

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

**DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS II**

**EUDES VITOR BEZERRA**

**IRINEU FRANCISCO BARRETO JUNIOR**

**PAULO CEZAR DIAS**

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

DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS II [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Eudes Vitor Bezerra, Irineu Francisco Barreto Junior, Paulo Cezar Dias – Florianópolis: CONPEDI, 2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-066-3

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. Direitos. 3. Garantias fundamentais. XXX Congresso Nacional do CONPEDI Fortaleza - Ceará (3: 2024 : Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



# XXXI CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI BRASÍLIA - DF

## DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS II

---

### **Apresentação**

O conjunto de pesquisas que são apresentadas neste livro faz parte do Grupo de Trabalho de “DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS II”, ocorrido no âmbito do XXXI CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI BRASÍLIA, realizado entre os dias 27 e 29 de novembro de 2024, na cidade de Brasília, promovido pelo Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito – CONPEDI e que teve como temática central “Um olhar a partir da inovação e das novas tecnologias”.

Os trabalhos expostos e debatidos abordaram de forma geral distintas temáticas atinentes DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS, especialmente relacionadas aos principais desafios que permeiam os problemas emergentes, bem como propondo soluções advindas de pesquisas em nível de pós-graduação, especialmente, Mestrado e Doutorado.

A defesa dos direitos e garantias fundamentais perante a sociedades é cada vez mais complexas e com enormes desafios, sobrealçam a importância das reflexões feitas, em todas as dimensões e direções, a permitir um melhor entendimento do mundo contemporâneo.

Por mais que o CONPEDI se firme como um dos mais importantes eventos da pós-graduação brasileira em Direito, as problemáticas trabalhadas neste Grupo de Trabalho possuem uma amplitude trans e interdisciplinar, a fazer com que o Direito dialogue com importantes outras áreas do conhecimento humano.

Considerando todas as relevantes temáticas tratadas no presente livro, não pode ser outro senão o sentimento de satisfação que nós coordenadores temos ao apresentar a presente obra. É necessário, igualmente, agradecer aos pesquisadores que estiveram envolvidos tanto na confecção dos artigos quanto nos excelentes debates proporcionados neste Grupo de Trabalho. Por fim, fica o reconhecimento ao CONPEDI pela organização e realização de mais um relevante evento.

A expectativa é de que esta obra possa contribuir com a compreensão dos problemas do cenário contemporâneo, com o a esperança de que as leituras dessas pesquisas ajudem na reflexão do atual caminhar do DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS.

Prof. Dr. Eudes Vitor Bezerra (PPGDIR – UFMA)

Prof. Dr. Irineu Francisco Barreto Junior (PPGD - FMU-SP)

Prof. Dr. Paulo Cezar Dias (Centro Universitário Eurípides de Marília -SP)

**A RESPONSABILIDADE PENAL DE INFLUENCIADORES DIGITAIS NA  
DIVULGAÇÃO DE PLATAFORMAS DIGITAIS DE JOGOS DE AZAR**  
**THE CRIMINAL LIABILITY OF DIGITAL INFLUENCERS IN PROMOTING  
ONLINE GAMBLING PLATFORMS**

**Lucas Gonçalves da Silva  
Lucas Ribeiro de Faria  
Cleriston Adonai Dos Santos**

**Resumo**

O artigo aborda a problemática da divulgação de plataformas de jogos de azar no Brasil por influenciadores digitais, com foco na necessidade de responsabilização penal. O estudo se justifica pela crescente relevância das operações conduzidas por autoridades brasileiras que identificaram a exploração dessas plataformas como uma prática potencialmente ilícita e prejudicial ao consumidor. A pesquisa utiliza uma metodologia dogmática, analisando doutrinas jurídicas, legislações pertinentes e casos recentes. O artigo é estruturado em cinco capítulos, começando com uma definição dos jogos de azar e sua regulamentação no Brasil, seguido pela análise do papel da internet e das redes sociais na divulgação desses jogos. Também são discutidos casos específicos de operações policiais que visaram influenciadores envolvidos na promoção dessas atividades. Além disso, o trabalho explora a aplicabilidade do princípio da reserva legal e a viabilidade de uma responsabilização penal e cível. Por fim, o artigo conclui que há uma necessidade urgente de atualizar a legislação para lidar com as novas formas de comunicação e promover uma proteção mais eficaz ao consumidor diante dos riscos associados aos jogos de azar promovidos online.

**Palavras-chave:** Influenciadores digitais, Apostas virtuais, Contravenção penal, Crimes contra o consumidor, Estelionato

**Abstract/Resumen/Résumé**

The article addresses the issue of the promotion of gambling platforms in Brazil by digital influencers, with a focus on the need for criminal liability. The study is justified by the growing importance of operations conducted by Brazilian authorities, which have identified the exploitation of these platforms as a potentially illicit and harmful practice to consumers. The research employs a dogmatic methodology, analyzing legal doctrines, relevant legislation, and recent cases. The article is structured into five chapters, starting with a definition of gambling and its regulation in Brazil, followed by an analysis of the role of the internet and social media in promoting these games. It also discusses specific police operations targeting influencers involved in promoting these activities. Furthermore, the work explores the applicability of the principle of legality and the feasibility of both criminal

and civil liability. Finally, the article concludes that there is an urgent need to update legislation to address new forms of communication and to better protect consumers from the risks associated with online gambling promotions.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Digital influencers, Virtual gambling, Criminal offenses, Consumer fraud, Fraud

## INTRODUÇÃO.

O tema central do presente artigo é analisar a divulgação, por influenciadores digitais, de plataformas de jogos de azar no Brasil, assim como se há a necessidade de responsabilização penal em razão de eventuais crimes cometidos contra os consumidores.

