

**XXXI CONGRESSO NACIONAL DO  
CONPEDI BRASÍLIA - DF**

**DIREITO CIVIL CONTEMPORÂNEO**

**WILLIAM PAIVA MARQUES JÚNIOR**

**FABIO FERNANDES NEVES BENFATTI**

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

**Diretoria - CONPEDI**

**Presidente** - Profa. Dra. Samyra Haydée Dal Farra Naspolini - FMU - São Paulo

**Diretor Executivo** - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

**Vice-presidente Norte** - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

**Vice-presidente Centro-Oeste** - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

**Vice-presidente Sul** - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

**Vice-presidente Sudeste** - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio - Rio de Janeiro

**Vice-presidente Nordeste** - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

**Representante Discente:** Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

**Conselho Fiscal:**

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Fernando Passos - UNIARA - São Paulo

Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo

**Secretarias**

**Relações Institucionais:**

Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal

**Comunicação:**

Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

**Relações Internacionais para o Continente Americano:**

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM - São Paulo

**Relações Internacionais para os demais Continentes:**

Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará

Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI - Santa Catarina

**Eventos:**

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo

Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina

Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

**Membro Nato** - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

D597

DIREITO CIVIL CONTEMPORÂNEO [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: William Paiva Marques Júnior, Fabio Fernandes Neves Benfatti – Florianópolis: CONPEDI, 2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-039-7

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Saúde: UM OLHAR A PARTIR DA INOVAÇÃO E DAS NOVAS TECNOLOGIAS

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito civil. 3. Contemporâneo. XXXI

Congresso Nacional do CONPEDI Brasília - DF (3: 2024 : Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



# XXXI CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI BRASÍLIA - DF

## DIREITO CIVIL CONTEMPORÂNEO

---

### **Apresentação**

A presente coletânea é composta dos trabalhos aprovados, apresentados e debatidos no Grupo de Trabalho: “Direito Civil Contemporâneo”, no âmbito do XXXI Congresso Nacional do CONPEDI, realizado entre os dias 27 a 29 de novembro de 2024, na cidade de Brasília /Distrito Federal, no Centro Internacional de Convenções do Brasil (CICB), e que teve como temática central: “Um olhar a partir da inovação e das novas tecnologias”.

Os trabalhos expostos desenvolveram de forma verticalizada diversas temáticas atinentes ao Direito Civil Contemporâneo, especialmente na relação dialogal com os Direitos da Personalidade, as novas tecnologias e a consequente democratização do Direito Civil. As pesquisas ora apresentadas funcionam como canais indispensáveis nos debates e propostas das pendências existentes nos campos indicados e na busca de soluções efetivas para as problemáticas indicadas.

Gilberto Fachetti Silvestre aborda os aspectos críticos da medicina defensiva e do uso de seus métodos preventivos para a aplicação do regime jurídico da responsabilidade civil do profissional da saúde por erros cometidos em diagnósticos e no exercício das demais atividades inerentes à profissão médica.

Manoella Klemz Koepsel, Feliciano Alcides Dias e Helena Maria Zanetti de Azeredo Orselli investigam os desafios impostos ao Direito Civil Contemporâneo a partir da aplicação da função social dos contratos digitais no atual cenário brasileiro, levando em consideração o avanço tecnológico e os impactos causados pela era digital na sociedade informacional.

Maria Amélia da Costa reflete sobre a evolução do instituto da usucapião familiar, ou por abandono de lar, a qual, desde seu surgimento no ordenamento jurídico sempre foi alvo de críticas e também de dúvidas a respeito de sua aplicação nos casos concretos. Muitas dessas dúvidas surgiram em razão das lacunas existentes na norma, e foram, pouco a pouco, sendo supridas pela jurisprudência e pela literatura jurídica.

Tatiana Oliveira Mendes de Carvalho, Rafael Campos Soares da Fonseca, Reynaldo Mendes de Carvalho Filho investigam a aplicabilidade do instituto do adimplemento substancial em momentos de calamidades públicas, como enchentes e desastres industriais, têm impactos profundos nas relações contratuais. No Brasil, eventos recentes como a enchente no Rio

Grande do Sul e o desastre da Vale em Minas Gerais evidenciam essa influência. A pesquisa explora o adimplemento substancial, que permite que devedores contestem a exigência de cumprimento total de suas obrigações quando uma parte significativa já foi cumprida. Defendem os autores que, em contextos de calamidade pública, é crucial conciliar este instituto com os conceitos de caso fortuito e força maior, conforme o Art. 393 do Código Civil Brasileiro, que exime os devedores de responsabilidades em situações imprevistas e inevitáveis.

Simone Gomes Leal e Fábio Romeu Canton Filho alertam sobre as questões relacionadas à arbitragem online, fenômeno da contemporânea sociedade da informação, consequência da expansão tecnológica. As tecnologias da informação e comunicação (TICS) têm proporcionado uma verdadeira revolução na vida das pessoas. As inovações envolvendo as tecnologias abrangem, desde o primeiro computador, assim como os bens dragáveis essenciais para o desenvolvimento econômico que ocorreu logo após as primeiras Revoluções Industriais, até a internet que, conectada a dispositivos informáticos, proporciona um novo ambiente para o convívio da sociedade. Esse novo ambiente é capaz de acelerar os procedimentos, devido à dinamicidade de acesso a diversos tipos de meios de comunicação, que agiliza a comunicação entre as pessoas, colocando-as em contato, encurtando as distâncias territoriais, e proporcionando celeridade, agilidade e segurança aos novos procedimentos da arbitragem. A Câmara do Comércio inovou com as ODR's, facilitando a vida de quem tem lides que tratem de direitos disponíveis.

Keylla Thalita Araujo , Willian Tosta Pereira de Oliveira e Laryssa Martins de Sá tratam da proteção conferida ao direito de imagem na era digital, tendo em consideração que o avanço tecnológico permite o compartilhamento e a disseminação de imagens com precisão e velocidade antes inimagináveis. Analisam os contornos do direito de imagem na sociedade da informação, a partir da proteção conferida pela Constituição Federal de 1988, pelo Código Civil de 2002 e pelo Marco Civil da Internet. Investigam a sistemática adotada para a responsabilização dos provedores de aplicações de internet, o entendimento conferido ao assunto pelo Superior Tribunal de Justiça (STJ), e o cenário atual brasileiro sobre o tema, mormente, diante do posicionamento do Supremo Tribunal Federal (STF). Foi utilizada a metodologia da pesquisa teórica, além da análise de precedentes do STJ e STF a respeito da tutela do direito à imagem na internet e responsabilidade civil dos provedores de aplicações de internet. Insta destacar que o Marco Civil da Internet representou um importante avanço na regulamentação do tema, mormente, por estabelecer parâmetros para a responsabilização dos provedores de aplicações de internet, contudo reclama uma proteção mais refinada sobre o assunto. Concluem que o STJ tem decidido cada vez mais sobre o assunto e definindo novos parâmetros, além daqueles já previstos na legislação, de modo a mitigar o

constrangimento à honra e a exposição desnecessária dos indivíduos. Outrossim, a análise do Tema nº. 987, pelo STF, pode representar uma oportunidade para aprimorar o debate sobre como o ordenamento jurídico brasileiro lida com a relação usuários-provedores de aplicações de internet.

Em outro trabalho, Gilberto Fachetti Silvestre realiza um estudo que compara a aplicação da renegociação contratual como remédio para solucionar a onerosidade excessiva superveniente de um contrato, considerando as normas jurídicas contratuais previstas nos Códigos Civis romeno e brasileiro. A pesquisa analisa o que é e como se aplica a renegociação contratual, bem como sua importância para a manutenção da relação contratual a partir da iniciativa, da autonomia e do juízo de conveniência das partes. O trabalho demonstra que a revisão contratual na Romênia é protagonizada pelas próprias partes, cabendo ao Judiciário intervir somente quando a renegociação for frustrada. Claramente, esse regime jurídico preserva e enaltece o papel das partes na satisfação de seus interesses. No Brasil, por outro lado, as propostas de reforma do Código Civil iniciadas em 2023 não valorizaram a renegociação como um remédio contra a onerosidade excessiva e a favor de manter a relação contratual. Ao contrário, a revisão contratual permanece dependente da atuação Judiciário, reforçando um papel histórico de dependência de soluções judiciais. Conclui-se que o Direito Contratual romeno avança na proteção das liberdades e intenções das partes, ao passo que o Direito Contratual brasileiro, mesmo sendo reformado, mantém-se dependente do arbítrio judicial, o qual, não raramente, ignora a intenção das partes.

