legislativas e políticas públicas para mitigar o impacto dos jogos de azar online em crianças e adolescentes. Entre as principais propostas que foram admitidas em outros países como mecanismos eficazes estão:

1. Implementação de verificações de idade rigorosas nas plataformas de jogos de azar online, utilizando documentos de identificação ou métodos de reconhecimento facial.
2. Proibição de *loot boxes* e microtransações em videogames voltados para o público jovem, seguindo o exemplo da Bélgica e Holanda.
3. Campanhas educativas e de conscientização voltadas para pais, responsáveis e educadores sobre os riscos dos jogos de azar online e as práticas de apostas disfarçadas em jogos.
4. Maior regulamentação da publicidade digital, impondo restrições severas à publicidade de jogos de azar direcionada para crianças e adolescentes em plataformas digitais.

Essas medidas são fundamentais para proteger o público jovem dos impactos negativos dos jogos de azar online e criar um ambiente digital mais seguro e saudável para seu desenvolvimento. Para Fantini:

As *loot boxes*, para serem regularizadas no país, precisariam ser reformuladas para perder as características de jogos de azar. Por isso, tanto o poder público - e principalmente o Ministério da Justiça - quanto entidades privadas empenhadas na defesa do direito do consumidor podem realizar campanhas educativas e diretrizes para informar aos consumidores sobre o que é a indústria de jogos, como ela funciona e quais os seus reflexos para os consumidores. (Fantini, 2019, p. 1261).

As campanhas educativas têm um papel crucial na mitigação dos impactos negativos dos jogos de azar em crianças e adolescentes, funcionando como ferramentas indispensáveis para conscientizar famílias, educadores e os próprios jovens sobre os riscos associados a essas práticas. A exposição precoce a jogos de azar, muitas vezes facilitada por estratégias de marketing direcionadas e pela ausência de regulamentação eficiente no ambiente digital, tem contribuído para normalizar comportamentos potencialmente danosos. Essa realidade exige ações imediatas e coordenadas para informar e educar a sociedade, com foco em prevenir danos e promover um ambiente mais seguro para o desenvolvimento das novas gerações.

A influência da publicidade voltada para os jogos de azar é um dos principais fatores que contribuem para a vulnerabilidade dos jovens. Pesquisas recentes, como as realizadas por Guillou-Landreat et al. (2021), destacam que a exposição precoce

a anúncios digitais e campanhas publicitárias pode alterar de maneira significativa a percepção dos jovens, levando-os a acreditar que essas práticas são inofensivas e até mesmo socialmente desejáveis. Essa percepção equivocada é intensificada quando as mensagens publicitárias são disseminadas em plataformas amplamente utilizadas pelos adolescentes, como redes sociais e aplicativos de jogos. Essas estratégias de marketing exploram fragilidades típicas do público jovem, muitas vezes sem considerar ou ainda mais grave sem se importar com as consequências, o fim dessas empresas é o lucro, e lucro neste ramo significa perda e dor para a grande maioria daqueles que adentram a essas casas. (Monaghan, Derevensky & Sklar, 2008).

Nesse contexto, as campanhas educativas devem ser planejadas com o objetivo de romper essa narrativa glamourosa associada aos jogos de azar, destacando os riscos de sua prática e promovendo a conscientização sobre os danos a curto e longo prazo. Além disso, tais campanhas precisam adotar abordagens interativas e acessíveis, capazes de alcançar diferentes públicos. É fundamental que as mensagens sejam adaptadas à linguagem e às experiências dos jovens, ao mesmo tempo em que forneçam informações claras sobre os riscos, como a dependência, os problemas financeiros e os impactos sociais (Derevensky & Gupta, 2004). A educação sobre práticas seguras no ambiente digital também deve ser um dos pilares dessas iniciativas, abordando questões como microtransações e *loot boxes*. (Drummond & Sauer, 2018).

As campanhas educativas devem, ainda, promover o diálogo entre pais, educadores e crianças, incentivando discussões abertas e esclarecedoras sobre os jogos de azar e seus impactos. Esse diálogo pode ser facilitado por materiais informativos desenvolvidos especificamente para essas audiências, como guias práticos e oficinas voltadas para a identificação precoce de comportamentos de risco (Blaszczynski & Nower, 2016). As escolas, por sua vez, têm um papel central nesse processo e podem integrar essas discussões ao currículo, promovendo atividades que desenvolvam o senso crítico dos estudantes e os capacitem a resistir às pressões sociais e publicitárias que incentivam as apostas.

A legislação brasileira reforça a importância dessas iniciativas. O Art. 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) estabelece que é dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta

prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade e à convivência comunitária (ECA, 1990). Além disso, o Art. 53-A do ECA, incluído pela Lei nº 13.840/2019, determina que as instituições de ensino, clubes, agremiações recreativas e estabelecimentos congêneres têm o dever de assegurar medidas de conscientização, prevenção e enfrentamento ao uso ou dependência de drogas ilícitas. Essa previsão pode e deve ser ampliada para incluir o enfrentamento ao impacto de práticas como jogos de azar e outros comportamentos compulsivos que prejudicam o desenvolvimento saudável dos jovens.

A utilização de mídias sociais como canal de disseminação de campanhas educativas também é indispensável. Conteúdos dinâmicos e interativos, voltados para plataformas como Instagram e TikTok, podem atingir diretamente o público jovem, utilizando formatos familiares a eles (Gainsbury et al., 2015). Assim, parcerias com influenciadores digitais comprometidos com mensagens de conscientização podem ajudar a contrabalançar a narrativa predominante de glamour em torno dos jogos de azar. Ao mesmo tempo, as escolas devem ser incentivadas a participar ativamente dessas iniciativas, desenvolvendo programas educativos voltados para a prevenção e a conscientização, capazes de abordar as consequências dos jogos de azar e o impacto de práticas como as *loot boxes*.

