

**III CONGRESSO INTERNACIONAL
DE DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS,
TECNOLOGIA E INTERNET**

DIREITO PENAL E CIBERCRIMES II

D598

Direito penal e cibercrimes II [Recurso eletrônico on-line] organização III Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet: Faculdade de Direito de Franca – Franca;

Coordenadores: Renan Posella Mandarino, Fábio Cantizani Gomes e Ana Carolina de Sá Juzo – Franca: Faculdade de Direito de Franca, 2025.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-364-0

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

Tema: Governança, regulação e o futuro da inteligência artificial.

1. Direito. 2. Políticas Públicas. 3. Tecnologia. 4. Internet. I. III Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet (1:2025 : Franca, SP).

CDU: 34

III CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS, TECNOLOGIA E INTERNET

DIREITO PENAL E CIBERCRIMES II

Apresentação

Entre os dias 30 de setembro e 3 de outubro de 2025, a Faculdade de Direito de Franca recebeu o III Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet. O evento reuniu acadêmicos, profissionais, pesquisadores e estudantes, promovendo o debate interdisciplinar sobre o impacto das inovações tecnológicas no campo jurídico e nas políticas públicas. A programação envolveu Grupos de Trabalho (GTs) organizados para aprofundar temas específicos, abordando desde o acesso à justiça até as complexidades da regulação tecnológica, com ênfase na adaptação do sistema jurídico aos avanços da inteligência artificial e da automação.

O GT 9 foca nos crimes digitais e na responsabilização penal de condutas praticadas em ambiente virtual. As pesquisas discutem pornografia não consentida, cyberbullying, discursos de ódio e a eficácia das investigações digitais. O grupo ressalta a necessidade de adequação legislativa e de políticas públicas voltadas à prevenção e repressão dos cibercrimes.

**RESPONSABILIDADE PENAL DE INFLUENCIADORES DIGITAIS POR
DIVULGAREM JOGOS DE AZAR NO BRASIL: ANÁLISE DIRETA SOBRE O
VÍCIO DOS JOGADORES**

**CRIMINAL LIABILITY OF DIGITAL INFLUENCERS FOR PROMOTING
GAMBLING IN BRAZIL: A DIRECT ANALYSIS OF PLAYER ADDICTION**

**Laira Ingrid Gabrieli Vieira
Viviane Aparecida de Faria**

Resumo

O presente resumo expandido aborda a responsabilidade penal de influenciadores digitais que divulgam jogos de azar nas redes sociais no Brasil. É necessário analisar sobre os limites legais com essa crescente divulgação de apostas, principalmente dispositivos como o artigo 50 do Decreto Lei nº 3.688/1941, a Lei nº 14.790/2023 que regulamenta as apostas de quota fixa. Além disso, é possível observar o vício nas pessoas que apostam, principalmente em grupos mais vulneráveis a esse impacto. Portanto, devemos compreender até em que ponto os influenciadores podem ser responsabilizados por divulgar essas práticas ilegais, causando até transtornos, como o vício em jogos.

Palavras-chave: Influenciadores digitais, Jogos de aposta, Responsabilidade criminal

Abstract/Resumen/Résumé

This extended abstract addresses the criminal liability of digital influencers who promote gambling on social media in Brazil. It is essential to examine the legal boundaries surrounding the increasing promotion of betting, especially by analyzing provisions such as Article 50 of Decree-Law No. 3,688/1941 and Law No. 14,790/2023, which regulates fixed-odds betting. Furthermore, gambling addiction can be observed, particularly among vulnerable groups more susceptible to its negative impacts. Therefore, it is crucial to understand the extent to which influencers can be held criminally liable for promoting these illegal practices, which may lead to serious consequences such as gambling addiction.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Digital influencers, Gambling, Criminal liability

1. INTRODUÇÃO

Com o grande crescimento da participação da internet na vida das pessoas e o surgimento das redes sociais, os influenciadores se puseram como protagonistas na formação de opiniões e consumo de caráter econômico. Em meio a esse ambiente digital, muitos aproveitam a oportunidade de poderem persuadir seus seguidores e divulgam jogos de azar, o que pode causar o crescimento da dependência em jogos nos indivíduos, também conhecida como ludopatia, preocupando tanto a área da saúde, quanto o âmbito jurídico brasileiro.

Apesar dos avanços legais recentes, como a Lei nº 14.790/2023, vários tipos de jogos de azar ainda não se enquadram nas normas legais vigentes.

Embora parte da legislação brasileira não acompanhe a realidade da sociedade, ela ainda proíbe a prática e exploração de jogos de azar. De acordo com o Decreto Lei nº 3.688/1941, em seu artigo 50, essa atividade é considerada crime quando praticada em ambiente público ou de acesso livre à população. Ademais, com o avanço das mídias digitais trouxe novos desafios quanto à aplicação dessa norma nesse novo contexto.