Cláudia Gil Mendonça e Marina Bonissato Frattari propõem uma análise sistêmica sobre lei de franchising e as obrigações das partes no cumprimento contratual, especialmente no dever de sigilo relativo ao know-how quando expresso na Circular de Oferta de Franquia (COF), bem como em relação a terceiros, como o cônjuge do franqueado. Ao final, concluem que, para que haja sigilo e não concorrência entre as partes no relativo ao objeto do know-how, a cláusula que os prevê deve ser expressa e bem delimitada, devendo haver com clareza a proibição à atividade, tempo e local. Além disso, deve prever a abrangência de cônjuges ou não, a fim de se evitar burlas, como por exemplo, a abertura de empresa similar à franquia em nome destes, a partir do know-how aprendido, ensejando, pois, em responsabilização do franqueado. Caso não haja obediência a esses requisitos, a cláusula poderá ser considerada abusiva, sendo levada ao Judiciário para ser rediscutida.

Izabella Affonso Costa e Ana Cláudia Corrêa Zuin Mattos do Amaral investigam, sob a ótica do Direito Civil, a liberdade econômica como um importante pilar para o desenvolvimento dos países no capitalismo. Com o advento da globalização, as negociações a nível internacional respaldam e fomentam a economia dos países em especial em casos como o do

Brasil, em que há grande quantidade de matéria-prima excedente, valendo-se da exportação como forma de geração de renda e base da economia nacional. No entanto, aspectos referentes às restrições legais ligadas à autonomia privada, como a aplicação de princípios contratuais contemporâneos e a legislação mais protetiva, fazem com que a liberdade econômica permaneça no alvo das discussões, motivando, com isso, o presente estudo que visa abordar alguns aspectos referentes à necessidade de compatibilização da liberdade econômica como forma de garantir a competitividade dos produtos brasileiros a nível internacional, sem perder de vistas a necessária proteção a ser dada a certos tipos contratuais específicos em que se reconheçam assimetrias.

Para Rogerio Borba , Luan Berci e Marcela Maris Nascimento de Souza, as inovações tecnológicas decorrentes da Revolução 4.0 fomentaram novas dinâmicas de interação no ambiente virtual, impulsionando a popularização das redes sociais, com destaque para aquelas sob a administração da Meta, que abrange os aplicativos Facebook, Instagram e WhatsApp. Concomitantemente, o setor dos jogos de azar adaptou-se ao cenário digital, ampliando suas possibilidades de atuação. Nesse contexto, ao final de 2023, verifica-se uma nova estratégia publicitária dessas empresas nas plataformas digitais, sendo o Jogo do Tigrinho uma das mais proeminentes. Diante desse cenário, a pesquisa visa analisar se o assédio promovido por jogos de azar contraria os termos de uso das plataformas Meta, o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados, buscando identificar as implicações jurídicas contemporâneas dessa prática no contexto digital em junho de 2024.

Diogo Magro Webber e Amanda Antonelo, a partir do método descritivo-analítico, abordam a proteção da privacidade e segurança dos dados pessoais, sobretudo os dados sensíveis, é essencial para a garantia dos direitos constitucionalmente assegurados. Considerando a crescente disseminação de informações no meio digital, a criação de dispositivos de proteção torna-se imprescindível para salvaguardar os usuários contra o uso inadequado de seus dados. Na hipótese de violação dos dados pessoais, tem-se o dever do agente responsável de responder pelos danos causados. Desse modo, a presente pesquisa busca entender o tipo de responsabilidade civil a ser adotada nos casos de vazamento de dados pessoais, diante da obscuridade deixada na Lei Geral de Proteção de Dados, assim como analisar a possibilidade de ser aplicado o dano in re ipsa nos dados sensíveis.

Helena Maria Zanetti de Azeredo Orselli , Priscila Zeni de Sá e Janine Miranda Weiner Vicente da Silva, traçam um panorama do diagnóstico genético pré-implantação (PGD), o qual consiste em uma técnica, disponível a casais ou indivíduos, que recorrem à reprodução humana assistida, para averiguar a existência de doença genética no embrião a ser implantado e, a partir disso, selecionar os embriões. No contexto brasileiro, a utilização do diagnóstico

genético pré-implantação traz questões éticas e jurídicas, especialmente em relação à conformidade com os princípios que protegem a dignidade humana e os direitos fundamentais.

Gabriella Schmitz Kremer e Jéssica Fachin investigam a responsabilidade aplicável à pessoa ou empresa pela falha na segurança dos dados pessoais. Nesse sentido, analisam duas importantes decisões, sendo do Superior Tribunal de Justiça, no ARESP 2130619-SP, e do Supremo Tribunal Federal, na ADI 6393, a fim de verificar de que modo tem se aplicado a responsabilidade civil em casos dessa natureza.

Com grande satisfação coordenamos e apresentamos a presente obra, agradecendo aos autores (as)/pesquisadores(as) envolvidos(as) em sua produção pelas profícuas reflexões surgidas e debatidas, bem como reiteram e louvam a dedicação e competência de toda a equipe do CONPEDI pela organização e realização do exitoso e arrojado evento, realizado em Brasília /Distrito Federal.

Reiteramos a esperança que a obra ora apresentada sirva como parâmetro acadêmico para a compreensão dos problemas da complexa realidade social sob a óptica civilista. Desejamos leituras proveitosas na construção de uma nova perspectiva para os desafios impostos ao Direito Civil no contexto contemporâneo transpandêmico de utilização dos mecanismos dos Direitos da Personalidade como força motriz da democratização do Direito Privado, bem como na manutenção dos paradigmas hermenêuticos da eticidade, operabilidade e sociabilidade.

Prof. Dr. Fabio Fernandes Neves Benfatti- UEMG (Universidade do Estado de Minas Gerais)

Prof. Dr. William Paiva Marques Júnior- UFC (Universidade Federal do Ceará)

# O CONSUMIDOR USUÁRIO NAS REDES SOCIAIS: DESAFIOS JURÍDICOS DO ASSÉDIO DOS JOGOS DE AZAR NAS PLATAFORMAS DA META

## THE CONSUMER USER ON SOCIAL NETWORKS: LEGAL CHALLENGES OF GAMBLING HARASSMENT ON META PLATFORMS

Rogério Borba

Luan Berci

Marcela Maris Nascimento de Souza

### Resumo

As inovações tecnológicas decorrentes da Revolução 4.0 fomentaram novas dinâmicas de interação no ambiente virtual, impulsionando a popularização das redes sociais, com destaque para aquelas sob a administração da Meta, que abrange os aplicativos Facebook, Instagram e WhatsApp. Concomitantemente, o setor dos jogos de azar adaptou-se ao cenário digital, ampliando suas possibilidades de atuação. Nesse contexto, ao final de 2023, verifica-se uma nova estratégia publicitária dessas empresas nas plataformas digitais, sendo o Jogo do Tigrinho uma das mais proeminentes. Diante desse cenário, a pesquisa visa analisar se o assédio promovido por jogos de azar contraria os termos de uso das plataformas Meta, o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados, buscando identificar as implicações jurídicas contemporâneas dessa prática no contexto digital em junho de 2024. Este estudo adota como metodologia a pesquisa dedutiva, de natureza aplicada, com o objetivo exploratório, a abordagem dos resultados é qualitativa e o estudo desenvolve-se por meio da pesquisa documental e bibliográfica. Desta forma, observa-se que há várias modalidades de jogos de azar, sendo algumas permitidas legalmente como é o caso das apostas esportivas, entretanto as empresas desse segmento também se utilizam de técnicas de marketing que infringem não só os termos de uso das plataformas, como os direitos do consumidor usuário.