O estudo se justifica em razão da legislação existente de proteção ao consumidor, assim como de recentes operações conduzidas pelo Ministério Público e pelas polícias, com o enquadramento de grupos que atuam na divulgação de jogos de azar, que estariam sendo utilizados para enriquecimento ilícito aos custos de uma divulgação deturpada aos consumidores sobre a natureza do produto.

Para analisar tais pontos, foi empreendida uma metodologia de pesquisa dogmática, com a análise de autores que tratam sobre o tema, assim como de notícias e casos recentes, considerando tratar-se de assunto relativamente recente no Brasil.

Foram desenvolvidos cinco capítulos e a conclusão. O primeiro capítulo traz uma definição do que seriam jogos de azar e traça um histórico do assunto no Brasil, especialmente considerando o art. 50 da Lei de Contravenções Penais, que veda o estabelecimento ou a exploração de jogos de azar em lugar público ou acessível ao público.

O segundo capítulo abordou brevemente a utilização da *internet*, especialmente através da utilização de redes sociais, como método de divulgação de produtos e serviços ao consumidor. Trata-se de fenômeno recente não observável antes do surgimento de redes sociais como *Instagram* ou *Facebook*, existindo pessoas que atualmente contam com milhares – ou até milhões – de seguidores que causam grande impacto na forma de pensar e de agir das pessoas.

O terceiro capítulo analisa casos existentes de operações policiais e de investigações do Ministério Público sobre grupos de pessoas que enriquecem com a divulgação e utilização de jogos de azar, assim como a forma de funcionamento dessas plataformas, especialmente com a utilização de algoritmos e a hospedagem dos servidores.

O quarto capítulo adentra, especificamente, na responsabilização penal, analisando se existe atendimento ao princípio da reserva legal com os crimes previstos no ordenamento jurídico, assim como se é viável que tal conduta gere uma punição criminal com a incursão nos núcleos verbais dos tipos penais normativos, além da possível responsabilização cível.

A conclusão, por fim, após o desenvolvimento e a adoção do marco teórico, analisa se existe uma necessidade contemporânea e latente de vedar a divulgação de plataformas virtuais de jogos de azar através da tutela do direito penal, como forma de proteção ao consumidor, que pode ser enganado com o fornecimento de um produto enganoso.

## 1. OS INFLUENCIADORES DIGITAIS NA *INTERNET* CONTEMPORÂNEA.

Na era da internet, qualquer indivíduo tem a capacidade de gerar conteúdo, o que resultou na formação de diversos nichos onde produções de diferentes formatos (texto, vídeo e áudio) são trocadas e interagidas, seja por meio de curtidas, comentários ou compartilhamentos. Nesse contexto, sujeitos que se destacam em termos de alcance e audiência em plataformas como *blogs*, *websites* e, mais recentemente, redes sociais, tornam-se mediadores da informação e são reconhecidos socialmente como especialistas em áreas específicas.

Com a democratização do acesso à era digital, que se transformou em um vasto universo tecnológico, podemos observar o avanço na maneira como nos comunicamos, principalmente com o surgimento de plataformas interativas. A *Internet* teve um grande impacto em todas as mudanças na comunicação, deslocalizando o conhecimento e facilitando a disseminação de informações de forma sincrônica e assíncrona, tornando o mundo atual uma verdadeira "aldeia global".

Com isso, ocorre a difusão das redes sociais, permitindo que as pessoas compartilhem suas opiniões e experiências de forma autônoma. Devido à grande quantidade de informações e ao impacto nas redes sociais influenciando milhões de pessoas, é necessário categorizar essas personalidades online como "influenciadores digitais", termo derivado do inglês "*digital influencer*".

Essas pessoas têm o poder de atrair um grande público através da produção de conteúdo em plataformas online. Dessa forma, suas publicações nas redes sociais têm uma grande chance de se tornarem populares, o que leva a atingir diversos meios de comunicação. Na realidade, como o próprio nome indica, eles têm a capacidade de afetar as ações e escolhas daqueles que os seguem, já que são conhecidos como influenciadores de opinião (Soares, 2024).

Devido à sua capacidade de fomentar discussões e influenciar decisões, esses indivíduos passam a ser patrocinados por marcas e empresas. Embora, teoricamente, qualquer pessoa com acesso às tecnologias digitais possa criar conteúdo e potencialmente se tornar influenciador, aqueles que ganham maior visibilidade frequentemente dispõem de mais recursos financeiros e reproduzem padrões culturais e estéticos dominantes (Ribeiro, 2021).

Esse tipo de atuação insere-se no contexto mais amplo da integração das plataformas digitais em setores econômicos diversos e nas esferas da vida cotidiana. A institucionalização dessa profissão começou com os blogs no final dos anos 1990, expandindo-se posteriormente para redes sociais como *YouTube*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, entre outras.

No Brasil, a partir de 2015, esses indivíduos, anteriormente chamados de blogueiros, passaram a ser designados como "influenciadores digitais" nos discursos midiáticos e sociais (Ribeiro, 2021).

