

ANÁLISE ACERCA DA RESPONSABILIDADE CIVIL DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS NA DIVULGAÇÃO DE JOGOS DE AZAR

ANALYSIS OF THE CIVIL LIABILITY OF DIGITAL INFLUENCERS IN THE DISSEMINATION OF GAMES OF CHANCE

Douglas Soares de Almeida

Graduando em Direito pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Rhuan Alves Coutinho da Silva

Graduando em Direito pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Sara de Lima Ferreira

Graduanda em Direito pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Resumo: O presente estudo tem como escopo a análise acerca da responsabilidade civil dos influenciadores digitais na divulgação de jogos de azar. Embora a legislação nacional os classifique como contravenção penal desde o século passado, nos últimos anos, tem havido um aumento significativo no uso de plataformas *online* de jogos de azar na órbita do território pátrio. Neste sentido, o objetivo principal deste trabalho é examinar a perspectiva histórica do surgimento desta prática e sua conformidade com a legislação penal. Além disso, busca-se compreender até que ponto a credibilidade e a responsabilidade dos influenciadores digitais na divulgação dos jogos de azar se estendem ao seu público-alvo. Para alcançar este objetivo, o estudo, fundamentado em uma pesquisa bibliográfica, amparado pela doutrina, legislação, bem como periódicos que abordam o tema em questão, almeja elucidar a ascensão dos jogos de azar no Brasil, examinando sua relação com o Direito Penal, a Lei de Contravenções Penais, e a influência daqueles que os promovem por meio das redes sociais. Diante desse panorama, a relevância deste estudo se evidencia pelo incremento notável da indústria dos jogos de azar nos anos recentes, desafiando os preceitos normativos estabelecidos e suscitando danos emergentes à coletividade.

Palavras-chave: Jogos de Azar. Responsabilidade Civil. Influenciador Digital. Direito Penal. Apostas *Online*.

Abstract: *The scope of this study is to analyze the civil liability of digital influencers in promoting gambling. Although national legislation has classified them as a criminal offense since the last century, in recent years there has been a significant increase in the use of online gambling platforms in the orbit of the national territory. In this sense, the main objective of this work is to examine the historical perspective of the emergence of this practice and its compliance with criminal legislation. Furthermore, we seek to understand the extent to which the credibility and responsibility of digital influencers in promoting gambling extends to their target audience. To achieve this objective, the study, based on bibliographical research, supported by Doctrine, Legislation, as well as periodicals that address the topic in question, aims to elucidate the rise of gambling in Brazil, examining its relationship with Criminal Law, the Criminal Offenses Law, and the influence of those who promote them through social networks. Given this panorama, the relevance of this study is evidenced by the notable increase in the gambling industry in recent years, challenging established normative precepts and causing emerging harm to the community.*

Keywords: *Gambling. Civil Liability. Digital Influencer. Criminal Law. iGaming.*

Sumário: 1 Introdução – 2 Análise da historicidade dos jogos de azar no Brasil; 2.1 Exame dos

jogos de azar sob o prisma do direito penal; 2.2 Ascensão dos jogos de aposta no Brasil; 2.3 O impacto dos influenciadores digitais na publicidade das plataformas de jogos de azar; 2.4 A responsabilidade civil dos influenciadores digitais – 3 Considerações Finais – Referências Bibliográficas.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo apresentar aos leitores o panorama histórico que permeou a prática dos jogos de azar no Brasil, acompanhado da devida exposição dos motivos que conduziram à sua criminalização. Para tanto, este trabalho, em uma abordagem crítica, faz uma análise acerca das implicações legais decorrentes dos jogos de azar, com especial ênfase no avanço das redes sociais e no uso de influenciadores digitais como verdadeiros propagadores de plataformas *online* de jogos de azar.

Levando em consideração todo o arcabouço histórico e o surgimento de novos cenários, torna-se evidente a lacuna legislativa em relação ao estabelecimento de parâmetros mínimos capazes de regular os jogos de azar hospedados fora do território nacional, os quais utilizam o Brasil para propagar suas práticas sem se sujeitarem à Lei de Contravenções Penais.

No capítulo subsequente à introdução, será feita uma análise da historicidade dos jogos de azar no Brasil, um fenômeno que foi moldado pelas flutuações do cenário político ao longo das diferentes épocas. Esta análise abrangerá desde a chegada da Família Real Portuguesa, passando pela sua criminalização em 1946, até a situação atual desta prática no país.

No terceiro capítulo, os jogos de azar serão analisados sob o prisma do Direito Penal, com o propósito de esclarecer as razões que levaram à sua inclusão em uma legislação específica, a saber, a Lei de Contravenções Penais.

Após a exposição do conteúdo histórico-jurídico o quarto capítulo terá como propósito destacar as perspectivas da doutrina em relação à classificação das apostas esportivas como jogos de azar, bem como discutir a abrangência da Lei de Contravenções Penais, especialmente no que diz respeito à modalidade *online* desta prática, visto que não é tratada por tal dispositivo legal.