**Palavras-chave:** Jogo do tigrinho, Jogo de azar, Termos de uso, Política de privacidade da meta, Solicitação de amizade

### Abstract/Resumen/Résumé

The technological innovations resulting from Revolution 4.0 have fostered new dynamics of interaction in the virtual environment, driving the popularization of social networks, especially those managed by Meta, which includes the Facebook, Instagram and WhatsApp apps. At the same time, the gambling sector has adapted to the digital landscape, expanding its possibilities. In this context, at the end of 2023, there will be a new advertising strategy for these companies on digital platforms, with Fortune Tiger being one of the most prominent. Given this scenario, the research aims to analyze whether the harassment promoted by games of chance contradicts the terms of use of Meta platforms, the Consumer Protection Code and the General Data Protection Law, seeking to identify the contemporary

legal implications of this practice in the digital context in June 2024. This study adopts the methodology of deductive research, of an applied nature, with an exploratory objective, the approach to the results is qualitative and the study is developed through documentary and bibliographical research. It can be seen that there are various forms of gambling, some of which are legally permitted, such as sports betting, but companies in this segment also use marketing techniques that infringe not only the terms of use of the platforms, but also the rights of the consumer user.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Fortune tiger, Gambling, Terms of use, Meta's privacy policy, Friend request

# 1 INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas possibilitaram novas interações no ambiente virtual. Nesse contexto, as redes sociais popularizaram-se, em especial as da empresa Meta, que integra os aplicativos Facebook, Instagram e WhatsApp. Paralelamente, o ambiente dos jogos de azar também acompanhou a Revolução 4.0 e migrou para o ambiente virtual, oferecendo variadas possibilidades. Neste cenário, no final do ano de 2023 e início do ano de 2024, observa-se nova abordagem publicitária destas empresas, agora no ambiente das redes sociais.

Dentre as empresas mais populares do segmento estão o Jogo do Tigrinho e Bet365. Nota-se que estas empresas, assim como outras do setor, promovem verdadeiro assédio virtual na busca por novos consumidores. Nesse espectro, a questão de pesquisa questiona se o assédio praticado pelos jogos de azar online afrontam os termos de uso da plataforma Meta, o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados. Logo, pretende-se compreender como o fenômeno está ocorrendo no ambiente virtual e identificar as suas implicações legais na contemporaneidade de junho de 2023 a junho de 2024.

Para tanto, a pesquisa adota como metodologia a pesquisa dedutiva, de natureza aplicada, com o objetivo exploratório, para capturar as experiências e percepções dos consumidores no contexto digital, especialmente nas plataformas da Meta, que se popularizaram como espaços de interação e publicidade. A abordagem dos resultados é qualitativa e o estudo desenvolve-se por meio da pesquisa documental e bibliográfica, permitindo uma investigação detalhada das práticas de assédio virtual adotadas por empresas do setor de junho de 2023 até junho de 2024.

Possibilitando assim uma compreensão das implicações jurídicas contemporâneas dessa abordagem publicitária, evidenciando como as transformações tecnológicas e a migração dos jogos de azar para o ambiente digital estão reconfigurando o panorama regulatório e de proteção ao consumidor.

Inicialmente, será realizado um levantamento documental em fontes jornalísticas digitais, abrangendo o período de junho de 2023 a junho de 2024, com a utilização das palavras-chave “Jogo do Tigrinho”, “jogo de aposta online” e “aposta esportiva”. Este levantamento visa mapear a manifestação do fenômeno na sociedade, identificar as práticas adotadas pelas empresas de jogos de azar e examinar os desafios legais decorrentes do assédio virtual promovido por essas entidades.

Em um segundo momento, os dados coletados serão analisados em confronto com os termos de uso das plataformas da empresa Meta. Este contraponto permitirá identificar as

inconformidades e os desafios enfrentados pelas plataformas no controle dessas práticas, possibilitando, inclusive, a sugestão de melhorias para os termos de uso e políticas internas da Meta.

Posteriormente, será realizada uma análise jurídica detalhada, confrontando as práticas das empresas de jogos de azar com a legislação vigente, notadamente o Código de Defesa do Consumidor e a Lei Geral de Proteção de Dados. Esta análise buscará determinar a extensão das violações legais e avaliar as implicações jurídicas dessas práticas no contexto das plataformas digitais.

Por fim, a pesquisa possibilitará conhecer e interpretar o fenômeno dos jogos de azar no âmbito jurídico e social brasileiro a fim de compreender as dinâmicas emergentes entre a evolução tecnológica e o comportamento das empresas de jogos de azar no ambiente virtual.

## **2 DESAFIOS LEGAIS DO ASSÉDIO VIRTUAL DOS JOGOS DE AZAR**

A partir de um levantamento documental dos jogos de azar, em fontes jornalísticas digitais, cobrindo o período de junho de 2023 a junho de 2024, será realizada uma análise das atividades dessas empresas nas redes sociais, visando compreender seu impacto na sociedade os desafios legais decorrentes do assédio virtual praticado por essas entidades.

Em 2023, observou-se um crescimento, tanto no número de casas de apostas, quanto na quantidade de indivíduos envolvidos nessa prática, adquirindo relevância substancial (G1, 2024, s.p.). No Brasil, a definição de jogos de azar está prevista no artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941, § 3º (Brasil, 1941), que considera jogo de azar aquele em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte, tais como as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas e as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

A proibição também se aplica aos jogos de azar que ocorrem na modalidade online. Assim, o mesmo decreto também dispõe no parágrafo § 2º, multa de de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$200.000,00 (duzentos mil reais) para quem participar de jogos de azar pela internet. Apesar da proibição legal, a prática se mostra frequente na realidade brasileira e se intensificou com o advento da internet e do ambiente virtual:

Embora cassinos e casas de aposta sejam proibidos em solo brasileiro desde 1946, o ato de fazer uma aposta por residentes brasileiros não era exatamente ilegal. Como isso é possível? A legislação de 1946 (Decreto-Lei nº 9.215/1946) proibia apenas o estabelecimento de estruturas físicas para jogos de azar no Brasil. Como a internet não existia na época, as apostas online através de servidores internacionais eram

consideradas uma zona cinzenta não-regulamentada pela legislação brasileira. (Seckelmann, 2021, s.p.)

Nesse contexto, destaca-se no ano de 2023 o *Fortune Tiger*, conhecido como Jogo do Tigrinho, o qual possui aparência semelhante à de um caça-níqueis virtual, em que os jogadores precisam alinhar símbolos em linhas ou diagonais para ganhar prêmios em dinheiro (G1, 2024, s.p.). O jogo oferece a ilusão de ganhos rápidos para os novos jogadores, contudo, a maioria acaba sofrendo perdas financeiras. Assim, a plataforma se configura como um jogo de apostas, em que o resultado depende puramente da sorte (Politize, 2024, s.p.).

O Jogo do Tigrinho é encontrado em plataformas clandestinas, que não são auditáveis e não seguem nenhuma regulamentação, fato que os distingue das *bets*, que são plataformas de apostas já legalizadas pela legislação brasileira. Dessa maneira, as casas de apostas esportivas (como as *bets*) seguem as diretrizes previstas em lei.

Dessa forma, as apostas esportivas no Brasil são tratadas de formas distintas dos jogos de azar pela legislação. Enquanto os jogos de azar, como o jogo do bicho, cassinos (físicos ou online) e entretenimentos digitais, como o já citado "jogo do tigrinho", são considerados contravenções penais segundo o Decreto-Lei nº 3.688 de 1941, as apostas esportivas foram legalizadas pela Lei nº 13.756/2018 (Brasil, 2018).

Embora a Lei nº 13.756/2018 tenha legalizado as apostas esportivas, a regulamentação específica para sua exploração só foi estabelecida em dezembro de 2023. No dia 31 de dezembro, o Projeto de Lei nº 3.626/23 (Brasil, 2023), que regulamenta as apostas de quota fixa (conhecidas como "bets"), foi sancionado pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, e transformada na Lei Ordinária nº 14.790/2023 (Brasil, 2023).

Por outro lado, os jogos de azar, proibidos expressamente pelo Decreto-Lei nº 3.688/1941, permanecem não legalizados, apesar de interesses significativos em sua regularização. Destaca-se que em 2022, a Câmara dos Deputados aprovou o PL 442/91, que visa regularizar os jogos de azar e apostas no Brasil (Tavares; Cerqueira, 2022). No entanto, este projeto ainda aguarda apreciação pelo Senado.

Em relação às apostas, o governo demonstrou um claro interesse em regulamentá-las devido ao potencial de aumento de arrecadação, especialmente com o pagamento de outorgas elevadas para a exploração da atividade em um ambiente regulado (Valiati, 2024). Nesse sentido, o Ministério da Fazenda estima que, em 2024, cerca de R\$2 bilhões possam ser arrecadados apenas com os sites de apostas esportivas (Ministério da Fazenda, 2023).

