

**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE
JUSTIÇA E MEMÓRIA – I CIJUM**

**MEMÓRIA COLETIVA, CULTURA, IMPRENSA E
LIBERDADE DE EXPRESSÃO II**

M533

Memória Coletiva, Cultura, Imprensa e Liberdade de Expressão II [Recurso eletrônico online] organização I Congresso Internacional de Justiça e Memória (I CIJUM): Universidade de Itaúna - Itaúna;

Coordenadores: Wilson de Freitas Monteiro, Daniele Aparecida Gonçalves Diniz Mares e Tânia Alves Martins - Itaúna: Universidade de Itaúna, 2023.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-928-5

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Enfrentando o legado das ditaduras e governos de matriz autoritária.

1. Direito. 2. Justiça. 3. Memória. I. I Congresso Internacional de Justiça e Memória (1:2024 : Itaúna, MG).

CDU: 34

I CONGRESSO INTERNACIONAL DE JUSTIÇA E MEMÓRIA – I CIJUM

MEMÓRIA COLETIVA, CULTURA, IMPRENSA E LIBERDADE DE EXPRESSÃO II

Apresentação

Recientemente se llevó a cabo el importante evento presencial brasiliano, Congreso Internacional de Justicia y Memoria (I CIJUM), esto es, el 02 de diciembre de 2023 y que tuvo como temática: “Enfrentando el legado de dictaduras y gobiernos autoritarios”. El mismo que fue organizado por la Universidad de Itaúna (UIT), a través de su Programa de Pos- graduación en Derecho, con el apoyo del Consejo Nacional de Investigación y Pos-graduación en Derecho (CONPEDI).

Es de resaltar plausiblemente la temática elegida para el mismo. Ello, en tanto que, si no se tiene memoria de lo ocurrido o no se aprende de lo vivido, lo que corresponde penosamente es, repetir los hechos acaecidos, tantas veces, hasta cuando se haya asimilado las enseñanzas dejadas por la historia.

Por ello, la historia es la ciencia que se encarga del estudio de los eventos y procesos del pasado y presente. Para esto, hace una recopilación de documentos o pruebas de los fenómenos sociales y culturales que permiten su reconstrucción y su análisis. Su objetivo principal es estudiar, indagar, comprender e interpretar lo que ha ocurrido en la humanidad, para así entender y aprender de esos hechos y por supuesto no repetir los errores que han ocurrido.

Pero quizá el elemento más significativo por el que aprender historia es importante es que esta materia ayuda a pensar. Las vueltas que han dado las sociedades desde la prehistoria hasta la actualidad han profundizado en la diversidad, en la contradicción, en el uso del poder para imponer y conocer cuáles han sido esos caminos nos ayuda a consolidar nuestro propio criterio sobre la sociedad. Algunos teóricos señalan que la historia es como una rueda de molino que siempre vuelve. Conocer nuestra identidad como personas y sociedades y encaminar nuestros pensamientos hacia esa diversidad son las claves para forjarnos un futuro mejor.

Conocer la historia no nos hará infalibles, ni evitará la reiteración de errores, ni nos anticipará el mañana; pero gracias al estudio de la historia podremos pensar críticamente nuestro mundo y tendremos en nuestras manos las herramientas para entender las raíces de los procesos

actuales y los mapas para orientarnos en las incertidumbres del futuro. Desatender la historia no nos libra de ella, simplemente regala el control. Las personas somos seres narrativos e históricos; ambos rasgos son intrínsecos a nuestra identidad.

Al hablar de historia, resulta imperativo dejar constancia, que, para entender y aprender de la misma, es preciso atender una mirada trífrente. Esto es, que es necesario abordarla desde el enfoque del pasado, del presente y del futuro.

Así, el presente evento se sitúa en el enfoque de lo ocurrido en el pasado, a efectos de aprender de ello y como consecuencia, nutrirse del aprendizaje respectivo. Dicho de manera específica: entender la historia, para no solamente no olvidarla, sino que, además, para garantizar que las dictaduras y gobiernos autoritarios, no vuelvan a repetirse o tener un mejor desempeño en rol fiscalizador de la población al gobierno de turno. Para finalmente, lograr o garantizar el abrazo de la justicia.