O quinto capítulo se encarregará de traçar um panorama da ascensão dos jogos de azar no Brasil, com destaque para as práticas realizadas no âmbito virtual e sua ampla disseminação por intermédio dos influenciadores digitais. Por último, será abordada a questão da responsabilidade civil daqueles que realizam publicidade de jogos de azar nas redes sociais, expondo milhões de pessoas à falsa ideia de “renda extra”.

Isto feito, com a exposição dos aspectos mais oportunos, chega-se à conclusão: a existência da obscuridade na legislação relativa à regulamentação dos jogos de azar, no território nacional, cria um terreno fértil para que empresas continuem a se estabelecer no Brasil, recorrendo ao ilícito com o manto da legalidade.

2 ANÁLISE DA HISTORICIDADE DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

Os jogos de azar, uma atividade em que o resultado é predominantemente determinado pela sorte, constituem uma faceta intrínseca à cultura local, uma vez que refletem a essência social do indivíduo e a inclinação cultural para preservação de certas práticas ao longo das gerações. De fato, é esse traço histórico-cultural que permitiu que os jogos de azar se arraigassem profundamente na sociedade brasileira, apesar da existência de regulamentações destinadas a restringir ou combater essa atividade.

Nesse viés, essa percepção é percebida por meio da carga histórica que permeia a prática

desses jogos. Este cenário revela-se por meio de eventos marcantes na história do Brasil, como a colonização portuguesa, que desempenhou um papel significativo na introdução desses jogos na cultura brasileira. Um exemplo notório desse impacto ocorreu durante a fuga da Família Real Portuguesa das tropas de Napoleão Bonaparte que, no início do século XIX, avançavam pela Europa. Com a chegada da família real às terras brasileiras, houve uma intensa interação entre a cultura portuguesa e as tradições já existentes à época (Gomes, 2014).

Ao longo da história, é notável perceber que a prática da jogatina evoluiu em paralelo com os contextos políticos e econômicos do país, adaptando-se às transformações sociais de cada período. Isto refletiu nas diversas modalidades de jogos, desde os jogos de salão que eram populares no Vice-Reino e no Império, até o notório surgimento do jogo do bicho em 1892, nas instalações de um zoológico situado no bairro de Vila Isabel, na cidade do Rio de Janeiro.

Com a disseminação das casas de apostas, durante o período imperial, já se vislumbravam os primeiros indícios de reações e medidas de controle à prática, promulgadas pela Câmara Municipal do Rio de Janeiro e pela antiga Intendência Geral da Polícia da Corte. No entanto, essas ações tinham como escopo a contenção do aumento expressivo no número de locais destinados à jogatina. A proliferação das casas de apostas gerava inquietação das autoridades locais, o que justificou a implementação de medidas de repressão policial. Neste contexto, o jogo do bicho, que outrora era permitido durante o período do Brasil Império, tornou-se alvo de combate a partir da República Velha até o governo de Getúlio Vargas.

Nesta digressão, o Brasil, independente e em posse do seu Código Criminal, o qual foi criado com o propósito de substituir as Ordenações Reais, confrontou-se com a influência direta e a persuasão da Igreja Católica. Estes sustentavam a argumentação de que as atividades de jogatina eram moralmente condenáveis, caracterizadas como viciosas e desviantes, constituindo uma ameaça direta à moral e à ética da sociedade. Além de que tais práticas conduziam o indivíduo à ruína tanto do ponto de vista econômico quanto espiritual.

Diante disso, o Código Criminal, em seu capítulo dedicado às ofensas religiosas, à moralidade e aos bons costumes, estabelecia medidas punitivas para aqueles que se envolvessem na prática de jogos de azar, com especial ênfase na conduta de funcionários públicos e nas sanções que lhes eram impostas (Chagas, 2016, p. 23).

Em face da instauração da República, em meio à insatisfação popular que predominava durante o Império, iniciou-se a busca por um regime democrático que enfatizasse uma participação mais ampla da sociedade nos fundamentos do Brasil. Neste cenário, encontrava-se uma lacuna legal em relação aos jogos de azar, o que abriu espaço para a chamada “Era de Ouro dos Cassinos” durante a década de 1930, quando Getúlio Vargas ocupava o cargo de Presidente. Durante este período, a prática de jogos de azar foi legalizada e impulsionada, marcando um período de florescimento desta atividade no país.

Como resultado deste período governamental, houve a criação do Código Penal de 1940, no qual a gravidade associada aos jogos de azar foi retirada, transferindo sua regulamentação para o Decreto-Lei n.º 3.688, de 3 de outubro de 1941, conhecido como a Lei das Contravenções Penais. O legislador, contudo, mesmo não prevendo a ilegalidade dos jogos de azar em um rol específico das infrações penais, manteve a proibição de sua prática, embora tenha considerado sua natureza jurídica como uma transgressão de menor intensidade ou potencial ofensivo, por isso estão à mercê de sanções mais brandas (Chagas, 2016, p. 26).

A redação dada pelo legislador contemporâneo reflete uma abordagem em que se reconheceu a questão dos jogos de azar como objeto de análise por parte das instituições de poder e controle social, dentro de uma verdadeira política social-legislativa. No entanto, a situação foi alterada com a promulgação do Decreto-Lei n.º 4.866, em 23 de outubro de 1942, sob a presidência de Getúlio Vargas. Este decreto revogou as disposições da Lei de Contravenções Penais e regulamentou o funcionamento dos cassinos até o ano de 1945, quando Eurico Gaspar Dutra

assumiu a presidência.