Caracterizados por uma quantidade significativa de seguidores, personalidade de marca e relações comerciais com patrocinadores os influenciadores constroem uma relação de confiança com suas audiências. Eles são um tipo de celebridade da internet, tendo em vista suas habilidades de atrair e manter um público considerável através da produção de conteúdo. Para a autora, eles constroem uma reputação positiva por meio de narrativas pessoais e cotidianas, nas quais publicidades para produtos e serviços podem estar sobrepostas. (Ribeiro, 2021, p. 272)

Segundo Ribeiro (2021) a literatura que aborda os influenciadores digitais geralmente se concentra nas perspectivas dos estudos sobre celebridades ou sobre o trabalho digital. Nessa abordagem, a ênfase recai sobre o papel dos influenciadores em moldar suas audiências, construir visibilidade nas plataformas e operar dentro de um mercado de influência.

Assim, o foco explicativo permanece centrado na figura do influenciador como o agente ativo que utiliza as tecnologias digitais para produzir “influência” por meio de conteúdo personalizado e performance nas plataformas, que funcionam como o ambiente onde as interações entre usuários ocorrem.

Conforme assevera Soares (2024), é amplamente conhecido que a divulgação de jogos de azar impacta a sociedade de forma significativa, principalmente quando feita em grande escala por influenciadores em plataformas digitais. Apesar da incerteza do cenário, é seguro dizer que a relação entre influenciadores digitais e a indústria de jogos de azar está enfrentando desafios éticos e regulatórios significativos.

Dessa forma, as pessoas são levadas a acreditar erroneamente que podem obter lucros de maneira simples, devido à influência constante de pessoas que mostram dinheiro se multiplicando com poucos cliques, mesmo que a realidade seja outra.

## **2) OS JOGOS DE AZAR NO BRASIL.**

Segundo Marçal (2023), jogo de azar é uma atividade em que o resultado é determinado pela sorte, sem a intervenção da habilidade do jogador. É um jogo em que os jogadores apostam dinheiro ou outros bens de valor para participar e o resultado final é sempre incerto, dependendo majoritariamente ou exclusivamente do acaso.

Desde a antiguidade, o jogo sempre foi uma forma de diversão para as pessoas. Um dos primeiros registros de jogos de azar vem da China e do Egito, por volta de 3000 a.C. Na China, encontraram-se dados dessa época, usados principalmente em disputas por territórios.

Já no Egito, foi achado na tumba de Tutancâmon um jogo de tabuleiro bastante complexo, no qual as pessoas apostavam bens materiais ou faziam promessas.

Com o tempo, os jogos de azar se espalharam pelo mundo, adaptando-se às diferentes culturas e tradições. Na Europa, os romanos foram uma das primeiras civilizações a organizar esses jogos em grande escala, tanto em eventos públicos quanto privados. Embora os jogos de azar também estivessem presentes na Idade Média, a influência da Igreja Católica, que se opunha fortemente a eles, limitou sua disseminação. Só na Idade Moderna é que esses jogos ganharam popularidade, especialmente entre as classes mais ricas. (Marçal, 2023)

Durante o período colonial no Brasil, os jogos de azar eram uma prática comum entre a elite portuguesa e os colonos abastados. Esses jogos eram frequentemente realizados em cassinos, muitos deles localizados em cidades portuárias como Rio de Janeiro e Salvador, que atraíam comerciantes e aristocratas.

Embora os jogos de azar fossem uma importante forma de entretenimento e convívio social para a elite colonial, eles estavam, muitas vezes, ligados a comportamentos considerados imorais e viciosos. Além disso, líderes religiosos da época viam os jogos como uma ameaça à moralidade e ética da sociedade, alertando que poderiam causar a ruína financeira e espiritual dos envolvidos:

Com a independência do Brasil em 1822, e o conseqüente rompimento entre Brasil e Portugal, o ordenamento jurídico brasileiro passou a ter o próprio Código Criminal, criado em 1830 para substituir as Ordenações Reais. À medida que os jogos de azar foram evoluindo junto com a sociedade, os governantes visualizaram a necessidade de regulamentar a prática dos mesmos, de modo que a sua proibição passou a ser uma questão política e social cada vez mais importante. Assim, em atendimento aos pedidos da Igreja Católica e líderes da política que argumentavam que as jogatinas eram imorais e desviavam as pessoas de suas obrigações e deveres, foi incluído no Código Criminal de 1830, pelo imperador Pedro I, penalidade para quem praticava jogos de azar e para o funcionário público que estivesse envolvido em jogos de azar. (MARÇAL, 2023, p.12)

No entanto, Marçal (2023) pontua que depois da Proclamação da República e conseqüentemente o fim do absolutismo monárquico, na ausência de uma regulamentação clara e com a ausência de uma legislação específica sobre jogos de azar, durante as décadas de 1920 e 1930, o Brasil passou a viver a chamada “Era de Ouro dos Cassinos”, período onde fervilharam os cassinos, sendo vistos como uma forma de entretenimento e lazer.

Sucessivamente, foi promulgado o primeiro Código Penal da República. Neste caso, os jogos de azar, vistos como menos prejudiciais, foram designados como contravenção pelo legislador. O Livro III, ao abordar as infrações penais específicas, pela primeira vez fez uma

definição dos jogos de azar como sendo aqueles em que o resultado depende unicamente da sorte. No entanto, as apostas em corridas de cavalos foram excluídas dessa classificação, destacando os valores aristocráticos da elite burguesa.

A lei penal também previa punição para aqueles que organizassem sorteios e rifas ilegais, além dos donos de estabelecimentos de jogos de azar e dos participantes que se beneficiassem deles. Contudo, a “Era de Ouro dos Cassinos” acabou no Brasil somente em 1946, quando o então presidente Eurico Gaspar Dutra decretou a proibição de todos os jogos de azar e, conseqüente, o fechamento de aproximadamente 70 casas de apostas no país (Chagas, 2016).