Segundo pesquisas já demonstradas no trabalho, campanhas educativas efetivas tem o potencial de criar uma mudança significativa no comportamento e na percepção social sobre os jogos de azar. Por meio da conscientização, é possível equipar os jovens com as ferramentas necessárias para resistir à influência da publicidade e para compreenderem os riscos associados a essas práticas. Assim, espera-se uma redução na prevalência de problemas relacionados aos jogos de azar entre adolescentes, contribuindo para o fortalecimento de uma cultura de proteção e bem-estar nas novas gerações.

A participação ativa da família ou dos responsáveis é um elemento essencial na proteção de crianças e adolescentes contra os impactos negativos dos jogos de azar e práticas digitais de risco. Essa responsabilidade vai além do acompanhamento cotidiano, exigindo capacitação para identificar comportamentos preocupantes e adotar medidas proativas que assegurem o bem-estar dos jovens no ambiente doméstico e digital.

Conforme destacado por Spritzer (2009), a falta de preparo dos pais para lidar com as influências digitais pode contribuir para a vulnerabilidade dos jovens, tornando-os mais suscetíveis a comportamentos compulsivos, como a dependência de jogos online. Muitas famílias enfrentam dificuldades para reconhecer sinais de alerta, que podem incluir mudanças abruptas de humor, isolamento social e um engajamento excessivo com dispositivos eletrônicos. Essas manifestações, embora comuns em adolescentes, frequentemente escondem padrões mais complexos, como a busca por recompensas em jogos, que reproduzem os mecanismos de reforço utilizados nos jogos de azar tradicionais.

Nesse contexto, é imprescindível que as famílias sejam orientadas sobre como agir de maneira eficiente. King et al. (2010) destacam que intervenções educativas voltadas para os responsáveis devem incluir informações práticas sobre os perigos e jogos com elementos de azar, que são amplamente disseminados nas plataformas digitais. A conscientização sobre essas práticas pode ajudar os pais a estabelecer limites claros para o uso da tecnologia, promovendo um equilíbrio saudável entre as atividades digitais e o convívio social ou familiar.

A capacitação dos pais deve incluir o desenvolvimento de habilidades para o diálogo aberto e acolhedor com os jovens. Estudos demonstram que a comunicação assertiva no ambiente familiar reduz significativamente o risco de envolvimento com práticas de risco (Derevensky e Gupta, 2004). O que pode ser feito por meio de oficinas, programas educativos e materiais didáticos, os responsáveis podem aprender a abordar temas sensíveis, como o envolvimento com jogos online, de maneira construtiva, promovendo um ambiente de confiança mútua. Essas iniciativas também devem orientar os pais sobre como buscar apoio profissional em casos mais graves, conectando-os a redes de suporte, como psicólogos, assistentes sociais e serviços comunitários.

A criação de programas extracurriculares voltados para crianças e adolescentes têm um papel essencial na prevenção de comportamentos de risco, como o envolvimento com jogos de azar. Essas iniciativas oferecem oportunidades estruturadas de lazer e aprendizado que desviam os jovens de práticas nocivas, promovendo habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Estudos como os de Spritzer (2009) demonstram que a inclusão de atividades protetivas na rotina diária

reduz significativamente a exposição a contextos de risco, fortalecendo as conexões sociais e aumentando a resiliência diante de pressões externas.

Programas que integram atividades esportivas, artísticas e tecnológicas são ferramentas eficazes para engajar crianças e adolescentes em ambientes supervisionados e estimulantes. Oficinas de música, teatro, esportes ou até mesmo programação e robótica podem oferecer alternativas saudáveis e criativas para o uso do tempo livre, reduzindo a dependência de dispositivos digitais e afastando os jovens de práticas online prejudiciais. Essas atividades, além de promoverem o desenvolvimento pessoal, também ajudam a fortalecer redes de apoio social, fator identificado como crucial na proteção contra comportamentos compulsivos, segundo Spritzer (2009).

A efetividade desses programas pode ser amplificada por meio de parcerias com organizações não governamentais (ONGs), que desempenham um papel crucial no fortalecimento das políticas de proteção e à juventude. ONGs, com sua atuação direta nas comunidades, têm expertise em desenvolver projetos voltados para jovens em situação de vulnerabilidade, preenchendo lacunas que o poder público muitas vezes não alcança. Como as pesquisas apontam (King et al. 2010), essas organizações têm a capacidade de implementar intervenções comunitárias que abordem não apenas atividades extracurriculares, mas também ações educativas para conscientizar jovens e suas famílias sobre os riscos associados ao ambiente digital e às práticas de jogos de azar.

A integração entre programas comunitários, escolas e famílias é outro aspecto fundamental para o sucesso das iniciativas. Atividades conjuntas que envolvem diferentes atores sociais, como eventos culturais, esportivos ou educacionais, fortalecem os vínculos familiares e ampliam as redes de suporte social. Derevensky e Gupta (2004) destacam que essas abordagens combinadas são particularmente eficazes para proteger jovens de comportamentos problemáticos, especialmente quando incluem estratégias que educam pais e responsáveis sobre como reconhecer e prevenir sinais de dependência de jogos e comportamentos compulsivos.

A imposição de idade mínima para acesso a práticas como jogos de azar e a exposição à publicidade infantil foi concebida como uma barreira para proteger

crianças e adolescentes dos potenciais impactos psicológicos, sociais e financeiros associados a essas atividades. No entanto, apesar de sua importância, as regulamentações existentes frequentemente falham em conter a vulnerabilidade desse público, especialmente no contexto digital, onde a fiscalização é limitada ou inexistente.