Em 1945, Gaspar Dutra, baseado em preceitos morais e na preservação dos bons costumes, emitiu o Decreto-Lei n.º 9.215, que proibiu a exploração dos jogos de azar no Brasil. Isto resultou no encerramento das atividades dos cassinos no país, provocando descontentamento, especialmente entre a classe mais elevada da sociedade que dependia diretamente de tal atividade. Todavia, esta posição se manteve firme, pois independentemente de posicionamentos favoráveis ou contrários, o fato é que os jogos de azar, com raras exceções, estavam definitivamente proibidos no Brasil a partir deste momento.

Ainda mais, com o advento da Ditadura Militar, um regime que adotou princípios do liberalismo econômico, os militares mantiveram a proibição da existência de jogos de azar, sem promover alterações na Lei de Contravenções Penais. Todavia, neste período, surgiu uma novidade significativa: o Decreto-Lei n.º 204. Este decreto foi responsável por instituir as Loterias Federais, cujo monopólio pertencia ao Estado, com o objetivo de arrecadar recursos para investimentos de interesse público e finalidades sociais. Com o passar dos anos, o Governo Federal expandiu as modalidades de loterias, sendo uma das mais notáveis a Mega-Sena (Chagas, 2016, p. 28).

Na atualidade, além dos jogos de loteria e das apostas em corridas de cavalos, o Brasil permite a prática de apostas em eventos esportivos, tanto em casas de apostas físicas quanto por meio de plataformas *online*. Tal mudança foi viabilizada pela Lei n.º 13.756, sancionada em 12 de dezembro de 2018 pelo presidente Michel Temer. Esta legislação representou um rompimento com o silêncio que permeava o tema e autorizou a exploração comercial dos jogos de apostas esportivas de quota fixa* no país, desde que realizados de maneira exclusiva por empresas autorizadas pelo Poder Público.

Cumprido ressaltar, no entanto, que os efeitos legais da Lei n.º 13.756/2018 estão à espera de regulamentação por parte do Poder Executivo Federal, visando a emissão de licenças que permitam a realização desta atividade. É notório que a ausência de normatização gera questionamentos sobre a sua legalidade no mercado brasileiro, além disso, diante do vácuo regulatório e da omissão legislativa, empresas envolvidas nesta atividade têm optado por estabelecer suas operações fora do território nacional, com o intuito de evitar o enquadramento nos termos do artigo 50 do Decreto-Lei n.º 3.688/41, a supracitada Lei de Contravenções Penais, na qual dispõe: “Art. 50. Estabelecer ou explorar jogos de azar **em lugar público ou acessível ao público**, mediante o pagamento de entrada ou sem ele (grifo nosso)”.

É interessante observar que o dispositivo estabelece requisitos pré-determinados para a tipificação do crime em questão, sendo o jogo de azar o primeiro requisito essencial. Subsequentemente, é necessário que haja exploração econômica da atividade, sua realização em local público e acessível ao público e a ausência de qualquer autorização legal. Neste contexto, classificar as apostas esportivas como contravenção penal torna-se uma tarefa árdua, principalmente quando se considera que a maioria das apostas ocorrem de forma *online*.

2.1 EXAME DOS JOGOS DE AZAR SOB O PRISMA DO DIREITO PENAL

O Direito Penal está intimamente relacionado à regulamentação da vida em sociedade, relacionando-se com a capacidade do Estado em sancionar indivíduos que transgridem as leis por meio da prática de atos criminosos. No ordenamento jurídico brasileiro, ao analisar o conceito de crime sob uma perspectiva analítica, adota-se a teoria tripartite, considerando crime o

*A “Aposta de Quota Fixa” é um sistema de apostas relacionadas a eventos reais de natureza esportiva. Nesse sistema, no momento em que a aposta é realizada, é estabelecido de maneira precisa o valor que o apostador pode ganhar caso seu prognóstico esteja correto.

fato típico, ilícito e culpável.

Neste tocante, sabe-se que o Direito Penal ostenta a forma mais extrema de sanção que o Estado pode impor, ou seja, a privação da liberdade. Por esta razão, o Direito Penal deve ser utilizado em *ultima ratio*, sendo aplicado de forma subsidiária.

Com efeito, os jogos de azar, devido ao seu potencial ofensivo limitado, são considerados uma contravenção penal. A distinção fundamental entre crimes e contravenções penais reside no fato de que os crimes sujeitam seus perpetrados às penas de reclusão ou detenção, enquanto as contravenções, em última instância, resultam na imposição de prisão simples.

Sob a ótica do Decreto-Lei n.º 3.688/41, mais conhecido como a Lei de Contravenções Penais, a prática das apostas esportivas é entendida como um tipo de jogo de azar, embora parte dos defensores desta modalidade disponham de um entendimento contrário. Isto ocorre porque, no contexto das apostas esportivas, existem elementos estratégicos que poderiam descharacterizar o elemento sorte da modalidade.