Apesar de ter sido instituída em 1784, durante o reinado de D. Maria I, a primeira loteria brasileira recebeu regulamentação abrangente somente em 1844, devido a atuação de Dom Pedro II em todo o país, com o propósito de arrecadar fundos para programas sociais e obras públicas. A partir do Decreto-Lei nº 6.259, de 10 de fevereiro de 1944, a responsabilidade pela exploração das loterias no Brasil foi atribuída somente à União. Este decreto concedeu à Caixa Econômica Federal a responsabilidade única de administrar e gerenciar as loterias, além de estabelecer diretrizes para sua supervisão. (Marçal, 2023)

Hoje em dia, no Brasil, além das loterias e apostas em corridas de cavalos, desde 2018, as apostas em eventos esportivos também são autorizadas no país, tanto em locais físicos quanto em plataformas online. A Lei nº 13.756, aprovada em 12 de dezembro de 2018 pelo ex-Presidente Michel Temer, acabou com um período de mais de 70 anos de proibição e liberou a comercialização de apostas esportivas de quota fixa no Brasil, desde que seja feita somente por empresas autorizadas pelo governo.

Com base na nova lei, as empresas privadas podem receber autorizações para atuar com plataformas de apostas esportivas tanto *online* quanto físicas no território nacional, desde que atendam a uma lista de critérios que incluem infraestrutura adequada, sistema de segurança e de pagamento eficientes, e assegurem a segurança das informações dos usuários. Assim, instituiu-se a "Autoridade Nacional de Jogos", entidade fiscalizadora encarregada de conceder licenças, supervisionar as operações das empresas e combater a lavagem de dinheiro.

A legislação também determinou que uma parte da receita gerada pelas apostas seja direcionada para investimentos em esportes, segurança pública, cultura e saúde. No entanto, as questões relacionadas às apostas no Brasil são motivo de incerteza e debate na sociedade devido à falta de clareza sobre sua legalidade e regulamentação, já que as leis do país proíbem os jogos de azar, exceto algumas exceções sem definição precisa (Marçal, 2023).

Cumpra 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. (SOARES, 2024)

Atualmente, tramitam no Senado Federal projetos de lei que podem impactar a responsabilidade civil e criminal na publicidade de jogos de azar online, destacando-se os PLS nº 186/2014, PLS nº 595/2015 e PLS nº 2234/2022.

No tocante à propaganda, existe o Projeto de Lei 3915/2023 que visa proibir artistas e influenciadores digitais de fazerem divulgação ou propaganda de atividades relacionadas a jogos de azar, empresas de apostas e cassinos. O texto está sendo analisado pela Câmara dos Deputados. Pela proposta, artistas e influenciadores são responsáveis por garantir que o conteúdo produzido (publicações, vídeos, *lives*, *stories*, entre outros) não contenham referências ou incentivos a atividades de apostas. O descumprimento da norma sujeitará o infrator às seguintes punições: advertência; multa entre 2% e 100% da receita dos culpados declarada à Receita Federal no ano anterior; ressarcimento do patrimônio dos lesados; orientação educativa pelos meios de comunicação; suspensão das atividades empresariais pelo prazo de até oito anos (Murilo, 2024).

Além disso, os projetos visam regulamentar os jogos de azar no Brasil, incluindo modalidades online como cassinos, bingos, jogo do bicho e apostas esportivas. As propostas sugerem a revogação dos decretos que proíbem a exploração desses jogos e a criação do Conselho Nacional de Jogos de Azar (CONJA), responsável pela regulação e fiscalização do setor, além de destinarem parte da arrecadação à seguridade social e ao esporte.

As iniciativas também preveem uma regulamentação tributária específica e estabelecem diretrizes para a publicidade, impondo limites e responsabilidades aos envolvidos, incluindo a obrigatoriedade de avisos sobre os riscos e restrições ao público-alvo. Além disso, propõem a gestão compartilhada de Unidades de Conservação com hotéis-cassino, desde que respeitadas normas ambientais, vedando sua instalação próxima a Estações Ecológicas e Reservas Biológicas.

Por fim, os projetos podem aumentar a responsabilidade dos influenciadores na publicidade de jogos de azar, com sanções mais rigorosas para práticas enganosas e maior fiscalização por parte das autoridades.

### **3. CONJUNTURA ATUAL DA DIVULGAÇÃO DE APOSTAS ESPORTIVAS VIRTUAIS E O FUNCIONAMENTO DOS *WEBSITES*.**

Não obstante o atual cenário dos jogos de azar no Brasil, o problema da divulgação, por influenciadores digitais, de plataformas de apostas tem causado uma movimentação das polícias brasileiras e do Ministério Público, que não raro relacionam o dinheiro oriundo das apostas com a prática de outros delitos, como lavagem de dinheiro, organização criminosa, sonegação fiscal, dentre outros.

Recentemente, em 17 de junho de 2024, uma operação conjunta das Polícias Cíveis dos Estados de São Paulo e Alagoas foi responsável pelo cumprimento de mandados de busca e apreensão em casas de influenciadores digitais. Foram apreendidos veículos de luxo, passaportes, dinheiro em espécie e telefones celulares. A investigação aponta que a divulgação de jogos de azar foi o meio utilizado para a obtenção de vultuosas quantias em dinheiro (Terra, 2024).