Estudos como os de Emond (2020) destacam que a vulnerabilidade de crianças e adolescentes é exacerbada pela ausência de regulamentações específicas que limitem a introdução desses mecanismos em jogos amplamente consumidos por crianças e adolescentes.

A dissertação de Fantini (2019) oferece uma análise detalhada das lacunas na aplicação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), destacando a necessidade de fiscalização mais eficaz no cumprimento das normativas relacionadas à publicidade e ao acesso de menores a produtos que simulam práticas de jogos de azar.

Jing Shi et al (2021) sublinha que as medidas de verificação de idade atualmente implementadas por muitas empresas são insuficientes, muitas vezes limitando-se à inserção de datas de nascimento pelos próprios usuários, o que permite que menores acessem conteúdos restritos sem qualquer barreira efetiva. Essa falha estrutural reforça a necessidade de políticas públicas mais rigorosas que imponham o uso de tecnologias avançadas para verificação de idade, como autenticação da documentação ou validação cruzada de dados.

No campo das *loot boxes*, Drummond e Sauer (2018) identificam que essas práticas são deliberadamente projetadas para explorar mecanismos psicológicos semelhantes aos dos jogos de azar tradicionais, criando ciclos de reforço que incentivam os jovens a gastar dinheiro real em busca de recompensas virtuais. Essas características tornam as *loot boxes* especialmente problemáticas no que diz respeito à proteção de menores, uma vez que os jovens não apenas estão expostos a comportamentos compulsivos, mas também são incentivados a utilizar dinheiro de maneira imprudente, muitas vezes sem o conhecimento ou consentimento dos pais.

Uma proposta relevante para melhorar a eficácia da idade mínima seria a reformulação das legislações existentes para incluir regulamentações específicas voltadas ao ambiente digital. Além disso, é crucial responsabilizar diretamente as

empresas que permitirem ou incentivarem práticas predatórias, criando um ambiente de maior segurança para o público jovem.

A publicidade direcionada, outro fator intimamente ligado às limitações da idade mínima, também demanda atenção especial. Guillou-Landreat et al. (2021) enfatizam que as campanhas publicitárias voltadas ao público infantojuvenil frequentemente utilizam estratégias emocionais e visuais para capturar a atenção e fomentar o consumo. No ambiente digital, essas práticas tornam-se ainda mais complexas, com o uso de algoritmos para direcionar anúncios de maneira personalizada. Gomes (2018) sugere que uma fiscalização mais rigorosa sobre as campanhas publicitárias direcionadas a menores seria um passo essencial para conter os impactos dessas práticas.

Assim, a questão da idade mínima, embora necessária, deve ser compreendida como parte de uma estratégia mais ampla de proteção que integre legislação aprimorada, fiscalização rigorosa e educação preventiva. Apenas dessa forma será possível abordar as limitações atuais e garantir que crianças e adolescentes estejam verdadeiramente protegidos contra os impactos das práticas de risco presentes no ambiente digital.

A crescente integração da tecnologia no cotidiano de crianças e adolescentes exige medidas robustas para garantir o uso seguro e responsável das ferramentas digitais. Embora o ambiente digital ofereça oportunidades significativas de aprendizado e interação, ele também expõe os jovens a riscos. Para enfrentar esses desafios, propostas que combinem educação digital com o uso de ferramentas de monitoramento de conteúdo mostram-se essenciais.

A educação digital é um dos pilares fundamentais para mitigar os impactos negativos da tecnologia no desenvolvimento de crianças e adolescentes. A compreensão dessas dinâmicas permite que os jovens desenvolvam maior senso crítico e habilidades para resistir às influências negativas do ambiente online. Além disso, Drummond e Sauer (2018) ressaltam que, ao compreenderem os mecanismos psicológicos empregados em jogos digitais, como reforços intermitentes e prêmios aleatórios, os adolescentes tornam-se menos suscetíveis à manipulação emocional, característica central dessas práticas.

Programas educativos devem ser implementados de forma ampla, indo além do ambiente escolar e alcançando as famílias e comunidades. Oficinas que abordem o uso consciente da tecnologia, o impacto dos jogos digitais na saúde mental e financeira, bem como a importância do equilíbrio entre atividades online e offline, são ferramentas eficazes para a construção de um uso saudável da tecnologia. No mesmo sentido, iniciativas que promovam o engajamento ativo dos pais no acompanhamento das atividades digitais dos filhos são indispensáveis.

Além da educação digital, o monitoramento de conteúdo é uma resposta prática aos desafios impostos pelo ambiente digital. Ferramentas de controle parental desempenham um papel significativo na proteção de crianças contra conteúdos impróprios e práticas predatórias. Faraz (2022) ressalta que essas ferramentas permitem não apenas o bloqueio de conteúdos inadequados, mas também o monitoramento do tempo de uso de dispositivos, promovendo um equilíbrio mais saudável. No entanto, como observa Fantini (2019), o uso exclusivo dessas tecnologias não é suficiente. Elas devem ser complementadas por supervisão ativa e engajamento por parte dos responsáveis.

A regulamentação do uso de ferramentas de controle parental é outro ponto que demanda atenção. Guillou-Landreat et al. (2021) argumentam que as plataformas digitais devem ser responsabilizadas por fornecer recursos de proteção acessíveis e eficazes, permitindo que pais e responsáveis monitorem o uso da tecnologia de forma intuitiva e eficiente. Além disso, a transparência nos algoritmos utilizados para direcionar conteúdo infanto-juvenil é crucial para evitar a exposição a materiais inadequados ou para que os pais possam, por exemplo, bloquear o recebimento de conteúdo de influenciadores que indicam casas de apostas ou streamings de apostadores.