Y es que la universidad, no solamente tiene por quintaescencia, la investigación y retribución de ciencia y tecnología hacia la población (además, de constituirse en un derecho fundamental, reconocido en la Constitución Política). Entonces, la universidad debe generar conciencia, análisis, para luego de ello, ejercer de manera inmejorable el control del Estado, a través del acertado ejercicio de los derechos fundamentales, a la transparencia y acceso a la información pública, a la rendición de cuentas, a no deber obediencia a un gobierno usurpador, a la protesta ciudadana pacífica sin armas, por citar solo algunos.

Ello, sin dejar de lado la trascendencia del método histórico en la investigación. Y es que sin investigación no existe vida universitaria, equivaldría a una estafa, a “jugar a la universidad”.

El método histórico es propio de la investigación histórica y con él se pretende, a partir del estudio y análisis de hechos históricos, encontrar patrones que puedan dar explicación o servir para predecir hechos actuales (pero nunca a corto plazo). Y se caracteriza por: i) Inexistencia de un único método histórico, ii) No genera predicciones a corto plazo, iii) Busca no solo contar la manera en que sucedieron los acontecimientos del pasado, también se centra en establecer hipótesis sobre por qué llegaron a suceder, lo que hace que muchos no consideren la historia como una ciencia al uso, ya que no establece absolutos, iv) Sus investigaciones se basan en fuentes de la época ya sean libros, documentos, diarios, enseres personales, v) Deben contrastarse las fuentes utilizadas y cerciorarse de que son realmente veraces.

Por ello, la historia se escribe constantemente a medida que vamos encontrando nuevos hallazgos. Hallazgos de los que debe quedar constancia, como expone el escritor Oscar Wilde: “El único deber que tenemos con la historia es reescribirla”. Y Posiblemente, la razón de mayor peso para la importancia de la historia sea que, al conocerla y estudiarla, nos permite aprender a pensar y razonar por nuestra cuenta. Mientras más conocemos qué sucedió antes de nuestro tiempo, y cómo hemos llegado a la actualidad, con más argumentos contaremos para llegar a conclusiones propias con base en ello. Una habilidad que sin duda constituye un aprendizaje en diferentes aspectos de nuestras vidas.

En ese orden de ideas, deviene en imprescindible conocer, analizar la historia, para poder defender la democracia, el libre desarrollo de los pueblos, por ejemplo. Aunque, si bien es cierto, no necesariamente es lo mejor, es lo mejor que tenemos. Y los problemas de la democracia, deben ser enfrentados con más y mayor democracia.

Lo señalado no resulta ser de aplicación sencilla o menor, puesto, que por filosofía se sabe que el ser humano es marcadamente anti democrático, en vista de su naturaleza jerárquica y territorial.

En consecuencia, la relevancia que reviste el presente Congreso Internacional, cobra mayores ribetes y trascendencia.

Amerita, resaltar el rotundo éxito y tremenda acogida, por parte de conferencistas y asistentes. Es de apostrofar también, la masiva recepción de los casi 200 capítulos que formarán parte de los e- Book respectivos.

Por ello, felicitamos muy de sobremanera a los señores miembros de la Coordinación General, Profesores Dres. Faíçal David Freire Chequer, Márcio Eduardo Senra Nogueira Pedrosa Morais, Fabrício Veiga Costa, Deilton Ribeiro Brasil y Secretaria Executiva Dres. Caio Augusto Souza Lara y Wilson de Freitas Monteiro.

Así también, expreso mi profundo agradecimiento a mi amigo, el renocido jurista, Dr. Deilton Ribeiro Brasil, por haberme extendido la generosa invitación a elaborar las presentes líneas, a modo de presentación.

Finalmente, hacemos votos, a efectos que se continúen llevando a cabo eventos de tan gran trascendencia, como el bajo comentario, con el objetivo de fomentar la investigación, mejorar el sentido crítico de los estudiantes, procurar mejores destinos y plausible evolución de los pueblos, evitar nuevas dictaduras, gobiernos autoritarios, entre otros; sobre todo, en

estos tiempos en los que la corrupción se ha convertido de manera muy preocupante y peligrosa, en un lugar común.