A operação, batizada de “*Game Over*”, pediu a apreensão do valor de 38 milhões de reais. Depreende-se que os proprietários – geralmente chineses – dos *websites* criam plataformas com algoritmos que fazem o apostador sempre perder dinheiro ou, se existir algum ganho, logo esse ganho é insubsistente perto de perdas maiores com as apostas seguintes.

Além disso, os influenciadores digitais gravam e postam vídeos mostrando ganhos relevantes, entretanto, fazendo a utilização de contas de demonstração, de forma que o produto que é fornecido aos seguidores é totalmente diferente do produto utilizado pelo influenciador digital na demonstração (Uol, 2024).

Outra operação policial, batizada de “Truque de Mestre”, conduzida nos estados do Pará e Pernambuco, também foi responsável pela prisão de influenciadores digitais que teriam acumulado casas de luxo e veículos importados em Belém/PA. Os doze mandados de prisão foram cumpridos em casas de prostituição e condomínios de luxo. Foram doze mandados de busca e apreensão cumpridos (G1, 2024).

Os influenciadores também publicavam vídeos gravados em contas de demonstração, quando era possível obter expressivos resultados financeiros, entretanto, disponibilizando uma plataforma distinta para os seguidores, com algoritmos que inviabilizavam os ganhos.

Além disso, percebe-se que as plataformas funcionam não apenas inviabilizando os ganhos, mas também impedindo o saque de qualquer valor ganhado, como é prometido nas propagandas divulgadas pelos influenciadores.

Em Minas Gerais, a operação “*Smurfing*” contou com o levantamento de sigilo bancário e fiscal de um casal de influenciadores digitais que divulgavam plataformas de apostas na *Internet*. Foram apreendidos um veículo de luxo, celulares, um *notebook* e diversos produtos de grifes internacionais, sendo os investigados associados à prática de possíveis crimes contra a economia e lavagem de dinheiro (O Tempo, 2024).

Em São Paulo, a operação “*Ludus*” investiga quinze influenciadores digitais, sendo expedidos diversos mandados de busca e apreensão de bens devido à divulgação de plataformas ilegais de jogos *on-line* que simulam cassinos e máquinas de caça-níqueis (Band Vale, 2024).

Percebe-se claramente que, de forma recente, as operações das polícias e as atitudes tomadas pelo Ministério Público se intensificaram, existindo uma movimentação do aparato estatal para que o Direito Penal tutele a conduta de divulgação de jogos de azar virtuais não regulamentados por influenciadores digitais.

#### **4. A (IN)VIABILIDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL DE INFLUENCIADORES DIGITAIS QUE DIVULGA CASAS DE APOSTAS VIRTUAIS.**

Existem no ordenamento jurídico brasileiro algumas leis que preveem crimes que estão sendo utilizados para enquadramento das condutas de influenciadores digitais que divulgam casas de apostas virtuais nas redes sociais.

O Decreto-Lei 3.688/1941, denominado como Lei de Contravenções Penais, estabelece no art. 50 a proibição normativa de estabelecimento e exploração de jogos de azar em local público ou acessível ao público, prevendo no preceito secundário uma pena de prisão simples de três meses a um ano, além de multa e perda dos móveis e objetos de decoração do local.

Além do *caput* do artigo que prevê a conduta geral, existe a possibilidade de incidir causa de aumento de um terço caso exista entre os empregados ou participantes uma pessoa menor do que 18 anos.

A Lei de Contravenções Penais, ainda, define o que são jogos de azar no art. 50, §3º, a saber: a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte; b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas; c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

A concepção tripartite de crime exige, via de regra, que o fato seja típico, ilícito e culpável. A tipicidade, por sua vez, divide-se em tipicidade subjetiva (afetição de dolo e de

culpa, quando cabível, em homenagem à Teoria Finalista desenvolvida, sobretudo, por Hanz Welzel) e tipicidade objetiva.

A tipicidade objetiva decorre do mandamento legal previsto no art. 1º do Código Penal Brasileiro, que consagra princípio basilar, materializado em um dos dez axiomas garantistas de Luigi Ferrajoli (2014, p. 91): *nullum crimen sine lege*. O art. 1º do Código Penal dispõe que não há crime sem lei anterior que o defina, nem pena sem prévia cominação legal.

O problema no enquadramento, com base no art. 50 da Lei de Contravenções Penais, da conduta dos influenciadores digitais que divulgam plataformas virtuais de jogos de azar é que, no Direito Penal, existe o fato típico objetivo (conduta amalgamada ao tipo penal) somente se houver no ordenamento jurídico uma proibição expressa, tutelada pelo Código Penal ou por legislação penal extravagante, da conduta praticada, que deve se adequar exatamente a um dos núcleos verbais previstos no tipo penal simples ou misto/alternativo.

O princípio da legalidade estrita exige que a conduta praticada pelo agente se amolde perfeitamente ao tipo penal incriminador, por força da legalidade estrita, sob pena de não estar configurada a tipicidade objetiva, sequer configurando o fato típico e, muito menos, a ilicitude e a culpabilidade, estas últimas aferidas por critério de exclusão:

É que, em razão do princípio da legalidade, só pode constituir infração penal (crime ou contravenção) o que a lei assim declara. A essa descrição legal dos elementos do crime dá-se o nome de tipo. Típica é, pois, toda conduta humana (ação ou omissão) que corresponda ao modelo legal; logo, tipicidade significa a coincidência entre um dado comportamento humano e a norma penal incriminadora (v.g., homicídio, estupro). Não é típica (mas atípica), diversamente, a simples violação de contrato, que é, em princípio, um problema de direito civil. (Queiroz, 2012, p. 185)

Os núcleos verbais previstos no art. 50 da Lei nº. 3.688/1941 revelam que são condutas típicas o ato de estabelecer, organizar, instituir, criar ou fundar um local físico onde se pratique o jogo, e explorar – auferir lucro com o jogo fora da condição de apostador – direta ou indiretamente jogos de azar, dependentes da sorte, sendo sujeito passivo a coletividade (Gonçalves, 2017, p. 290).