Conforme Chagas (2016, p. 41), ao definir as apostas esportivas, destaca:

[...] nas **apostas esportivas** os indivíduos **realizam criteriosos juízos das possibilidades de ocorrência de cada situação**. Com efeito, **nos jogos puramente de azar os resultados dos eventos** são ditados exclusivamente pelo acaso, isto é, **pelas regras de probabilidade**. Ao contrário, tratando-se de apostas esportivas, os sujeitos efetuam rigorosa análise dos fatos relacionados aos esportes, tais como o momento das equipes no campeonato, as prováveis escalações dos times, a posição dos adversários no *ranking* da modalidade, bem como as diversas outras estatísticas e informações disponíveis pelas mídias especializadas. Enquanto o ganho **nos jogos de azar é determinado pela mecanicidade das máquinas ou pelo lançamento randômico dos dados**, nas **apostas esportivas o sucesso depende essencialmente da habilidade do apostador em fazer prognósticos precisos sobre os resultados dos eventos esportivos** (grifo nosso).

No entanto, a omissão legislativa em relação ao tema acaba por gerar repercussões negativas e confusas no que diz respeito às apostas esportivas, levando a inúmeros questionamentos sobre se os usuários estão praticando um ato ilícito ou lícito.

Em virtude disso, de acordo com Nogueira (1996, p. 206):

A **nossa legislação** sobre a matéria é **confusa e incoerente**, dada a impropriedade com que o legislador a trata, pois basta a autorização para o ilícito tornar-se lícito, e vice-versa, como se a essência ou natureza da questão estivesse na vontade do legislador. Sabe-se ainda que o governo é o mais banqueiro do jogo de azar, explorando as mais diversas modalidades de loterias. [...] Muitos desses jogos têm sido praticados com certa tolerância, pois muitas vezes a própria justiça se sente impotente para reprimi-los em face dos nossos costumes tão arraigados à prática de diversos jogos; em outras ocasiões, o que se verifica é uma flagrante incongruência da própria justiça, que reprime certas situações, que, aliás, são perfeitamente normais na vida comum do brasileiro, em cujo meio **o jogo vai ganhando novos aspectos e tolera a prática de outros, que se constituem ilícitos, criando assim certa perplexidade em tratar o mesmo assunto** (grifo nosso).

Seguindo a mesma linha de raciocínio, no tocante as apostas esportivas *online*, aduz Baltazar e Gonçalves (2016, p. 28):

No caso das apostas esportivas *online*, não há a possibilidade de incidência do art. 50 da Lei de Contravenções Penais, **uma vez que os provedores das casas de apostas estão localizados fora do país**, escapando, assim, do alcance do ordenamento jurídico brasileiro (grifo nosso).

No que diz respeito às apostas *online*, ao contrário do cenário físico, devido à falta de amparo legal, o usuário não se encontra diante uma conduta lícita. A explicação para isso reside no fato de que as plataformas de apostas esportivas têm sua sede em outros países, o que permite que os apostadores acessem quaisquer plataformas de apostas pela rede mundial de computadores sem que isso resulte no enquadramento na Lei de Contravenções Penais.

Nesta lógica, ainda que o Código Penal estabeleça que a prática de crimes ocorridos no exterior esteja sujeita à legislação penal brasileira, esta possibilidade não se aplica às contravenções penais. Pois, conforme observa Masson (2021, p. 141), não é admitida a aplicação da lei penal brasileira no que refere às contravenções penais praticadas em território estrangeiro, visto que conforme o dispositivo da Lei de Contravenções Penais: Art. 2º A lei brasileira **só é aplicável** à contravenção praticada **no território nacional** (grifo nosso).

Tendo em vista a limitação deste dispositivo, cuja incidência é restrita ao território nacional, para lidar com esse fenômeno, é imperativo ressaltar que cabe ao Poder Legislativo a incumbência de acompanhar as transformações que permeiam a sociedade contemporânea, a fim de regulamentar, de maneira precisa e sem margem para ambiguidades, os conflitos emergentes.

2.2 ASCENSÃO DOS JOGOS DE APOSTA NO BRASIL

No contexto de uma globalização em constante mutação e da ampla disponibilidade da *Internet*, testemunha-se um notável e vertiginoso incremento na proeminência dos jogos de aposta nos últimos anos. Neste cenário, desponta o termo “*iGaming*”, englobando um espectro diversificado de atividades de jogo de azar realizadas no ambiente virtual, que abarcam desde as apostas esportivas até os jogos de cassino*.

Com efeito, a inclusão da letra “i” no termo “*iGaming*” enfatiza a importância da tecnologia na expansão desta indústria, visto que a ascensão do *iGaming* é uma realidade inegável, sendo impulsionada pela globalização digital e disseminação onipresente da conectividade proporcionada pela *Internet*. Esta metamorfose é moldada por fatores como a comodidade, uma vasta gama de opções de entretenimento e a capacidade de realizar apostas em eventos esportivos e jogos de cassino de qualquer lugar, desde que se tenha acesso à rede.