Outra frente importante no monitoramento de conteúdo é a necessidade de regulamentar práticas comerciais voltadas para o público infantojuvenil. Drummond e Sauer (2018) apontam que *loot boxes* e microtransações frequentemente escapam às regulamentações existentes por não serem explicitamente classificadas como jogos de azar, apesar de utilizarem mecânicas semelhantes. A ausência de regulação adequada não apenas expõe os jovens, mas também dificulta o trabalho de pais e responsáveis na proteção de seus filhos. De forma que o reforço dessas

regulamentações, aliadas ao uso de tecnologias avançadas para monitoramento e bloqueio, se tornam fundamentais para criar um ambiente digital mais seguro.

A combinação de educação digital e monitoramento de conteúdo apresenta-se como uma abordagem indispensável para a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital. Estudos como os de Fantini (2019), Spritzer (2009) e Drummond e Sauer (2018) corroboram a importância de integrar ações educativas, ferramentas tecnológicas e regulamentações rigorosas para mitigar os riscos e promover um uso saudável e seguro da tecnologia.

4.2 DA REFORMULAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS DIRECIONADAS AO VÍCIO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

A reformulação de políticas públicas voltadas para a proteção de crianças e adolescentes frente aos jogos de azar e às práticas digitais de risco é uma demanda urgente na contemporaneidade. A convergência entre mídia digital e jogos de azar criou um ecossistema dinâmico e complexo, no qual elementos de gamificação, recompensas intermitentes e microtransações se entrelaçam com práticas tradicionais de jogos de azar, impactando especialmente públicos vulneráveis, como crianças e adolescentes. Esse cenário exige intervenções legislativas, administrativas e sociais que sejam capazes de acompanhar a evolução tecnológica e mitigar os impactos negativos.

A literatura científica sobre a convergência entre mídia digital e jogos de azar evidencia os riscos dessa interseção. Segundo entendimento de alguns autores (King et al. 2010) descrevem como a migração de práticas típicas de jogos de azar para plataformas digitais, muitas vezes são ignoradas pelas legislações existentes. O que segundo as pesquisas (Guillou-Landreat et al. 2021), se dá pela normalização dessas dinâmicas em ambientes aparentemente recreativos, como jogos digitais populares.

No Brasil, as lacunas legislativas em relação a essas práticas destacam a necessidade de uma reformulação abrangente das políticas públicas. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), em seu já citado Art. 4º, determina que é dever da família, da sociedade e do poder público proteger as crianças contra qualquer forma

de exploração que comprometa seu desenvolvimento (Brasil, 1990). Contudo, como aponta Fantini (2019), o ECA carece de dispositivos que contemplem as especificidades do ambiente digital, onde práticas como *loot boxes* e microtransações proliferam sem regulamentação. A ausência de definições claras sobre o que constitui publicidade abusiva no ambiente digital também dificulta a aplicação de sanções contra práticas predatórias voltadas ao público infantil.

Modelos internacionais podem servir como inspiração para as reformas necessárias no Brasil. Países como Bélgica e Holanda já classificaram *loot boxes* como jogos de azar e as proibiram em jogos destinados a menores de idade. Essas decisões foram embasadas em estudos que comprovaram a relação direta entre *loot boxes* e comportamentos de risco associados ao jogo (Drummond e Sauer, 2018). A adoção de medidas semelhantes no Brasil poderia incluir não apenas a restrição ou proibição dessas práticas, mas também a exigência de maior transparência das empresas desenvolvedoras de jogos sobre os mecanismos de suas plataformas.

Outro aspecto crucial é o impacto da convergência digital na saúde mental dos jovens. Pesquisas como as de Spritzer (2009) demonstram que a exposição precoce a práticas de risco no ambiente online pode gerar comportamentos compulsivos e transtornos relacionados à ansiedade e ao controle impulsivo. Essas constatações reforçam a necessidade de políticas públicas que não apenas regulem as práticas predatórias, mas também promovam ações preventivas por meio da educação e do acesso a recursos de suporte psicológico.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) estabelece um arcabouço normativo robusto para a proteção integral de crianças e adolescentes, incluindo dispositivos específicos voltados para sua proteção contra abusos e explorações que possam comprometer seu desenvolvimento físico, psicológico e social. No entanto, como apontado por Guedes (2014) em sua dissertação, a eficácia do ECA depende diretamente da existência de mecanismos de fiscalização que garantam a aplicação prática de suas normas. O cenário atual, marcado por práticas digitais predatórias como publicidade abusiva, *loot boxes* e microtransações, evidencia a necessidade de reforçar o cumprimento do estatuto e, simultaneamente, de expandir seus dispositivos para contemplar os desafios do ambiente digital.

Assim, práticas como publicidade direcionada e mecanismos digitais que incentivam comportamentos compulsivos muitas vezes escapam à fiscalização, em parte devido à ausência de regulamentações específicas que abranjam o ambiente virtual. Fantini (2019) destaca que a falta de critérios claros sobre o que configura publicidade abusiva no ambiente digital dificulta a ação de órgãos reguladores, permitindo que empresas utilizem estratégias sofisticadas para explorar a vulnerabilidade de crianças e adolescentes.