Ato contínuo, parte da doutrina trata o estabelecimento ou a exploração de jogos de azar como crime que busca tutelar os bons costumes, sendo o Estado o sujeito passivo. Tratar-se-ia de um conceito elástico, variável com a evolução da própria sociedade, em relação “às condutas virtuosas que se estabelecem por força de hábito e uso continuado, tendo para a sociedade caráter de obrigatoriedade do ponto de vista moral” (Oliveira Neto, 1994, p. 175).

Portanto, na situação atual, depreende-se que existe uma lacuna normativa na Lei de Contravenções Penais em relação à divulgação, por influenciadores digitais, de plataformas

virtuais de jogos de azar, considerando que não são realizadas apostas em estabelecimentos físicos, assim como que os *websites* são hospedados em países estrangeiros:

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 ilícita. 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. (SOARES, 2024, p. 6)

Sequer existe a possibilidade de aplicação da lei penal brasileira nesses casos, já que a Lei de Contravenções Penais não admite a regra geral, aplicada para delitos de maior potencial ofensivo, de aplicação da lei penal brasileira para crimes ocorridos no exterior.

Assim, considerando as diversas operações policiais e procedimentos conduzidos pelo Ministério Público no país, o problema, quando confrontado com a legislação penal brasileira, admite dois caminhos para enquadramento e tutela penais.

O primeiro caminho seria a investigação e punição de crimes associados, como lavagem de dinheiro e organização criminosa, esbarrando no delicado contexto de necessidade de comprovação da ilicitude do dinheiro originariamente obtido com a tentativa de escamoteamento de sua natureza, ou de composição estruturada e hierárquica de um grupo de pessoas com a finalidade específica de prática de delitos.

Além disso, existe a possibilidade da prática de um crime contra a ordem tributária, a exemplo de sonegação fiscal, caso todo o dinheiro obtido não seja declarado à Receita Federal com o recolhimento dos impostos incidentes.

O segundo caminho seria enquadrar a divulgação de casas de apostas virtuais por influenciadores digitais como relação de consumo, existindo o fornecimento de um produto defeituoso em sua gênese, configurando a prática de crimes específicos contra o consumidor previstos na Lei 8.078/1990, ou como estelionato, nos termos do art. 171 do Código Penal Brasileiro.

O Código de Defesa do Consumidor estabelece, no art. 3º, que se enquadra como fornecedor de produtos a pessoa física que distribui ou comercializa produtos. Os influenciadores digitais, ao divulgarem plataformas virtuais de jogos de azar pertencentes a terceiros, expõem ao mercado e aos consumidores em geral a disponibilidade de produtos.

O Código de Defesa do Consumidor também prevê a existência de infrações penais específicas da relação de consumo: fazer afirmação falsa ou enganosa, ou omitir informação relevante sobre a natureza, característica, qualidade, quantidade e segurança de produto (art. 66); fazer ou promover publicidade que sabe ou deveria saber ser enganosa ou abusiva (art. 67); fazer ou promover publicidade que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial à sua saúde ou segurança (art. 68).

Como visto, a maioria das divulgações de influenciadores digitais sobre as plataformas virtuais de jogos de azar são realizadas com a gravação de vídeos que mostram ganhos expressivos em uma conta de demonstração, disponibilizada pelo proprietário do *website* de apostas apenas para que o *influencer* grave seu vídeo mostrando ganhos financeiros extremamente relevantes.

A partir do momento em que é divulgado um vídeo, entretanto, disponibilizado um produto completamente distinto aos consumidores em que existe a impossibilidade de ganhar dinheiro ou, em alguns casos, até de sacar qualquer valor obtido, ter-se-ia, em tese, a disponibilização ao mercado de produto defeituoso através de propaganda enganosa.

Existe, igualmente, a possibilidade de enquadramento da conduta do influenciador digital na conduta de estelionato prevista no art. 171 do Código Penal Brasileiro, na medida em que o *influencer* obteria vantagem ilícita (dinheiro pago pelo dono do *website*) para induzir ou manter terceiros a erro, utilizando-se de artifício, ardil ou qualquer outro meio fraudulento.

Assim, percebe-se que o fenômeno recente, popularizado com o avanço das relações interpessoais na *Internet*, revela um desafio à justiça na tipificação, na investigação e na punição da conduta em comento, diante da inexistência de tipo penal específico, sendo necessário realizar uma adequação fático-normativa a outros tipos penais previstos no ordenamento jurídico, como crimes contra as relações de consumo ou o crime de estelionato. O ordenamento jurídico precisa se adaptar às mudanças para tutelar os direitos fundamentais lesados:

Nesse sentido, o ciberespaço tem viabilizado a consagração de novos direitos, bem como o desenvolvimento de direitos outrora existentes. Stefano Rodotà reconhece a urgência do reconhecimento de novos direitos fundamentais que assegurem os direitos da internet, bem como resguardem o indivíduo contra interferências estatais e em face daqueles que detenham o poder da informação, responsáveis pela coleta global de dados (RODOTÁ, 2014, p. 61).