Na conjuntura brasileira, inexistem plataformas *online* de apostas que efetuem operações no território nacional, isso se dá em virtude da falta de regulamentação explícita e da ausência de legislação direcionada. Com o objetivo de evitar sua classificação como atividade ilegal, empresas que se dedicam à operação de cassinos e plataformas de apostas *online* estabelecem suas sedes em nações em que seja permitido tais práticas dentro de suas jurisdições.

Este arranjo é adotado como uma estratégia para contornar as ambiguidades e lacunas regulatórias que permeiam o cenário legal das apostas *online* no cenário pátrio, em que, excluindo-se as apostas esportivas, a proibição formal não tem impedido o crescimento de um mercado que opera em uma zona cinzenta, à margem das regulamentações e na sombra da ilegalidade.

No entanto, no cenário físico, é rotineiro estabelecer fronteiras territoriais para a realização de atividades específicas, ao passo que, no ambiente virtual, a determinação do local em que uma atividade ocorre torna-se uma tarefa dotada de complexidade, é precisamente por esta razão que a aplicação das leis locais frequentemente se reveste de controvérsia. Isto decorre da

*As apostas constituem uma abrangente categoria de atividades de jogo de azar, caracterizada pela disposição de recursos financeiros ou bens em disputa, fundamentada na incerteza dos resultados, exemplificada notadamente pelas apostas esportivas. Em contrapartida, os cassinos, sejam eles em formato físico ou virtual, configuram-se como locais especialmente concebidos para providenciar uma variada gama de oportunidades de jogo.

natureza global da *Internet*, na qual as delimitações geográficas se apresentam de forma nebulosa, possibilitando que os *sites online* sejam acessados por uma audiência abrangente, sem que seja necessário considerar a procedência geográfica dos usuários.

Neste ínterim, um outro aspecto digno de destaque é o conflito de jurisdições. Dada a complexidade envolvida na definição de fronteiras territoriais no ciberespaço, um indivíduo pode, de fato, ocupar simultaneamente múltiplos espaços na *Internet*, o que, por sua vez, torna a identificação do agente um verdadeiro desafio.

Para tanto, é crucial examinar como as plataformas de *iGaming* operam no Brasil, precipuamente no tocante à estrutura de um *site* e dos serviços essenciais para seu funcionamento.

A respeito da publicação de um *site* na *Internet*, são necessários dois componentes essenciais: hospedagem e um domínio registrado. A hospedagem representa um serviço provido por empresas especializadas, que viabiliza a disponibilização do *site* na rede por meio de servidores, ou seja, sistemas de computadores dedicados ao armazenamento e transmissão do conteúdo do *site*, garantindo assim sua acessibilidade contínua a todos os usuários.

Por outro lado, o domínio corresponde ao endereço eletrônico do *site*, desempenhando um papel fundamental na sua identificação e localização na *web*. Neste caso, quando um usuário insere o domínio na barra de endereço do navegador, este é automaticamente traduzido em um conjunto específico de números conhecido como endereço IP (*Internet Protocol*), que estabelece a conexão com o servidor em que o *site* está hospedado.

É curioso e vale destacar que, devido ao registro de domínio e à hospedagem do *site* serem serviços distintos e, em certa medida, autônomos, eles não serão dirigidos essencialmente por empresas estabelecidas no mesmo país. É justamente nessa lógica que um indivíduo é passível de registrar um domínio em uma nação e hospedar o *site* em outra, desde que haja o devido respeito à regulamentação de ambos os destinos.

Nesse viés, quando um *site* é hospedado no Brasil, este será regido pela legislação brasileira e, para todos os efeitos legais, a recíproca é verdadeira quando o *site* encontra-se hospedado no exterior. Como exemplo, será analisado o caso do *site* de apostas que encontrou no Brasil terra fértil para o exercício das suas atividades.

A *Blaze*, *site* de apostas *online*, tem sua localização no Caribe, na ilha de Curaçao, e seu *site* está hospedado nos Estados Unidos. Neste cenário, embora as normas brasileiras proíbam expressamente a prática de jogos de azar, existe uma área nebulosa, visto que, até o presente momento, inexistente qualquer proibição legal relacionada ao acesso de usuários às plataformas de *iGaming* operadas a partir do exterior. Por conseguinte, na medida que os servidores de hospedagem desses *sites* se encontram localizados fora da órbita do território nacional, eles acabam por salvaguardar da obscuridade da lei, com o argumento de que, por serem estrangeiros, não estão no alcance do devido monitoramento das autoridades brasileiras, uma vez que, pelas apostas não serem feitas no Brasil, as operações não são consideradas ilegais.

Dito isto, é pertinente lembrar que, para esta empresa ter alcançado reconhecimento em solo brasileiro, houve algo para tal. Neste sentido, tem-se a figura dos influenciadores digitais na divulgação de plataformas de jogos de azar, com a falsa ideia de “renda extra”, que impactam diretamente o comportamento daqueles que os acompanham. Logo, este tópico ganhará destaque neste presente trabalho.