Segundo Faria Filho a proteção integral da criança e do adolescente prevista na Constituição brasileira deve seguir alguns princípios:

O princípio do melhor interesse pode ser observado sobre quatro prismas, sejam estes: (1) a orientação do Estado Legislador: a lei deve prever a melhor consequência para criança ou adolescente; (2) a orientação ao Estado Juiz: o magistrado da infância e juventude deve fornecer a aplicação da lei ao caso concreto considerando as necessidades de fáticas da criança e adolescente; (3) orientação ao Estado Administrador: as políticas públicas devem sempre levar em conta o princípio do melhor interesse; (4) orientação à família: a família deve considerar os interesses e as ideias da criança e do adolescente. Assim, este princípio é de observância indispensável para a solidificação dos direitos fundamentais concernentes a criança e adolescente, e sua aplicação necessita de um esforço hermenêutico (Faria Filho, 2023, p. 14)

Uma abordagem robusta para lidar com os impactos negativos dos jogos de azar digitais sobre crianças e adolescentes deve alinhar-se ao princípio do melhor interesse, integrando os diversos níveis de atuação do Estado e da sociedade conforme disposto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

A articulação entre esses níveis de atuação não apenas reforça as garantias legais previstas pelo ECA, mas também promove a efetivação de políticas que considerem as particularidades de cada criança ou adolescente. Assim, cria-se uma base normativa e prática que não só protege, mas também educa e prepara a sociedade para lidar com os desafios impostos pelas novas tecnologias e suas implicações no desenvolvimento infantojuvenil. (Gomes, 2018)

Outro aspecto fundamental é o fortalecimento dos órgãos responsáveis pela fiscalização. A dissertação de Gomes (2018) aponta que o baixo investimento em infraestrutura direcionados a essa área limita a capacidade de ação de entidades

como o Ministério Público e os Conselhos Tutelares, que desempenham papéis centrais na aplicação do ECA.

O Ministério da Justiça e Segurança Pública, pode desempenhar um papel estratégico na regulação das loot boxes ao revisar o Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro (Classind), responsável por proteger crianças e adolescentes de conteúdos nocivos por meio da classificação de obras audiovisuais baseada em critérios como violência, drogas, sexo e nudez, conforme disposto no artigo 12 da Portaria nº 368 do Ministério da Justiça. Uma das propostas para lidar com essa questão é incluir, no sistema de classificação, rótulos específicos que alertem sobre a presença de microtransações em jogos eletrônicos, similar ao que já é aplicado em aplicativos disponíveis na Play Store e Apple Store. Outra sugestão relevante seria classificar automaticamente como inadequados para menores de 18 anos todos os jogos que contenham sistemas de loot boxes, uma medida inspirada nas práticas da Entertainment Software Rating Board (ESRB), nos Estados Unidos, que analisa e determina ao público sobre modelos de negócio que podem impactar negativamente a classe infanto juvenil (Gomes, 2018).

4.3 Projeto de lei e discussão acerca do tema no Brasil

No Brasil, a regulamentação dos jogos de azar e a proteção contra práticas abusivas de marketing voltadas para crianças e adolescentes estão no centro de debates legislativos e sociais. Esses temas suscitam questões éticas e econômicas, exigindo um equilíbrio entre o estímulo ao desenvolvimento econômico e a preservação de direitos fundamentais, especialmente os de grupos vulneráveis, como crianças, adolescentes e pessoas com histórico de dependência financeira ou emocional.

A regulamentação dos jogos de azar tem sido uma pauta constante no Congresso Nacional. A prática, que hoje ocorre amplamente de forma clandestina, movimentava bilhões de reais sem gerar benefícios tributários para o país e com altos custos sociais. O Projeto de Lei nº 2234/2022, atualmente em tramitação no Senado Federal, propõe a legalização de cassinos, bingos e o tradicional jogo do bicho, que passariam a operar sob um regime regulamentado. Uma das principais propostas é

a integração de cassinos a resorts, com o objetivo de atrair turistas, gerar empregos e fomentar a economia local. A expectativa é que a regulamentação também facilite a fiscalização, reduzindo práticas ilícitas como a lavagem de dinheiro e o financiamento de organizações criminosas (Câmara dos Deputados, 2024).

Outra proposta relevante, o PL nº 442/1991, aprovado na Câmara dos Deputados e aguardando análise no Senado, busca estabelecer um marco regulatório amplo para os jogos de azar. Estima-se que a legalização do setor poderia movimentar até R\$ 20 bilhões anuais em impostos e criar milhares de empregos diretos e indiretos, além de estimular setores como o turismo e a hotelaria (Senado Federal, 2024). No entanto, as projeções econômicas positivas enfrentam críticas devido aos potenciais impactos sociais. Especialistas alertam para o aumento de casos de ludopatia, problemas financeiros e danos à saúde mental, especialmente em populações mais vulneráveis.

Para minimizar esses riscos, o projeto propõe medidas como a criação de um cadastro nacional de jogadores, que limitaria o acesso de pessoas em situação de vulnerabilidade social ou financeira. A experiência de países como o Canadá e o Reino Unido tem sido citada como referência. Esses países implementaram ferramentas como a auto exclusão voluntária de jogadores problemáticos, campanhas educativas para conscientização sobre os riscos do vício e limites financeiros para apostas. No entanto, no Brasil, a capacidade de implementação de medidas tão robustas ainda é questionada, dado o histórico de fragilidade em fiscalização (JusBrasil, 2024).

O ambiente digital, que já facilita o acesso a apostas ilegais, representa outro desafio. As operações conduzidas por empresas estrangeiras dificultam o monitoramento. A criação de acordos internacionais, como os existentes na União Europeia, é apontada como uma possível solução. Esses acordos poderiam obrigar operadores online a se adequarem à legislação brasileira sob pena de bloqueio ou sanções financeiras. Adicionalmente, a formalização do setor, acompanhada de fiscalização eficiente e penalidades severas para operadores clandestinos, pode reduzir os prejuízos causados pela clandestinidade, canalizando recursos para investimentos sociais, como programas de saúde mental e combate à dependência.