A prática de divulgar jogos ilegais nas plataformas digitais por parte dos influenciadores, pode se considerar como forma indireta de incitação à prática ilícita, o que em certos casos, pode se encaixar com os artigos 287 e 288 do Código Penal Brasileiro, os quais se tratam, respectivamente, crime de apologia e associação criminosa. Portanto, no presente contexto, devem-se analisar de forma minuciosa os limites entre a liberdade de expressão, a propaganda online e a proteção dos direitos coletivos, sendo principalmente, a saúde.

2. OBJETIVO

O presente resumo expandido tem como objetivo principal analisar a responsabilidade penal de influenciadores digitais que divulgam os jogos de azar no Brasil, principalmente quando o vínculo entre a promoção desses jogos recai nas pessoas que têm ou podem desenvolver o vício nos jogos. Além disso, procura-se analisar os dispositivos legais que podem regulamentar essas condutas, fiscalizando melhor o conteúdo que circula nas plataformas virtuais.

3. METODOLOGIA

A estrutura do presente resumo expandido segue a pesquisa qualitativa com caráter teórico, com o intuito de ampliar o entendimento sobre o tema abordado, sem aplicação prática imediata. O método utilizado é o dedutivo, sendo esse o que se parte de fundamentos gerais da

legislação e da doutrina para interpretar os casos concretos. Também, se tem de base o estudo explicativo, fundamentado em uma pesquisa bibliográfica e documental, utilizando como referências os dispositivos legais vigentes, principalmente a Lei nº 14.790/2023, Decreto Lei nº 3.688/1941, Defesa do Consumidor e Código Penal.

4. DESENVOLVIMENTO

O Brasil nos últimos tempos mostrou uma postura de preocupação quanto aos diversos efeitos que são causados por consequência dos jogos de azar, considerando sua exploração até mesmo como uma infração penal, conforme o que diz no artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941, que veda as modalidades em que o lucro obtido depende exclusivamente da sorte do apostador. A recente Lei nº 14.790/2023 trouxe uma exceção ao permitir apostas de quota fixa, desde que organizada por empresas autorizadas pelo poder público e respeitando diretrizes rigorosas de publicidade. O artigo 16 dessa lei impõe regras que devem ser seguidas para que haja mais proteção dentro das propagandas, principalmente pelos influenciadores digitais, são elas:

Os avisos de agentes operadores; outras ações informativas de conscientização dos apostadores e de prevenção do transtorno do jogo patológico, bem como da proibição de participação de menores de 18 (dezoito) anos, especialmente por meio da elaboração de código de conduta e da difusão de boas práticas; e a destinação da publicidade e da propaganda das apostas ao público adulto, de modo a não ter crianças e adolescentes como público-alvo (Lei 14.790/2023, artigo 16).

Mesmo com essas restrições, diversos influenciadores seguem promovendo cassinos e plataformas de apostas com sede no exterior, que não são submetidas às normas brasileiras. Essa prática além de contrariar a legislação, pode configurar crime de apologia, conforme o artigo 287 do Código Penal, e até mesmo associação criminosa, segundo o artigo 288, quando há atuação conjunta entre influenciadores e os donos dessas plataformas. Essa responsabilização criminal atinge tanto os sujeitos que praticam os atos de forma dolosa, tendo plena consciência de suas atitudes, quanto os que mesmo sabendo da ilicitude, assumem o risco em sua conduta. Pontua Luiz Regis Prado (2022):

O Direito Penal moderno deve proteger bens jurídicos de relevância social, especialmente quando há desequilíbrio informacional e

vulnerabilidade dos atingidos (Luiz Regis Prado. Curso de Direito Penal Brasileiro, vol. 1. 2022).

O Código de Defesa do Consumidor e o Estatuto da Criança e do Adolescente também acrescem ao influenciador mais agravantes na esfera penal, tendo em vista o artigo 37 do CDC, que veta qualquer tipo de propaganda enganosa ou abusiva, sobretudo quando oculta riscos ou vende uma ilusão de ganho fácil. Assim como cita a autora Anna Carolina Zanella Machado Carrion em seu Trabalho de Conclusão de Curso com o tema “Influenciadores Digitais e a Responsabilização Penal: Uma Análise da Divulgação de Jogos de Azar nas Redes Sociais”:

A propagação de informações incorretas sobre um produto ou serviços pode levar os consumidores a tomarem decisões de compra prejudiciais (Anna Carolina Zanella Machado Carrion, 2024).

Já os artigos 78 e 79 do ECA proíbem propagandas inadequadas para o público jovem, o que engloba a promoção de jogos de azar em canais acessíveis. Considerando que vivemos em uma era digital, os jovens estão todo o tempo conectados às suas redes, onde fica o principal ponto de divulgação dessas propagandas. Os anúncios são apresentados pelos influenciadores na maioria das vezes de forma disfarçada, com linguagem leve e atrativa, dificultando a percepção do risco por parte do público.