Como exemplo, podemos vislumbrar diversas questões acerca dos direitos emergentes. Pode-se mencionar, por exemplo, a violação à intimidade e a proteção de dados na seara constitucional, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) e o direito ao esquecimento no âmbito do direito civil, os cibercrimes no direito penal, a interceptação de dados telemáticos dentro do direito processual penal, o teletrabalho na seara do direito trabalhista, a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018) no âmbito do direito empresarial, dentre outros.

O novo paradigma instituído pelo constitucionalismo digital deve proteger os novos direitos diante das situações emergentes, bem como resguardar os direitos fundamentais outrora conquistados. O “ciberespaço” deve proteger permanentemente a pessoa humana, a fim de resguardar os ditames democráticos constitucionais. (TAKANO; SILVA, 2020, pp. 1-15)

A forma do direito penal de lidar com a situação da divulgação, por influenciadores digitais, de plataformas virtuais de jogos de azar, parece deficiente no tocante à normatização, sendo necessária uma atualização legislativa ou, atualmente, uma interpretação mais elástica acerca do conceito de tipicidade objetiva para enquadrar as condutas em crimes já existentes no ordenamento jurídico.

## **CONCLUSÃO.**

O presente trabalho abordou a complexidade dos jogos de azar e a regulamentação atual no Brasil, evidenciando o impacto significativo que a era digital e as redes sociais têm sobre a promoção e disseminação desses jogos, especialmente considerando os influenciadores digitais contemporâneos.

Ao longo do estudo, observou-se como a legislação brasileira, historicamente voltada para o controle e a repressão dos jogos de azar, enfrenta desafios crescentes com a situação atual das plataformas digitais e a influência de novas formas de comunicação.

Um dos principais focos deste estudo foi a impossibilidade de aplicação do art. 50 da Lei de Contravenções Penais que, embora tenha sido um marco importante na regulamentação dos jogos de azar, mostra-se cada vez mais inadequado frente às dinâmicas contemporâneas, especialmente em relação a plataformas de jogos de azar virtuais hospedados em *websites* estrangeiros.

Entretanto, a crescente popularidade das apostas *online* e a atuação de influenciadores digitais como intermediários na promoção dessas atividades revelam a necessidade urgente de revisão e atualização da legislação existente.

O estudo também abordou o papel das plataformas digitais na facilitação e promoção dos jogos de azar, destacando como essas tecnologias transformaram a necessidade de regulamentação. A facilidade de acesso e a disseminação rápida das informações sobre jogos

de azar através das redes sociais desafiam a eficácia das medidas tradicionais de controle e fiscalização.

Além disso, a atuação dos influenciadores digitais, cuja influência pode ser decisiva na promoção de plataformas de apostas, revela a necessidade de uma abordagem mais eficaz para a responsabilização penal. A análise das estratégias de *marketing* e das técnicas utilizadas para engajar o público em jogos de azar destaca a importância de considerar essas novas formas de influência na formulação de políticas e leis, existindo projetos de lei em trâmite no Poder Legislativo para tentar atender a essa necessidade.

Também foi examinada a necessidade de um alinhamento mais estreito entre a legislação e as práticas contemporâneas. A capacidade limitada das autoridades para monitorar e regular as atividades *online* é uma questão crítica que exige meios adequados de garantir a conformidade e a aplicação das normas.

Os desafios enfrentados na tentativa de adaptar a legislação às novas realidades tecnológicas ressaltam a importância de um diálogo contínuo entre legisladores, operadores de plataformas digitais e especialistas em direito penal. O diálogo é essencial para a criação de um marco regulatório que seja tanto eficaz quanto adaptável às rápidas mudanças do cenário digital.

A análise das consequências jurídicas e sociais da promoção de jogos de azar pelas redes sociais também destaca a necessidade de uma abordagem mais holística. A proteção dos consumidores e a prevenção de práticas prejudiciais devem ser priorizadas, levando em conta não apenas as implicações legais, mas também os impactos sociais e econômicos dessas atividades.

Desta forma, a evolução do direito penal e da regulamentação deve acompanhar as inovações tecnológicas, buscando um equilíbrio entre a proteção da sociedade e a liberdade de expressão. A adaptação das normas existentes e a implementação de novas estratégias são fundamentais para enfrentar os desafios impostos pelas novas formas de comunicação e promoção de jogos de azar.

Em conclusão, o trabalho evidenciou que a conjugação de esforços entre atualização normativa, inovação tecnológica e fiscalização eficaz é essencial para enfrentar a complexidade dos jogos de azar na era digital. A proposta de revisão e aprimoramento das leis, bem como a integração de novas abordagens de regulamentação, são passos necessários para garantir a justiça e a proteção da sociedade.

Por fim, a reflexão crítica proporcionada por este estudo oferece uma base para futuras pesquisas e discussões sobre a regulação dos jogos de azar e a influência das mídias sociais. A

contínua adaptação e evolução das práticas legais são fundamentais para assegurar a eficácia das normas e a proteção adequada frente às novas realidades do ambiente digital.

## REFERÊNCIAS.

**BRASIL.** Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Lei das contravenções penais. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Rio de Janeiro, DF, 3 out. 1941. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm). Acesso em: 18 ago. 2024.

\_\_\_\_\_. Decreto-Lei nº 6.259, de 10 de fevereiro de 1944. Dispõe sobre a reorganização dos serviços de proteção à infância e à juventude e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Rio de Janeiro, DF, 10 fev. 1944. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del6259.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del6259.htm). Acesso em: 18 ago. 2024.