Paralelamente, cresce a preocupação com práticas de marketing abusivas voltadas para crianças e adolescentes, especialmente no ambiente digital. O Projeto de Lei nº 2628/2022, também em tramitação no Senado, busca proibir a criação de

contas em redes sociais por menores de 12 anos e restringir a publicidade direcionada a esse público, segundo o Senado Federal:

As redes sociais devem proibir a criação de contas a crianças (menores de 12 anos) e devem monitorar e vedar conteúdos que visem à atração evidente desse público, além de vedar publicidade infantil e estabelecer mecanismos de verificação de idade - podendo inclusive requerer dos usuários documento de identidade válido. (Senado Federal, 2022, p.17).

Essas medidas refletem uma resposta ao avanço de estratégias de marketing invasivas, que exploram vulnerabilidades emocionais e cognitivas de crianças. As crianças são frequentemente expostas a conteúdos persuasivos disfarçados de entretenimento, muitas vezes por meio de algoritmos sofisticados que segmentam esse público de maneira eficaz (Senado Federal, 2023).

Apesar de normativas vigentes, como a Resolução nº 163/2014 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), que classifica como abusiva qualquer publicidade direcionada a crianças, a aplicação dessas regras é desafiadora. A publicidade infantil no ambiente digital frequentemente dribla essas regulamentações, expondo menores a anúncios mascarados como conteúdos de entretenimento. Organizações como o Instituto Alana têm defendido a necessidade de ampliar a fiscalização e conscientizar pais e educadores sobre os riscos dessas práticas (Instituto Alana, 2024).

Além disso, especialistas apontam que a punição de empresas infratoras deve ser significativamente ampliada. Penalidades financeiras elevadas, restrições de mercado e a obrigatoriedade de medidas reparatórias são algumas das estratégias sugeridas. Parcerias entre o governo e as grandes plataformas digitais também são fundamentais para desenvolver tecnologias que limitem a exposição de crianças a anúncios inapropriados. Exemplos internacionais demonstram que a autorregulação das empresas pode ser eficiente quando acompanhada por legislações claras e monitoramento constante.

A criação de um órgão regulador exclusivo, com autonomia e recursos adequados, tem sido frequentemente mencionada como uma solução eficaz tanto para a regulamentação dos jogos de azar quanto para o combate ao marketing infantil abusivo, o artigo de Fantini destaca:

O Estatuto é insuficiente para regulamentar as práticas de jogos de azar presentes nos jogos digitais, principalmente por não ser possível fazer uma analogia de “bilhetes lotéricos” com jogos digitais. Então, pensar na regulamentação das *loot boxes* é questão de grande importância, se levar em conta o crescimento do mercado de jogos digitais, a relação de certos procedimentos com jogos de azar e as vulnerabilidades dos consumidores. (Fantini, 2019, p.1259-1260).

Este órgão poderia atuar de forma integrada com outros setores, utilizando tecnologias avançadas de monitoramento, aplicando sanções ágeis e promovendo ações educativas para a sociedade. Sua atuação seria essencial para garantir que as leis não sejam apenas escritas, mas efetivamente aplicadas.

A regulamentação dos jogos de azar e a proteção contra o marketing abusivo demandam estratégias multidisciplinares que combinem tecnologia, conscientização e um arcabouço legal robusto. O avanço em ambas as áreas depende da capacidade do governo e da sociedade civil de equilibrar interesses econômicos com a proteção social. No caso dos jogos de azar, isso significa implementar mecanismos eficazes de controle e destinar parte das receitas para programas de saúde pública e combate à dependência. Já no marketing infantil, é necessário fortalecer as ferramentas de monitoramento e as sanções contra violações, protegendo os direitos das crianças e adolescentes.

Somente com um compromisso amplo e integrado será possível equilibrar o desenvolvimento econômico com a preservação dos direitos fundamentais, promovendo uma sociedade mais justa e sustentável.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho aprofundou a análise sobre os impactos psicológicos, sociais e jurídicos dos jogos de azar em crianças e adolescentes, em especial no contexto digital, onde as práticas de apostas têm sido disfarçadas como entretenimento interativo. A crescente popularidade de *loot boxes*, cassinos sociais e outras modalidades de jogos online expõe uma lacuna preocupante na legislação brasileira, deixando os jovens vulneráveis a práticas que promovem comportamentos compulsivos e transtornos psicológicos.

A pesquisa revisitou a história dos jogos de azar, contextualizando sua evolução até o ambiente digital e demonstrando como a falta de regulamentação permite que plataformas internacionais operem sem qualquer controle ou fiscalização no Brasil. Em contraste, exemplos internacionais, como as legislações da Bélgica e do Reino Unido, evidenciaram a eficácia de medidas específicas, como a proibição de loot boxes, a imposição de verificações rigorosas de idade e a limitação da publicidade direcionada a menores de idade. Essas iniciativas apontam caminhos viáveis para a construção de um marco regulatório brasileiro que responda aos desafios impostos pela era digital.

Além da questão legislativa, o trabalho também destacou a importância de campanhas educativas e de conscientização voltadas para pais, educadores e a sociedade como um todo. A falta de supervisão parental e o desconhecimento dos riscos associados aos jogos de azar online são fatores que contribuem significativamente para a vulnerabilidade dos jovens. Iniciativas educativas podem não apenas mitigar esses riscos, mas também promover uma cultura de uso responsável da internet, fortalecendo o papel da família e da escola como agentes de proteção.