2.3 O IMPACTO DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS NA PUBLICIDADE DAS PLATAFORMAS DE JOGOS DE AZAR

A partir da democratização do acesso à era digital, em um verdadeiro universo tecnológico, é possível notar a evolução das formas de comunicação, em especial com a criação de plataformas de interação. Segundo McLuhan e Fiore (1971), a *Internet*, principalmente, con-

tribuiu de maneira abrangente para todas as alterações na comunicação, desterritorializando o conhecimento, provocando a disseminação de informações de forma síncrona e assíncrona, transformando o mundo contemporâneo em uma verdadeira “aldeia global”. Com isso, surge a popularização das redes sociais, em que indivíduos ganharam espaço para compartilhar suas opiniões e experiências de maneira independente.

É bem verdade que, devido à abundância de informações, bem como à influência exercida nas redes sociais, capaz de impactar o comportamento de milhões de indivíduos, tornou-se imperativo classificar estas personalidades do meio digital como “influenciadores digitais”, termo traduzido do inglês, “*digital influencer*”. Estas pessoas, por meio da criação de conteúdos em canais *online*, possuem a capacidade de atrair uma audiência massiva. Como resultado, suas postagens nas redes sociais têm uma propensão significativa a se tornarem virais, resultando no alcance a diferentes esferas midiáticas. Pois, de fato, como o próprio nome sugere, eles detêm o poder de influenciar o comportamento e decisões daqueles que os acompanham, uma vez que são amplamente reconhecidos como grandes formadores de opinião.

Ao retornar o caso abordado no capítulo anterior, a *Blaze* experimentou um crescimento exponencial no Brasil devido a uma estratégia de *marketing* para impulsionar o consumo. Esta estratégia envolve, em grande medida, a divulgação e a publicidade dos jogos de azar por meio dos influenciadores digitais que frequentemente atuam como embaixadores da marca. Além das postagens nas redes sociais que prometem ganhos fáceis e a duplicação do valor depositado, bem como a falsa ideia de “renda extra”, é comum que eles realizem transmissões ao vivo, com o incentivo à prática dos jogos de azar, e, por conseguinte, o seu consumo.

É notório que as verdadeiras operações de divulgação de jogos de azar têm um impacto significativo na sociedade, em especial quando realizadas em larga escala por influenciadores nas mídias digitais. O cenário se apresenta nebuloso, porém, diante de todo o exposto, é possível afirmar sem medo de errar: a interação entre influenciadores digitais e a indústria de jogos de azar enfrenta desafios éticos e regulatórios consideráveis. Como resultado, o público é induzido à falsa crença de ganhos fáceis, uma vez que é constantemente influenciado por indivíduos que ostentem dinheiro multiplicando-se em poucos cliques, quando, na verdade, a realidade é bem diferente. Conforme afirmado pelo Professor de Direito da Escola Superior do Ministério Público, Ricardo Prado, todos os jogos presentes nessas plataformas, a princípio, atuam de maneira ilícita, visto que estão expressamente proibidos, mas a prática se popularizou de tal maneira após o estímulo dos influenciadores, na medida em que pessoas passaram a acreditar na possibilidade de enriquecimento quase instantâneo.

Não é raro nos depararmos com reportagens veiculadas pelos meios de comunicação que narram histórias de pessoas que perderam tudo na busca por um retorno financeiro. Um exemplo vívido dessa realidade é o caso de Adriano Monteiro, um técnico em eletrônica, que deu início às suas apostas com apenas 5 reais, em meados de 2017. Desde então, sua trajetória tornou-se uma sucessão de tentativas de recuperar o que se perdeu. No entanto, o que Adriano não esperava era que, ao invés de multiplicar seus recursos, ele acabaria dilapidando seu patrimônio. Sua jornada rumo ao vício do jogo resultou em perdas que ultrapassaram os R\$170 mil reais, levando-o a um quadro profundo de depressão. O caso de Adriano não é isolado; é apenas mais um entre tantos exemplos que ilustram os perigos da influência nefasta que o vício em jogos de azar pode exercer sobre os indivíduos. Na verdade, é uma inversão clara de papéis, em que a promessa de renda extra transforma-se em uma dolorosa espiral de perdas e desesperos.

2.4 A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS

Conforme aduz Sérgio Cavalieri Filho (2007), o principal objetivo da ordem jurídica é,

precisamente, a proteção do lícito e a repressão do ilícito. Quando a ordem jurídica se concentra em tutelar as ações daqueles que agem em conformidade com o Direito, simultaneamente, reprime a conduta daqueles que a contrariam. Justamente por este motivo, ao discutir responsabilidade civil, considera-se o efetivo descumprimento de um dever imposto que resulta em um dano, seja uma lesão patrimonial ou uma ofensa à dignidade de outrem. Isto porque o dano, como se sabe, constitui a razão fundamental da responsabilidade civil, sendo o próprio alicerce do dever de indenizar.

É fato que, tradicionalmente, o foco recaía sobre a pessoa que causou o dano. No entanto, com a constitucionalização do Direito Civil, houve um deslocamento no sentido de tutelar a vítima do ato injusto, a qual deve ser devidamente reparada.