Arequipa, a 19 de enero de 2024

JORGE ISAAC TORRES MANRIQUE

Decano de la Facultad de Derecho de la Universidad de Wisdom (Nigeria). Consultor jurídico. Abogado por la Universidad Católica de Santa María (Arequipa). Doctorados en Derecho y Administración por la Universidad Nacional Federico Villarreal (Lima). Presidente de la Escuela Interdisciplinaria de Derechos Fundamentales Praeeminentia Iustitia (Perú). Autor, coautor, director y codirector de más de ciento veinte libros, en diversas ramas del Derecho, desde un enfoque de derechos fundamentales e interdisciplinario, publicados en 15 países. Codirector de los Códigos Penales Comentados de Ecuador, Colombia, Chile y Panamá.

**JOGOS DE AZAR E JOGOS LÚDICOS: UMA NECESSIDADE DE
DIFERENCIAÇÃO**

**GAMES OF CHANCE AND RECREATIONAL GAMES: A NEED FOR
DIFFERENTIATION**

**Dayler William Souza Lopes Barbosa
Caio Augusto Souza Lara**

Resumo

O presente trabalho trata sobre a necessária diferenciação entre jogos lúdicos e jogos de azar. Como objetivo o trabalho projeta cenários de consideração dos ramos históricos entre os jogos lúdicos e os jogos de azar. Como conclusão, este trabalho traça que a experiência e memória dos cidadãos brasileiros deve ser respeitada ao avaliar a criação de política públicas voltadas para os jogos, tanto os de azar, quanto os lúdicos, mas também deve ser observado o potencial educacional dos jogos.

Palavras-chave: Aposta, Azar, Jogos, Lúdico, Educacional

Abstract/Resumen/Résumé

The present work deals with the necessary differentiation between recreational games and games of chance. The objective of the work envisions scenarios for considering the historical branches between recreational games and games of chance. In conclusion, this work argues that the experience and memory of Brazilian citizens should be respected when evaluating the creation of public policies related to games, both those of chance and recreational games, while also considering the educational potential of games.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Bet, Luck, Games, Recreational, Educational

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

No Brasil, jogos já foram legalizados, isso inclui os chamados jogos de azar. No entanto, tanto jogos casuais como os jogos de baralho, feito o Truco (Santos-Pinheiro; Carrieri, 2014), tanto como jogos de azar, feito os jogos de aposta, como o Jogo do bicho (Jupiari, 2015), esse último continuou a ser operado mesmo ao ser considerado uma prática ilegal. Isso implica em questionar se a proibição de jogos no Brasil foi algo que fez sentido, pois no ano de 2023 observa-se a abundância de plataformas de aposta online (Oliveira, 2023), como se o passado de proibição não houvesse afetado a atuação dessa cultura de apostas e azar (Brasil, 1941). A proibição de jogos de azar não deixa de ser uma manifestação de autoritarismo estatal.

Com a crescente presença de jogos, incluindo os de azar, na sociedade brasileira, é imperativo considerar um detalhe sobre o fazer lúdico, isso é, o potencial educacional desses itens lúdicos para a sociedade, e a necessária diferenciação entre os estigmas dos jogos de azar para os jogos lúdicos. Os jogos não se limitam apenas ao entretenimento; muitos deles são utilizados como ferramentas pedagógicas eficazes. No contexto da educação, os jogos podem ser empregados para ensinar conceitos complexos, desenvolver habilidades cognitivas e promover a aprendizagem ativa por meio do contato com o coletivo (Assis, 2022).

Jogos de azar, jogos eletrônicos, jogos de mesa, jogos tradicionais. Todos esses fazeres se misturam sob a alcunha de jogos, e por vezes, se misturam quanto às mecânicas que elaboram os jogos por si. É importante separar esses ramos, pois enquanto uns possuem extremo potencial educacional, turístico, econômico e lúdico, já outros, podem prejudicar planejamentos familiares e endividar cidadãos.

No tocante à metodologia da pesquisa, o presente resumo expandido utilizou, com base na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), a vertente metodológica jurídico-social. Com relação ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. Por sua vez, o raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético. Quanto ao gênero de pesquisa, adotou-se a pesquisa teórica-bibliográfica.

2. JOGOS DE AZAR

O Decreto-lei nº 3.688, conhecido como Lei das Contravenções Penais, promulgado em 1941, é uma legislação que trata de diversas contravenções no Brasil, e, dentro desse contexto, aborda questões relacionadas aos jogos de azar. No entanto, essa lei reflete uma perspectiva regulatória que tem sido objeto de críticas ao longo dos anos. Uma crítica que pode ser pontuada

é a inefetividade da referida lei, pois jogos de azar continuam a ser operados no Brasil. Bingos, casas de Jogo do Bicho, casas de apostas que simulam loteria ou casino, todas essas são encontradas em atividade pelo país.