As apostas esportivas diferem dos jogos de azar porque o apostador pode acompanhar o resultado de sua aposta, sabendo de antemão o possível lucro em caso de sucesso. Esse tipo

de aposta, conhecido como aposta de quota fixa, é regulamentado pelo artigo 29 da Lei nº 13.756/2018 (Brasil, 2018). Em contrapartida, jogos como o "jogo do tigrinho" e roletas de cassinos, sejam físicos ou digitais, operam com base em algoritmos desconhecidos dos apostadores.

Nestes jogos de azar, os jogadores não têm como verificar como os resultados são determinados, ao contrário das apostas esportivas, onde o desfecho é transparente. Em muitos casos, no contexto dos jogos de azar, o apostador não consegue nem mesmo prever o retorno financeiro de suas apostas. Em 24 de junho 2024, o programa Fantástico veiculou uma matéria sobre o Jogo do Tigrinho, na qual uma usuária compartilhou as consequências devastadoras de seu vício neste jogo, resultando em uma perda financeira de aproximadamente 200 mil reais (Fantástico, 2024).

Em seu relato, a usuária descreveu como o jogo, que inicialmente aparentava ser uma atividade lúdica, gradualmente consumiu todos os seus recursos financeiros, sem que ela percebesse a gravidade da situação. Relatou ainda que, após obter um pequeno ganho inicial, sentiu-se motivada a continuar apostando, o que culminou na perda integral de seus recursos, sem que se desse conta de que estava sendo iludida (Fantástico, 2024).

A matéria revelou um esquema de fraude sofisticado que envolvia influenciadores digitais, os quais promoviam o jogo clandestino em redes sociais. Esses influenciadores faziam propaganda enganosa, sugerindo que aqueles que se cadastram por meio de links específicos teriam ganhos semelhantes ou superiores aos deles. No entanto, a investigação conduzida pela polícia, liderada pelo delegado Eduardo Mero, desvendou que esses influenciadores utilizavam contas demo, projetadas para garantir vitórias fictícias. Assim, enquanto os influenciadores exibiam sucessos ilusórios, os usuários reais que se cadastraram eram inevitavelmente levados à perda (Fantástico, 2024).

O delegado destacou que os influenciadores estavam plenamente cientes do caráter fraudulento de suas ações, ao enganar deliberadamente seus seguidores. As investigações revelaram a existência de uma organização criminoso, composta por mais de 11 influenciadores, todos envolvidos na promoção desse jogo clandestino, visando enganar e explorar os usuários para ganhos ilícitos. Em nota ao Fantástico sobre o Jogo do Tigrinho (22/06/2024), a Associação Nacional de Jogos e Loterias afirma que:

casas de apostas sérias que atuam no Brasil, que estão se submetendo ao processo de regulamentação do mercado, ainda em curso, têm implementado medidas para prevenir o desencadeamento da ludopatia (vício) entre os apostadores, por meio da conscientização de que os jogos são para entretenimento e não para enriquecimento. (Fantástico, 2024).

Nesse sentido, conforme exposto acima, nas redes sociais, influenciadores digitais garantem recompensas substanciais para aqueles que começarem a jogar. Com o intuito de persuadir os usuários, esses influenciadores divulgam anúncios enganosos do jogo em suas contas, fingindo ser premiados, o que leva o público a acreditar que é possível obter elevadas quantias de dinheiro jogando (Politize, 2024, s.p.).

Contudo, apesar de a pesquisa reconhecer essa dinâmica, bem como as fortes ligações entre a atuação desses profissionais e os termos de uso das plataformas analisadas, esse não será o foco principal da abordagem. Portanto, retomando a abordagem dessas plataformas observa-se que essas práticas caracterizam-se como verdadeiro assédio virtual:

O assédio de consumo é caracterizado pela prática de condutas agressivas, que afetam diretamente a liberdade de escolha do consumidor e, em situações mais graves e continuadas, seus próprios projetos de vida, atentando contra sua esfera psíquica, que, em meio a tantas estratégias manipuladoras, é subjugado e levado a ceder às pressões do mercado. (Verbicaro, 2018)

Nesse contexto, o assédio virtual, também conhecido como assédio online, refere-se a comportamentos abusivos e agressivos praticados por meio de tecnologias digitais, como a internet, redes sociais, e-mails, mensagens de texto e outras plataformas de comunicação online. Esse tipo de assédio pode incluir uma ampla gama de ações, como insultos, ameaças, divulgação de informações pessoais sem consentimento, perseguição constante, difamação, ou qualquer outra forma de comunicação que tenha como objetivo prejudicar, intimidar ou humilhar a vítima (Moreira, 2022).

O assédio no contexto dos jogos de azar, especialmente nas plataformas da Meta, é uma questão crescente e preocupante. As plataformas da Meta, que incluem Facebook, Instagram e WhatsApp, são amplamente utilizadas para promover e facilitar jogos de azar, o que cria um ambiente propício para diversas formas de assédio, especialmente contra usuários vulneráveis (Silva; Helder, 2024).

Uma das maneiras mais comuns de assédio relacionado aos jogos de azar nessas plataformas é o uso de perfis falsos e bots que bombardeiam os usuários com propagandas enganosas, ofertas de bônus fictícios e solicitações insistentes para participar de apostas ou jogos (Maia, 2024). Usando a promessa de grandes ganhos ou prêmios fáceis, esses esquemas são projetados para explorar os jogadores, especialmente aqueles que podem já estar lutando contra vícios em jogos de azar. Nas plataformas da Meta, o assédio pode tomar a forma de mensagens repetitivas e invasivas, comentários incômodos em postagens públicas, ou a adição a grupos de jogos de azar sem o consentimento do usuário.

Outro aspecto preocupante é a segmentação direcionada de anúncios de jogos de azar para indivíduos que já demonstraram interesse ou vulnerabilidade em relação ao jogo. A tecnologia de publicidade da Meta permite que as empresas de apostas alcancem usuários com base em seus comportamentos e interesses online, o que pode resultar em uma forma sutil, mas persistente, de assédio. Para aqueles que estão tentando evitar o jogo ou que estão em recuperação de um vício, esse tipo de publicidade pode ser especialmente prejudicial (Casemiro, 2024). De acordo com Casemiro (2024):

A ludopatia, doença do vício pelo jogo, funciona no mesmo mecanismo que a dependência de álcool ou drogas. Ela é causada pelo desenvolvimento da fissura, que é o desejo incontrolável de jogar ou apostar. Neste caso, a necessidade não é por uma substância, mas pela emoção que apostar e jogar causam no cérebro.

Em conclusão, a segmentação de anúncios de jogos de azar pela Meta pode afetar negativamente indivíduos com histórico de vulnerabilidade ao jogo, expondo-os a uma forma persistente e sutil de assédio publicitário. Para aqueles em recuperação de vícios, esse tipo de publicidade é especialmente prejudicial, intensificando a dificuldade de evitar tentações. Como observou Casemiro (2024), a ludopatia funciona de maneira semelhante a outras dependências, com a fissura levando a um desejo incontrolável pela emoção do jogo.

A Meta tem enfrentado críticas por não tomar medidas mais rigorosas para regular ou eliminar esse tipo de assédio em suas plataformas. Embora existam políticas que proíbem os conteúdos abusivos e enganosos, a aplicação dessas regras nem sempre é consistente, permitindo que muitas formas de assédio continuem sem controle.

Ocorre que não existe um tipo penal específico para o assédio no mundo online. Essa ausência de uma definição legal clara e específica para o assédio virtual causa uma insegurança jurídica significativa para as vítimas, que se veem vulneráveis diante da imensidão da internet. Sem uma legislação específica que enquadre e tipifique o assédio virtual, as vítimas enfrentam dificuldades em buscar proteção e justiça, já que muitas vezes as ações prejudiciais sofridas online não se encaixam perfeitamente nos crimes tradicionais previstos na lei.

Além disso, a vastidão e o anonimato proporcionados pela internet aumentam ainda mais a sensação de impotência das vítimas, que podem enfrentar dificuldades em identificar e responsabilizar os agressores. Essa insegurança jurídica contribui para um cenário em que o assédio virtual pode ocorrer com relativa impunidade, tornando as vítimas ainda mais vulneráveis em um ambiente onde as fronteiras entre o que é aceitável e o que é criminoso nem sempre são claramente definidas.

### **3 A EFETIVIDADE DOS TERMOS DE USO NAS PLATAFORMAS DA META**

A partir do panorama do fenômeno, as práticas das empresas do setor serão confrontadas com os termos de uso das plataformas da Meta, permitindo identificar inconformidades e os desafios que essas plataformas enfrentam no controle das práticas das empresas de jogos de azar. Esse contraste possibilitará, ainda, apontar melhorias para os termos de uso e as políticas internas da Meta.