Esse debate ganhou espaço com a criação da CPI das Bets, no Senado Federal, em 2024, cujos trabalhos se estenderam até o ano seguinte. A comissão investigou os impactos das apostas virtuais sobre a sociedade brasileira e o papel desempenhado por influenciadores na propagação dessas práticas. Embora o relatório final da comissão não tenha sido aprovado, foram sugeridas medidas relevantes, como a criminalização da promoção de jogos ilegais e a implementação de auditorias governamentais mais rigorosas.

Além disso, uma das principais preocupações a respeito disso é que tal forma de aposta se tornou um problema de saúde pública. A Ludopatia, ou transtorno do jogo, está incluído na Classificação Internacional de Doenças da OMS como um transtorno do comportamento aditivo. Os sintomas incluem perda de controle, compulsão por apostas, prejuízos financeiros e sofrimento psicológico. A Lei nº 14.790/2023, em seu artigo 17, proíbe expressamente que a propaganda de apostas sugira que o jogo é uma forma de sucesso financeiro ou substituição ao trabalho. Apesar disso, muitos influenciadores ignoram tais limites e apresentam o jogo como estilo de vida luxuoso ou forma de renda alternativa, o que agrava o problema do vício.

Essas casas de apostas online revelam uma estrutura de jogo que induz ao vício e fazem com que os jogadores fiquem aprisionados, tanto se ganharem ou perderem. Dados da Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) das Bets no Senado revelam que, só em 2024, cerca de 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família destinaram R\$ 3 bilhões a plataformas de apostas, deixando de consumir itens básicos como comida, roupas e remédios. Ademais, como cita no site “ScienceArena”:

Especialistas alertam para uma sequência de danos que não se limita ao aspecto financeiro. O vício em jogos de azar online aumenta o risco de suicídio, de violência doméstica, falência e desestruturação familiar (www.sciencearena.org/noticias, 20 de junho de 2025).

A combinação de jogos com a imagem das celebridades e a sua exibição nas redes sociais cria expectativas irreais de riqueza e reduz a percepção dos riscos envolvidos.

5. CONCLUSÃO

A divulgação de jogos de azar nas plataformas virtuais proporcionadas pelos influenciadores digitais é uma prática ilícita que desperta atenção no âmbito jurídico, não apenas por ser um ato que bate contra a legislação brasileira, mas como um determinante prejudicial à sociedade e até mesmo a saúde coletiva que pode chegar a qualquer pessoa por ser um local em que todos têm acesso. Apesar de a legislação que conhecemos seja anterior ao crescimento das redes sociais, podemos afirmar que existem dispositivos que regulam essa conduta, trazendo a responsabilidade penal de quem divulga esses tipos de conteúdo com o intuito de obter lucro acima disso.

Portanto, como esse tema é bastante complexo e leva a análises profundas, torna-se necessário a imposição de normas mais específicas, assim como a fiscalização mais rígida de órgãos fiscalizadores das atividades digitais e de jogos considerados ilícitos. Assim, a responsabilização penal dos influenciadores que divulgam deve ser considerada como uma forma de proteção à toda população brasileira, principalmente àquelas que desenvolvem a ludopatia, ou seja, o vício em jogos. Também é essencial o fortalecimento das políticas públicas para o desenvolvimento da educação digital para a sociedade, especialmente para crianças e adolescentes, que crescem e vivem no ambiente digital, com o intuito de diminuir ainda mais a ludopatia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Código Penal Brasileiro. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Diário Oficial da União: seção 1, Rio de Janeiro, RJ, 31 dez. 1940.

BRASIL. Lei das Contravenções Penais. Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Diário Oficial da União: seção 1, Rio de Janeiro, RJ, 9 out. 1941.

BRASIL. Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a regulamentação das apostas de quota fixa. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 29 dez. 2023.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 16 jul. 1990.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Código de Defesa do Consumidor. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 12 set. 1990.

CARRION, Anna Carolina Zanella Machado. *Influenciadores digitais e a responsabilização penal: uma análise da divulgação de jogos de azar nas redes sociais*. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024. Acesso em: 28 jun. 2025.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. *Classificação Internacional de Doenças – CID-11: distúrbios devido a comportamentos relacionados a jogos*. Disponível em: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>. Acesso em: 2 jul. 2025.

PRADO, Luiz Regis. *Curso de Direito Penal Brasileiro*. v. 1. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2022.

SCIENCEARENA. *Especialistas alertam para uma sequência de danos que não se limita ao aspecto financeiro. O vício em jogos de azar online aumenta o risco de suicídio, de violência doméstica, falência e desestruturação familiar*. Disponível em: <https://www.sciencearena.org/noticias/cpi-bets-influenciadores-apostas-online-desafios-de-saude/>. Acesso em: 30 jun. 2025.