Algumas práticas para disfarçar a ilicitude dessas ações supracitadas costumam ser: disfarçar as casas de aposta ou coisa afim sob um empreendimento de um ramo lícito feito lanchonetes, veterinárias, lojas de souvenir e entre outros. Ou então, os organizadores de casa de aposta costumam utilizar de jargões jurídicos para explicitar a atividade de aposta como “jogo de aposta online” de forma a deixar claro que as apostas ocorrem somente em âmbito virtual, ou que as atividades estão desvinculadas de atividades similar às casas de lotérica, para maquiar a responsabilidade ou a investigação.

Além disso, o Decreto-lei não leva em consideração as mudanças significativas no cenário dos jogos, como a ascensão das plataformas de apostas online, que operam em um ambiente global. A proibição de certos tipos de jogos, como o Jogo do Bicho, tem levado à proliferação de atividades ilegais, atividades essas que podem ser aferidas desde o período da ditadura militar, em específico ao observar a biografia de Castor de Andrade, conhecido por ser um dos bicheiros da época (Alencar, 2017). A regulamentação poderia ajudar a mitigar problemas das apostas, ao permitir o controle e a fiscalização das atividades relacionadas ao jogo ilegal.

Por fim, ao avaliar a relação dos jogos de azar com os brasileiros, é possível perceber uma relação elástica entre esses dois. Pois, mesmo com uma legislação rígida e uma considerável fiscalização, a população continuou a adaptar os jogos de azar ao cotidiano, seja em festividades, feito em festas juninas, seja como entretenimento clandestino, em apostas por meio de mesas de bilhar. Isso se traduz também ao observar a alta demanda que o mercado brasileiro proporciona para os velados cassinos virtuais.

3. JOGOS LÚDICOS

Enquanto os Jogos de azar são proibidos, mas continuam a ser operados por diversas vias pelo Brasil, tem-se que os jogos lúdicos – ou seja, aqueles não relacionados à apostas – são mirados por coerções sociais. Como exemplo, é possível olhar para o caso que ficou conhecido por O Caso Ouro Preto. Um crime de assassinato ocorreu na antiga capital mineira e na época do crime, no ano de 2001, um escândalo sobre os jogos de Role Playing Game (RPG) se espalhou pelo país, o que causou estigma sobre o estilo de jogo (Pereira, 2012). Os efeitos das

discussões ocorridas na época do escândalo continuam a ser percebidos por comunidades de jogos anos após o escândalo.

Outros exemplos que são possíveis de serem citados são os jogos digitais, e os Trading Card Games. O primeiro costuma ser vinculado ao estímulo de violência. O segundo costuma ser vinculado à rituais satânicos. Trajetórias muito parecidas com as acusações apontadas para o RPG. No fim, todos esses são apenas jogos, que possuem temáticas diversas e resvalam em preceitos morais, mas nada têm a ver com estimulação à criminalidade, profanidade ou coisa afim.

Um outro exemplo para demonstrar a diversidade que os jogos podem alcançar é observar o surgimento dos jogos de tabuleiro modernos. Esse surgimento pode ser considerado como uma manifestação significativa na evolução da cultura dos jogos e no mercado brasileiro. Nas últimas décadas, assistimos a uma expansão notável da indústria de jogos de mesa, bem como a elaboração das chamadas Luderias, ou seja, espaços dedicados à divulgação e locação de jogos de tabuleiro modernos.

Esse movimento supracitado reflete um desejo crescente de interação humana em um mundo cada vez mais digitalizado, em que os jogos de tabuleiro modernos proporcionam uma oportunidade de se desconectar das telas e se envolver em experiências analógicas profundas. Os jogos de tabuleiro modernos se caracterizam por aproveitar as mecânicas de jogos de tabuleiro tradicionais, como Detetive, jogos de cartas, Xadrez, Dama, Gamão e entre muitos outros, e adicionam temáticas criativas, pouco exploradas, ou de interesse cultural científico. Uma diversidade de títulos já pode ser conferida.