Os impactos psicológicos dos jogos de azar em crianças e adolescentes, como ansiedade, depressão e comportamentos compulsivos, foram amplamente documentados ao longo do trabalho. A influência do marketing digital, especialmente através de influenciadores e redes sociais, amplifica os riscos ao normalizar práticas de aposta entre o público jovem. Essa normalização é agravada por um contexto onde a ausência de regulamentação específica permite que essas práticas sejam amplamente acessíveis, sem as barreiras de proteção necessárias.

Socialmente, os efeitos das apostas se refletem no isolamento, no comprometimento das relações familiares e na dificuldade de integração social. No aspecto financeiro, adolescentes frequentemente desenvolvem comportamentos imprudentes, como uso irresponsável de dinheiro e, em casos extremos, endividamento. Esses efeitos combinados apontam para a urgência de intervenções estruturadas, tanto no nível legislativo quanto no educativo.

Diante desse cenário, torna-se evidente que uma abordagem multifacetada é essencial para mitigar os impactos negativos dos jogos de azar em crianças e

adolescentes. A criação de um marco regulatório robusto deve ser acompanhada de medidas educativas que alcancem não apenas as famílias, mas também os próprios jovens, capacitando-os a reconhecer e evitar práticas prejudiciais. Além disso, a indústria de jogos precisa assumir um papel mais ético, adotando práticas que respeitem os direitos e a vulnerabilidade do público infantil e jovem.

Assim, a regulamentação dos jogos de azar e a proteção contra práticas abusivas de marketing direcionadas ao público infantojuvenil exigem estratégias integradas que conciliam desenvolvimento econômico e proteção social. Um marco regulatório robusto, combinado com ferramentas tecnológicas avançadas de monitoramento e campanhas educativas, é essencial para promover um ambiente digital mais seguro. Experiências internacionais demonstram que é possível equilibrar interesses econômicos com a preservação dos direitos fundamentais, desde que haja fiscalização eficaz e uma indústria comprometida com práticas éticas.

Por fim, espera-se que este estudo contribua para o avanço do debate público e acadêmico sobre o tema, estimulando a criação de políticas públicas mais inclusivas e eficazes. Somente por meio da integração de esforços entre governo, sociedade civil, educadores e a indústria será possível garantir um ambiente digital mais seguro e saudável, que respeite os direitos das crianças e adolescentes e promova seu desenvolvimento pleno, alinhando-se aos princípios e diretrizes do ECA. Este pode ser um passo indispensável para que o Brasil enfrente os desafios da era digital e proteja as futuras gerações contra práticas exploratórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGÊNCIA PÚBLICA. **Tigrinho vai à escola: apostas invadem recreios e salas de aula.** Agência Pública. Disponível em: <<https://apublica.org/2024/09/tigrinho-vai-a-escola-apostas-invadem-recreios-e-salas-de-aula/>>. Acesso em: 10 nov. 2024.

ANTUNES, J. V. C. **A responsabilidade civil dos influenciadores digitais no universo dos jogos de azar em plataformas online.** FAMINAS, Belo Horizonte,

p.1-18, jun. 2024. Disponível em: <https://bibliotecadigital.faminas.edu.br/jspui>. Acesso em: 07/11/2024

AUSTRALIAN COMMUNICATIONS AND MEDIA AUTHORITY. **Interactive Gambling Act**. ACMA, 2019. Disponível em: <<https://www.acma.gov.au/interactive-gambling>>. Acesso em: 06 out. 2024.

BLASZCZYNSKI, A.; NOWER, L. **The pathway model of problem and pathological gambling**: Update and extensions. *Journal of Gambling Studies*, v. 32, n. 3, p. 717-734, 2016.

BRASIL. **Decreto-lei nº 3.688**, de 3 de outubro de 1941. Lei de contravenções penais. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm.

BRASIL. **Lei 12.852 de 5 de agosto de 2013**. Institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2628, de 2022**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais. Autor: Senador Alessandro Vieira. Senado Federal, 2022. Disponível em: <http://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154901>.

BRITO, A. C.; ABREU, M. N. **Loot boxes e os jogos de azar: uma análise sob a ótica da psicologia, direito e ações estatais**. *Duc In Altum*, v.13, n.30, p.293-314, 2021. Disponível em: <<https://revistas.faculdadedamas.edu.br/index.php/cihjur/article/view/1867>>.

CAETANO, R. **Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games**. ESPN, 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games.

CASEY, B. J.; JONES, R. M.; HARE, T. A. **The adolescent brain**. *Annals of the New York Academy of Sciences*, v. 1124, n. 1, p. 111-126, 2008. DOI: <<https://doi.org/10.1196/annals.1440.010>>.

CNN BRASIL. **Beneficiários do Bolsa Família gastaram R\$ 3 bi com bets em agosto, diz BC**. CNN Brasil, 16 nov. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/beneficiarios-do-bolsa-familia-a-gastaram-r-3-bi-com-bets-em-agosto-diz-bc/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer da GTEC sobre Jogos Eletrônicos para infância.** Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED). Parecer Nº 36/2021/GTEC/CG, Processo Nº 576600020.000354/2021-20. 2021. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletr%C3%94nicos.pdf>. Acesso em: 4 novembro 2024.

COSTA, L. F.; RODRÍGUEZ, V. G.; MARCHIORI, E. S. **Influenciadores mirins: jogos de azar e publicidade infantil.** Revista Brasileira de Filosofia e História-RBFH, v.13, n.4, p.4117-4126, 2024. DOI: 10.18378/rbfh.v13i4.10996. Disponível em: <https://www.gvaa.com.br/revista/index.php/RBFH>.

DEREVENSKY, J.; GUPTA, R. **Adolescents with gambling problems: From research to treatment.** Canadian Journal of Psychiatry, v.61, n.8, p.1-8, 2016. DOI: <<https://doi.org/10.1177/0706743716640363>>.