Com efeito, a atual legislação civilista tratou a responsabilidade civil com a devida acuidade, sendo sua disciplina normativa resultado de um pensamento científico-doutrinário estruturado, voltado para a elaboração de um modelo coerente e precisamente integrado. Exemplo desta dinâmica encontra-se no tratamento dado à responsabilidade civil nos arts. 186 e 927, os quais estabelecem: “Art. 186. Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e **causar dano a outrem**, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito. (grifo nosso)”; “Art. 927. Aquele que, **por ato ilícito** (arts. 186 e 187), **causar dano a outrem**, fica **obrigado a repará-lo**” (grifo nosso).

Ocorre que atividades meramente cotidianas, decorrentes da normal ação humana, com frequência causam prejuízos a terceiros. Um exemplo disso é a figura do influenciador digital, já retratado anteriormente, que como o próprio nome sugere, exerce influência massiva na vida das pessoas, especialmente no que diz respeito às relações de consumo. Na realidade, não é raro um indivíduo adquirir um bem ou serviço devido à sensação de segurança e credibilidade transmitida ao público por esta personalidade.

Sob tal perspectiva, surge o questionamento se é possível atribuir responsabilidade civil aos influenciadores digitais nas relações de consumo intermediadas por eles, ou seja, por meio da divulgação de plataformas de jogos de azar. Neste contexto, é relevante mencionar os fatos.

Desde logo, cabe apontar o problema da fragilidade normativa. Com efeito, no âmbito da legislação consumerista, em que a relação de consumo se delinea por polos nitidamente definidos – de um lado, a figura do fornecedor e, do outro, a do consumidor, que almeja adquirir ou utilizar um bem ou serviço como o destinatário final –, a classificação da responsabilidade civil decorrente da publicidade assume uma postura obscura. A legislação ora mencionada não estabelece, de maneira precisa, nos seus dispositivos, a extensão da responsabilidade dos envolvidos na criação de conteúdo publicitário, uma vez que o seu foco é predominantemente nos fornecedores em relação a vícios ou defeitos destes produtos ou serviços.

Não obstante, o Código do Consumidor reitera que, no caso de práticas comerciais, como a publicidade, todas as pessoas expostas a essa prática são equiparadas a consumidores para efeitos jurídicos e tutela estatal*. Por esta razão, é relevante enfatizar os agentes envolvidos na elaboração da publicidade, ou seja, aqueles que causam um dano, e, por conseguinte, estabelecem o nexo causal necessário para a configuração do dever de indenizar.

É verdade que para a doutrina civilista, como auferido pelo autor Freitas (2015) e reiterado por Gonçalves (2012), a responsabilidade dita como objetiva é aquela fundamentada na teoria do risco, na qual aqueles que obtêm benefício em virtude de uma atividade devem ser responsáveis pelos riscos e danos dela decorrentes.

Ao considerar que os influenciadores digitais recebem uma remuneração mediante parcerias, patrocínios ou participação nas vendas de produtos nas redes sociais, é pertinente argumentar que eles devem ser responsabilizados sob a forma objetiva, e não mediante a comprova-

*O art. 29 do Código do Consumidor estabelece que são equiparadas aos consumidores todas as pessoas, sejam elas determináveis ou não, que estejam sujeitas às práticas nele previstas.

ção de dolo ou culpa causado aos consumidores por eventuais danos. Isto se justifica pelo fato de que as relações travadas em razão da confiança e boa-fé constituem diretrizes basilares na relação de consumo e, igualmente, na seara cível. Em virtude disso, vale destacar que responder objetivamente é justamente a responsabilidade advinda da prática de um fato ilícito ou de uma violação ao direito de outra pessoa, em que há a necessidade do exercício do dever de indenizar.

No caso da divulgação dos jogos de azar no Brasil, os quais são ilegais, surge um dilema: Por mais que esses jogos sejam proibidos no país, como mencionado ao decorrer deste trabalho, uma vez que estão hospedados em servidores localizados fora do território nacional, não são considerados uma prática ilícita. Como resultado, os influenciadores, embora estejam se valendo de uma inércia legislativa, não podem ser responsabilizados pela divulgação das referidas plataformas.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a evolução dos jogos de azar, bem como sua modalidade *online*, fruto de um processo histórico, ao longo dos anos, essa prática expandiu-se de forma exponencial, impulsionada pelos avanços tecnológicos, em direção a uma verdadeira “aldeia global”. As redes sociais, por intermédio dos influenciadores digitais, se entrelaçam neste cenário como verdadeiros propagadores do consumo de tais práticas, em que a responsabilidade com o público caminha em um sentido contrário ao princípio da boa-fé.

Diante de tantas inovações, novos cenários emergem na sociedade. É neste contexto que os jogos de azar se consolidam no Brasil, com as plataformas estrangeiras encontrando solo fértil para o desenvolvimento de suas práticas, devido à omissão legislativa na qual tende a justificar tal situação. A própria Lei de Contravenções Penais, por sua vez, limita sua aplicação às práticas ocorridas em território nacional, não abordando circunstâncias que ultrapassem essas fronteiras.

No entanto, há sempre um porém. O sentimento de verdadeira angústia aprofunda-se devido ao descompasso entre a velocidade do progresso tecnológico, que resulta na ascensão de plataformas de jogos de azar, e a lentidão com a qual amadurecem a capacidade de organização, social e juridicamente, para lidar com os processos que acompanham esse avanço. A cada momento, de fato, é observado a obsolescência das soluções jurídicas quando emerge uma situação conflituosa que aflige a contemporaneidade.