No cenário anteriormente apresentado, observa-se que no âmbito do Instagram, Facebook e WhatsApp, o assédio de contas também ocorre por meio do envio de mensagens indesejadas, solicitações de amizade e inclusão de usuários em grupos de divulgação sem a devida autorização. Essas contas, geralmente, oferecem bônus em dinheiro e compartilham links para outras páginas de promoção (Ribeiro, 2024).

Ademais, estas contas são facilmente reconhecíveis por seus nomes de usuário contendo muitos números e letras, ausência de publicações, imagens do jogo como foto de perfil, poucos seguidores e um grande número de pessoas seguidas (Estadão, 2024, s.p.). Assim, as empresas utilizam diversas táticas para atrair o público e manter jogadores engajados.

Isso também inclui o envio de mensagens promocionais frequentes, notificações persistentes e até mesmo anúncios personalizados direcionados aos usuários (Folha de São Paulo, 2024, s.p.). Essas práticas visam não só aumentar a base de usuários, mas também maximizar os lucros da plataforma.

Nesse contexto, os termos de uso e as políticas de privacidade da Meta são documentos extensos e complexos que definem as regras de conduta para usuários e as responsabilidades da empresa em relação ao uso de suas plataformas. No contexto de proteção do usuário contra assédio e práticas abusivas associadas a jogos de azar, esses termos abordam várias questões relevantes, mas também levantam preocupações sobre sua eficácia e aplicação.

A Meta depende, em grande parte, de sistemas automatizados para monitorar e remover esses conteúdos, o que pode resultar em falhas na detecção de violações, especialmente em casos mais sutis ou em línguas menos comuns.

Nos Termos de Uso da Meta, existe uma seção que proíbe explicitamente o uso de suas plataformas para atividades ilegais, fraudulentas ou enganosas. Por exemplo, no *Instagram*, a política afirma que os usuários não devem fazer “algo ilícito, enganoso, fraudulento ou com finalidade ilegal ou não autorizada” (Facebook, 2024).

Embora essa proibição seja clara, a aplicação dessas regras é muitas vezes inconsistente. Relatos de usuários indicam que conteúdos abusivos relacionados a jogos de azar, como propagandas enganosas ou a inclusão em grupos sem o consentimento prévio ou contra a vontade dos usuários, continuam a circular amplamente nas plataformas (R7, 2024).

Na plataforma Instagram, suas diretrizes estabelecem ainda que “contas que promovem apostas online, jogos online de habilidade valendo dinheiro real ou loterias online devem obter, primeiro, nossa permissão por escrito antes de usar qualquer um dos nossos produtos” (Folha de São Paulo, 2024, s.p.), Ademais, a plataforma Facebook, em suas diretrizes, também estabelece que possui equipe e sistemas de combate a condutas enganosas e prejudiciais aos usuários (Facebook, 2022, s.p.).

Contudo, observa-se que essas diretrizes não estão sendo seguidas adequadamente. A presença massiva de *bots* de "tigrinho" invadindo as redes sociais é uma evidência clara da falha no cumprimento dessas normas. Ademais, conforme as Normas da Comunidade, dispostas nos Termos e Políticas do Instagram (Instagram, 2022, s.p.), não é obrigatória a utilização do nome verdadeiro no Instagram. No entanto, é necessário que os usuários forneçam informações precisas e atualizadas, bem como não se passe por outra pessoa e não crie contas com a intenção de infringir as normas ou enganar os outros usuários.

Ademais, a Política de Privacidade da Meta detalha como a empresa coleta e utiliza dados dos usuários para personalizar a experiência e direcionar anúncios. Um trecho relevante afirma: "Usamos as informações coletadas para lhe proporcionar uma experiência personalizada, incluindo anúncios" (Meta, 2024).

Essa prática de publicidade direcionada, enquanto eficiente do ponto de vista de marketing, pode ser particularmente prejudicial no contexto de jogos de azar. Usuários que já demonstraram interesse em apostas ou que têm histórico de problemas com jogos de azar podem ser alvos frequentes de anúncios, aumentando o risco de vício e assédio.

A Meta oferece ferramentas para limitar a exposição a certos tipos de anúncios, porém, essas ferramentas apresentam limitações, haja vista que as opções para ajustar anúncios estão frequentemente escondidas em menus difíceis de encontrar e oferecem controle limitado. Além disso, mesmo com ajustes, os algoritmos da Meta podem continuar exibindo anúncios indesejados com base em dados coletados. Para usuários vulneráveis, como aqueles com problemas de dependência, essas ferramentas podem ser insuficientes. A falta de transparência sobre o uso de dados e o funcionamento dos algoritmos também dificulta o controle efetivo dos anúncios exibidos.

Outra seção dos Termos de Uso limita a responsabilidade da Meta em relação a danos causados por interações nas suas plataformas. Um trecho exemplificativo diz (Facebook, 2024):

Também não controlamos o que as pessoas ou terceiros fazem ou mencionam e não somos responsáveis pelas respectivas (inclusive as suas) condutas ou ações, online ou offline, nem pelo conteúdo (inclusive conteúdo censurável ou ilícito). Também não somos responsáveis pelos serviços e recursos oferecidos por outras pessoas ou empresas, mesmo que você os acesse por meio do nosso Serviço. Nossa responsabilidade por qualquer ocorrência no Serviço será limitada tanto quanto permitido por lei. Não temos como prever todos os impactos possíveis que um problema com nosso Serviço possa causar. Você concorda que nós não seremos responsáveis por qualquer perda de lucro, receitas, informação ou dados, ou, ainda, por danos eventuais, especiais, indiretos, exemplares, punitivos ou acidentais decorrentes de ou relativos a estes Termos, ainda que saibamos que eles são possíveis. Isso se aplica inclusive se nós excluirmos seu conteúdo, informações ou conta.

Essa cláusula pode dificultar que os usuários busquem reparação por danos sofridos devido a práticas abusivas e assédio relacionados aos jogos de azar nas plataformas da Meta. A empresa se exime de responsabilidade em muitos casos, transferindo a carga de proteção e mitigação para os próprios usuários, o que pode ser insuficiente, especialmente em situações que envolvem exploração e vício em jogos de azar.

Nesse sentido, a empresa Meta, ao ser questionada acerca dos *bots* advindos do Jogo do Tigrinho, afirma trabalhar para diminuir a atividade de spam e procura “impedir que as pessoas se utilizem de forma abusiva de nossas plataformas, produtos ou recursos para aumentar artificialmente a visualização ou distribuir conteúdo em massa para ganho comercial” (Folha de São Paulo, 2024, s.p.). No entanto, as contas de jogos de apostas proliferam sem controle efetivo, prejudicando a experiência dos usuários. Essa falta de fiscalização gera questionamentos sobre a real capacidade e comprometimento da empresa em manter a plataforma segura e livre de atividades abusivas e prejudiciais.

Nesse contexto, verifica-se ainda que os termos de uso e as políticas de privacidade da Meta contêm provisões que teoricamente deveriam proteger os usuários contra assédio e práticas abusivas relacionadas a jogos de azar. No entanto, a aplicação dessas regras apresenta falhas significativas. A dependência de sistemas automatizados, a falta de transparência na moderação e a segmentação agressiva de anúncios para indivíduos vulneráveis levantam sérias preocupações sobre a real proteção oferecida pela Meta.

Para fortalecer a proteção dos usuários contra assédio e práticas abusivas associadas a jogos de azar nas plataformas da Meta, é crucial que os termos de uso e políticas de privacidade sejam revisados e aprimorados. A partir do exposto anteriormente, algumas sugestões podem ser implementadas para alcançar esse objetivo.

Primeiramente, é importante considerar a implementação de restrições mais rigorosas para anúncios de jogos de azar. Os termos de uso poderiam ser revisados para incluir cláusulas que limitem a exibição desses anúncios, especialmente para usuários considerados vulneráveis, como aqueles com histórico de envolvimento em apostas ou que já demonstraram sinais de dependência. Restringir ou mesmo proibir completamente a publicidade de jogos de azar para esses grupos pode ajudar a mitigar os riscos de exploração e vício.