\_\_\_\_\_. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 12 set. 1990. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm). Acesso em: 18 ago. 2024.

\_\_\_\_\_. Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP); altera as Leis nº 9.615, de 24 de março de 1998, e nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; revoga dispositivos das Leis nº 10.260, de 12 de julho de 2001, e nº 11.473, de 10 de maio de 2007, e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF, 13 dez. 2018. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2018/Lei/L13756.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13756.htm). Acesso em: 18 ago. 2024.

\_\_\_\_\_. Projeto de Lei nº 3.915, 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. Câmara dos Deputados, Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2379219&fichaAmigavel=nao>. Acesso em: 18 ago. 2024.

**Casal de influenciadores é alvo de operação contra jogos de azar online em MG.** O Tempo, 1 ago. 2024, 16h20. Disponível em: [https://www.otempo.com.br/cidades/2024/8/1/casal-de-influenciadores-e-alvo-de-operacao-contrajogos-de-azar?fbclid=PAZXh0bgNhZW0CMTEAAaQb794O8mgLAS9DIDpp\\_LS19Q\\_adlcQCnHioWkjExaVJBXYoJuSV1-Fsg\\_aem\\_N1cbYHwhArfFagbF9wrF-g](https://www.otempo.com.br/cidades/2024/8/1/casal-de-influenciadores-e-alvo-de-operacao-contrajogos-de-azar?fbclid=PAZXh0bgNhZW0CMTEAAaQb794O8mgLAS9DIDpp_LS19Q_adlcQCnHioWkjExaVJBXYoJuSV1-Fsg_aem_N1cbYHwhArfFagbF9wrF-g). Acesso em: 17 ago. 2024.

**Cerca de 15 influenciadores são investigados em operação contra "Jogo do Tigrinho" em SP.** Band Vale, 17 jun. 2024, 14h53. Atualizado em: 17 jun. 2024, 16h56. Disponível em: <https://www.band.uol.com.br/band-vale/noticias/cerca-de-15-influenciadores-sao->

investigados-em-operacao-contradivulgacao-do-jogo-do-tigrinho-202406171453. Acesso em: 17 ago. 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.

FERRAJOLI, Luigi. **Direito e Razão**. 4. ed. São Paulo: RT, 2014. p. 91.

GONÇALVES, Victor Eduardo Rios. **Legislação Penal Especial**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2017. p. 290.

**Influenciadores são alvos de operação contra 'Jogo do Tigrinho'**. TERRA, 17 jun. 2024, 15h30. Disponível em: [https://www.terra.com.br/economia/nao-caia-nessa/influenciadores-sao-alvos-de-operacao-contrajogo-dotigrinho,8c142f0f3005608957b684101902dc63jbbwds46.html?utm\\_source=clipboard](https://www.terra.com.br/economia/nao-caia-nessa/influenciadores-sao-alvos-de-operacao-contrajogo-dotigrinho,8c142f0f3005608957b684101902dc63jbbwds46.html?utm_source=clipboard). Acesso em: 17 ago. 2024.

**Influenciadores são presos em operação contra 'Jogo do Tigrinho' em Alagoas**. UOL, 25 jun. 2024, 08h56. Atualizado em: 25 jun. 2024, 10h29. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2024/06/25/prisao-influenciadores-jogo-dotigrinho.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 17 ago. 2024.

**'Jogo do Tigrinho': entenda a operação que prendeu influenciadores digitais no Pará**. G1 Pará e TV Liberal, Belém, 19 dez. 2023, 00h01. Disponível em: <https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2023/12/19/jogo-do-tigrinho-entenda-a-operacao-que-prendeu-influenciadores-digitais-no-para.ghtml>. Acesso em: 17 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**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. Orientador: André Pagani de Souza. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/6fee84c9-38c6-411b-af30-f020d12ba537>. Acesso em: 15 fev. 2024.

OLIVEIRA NETO, Olavo de. **Comentários à Lei de Contravenções Penais**. São Paulo: Ed. Revista dos Tribunais, 1994. p. 175.

**Projeto proíbe artistas e influenciadores de fazer propaganda de empresas de apostas**. *Câmara dos Deputados*, 2024. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1016556->

projeto-proibe-artistas-e-influenciadores-de-fazer-propaganda-de-empresas-de-apostas/.

Acesso em: 17 ago. 2024.

QUEIROZ, Paulo. **Curso de Direito Penal - Parte Geral**. v. 1. 8. ed. rev. atual. e ampl. Salvador: JusPodivm, 2012. p. 185.

RIBEIRO, S. S. H. P. **Sobre repovoar narrativas: o trabalho dos influenciadores digitais a partir de uma abordagem sociotécnica**. *Civitas - Revista de Ciências Sociais*, v. 21, n. 2, p. 271–281, maio 2021.

SOARES de Almeida, D.; ALVES Coutinho da Silva, R.; de Lima Ferreira, S. **Análise acerca da responsabilidade civil dos influenciadores digitais na divulgação de jogos de azar**. *Revista Ratio Iuris*, v. 3, n. 1, p. 87–98, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rri/article/view/69047>. Acesso em: 17 ago. 2024.

TAKANO, Camila Cardoso; SILVA, Lucas Gonçalves da. **O constitucionalismo digital e as novas tecnologias da informação e comunicação**. *Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias, Evento Virtual*, v. 6, n. 1, p. 1-15, jan./jun. 2020.