Contudo, os títulos são considerados como brinquedos nas seções de vendas das livrarias, por vezes, eles também são tabelados como brinquedos por analistas contábeis, e são considerados produtos importados, o que encarece e atrasa a popularização dos jogos. Isso dificulta a difusão da cultura lúdica. Ao mesmo tempo que uma série de produções acadêmicas traz à luz a importância dos jogos como ferramentas de educação e pedagogia (Assis, 2022). Há uma evidente dissociação entre as produções acadêmicas e o tratamento que o mercado designa aos jogos.

Por isso, mesmo entre os jogos que não são considerados de azar, é possível perceber que há nuances. Existem jogos digitais, existem jogos tradicionais, existem jogos modernos, e todos esses podem se misturar em algum nível. E para deixar a mistura ainda mais turva, é possível misturar esses com o mundo virtual e com o mundo das apostas. Sem dúvidas, a legislação pertinente aos jogos precisa ser atualizada.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao observar as relações traumáticas que os brasileiros possuem com o jogos, e também ao destacar os abusos que o mercado de apostas comete, ambos ancorados sobre o signos de jogos, ao *lato sensu*, é possível concluir que um arcabouço de entendimentos precisa ser elaborado para conscientizar a população, pelo menos ao pensar debate público brasileiro. Dessa forma, será possível mitigar eventuais danos causados por entendimentos equivocados sobre os jogos, tanto os de azar, quanto os lúdicos.

Assim, para que políticas públicas relacionadas aos jogos possam ser elaboradas, e melhor fomentadas, tanto políticas direcionadas à regulamentação das práticas relacionadas aos jogos de azar, quanto políticas que possam ser direcionadas à atividades lúdicas que envolvam jogos, é interessante também ter sempre em vista a historicidade da relação do brasileiro com os jogos. De certa maneira, a cultura lúdica já deve ter alcançado o imaginário brasileiro que não seja pela via dos jogos de azar ou do estigma causado por alguma coerção social citada ao longo do presente artigo.

A fim de valorizar a cultura lúdica, tão benéfica à sociedade, em fruto do potencial uso educacional e pedagógico que os jogos podem atingir, é fundamental que projetos surjam e quebrem estigmas causados pelas cicatrizes sociais deixadas pelas atividades relacionadas aos jogos, lúdicos ou de azar. É fundamental fiscalizar as mazelas que o mundo das apostas inflige sobre indivíduos e famílias. Para isso, o uso de jogos no cotidiano deve ser fomentado, para que o assunto não se torne tabu.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Bruno Holanda Moura. Castor de Andrade e o jogo do bicho: um ensaio sobre a violência urbana na cidade do Rio de Janeiro. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) - Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Departamento de Ciências Sociais, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2VIDxi6>. Acesso em 23 Out de 2023.
- ASSIS, A. P. S. DE .. Pedagogia sócio-espacial: uma abordagem por meio dos jogos. **urbe. Revista Brasileira de Gestão Urbana**, v. 14, p. e20210101, 2022. Disponível em <https://doi.org/10.1590/2175-3369.014.20210101>. Acesso em 23 Out de 2023.
- BRASIL. Decreto-lei nº 3.688 de 03 de Outubro de 1941. Lei das Contravenções Penais. Diário Oficial da União, 03 Out.1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm#art72. Acesso em 23 Out de 2023.
- GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NÍCACIO, Camila Silva. **(Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática**. 5a. ed. São Paulo: Almedina, 2020.

JUPIARA, Aloy. **Os porões da contravenção: jogo do bicho e ditadura militar: a história da aliança que profissionalizou o crime organizado**. Editora Record, 2015.

OLIVEIRA, Douglas da Silva. Economia comportamental e suas aplicações em plataforma de apostas. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Econômicas) - Universidade Federal de São Paulo, Escola Paulista de Política, Economia e Negócios, Osasco, 2023. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/11600/68516>. Acesso em: 23 Out de 2023.

PEREIRA, Lívia Daniela. RPG e mídia: Uma análise do caso Ouro Preto. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/f4689f5b-ff11-41d0-9be2-366bafbb0de3>. Acesso em: 23 Out de 2023.

SANTOS-PINHEIRO, A.; CARRIERI, A. DE P. O blefe na vida cotidiana: o jogo (de truco) enquanto mecanismo imaginário para evasão do real. **Organizações & Sociedade**, v. 21, n. 70, p. 367–385, jul. 2014. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S1984-92302014000300002>. Acesso em 23 Out de 2023.