Além disso, é fundamental aumentar a transparência e a responsabilidade no processo de moderação de conteúdo. Os termos de uso da Meta poderiam incluir a obrigação de fornecer feedback detalhado aos usuários sobre o resultado de denúncias de conteúdo abusivo ou assédio. A falta de resposta e clareza no processo de moderação pode desmotivar os usuários a reportar comportamentos inadequados, o que torna essencial estabelecer prazos específicos para revisão e resposta a essas denúncias, aumentando assim a confiança dos usuários nas ferramentas de moderação.

Outra sugestão seria a introdução de uma política de limitação de alcance para anúncios de jogos de azar. Essa política envolveria a identificação de usuários em risco e a limitação da exposição deles a conteúdos relacionados a apostas, com base em comportamentos e interações passadas nas plataformas. Assim como há restrições para a publicidade de produtos como álcool e tabaco, é fundamental que a publicidade de jogos de azar também seja tratada com cautela, especialmente para proteger usuários vulneráveis de potenciais danos.

Também é essencial fortalecer as ferramentas de controle disponíveis para os usuários. Os termos de uso poderiam incluir a obrigação de oferecer ferramentas de controle mais acessíveis e compreensíveis, permitindo que os usuários bloqueiem ou limitem de maneira eficaz o conteúdo e os anúncios. Essas ferramentas devem ser facilmente localizáveis e configuráveis, proporcionando aos usuários maior controle sobre sua experiência online e evitando que sejam expostos a conteúdos indesejados.

Implementar essas mudanças nos Termos de Uso da Meta contribuiria significativamente para criar um ambiente digital mais seguro e responsável, especialmente em relação aos riscos associados aos jogos de azar, garantindo maior proteção e segurança para todos os usuários das plataformas.

## **4 O USUÁRIO CONSUMIDOR NO CONTEXTO DIGITAL**

A partir do exposto, será conduzida uma análise jurídica comparando as práticas das empresas de jogos de azar com as disposições do Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990) e da Lei Geral de Proteção de Dados (Brasil, 2018). Assim, pretende-se identificar possíveis violações legais e avaliar suas implicações jurídicas no contexto das plataformas digitais.

Conforme dito, no Brasil os jogos de azar são proibidos, entretanto, a prática permaneceu constante na sociedade. A recente movimentação motivou propostas de alteração legislativa. Toma-se de exemplo o Projeto de Lei 3915/2023 (Brasil, 2023), de autoria do deputado federal Ricardo Ayres, que proíbe a divulgação, promoção ou endosso de empresas de apostas, cassinos e jogos de azar por digital influencers e artistas. O artigo 4º do projeto destaca que digital influencers e artistas devem promover conteúdos educativos, positivos e não prejudiciais à saúde mental e financeira dos seguidores (Brasil, 2023).

No mesmo ano, outro projeto de lei, o de nº 519/2023, foi elaborado para tratar da publicidade de produtos e serviços ilegais oferecidos por sites hospedados em servidores fora do Brasil, classificando tal publicidade como crime contra o consumidor (Brasil, 2023). No entanto, esse projeto não avançou. Também em 2023, houve progresso na regulamentação das apostas esportivas, com a medida provisória (MP) nº 1.182/2023 sendo anunciada em julho para regulamentar as apostas de quotas fixas (Brasil, 2023).

Nesse sentido, o CONAR (Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária), em 2023, aprovou regras para a autorregulamentação publicitária das apostas esportivas que entraram em vigor em janeiro de 2024. No final de 2023 foi sancionado parcialmente o Projeto de Lei nº 3.626, que após a sanção passou a ser reconhecido pelo nº de Lei 14.790/23, regulamentando as apostas esportivas e estabelecendo regras claras quanto ao recolhimento do imposto de renda dos agentes envolvidos (Brasil, 2023).

Este ato demonstra a legalidade das apostas esportivas, e sinaliza uma nova brecha nos jogos de azar no Brasil (Fazolin; Almeida, 2024, p. 717).

A justificativa seria porque jogos esportivos, como o futebol, seriam jogos difíceis de manipular os resultados e seriam mais estratégicos não dependendo só de sorte mais de uma análise. Já os do âmbito de cassinos são jogos de puramente sorte. (Marinho; Gomes, 2024, p. 2007).

De acordo com a Lei 14.790/2023, as empresas que desejam operar legalmente no Brasil deverão estabelecer sede e administração no país, conforme o art. 7º, caput (BRASIL, 2023). Esta exigência permitirá ao Estado tributar essas empresas segundo as normas tributárias nacionais, aplicando os tributos comuns a outros setores. Adicionalmente, a Lei 14.790/2023

determina que empresas que não se conformarem com suas disposições estarão proibidas de patrocinar clubes esportivos no Brasil e realizar transações financeiras em seus sites através dos métodos de pagamento aprovados pelo Ministério da Fazenda, conforme o art. 21, caput (Brasil, 2023).

Ademais, os artigos 16, 17 e 18 da referida lei estabelecem diretrizes rigorosas para garantir que as práticas de marketing e divulgação estejam alinhadas com a responsabilidade social e a proteção do público (Brasil, 2023). O artigo 16 estabelece que todas as ações de comunicação, publicidade e marketing das loterias de apostas de quota fixa devem seguir a regulamentação definida pelo Ministério da Fazenda, com uma forte ênfase na autorregulação. A regulamentação deve incluir, obrigatoriamente, a veiculação de avisos de desestímulo ao jogo e advertências sobre os possíveis malefícios das apostas, com o objetivo de proteger os apostadores e alertar sobre os riscos associados (Brasil, 2023).

Além disso, é necessário promover ações informativas que visem a conscientização dos apostadores e a prevenção do transtorno do jogo patológico. Isso inclui garantir a proibição da participação de menores de 18 anos, por meio da elaboração de códigos de conduta e da difusão de boas práticas. A regulamentação também deve assegurar que a publicidade e a propaganda das apostas sejam direcionadas exclusivamente ao público adulto, evitando qualquer exposição para crianças e adolescentes (Brasil, 2023).

Já o artigo 17 impõe restrições específicas à publicidade e propaganda das apostas de quota fixa. Os operadores não podem veicular publicidade que divulgue marcas, símbolos ou denominações sem a devida autorização exigida pela lei. Além disso, é proibido fazer afirmações infundadas sobre as probabilidades de ganhar ou os possíveis ganhos esperados, bem como apresentar as apostas como uma solução para problemas financeiros ou uma alternativa ao emprego. A publicidade não deve retratar as apostas como socialmente atraentes ou associá-las a celebridades, nem sugerir que contribuem para o sucesso pessoal ou social.

A lei também proíbe o marketing em escolas e universidades e a promoção direcionada a menores de idade, assim, qualquer publicidade deve conter aviso de classificação etária, conforme a Lei nº 8.069/1990 (Brasil, 1990), e as empresas devem remover campanhas irregulares após notificação do Ministério da Fazenda. Ademais, os provedores de internet têm a responsabilidade de bloquear ou excluir conteúdos não conformes com a legislação.

Finalmente, o artigo 18 proíbe os operadores de apostas, assim como suas controladas e controladoras, de adquirir, licenciar ou financiar direitos de eventos desportivos realizados no Brasil para sua emissão, transmissão, retransmissão, reprodução ou qualquer forma de exibição

(Brasil, 2023). Essa restrição visa evitar a exploração comercial inadequada dos eventos esportivos e assegurar que esses direitos sejam geridos em conformidade com a legislação.

Desse modo, esses artigos demonstram o compromisso da Lei nº 14.790/2023 (Brasil, 2023) com a regulamentação responsável das apostas esportivas, protegendo os consumidores e promovendo práticas publicitárias transparentes e éticas.

Assim, observa-se que, muito embora as *bets* estão sendo reguladas, os demais jogos de azar ainda são plenamente ilegais. Ademais, conforme demonstrado no tópico anterior, à luz das práticas predatórias adotadas por essas empresas de jogos de azar, ambas estão infringindo outros dispositivos legais.

Na seara do direito consumerista, o Código de Defesa do Consumidor (Brasil, 1990) oferece um arcabouço de princípios que permitem adaptar-se às situações contemporâneas, como a publicidade e propaganda dos jogos de azar nas redes sociais. Destaca-se, na esfera da publicidade ilícita, objeto do estudo, o princípio da identificação publicitária que visa reduzir a vulnerabilidade do consumidor em relação aos fornecedores.