DEREVENSKY, J.; GUPTA, R. **Gambling problems in youth: Theoretical and applied perspectives.** Journal of Gambling Studies, v.20, n.2, p.119-143, 2004. DOI: <<https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000022304.74467.14>>.

DRUMMOND, A.; SAUER, J. D. **Video game loot boxes are psychologically akin to gambling.** Nature Human Behaviour, v.2, n.8, p.530-532, 2018. DOI: <<https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>>.

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 10 nov. 2024.

EMOND, A. M.; GRIFFITHS, M. D. **Gambling in children and adolescents.** British Medical Bulletin, v.136, p.21–29, 2020. <https://doi.org/10.1093/bmb/ldaa027>.

FANTINI, L. M. C.; FANTINI, E. P. C.; GARROCHO, L. F.M. A. R. **A regulamentação das loot boxes no Brasil: considerações éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar.** Proceedings of SBGames 2019 - Industry Track – Full Papers, v.XVIII, p.1253-1261, Rio de Janeiro. 2019. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf> >.

FARAZ, A., M. J.; RAZA, A.; WILLIS, S. **Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem.** IEEE, v.10, p.115895-115913, 2022.. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3218415>.

FARIAS FILHO, S. G. **A necessária regulamentação das loot boxes no Brasil para proteger a criança e o adolescente.** Revista de Educação da UNIFACS [on-line], Salvador, v.28, n.3, p.1-20, set./dez. 2021. Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/view/8300>.

GAINSBURY, S. M.; HING, N.; DELFABRO, P. H.; KING, D. L. **A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies.** *International Gambling Studies*, v. 15, n. 2, p. 196-213, 2015.

GAMBLING COMMISSION. **Gambling industry statistics.** 2020. Disponível em: <<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Statistics-and-research/Statistics/Gambling-industry-statistics.aspx>>. Acesso em: 06 out. 2024.

GAMBLING COMMISSION. **Young people and gambling report 2019.** Disponível em: <<https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/63wDDNviGToGSA0l6xdmmu/f48c4367e839f41af17b71e7f695f07b/Young-People-Gambling-Report-2019.pdf>>. Acesso em: 03 nov. 2024.

GOMES, A. F. **Os impactos das loot boxes na formação social e psicológica do consumidor infantojuvenil e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional.** 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/29522/1/Alexandre%20Figueiredo%20Gomes.pdf>.

GUILLOU-LANDREAT, M. et al. Impacts of gambling on youth: **A cross-sectional study.** *Journal of Addictive Behaviours*, v.11, n.3, p.245-260, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106619>.

GUILLOU-LANDREAT, M.; et al. **Gambling advertising: A critical review.** *Frontiers in Psychiatry*, v.12, p.1-15, 2021. DOI: <<https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.583817>>.

ID NOW. **Abuso de bônus em jogos de apostas online: impactos e regulação.** 2024. Disponível em: <<https://www.idnow.io/pt/blog/abuso-bonus-jogos-apostas-online/>>. Acesso em: 10 nov. 2024.

JACOBS D. F. **Juvenile gambling in North America: an analysis of long term trends and future prospects.** *J. Gambl. Stud.*, v.16, p.119-52. 2000 DOI: 10.1023/a:1009476829902. PMID: 14634310.

KENT UNIVERSITY. **O caso do Brasil: tradução e análise.** 2024. Disponível em: <<https://www.kent.ac.uk/thebingoproject/files/O%20Caso%20do%20Brasil%20Traduc%20revisada%20final.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2024.

KING, D. L.; DELFABRO, P. H.; GRIFFITHS, M. D. **The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people.** *Journal of Gambling Studies*, v.26, n.2, p.175-187, 2010.

METRÓPOLES. **Melhores cassinos online: conheça as opções.** 2024. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/apostas/melhores-casinos-online-conheca-as-opcoes>>. Acesso em: 10 nov. 2024.

MONAGHAN, S.; DEREVENSKY, J.; SKLAR, A. **Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm.** *Journal of Gambling Studies*, v.24, n.2, p.133-149, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s10899-008-9081-0>>.

NEXO JORNAL. **Como ‘bets’ e jogos de azar atraem crianças e adolescentes.** 2024. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/externo/2024/06/28/como-bets-e-jogos-de-azar-atraem-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em: 10 nov. 2024.

SCHWARTZ, D. G. **Roll the bones: The history of gambling.** Penguin, 2013.

SENADO FEDERAL. **Por “moral e bons costumes”, há 70 anos Dutra decretava fim dos cassinos no Brasil.** Senado Notícias, 12 fev. 2016. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/02/12/por-201cmoral-e-bons-costumes201d-ha-70-anos-dutra-decretava-fim-dos-casinos-no-brasil>>. Acesso em: 03 nov. 2024.

SPRITZER, D. T. **Problemas relacionados a jogos de azar em adolescentes brasileiros: Participação, prevalência e fatores associados.** Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

THOMAS, S. L., DAVID, J., RANDLE, M., DAUBE, M.; SENIOR, K. **Gambling advocacy: lessons from tobacco, alcohol and junk food.** *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 40, 211–217. 2016.

UOL NOTÍCIAS. **Crianças e adolescentes só jogam o ‘Tigrinho’ porque o Instagram deixa.** 2024. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/opiniaao/coluna/2024/07/02/criancas-e-adolescentes-so-jogam-o-tigrinho-porque-o-instagram-deixa.htm>>. Acesso em: 10 nov. 2024.

ZENDLE, D.; CAIRNS, P. **Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study.** *PLoS ONE*, v.13, n.3, e0206760, 2018. DOI: <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206760>>.