Logo, feito o contorno deste tema atual e fervoroso na doutrina, sem pretensão do seu esgotamento, destaca-se a necessidade do alinhamento da esfera legislativa com os conflitos emergentes, de modo que ninguém possa se valer da própria torpeza, como preconizado pelo Direito Civil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUINO, Samuel Rodrigues Maia. **Jogos de azar: uma análise de legalidade das apostas esportivas à luz do ordenamento jurídico brasileiro**. Orientador: Giliard Cruz Targino. 2022. TCC (Graduação em Direito) - Universidade Federal de Campina Grande. Unidade Acadêmico de Direito. Ciências jurídicas e sociais. UFCG. Paraíba, 2022. Disponível em: <<http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/bitstream/riufcg/27185/1/SAMUEL%20RODRIGUES%20MAIA%20AQUINO%20-%20TCC%20DIREITO%20CCJS%202022.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2024.

BRASIL. **Decreto-Lei n.º 3.688 de 3 de outubro de 1941**. Lei das contravenções penais

(1941). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decretolei/del3688.htm>. Acesso em: 10 set. 2023.

_____. **Decreto-Lei n.º 204 de 27 de fevereiro de 1967**. Dispõe sobre a exploração de loterias e dá outras providências. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1960-1969/decreto-lei-204-27fevereiro-1967-373407-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 10 set. 2023.

_____. **Lei n.º 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Disponível: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm>. Acesso em: 10 set. 2023.

_____. **Lei n.º 13.756/2018 de 12 de dezembro de 2016**. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm>. Acesso em: 15 fev. 2024.

_____. **Lei n.º 14.790/2023 de 29 de dezembro de 2023**. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm>. Acesso em: 10 set. 2023.

_____. **Lei n.º 8.078/90, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm>. Acesso em: 17 set. 2023.

_____. **Decreto-Lei n.º 2.848, de 07 de dezembro de 1940**. Código Penal. Diário. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decretolei/del2848compilado.htm>. Acesso em: 17 set. 2023.

BBB NEWS. **Apostador Falido**: o *youtuber* que perdeu R\$170 mil, carro e emprego em casas de apostas esportivas. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c3gdpewj-p34o>>. Acesso: 20 fev. 2024.

BOYADJIAN, Beatriz. **Denúncias de fraude e calote da Blaze**: especialistas apontam brecha na lei. Disponível em: <<https://investnews.com.br/negocios/especialistas-apontam-brecha-na-lei-com-queixas-de-fraude-e-calote-da-blaze/>>. Acesso em: 20 fev. 2024.

CHAGAS, Jonathan Machado. **A (im)possibilidade de regulamentação das apostas esportivas no ordenamento jurídico brasileiro**. 2016. 88 f. Monografia (Graduação) — Curso de Direito, Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

DOMÍNIO e Hospedagem de *Sites*: Conceitos e Diferenças. **Hostinger Tutoriais**. São Paulo. 02 de maio de 2023. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/diferenca-entre-dominio-e-hospedagem#:~:text=O%20dom%C3%ADnio%20%C3%A9%20apenas%20o,iria%20apontar%20para%20nenhum%20lugar>>. Acesso em: 17 set. 2023.

FREITAS, Elenilton. **Teorias do Risco**. JusBrasil, Teixeira de Freitas, 2015. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/teorias-do-risco/250885109>>. Acesso em: 17 set. 2023.

GOMES, Laurentino. **1808**: como uma rainha louca, um príncipe medroso e uma corte corrupta enganaram Napoleão e mudaram a história de Portugal e do Brasil. 3. ed. São Paulo: Globo Livros, 2014.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Responsabilidade Civil**. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2012, p. 16.

MARÇAL, Carolina Hespanhol Pinheiro. **A responsabilidade civil dos influenciadores digitais que fazem publicidade de plataformas digitais de jogos de azar e apostas online à luz do ordenamento jurídico brasileiro**. Orientadora: André Pagani de Souza. 2023. TCC (Graduação em Direito) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo. Disponível em: <<https://dspace.mackenzie.br/items/6fee84c9-38c6-411b-af30-f020d12ba537>>. Acesso em 15 fev. 2024.

MARQUES, Mateus Corrêa de Oliveira. A legalização, regulamentação e tributação dos jogos de azar como importante fonte de arrecadação tributária e desenvolvimento econômico. **Revista de Finanças Públicas, Tributação e Desenvolvimento**, v. 7, n. 8, 2019.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **Guerra e paz na aldeia global**. Rio de Janeiro: Record, 1971.

MELLO, Marcelo Pereira de. **Criminalização dos jogos de azar: a história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro (1808-1946)**. Curitiba: Juruá, 2017, p. 38-39.

NOGUEIRA, Paulo Lúcio. **Contravenções Penais Controvertidas**. 5. ed. São Paulo: Livraria e Editora Universitária, 1996.

RODRIGUES FILHO, Gilmar César. **Os danos sociais e a sua tutela em demandas de caráter individual**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília, 2016.