Nesse sentido, segundo o artigo 36 do CDC, a publicidade deve ser facilmente identificável, ajudando o consumidor a entender que a informação apresentada tem um caráter econômico. Esse princípio é crucial para lidar com a agressividade da publicidade virtual e a publicidade oculta, promovendo responsabilidade no consumo online (Esteves, 2024, p. 25).

A vulnerabilidade do consumidor digital é agravada pela assimetria de informações e pela complexidade das políticas de privacidade e termos de uso das plataformas. Muitas vezes, os consumidores não possuem o conhecimento necessário para entender plenamente os riscos aos quais estão expostos, nem os recursos para se proteger adequadamente. As práticas de jogos de azar online, especialmente em redes sociais, se aproveitam dessas fragilidades, criando um ambiente propício para o assédio e para a indução ao consumo irresponsável.

Outro princípio relevante é o da veracidade, qual seja o direito à informação clara e fidedigna, conforme disposto no art. 6º do CDC (Brasil, 1990). Ademais, esta prerrogativa é reforçada no artigo 37, §1º do CDC que impõe ao fornecedor o dever de garantir a veracidade da informação veiculada (Brasil, 1990).

Ademais, destaca-se que no §2º do referido artigo há o dever geral de não-abusividade da publicidade, especialmente a “proteção da vida, saúde e segurança contra os riscos provocados por práticas no fornecimento de produtos e serviços considerados perigosos ou nocivos” e “a efetiva prevenção e reparação de danos patrimoniais e morais, individuais, coletivos e difusos;” (art. 6º, I e VI do CDC) (Brasil, 1990). Assim, o princípio da não-abusividade é um dos principais a ser observado e resguardado no presente caso.

Já na esfera do Direito Digital, especificamente quanto à Lei Geral de Proteção de Dados (Brasil, 2018), a pesquisa não analisou especificamente como as empresas de jogos de azar realizam o tratamento de dados de seus usuários. Entretanto, constatou, conforme exemplificado no tópico anterior, que no âmbito das práticas publicitárias predatórias essas empresas, por vezes, possuem acesso a dados sem o prévio fornecimento e consentimento do usuário.

Nesse sentido, observa-se que o tratamento de dados está sendo realizado sem a observância dos fundamentos básicos, quais sejam os dispostos no art. 2º, I, IV e VI da LGPD que determina que a proteção de dados pessoais tem como fundamentos o respeito à privacidade, à inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem; e a defesa do consumidor (Brasil, 2018). Assim, além dos regramentos do CDC, há questões de proteção de dados do usuário que também estão sendo violados (Rocha; Maziviero, 2020, p. 493).

Para garantir a proteção de dados, a LGPD estabelece a autodeterminação informativa, permitindo que os indivíduos decidam sobre o uso de seus dados pessoais. Conforme os artigos 7º e 8º, o tratamento de dados pessoais só pode ocorrer com o consentimento livre e inequívoco do titular, que deve ser dado por escrito ou por meio que demonstra claramente sua vontade (Brasil, 2018). Assim, no âmbito da Meta, isso se reflete no aceite dos termos de uso. Entretanto, a legislação não permite ao usuário controlar quais dados são disponibilizados, nem define como os Termos e Condições de Uso devem ser estruturados, perpetuando termos em formato de contrato de adesão que violam sua proteção.

Em resumo, a análise das práticas das empresas de jogos de azar em relação ao Código de Defesa do Consumidor e à Lei Geral de Proteção de Dados revela várias violações legais. Apesar das recentes regulamentações, como a Lei nº 14.790/2023, que aborda as apostas esportivas, muitas práticas relacionadas a jogos de azar continuam sendo inadequadamente reguladas e fiscalizadas. Logo, as práticas de publicidade dos jogos de azar violam princípios fundamentais de transparência e consentimento.

## **5 CONCLUSÃO**

O assédio praticado por jogos de azar, como o Jogo do Tigrinho, nas plataformas da Meta, viola os termos de uso das redes sociais, o Código de Defesa do Consumidor (CDC) e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD). A proliferação de contas e bots que promovem esses jogos, muitas vezes de forma enganosa, evidencia a falta de fiscalização e controle por parte da

Meta. Além disso, essas práticas configuram publicidade abusiva e enganosa, violando direitos básicos dos consumidores e a privacidade dos usuários.

O assédio perpetrado por jogos de azar, como o Jogo do Tigrinho, nas plataformas digitais da Meta, representa uma clara violação dos termos de uso das redes sociais, bem como dos princípios estabelecidos pelo Código de Defesa do Consumidor (CDC) e pela Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD). A proliferação descontrolada de contas e bots que promovem esses jogos, muitas vezes de maneira enganosa e invasiva, evidencia uma falha significativa na fiscalização e no controle por parte da Meta.

Essas práticas abusivas não apenas configuram publicidade enganosa e manipulativa, como também comprometem gravemente os direitos fundamentais dos consumidores e a privacidade dos usuários. A ausência de mecanismos eficazes para impedir o acesso e a atuação desses perfis prejudiciais demonstra a necessidade de uma revisão e aprimoramento das políticas de monitoramento e controle das plataformas digitais.

Portanto, é evidente que o setor de jogos de azar inclui diversas modalidades, algumas das quais são legalmente permitidas, como as apostas esportivas. No entanto, muitas empresas desse segmento empregam técnicas de marketing que não apenas violam os termos de uso das plataformas digitais, mas também infringem os direitos dos consumidores. Essas práticas abusivas subvertem as normas de proteção ao consumidor, evidenciando a necessidade urgente de uma fiscalização mais rigorosa e de uma adaptação das regulamentações para assegurar a conformidade com os direitos dos usuários e a integridade das plataformas digitais.

## REFERÊNCIAS

**BRASIL.** Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 3915, de 2023. Proíbe a divulgação, promoção ou endosso de empresas de apostas, cassinos em geral, jogos de azar ou quaisquer atividades relacionadas a apostas, por parte de digital influencers e artistas. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2379219&fichaAmigavel=nao>. Acesso em: 01 set. 2024.

**BRASIL.** Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 519, de 2023. Altera a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, para prever a publicidade de produtos e serviços ilícitos em “sites” hospedados em servidores localizados fora do Brasil como crime contra o consumidor. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2348790>. Acesso em: 01 set. 2024.

**BRASIL.** Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 1, 15 ago. 2018. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm). Acesso em: 01 set. 2024.

**BRASIL.** Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP) e altera as Leis nº 9.615, de 24 de março de 1998, nº 9.981, de 14 de julho de 2000, nº 9.250, de 26 de dezembro de 1995, e nº 11.473, de 10 de maio de 2007. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 13 dez. 2018. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/L13756.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13756.htm). Acesso em: 1 set. 2024.

**BRASIL.** Lei nº 14.790, de 11 de julho de 2023. Dispõe sobre a tributação e regularização das apostas de quota fixa e altera a Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 12 jul. 2023. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/L14790.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14790.htm). Acesso em: 1 set. 2024.

**BRASIL.** Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Institui a Lei das Contravenções Penais. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 10 out. 1941. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del3688.htm). Acesso em: 1 set. 2024.

**BRASIL.** Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 13563, 16 jul. 1990. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18069.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm). Acesso em: 01 set. 2024.

**BRASIL.** Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 1, 12 set. 1990. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm). Acesso em: 01 set. 2024.

**BRASIL.** Medida Provisória nº 1.182, de 2023. Altera a Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para disciplinar a exploração da loteria de aposta de quota fixa pela União. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF. Disponível em: <https://www.congressonacional.leg.br/materias/medidas-provisorias/-/mpv/158825>. Acesso em: 01 set. 2024.

**BRASIL.** Projeto de Lei nº 3.626, de 27 de setembro de 2023. Altera a Lei nº 8.212, de 24 de julho de 1991, que dispõe sobre a organização da Seguridade Social, e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 28 set. 2023.

CASEMIRO, Poliana. **Ludopatia**: entenda o que é a doença de pessoas viciadas em jogos de azar. G1. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/saude-mental/noticia/2024/07/16/ludopatia-entenda-o-que-e-a-doenc.ghtml>. Acesso em: 01 set. 2024.

**CURIOSIDADES. Apostas esportivas no Brasil transformadas à medida que o mercado vê crescimento explosivo em 2023.** Jornal do Brasil. Disponível em: <https://www.jb.com.br/curiosidades/2024/03/991446-apostas-esportivas-no-brasil-transformadas-a-medida-que-o-mercado-ve-crescimento-explosivo-em-2023.html>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

ESTEVES, André Luiz Silveira. **A publicidade ilícita nas redes sociais**: hipermodernidade e consumo em ambiente digital. Orientador: Dennis Verbicaro Soares. 2021. 45 f. Trabalho de

Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Instituto de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Pará, Belém, 2021.

FACEBOOK. **Termos de uso**. 2024. Disponível em: <https://www.facebook.com/help/581066165581870>. Acesso em: 01 set. 2024..

FANTÁSTICO. G1. **Veja como influenciadores atraem vítimas prometendo ganho fácil no Jogo do Tigrinho**. 24 jun. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EMkU6IJSS4k> . Acesso em: 01 set. 2024.

FARIA, Davi Ildeu. **A Percepção Dos Usuários Em Relação Aos Termos De Serviços Das Redes Sociais Facebook E Instagram**. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/2013>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

FAZOLIN, Dayse Karoline Vieira Catellane; ALMEIDA, Andreia Alves de. A importância da regulamentação sobre os jogos de azar online. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 12, p. 711–727, 2024.

FERNANDES, Rafael Gonçalves. **Os desafios da proteção jurídica do consumidor na era da publicidade comportamental online**. 2022. Tese (Doutorado em Direito) – Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2022.

FREITAS, Jean Carlo Vargas de. **Estratégias de comunicação no Instagram do jogo eletrônico Free Fire para estimular a venda de bens virtuais**. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/253635>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

G1. **O que é o jogo do tigrinho**. G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/12/17/o-que-e-o-jogo-do-tigrinho-e-por-que-e-ilegal-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 7 Jul. 2024.  
<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12805> . Acesso em: 6 jul. 2024.  
<https://www1.folha.uol.com.br/blogs/hashtag/2024/06/contas-que-promovem-jogo-do-tigrinho-assediam-usuarios-no-instagram-e-whatsapp.shtml>. Acesso em: 16 ago. 2024.

LABATE, Alice. Já foi incomodado pelo ‘jogo do tigrinho’ hoje? Perfis infestam Instagram e no WhatsApp. **Estadão**, 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/blogs/hashtag/2024/06/contas-que-promovem-jogo-do-tigrinho-assediam-usuarios-no-instagram-e-whatsapp.shtml>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

LAY. Jogo do Tigrinho: entenda a polêmica por trás do jogo de azar. **Politize!** Disponível em: <https://www.politize.com.br/jogo-do-tigrinho/#:~:text=Os%20jogos%20do%20tigrinho%20s%C3%A3o,Dutra%2C%20atrav%C3%A9s%20da%20Lei%209.215>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

MAIA, Maria Eduarda. **Bots do “jogo do tigrinho” inundam Instagram e incomodam usuários**. Metrôpolis. 2024. Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/bots-do-jogo-do-tigrinho-inundam-instagram-e-incomodam-usuarios>. Acesso em: 19 ago. 2024.

MARÇAL, Carolina Hespagnol 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**. Disponível em:

<https://dspace.mackenzie.br/items/6fee84c9-38c6-411b-af30-f020d12ba537>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

MARINHO, Paulo Henrique Sousa; GOMES, Mateus Pereira. **REGULAMENTAÇÃO DOS CASSINOS E CASAS DE APOSTAS ONLINE NO BRASIL. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 10, n. 6, p. 2001–2015, 2024.

MELO, Larissa Ellen Queiroz de. **Não li e concordo com os termos de uso: um estudo acerca das adesões ao iniciar o uso do Instagram, à luz do Código de Defesa do Consumidor**. São Luís: Centro Universitário UNDB, 2020.

META. **Central de privacidade**. 2024. Disponível em: <https://www.facebook.com/privacy/policy>. Acesso em: 01 set. 2024.

MINISTÉRIO DA FAZENDA. **Governo anuncia a regulamentação do mercado de apostas esportivas**. Gov.br. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/fazenda/pt-br/assuntos/noticias/2023/julho/governo-anuncia-a-regulamentacao-do-mercado-de-apostas-esportivas>. Acesso em: 01 set. 2024.

MOREIRA, Paulo Roberto Silvério. **O que é assédio virtual?**. Migalhas. 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/366628/o-que-e-assedio-virtual>. Acesso em: 18 ago. 2024.

NUNES, M. M. Perspectivas à regulação da atividade de influenciador digital no Brasil. **Revista de Direito**, [S. l.], v. 16, n. 01, p. 01–21, 2024. DOI: 10.32361/2024160118409. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/revistadir/article/view/18409>. Acesso em: 7 jul. 2024.

ORUÊ, Fábio. **Jogo do Tigrinho: Assédio de perfis em redes sociais tira internautas do sério e expõe falta de pudor de golpistas**. Jornal Midiamax | Notícias de Campo Grande e Mato Grosso do Sul. Disponível em: <https://midiamax.uol.com.br/cotidiano/2024/assedio-de-perfis-de-jogo-tira-internautas-do-serio-e-expoe-falta-de-pudor-de-golpistas/>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

R7. **Usuários de aplicativos de mensagens são adicionados a grupos e recebem propagandas de jogos de azar**. R7. 2024. Disponível em: <https://noticias.r7.com/jr-na-tv/video/usuarios-de-aplicativos-de-mensagens-sao-adicionados-a-grupos-e-recebem-propagandas-de-jogos-de-azar-13072024/>. Acesso em: 19 ago. 2024.

RIBEIRO, Andrei. Contas que promovem “jogo do tigrinho” assediam usuários no Instagram e WhatsApp. **Folha de S.Paulo**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/blogs/hashtag/2024/06/contas-que-promovem-jogo-do-tigrinho-assediam-usuarios-no-instagram-e-whatsapp.shtml>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

ROCHA, L; MAZIVIERO, L. Por um clique: como a lei geral de proteção de dados pessoais possibilita o “consentimento involuntário” de fornecimento de informações de particulares a empresas. **Diké (Uesc)**, v. 22, n 24, p. 491-515, jul./dez. 2023.

SECKELMANN, U. **All-in para o Brasil como regulamentar um multibilionário mercado de apostas esportivas**. Bichara e MottaAdvogados. 24 novembro. 2021. Disponível em: <https://www.bicharaemotta.com.br/all-in-para-o-brasil-como-regulamentar-um-multibilioniomercado-de-apostas-esportivas/>. Acesso em: 03/01/ 2024.

SILVA, Victor Hugo. HELDER, Darlan. **Contas de 'jogo do tigrinho' inundam Instagram e incomodam usuários; entenda.** G1. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2024/06/05/contas-de-jogo-do-tigrinho-inundam-instagram-e-incomodam-usuarios-entenda.ghtml>. Acesso em: 25 ago. 2024.

TAVARES, Danilo Serra. CERQUEIRA, Felipe Mello. **O PL 442/91 e o futuro dos jogos de azar no Brasil:** normas, fiscalização e aplicações de sanções. Migalhas. 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/361771/o-pl-442-91-e-o-futuro-dos-jogos-de-azar-no-brasil>. Acesso em: 27 ago. 2024.

TEIXEIRA, Pedro Santos. Anúncios em redes sociais levam a lojas falsas com apps suspeitos do “tigrinho.” **Folha de S.Paulo.** Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2024/06/anuncios-em-redes-sociais-levam-a-lojas-falsas-com-apps-suspeitos-do-tigrinho.shtml>. Acesso em: 7 Jul. 2024

**Termos de Serviço.** WhatsApp.com. Disponível em: <https://www.whatsapp.com/legal/terms-of-service>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

**Termos de Uso.** Central de Ajuda do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/help/581066165581870>. Acesso em: 7 Jul. 2024.

**Termos de Utilização.** Centro de Ajuda do Instagram. Disponível em: [https://help.instagram.com/581066165581870/?locale=pt\\_PT&hl=pt](https://help.instagram.com/581066165581870/?locale=pt_PT&hl=pt). Acesso em: 7 Jul. 2024.

VALIATI, Thiago Priess Valiati. **Apostas esportivas X jogos de azar:** qual é a diferença? Folha BV. 2024. Disponível em: <https://www.folhabv.com.br/cotidiano/apostas-esportivas-x-jogos-de-azar-qual-e-a-diferenca/>. Acesso em: 25 ago. 2024.

VERBICARO, Dennis; RODRIGUES, Lays; ATAÍDES, Camille. **Desvendando a vulnerabilidade comportamental do consumidor:** uma análise jurídico-psicológica do assédio de consumo. Revista de Direito do Consumidor. São Paulo, v. 119, p. 349- 384, set./out. 2018.