

## OS IMPACTOS DOS JOGOS DE AZAR NA CONTEMPORANEIDADE E A EFETIVAÇÃO DE DIREITOS FUNDAMENTAIS: UMA ANÁLISE SOBRE SAÚDE, DIGNIDADE E VULNERABILIDADE SOCIAL

DOI: 10.5281/zenodo.17836286

Manuely Bandeira Sousa<sup>1</sup>

Marcus Vinicius Fonseca Araújo<sup>1</sup>

Kaio Borges Silva<sup>1</sup>

Gerdeson Kauan Gomes Silva<sup>1</sup>

Cliciano Vieira da Silva<sup>2</sup>

### RESUMO

Os jogos de azar, como o famoso fortune tiger, foram elaborados com o intuito inicial de induzir ao vício. Baseado em evidências científicas, os jogos de apostas possuem um padrão inicial de ganhos fáceis em conjunto com estímulos sensoriais e a falsa ilusão de “quase ganho” ou de recuperar o que foi perdido apostando. As casas de apostas, atualmente, se tornaram um fator de exploração de vulnerabilidades, tanto socioeconômicos quanto emocionais, dado que tais estímulos afetam o sistema dopaminérgico mesolímbico que enganam o cérebro com a falsa sensação de micro-recompensas, contribuem com comportamentos impulsivos decorrentes da imersão aos jogos e, conseqüentemente, com a ludopatia. Essa condição tem

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

corroborado com questões onde há manipulação do sistema cognitivo do indivíduo, com o aumento de pessoas endividadas no Brasil e comportamentos quase obsessivos em jogar, em uma dependência comportamental, onde as pessoas veem tal atividade como método de refúgio mas não é nada mais do que uma forma de levar ao dilapidamento compulsivo do próprio patrimônio. O presente artigo busca analisar os impactos dos jogos de azar na contemporaneidade, aprofundando-se na relação de tais jogos com a perpetuação e o aumento da desigualdades e vulnerabilidade da população, assim como a violação de princípios e direitos assegurados pela Constituição, como o direito à saúde, ao mínimo existencial e ao princípio da dignidade da pessoa humana. Uma atividade que inicialmente seria uma fonte de lazer ou de renda extra, se tornou uma febre causadora de adoecimento psíquico, endividamento e ao aumento da prodigalidade, um dos principais motivos pelo qual tantas famílias estão na miséria atualmente, configurando violação da dignidade humana. Dessa forma, evidencia-se que os jogos de azar afetam diretamente a saúde mental, a autonomia financeira e a estabilidade familiar, demonstrando que sua expansão representa um desafio social crescente, exigindo atenção e compreensão aprofundada.

Palavras-chave: Jogos de azar; violação da dignidade da pessoa humana; dependência comportamental; ludopatia; vulnerabilidade socioeconômica.

## ABSTRACT

Gambling, such as the famous fortune tiger, were elaborated with the initial purpose of inducing addiction. Based on scientific evidence, betting games have an initial pattern of easy winnings together with sensory stimuli and the

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

false illusion of "almost gain" or recovering what was lost betting. Bookmakers have currently become a factor in the exploitation of vulnerabilities, both socioeconomic and emotional, given that such stimuli affect the mesolimbic dopaminergic system that deceive the brain with the false sensation of micro-rewards, contribute to impulsive behaviors resulting from immersion in games and, consequently, with ludopathy. This condition has corroborated with issues where there is manipulation of the individual's cognitive system, with the increase in indebted people in Brazil and almost obsessive behaviors in gambling, in a behavioral dependence, where people see such activity as a method of refuge but it is nothing more than a way to lead to the compulsive dilapidation of one's own heritage. This article seeks to analyze the impacts of gambling on contemporaneity, deepening the relationship of such games with the perpetuation and increase in inequalities and vulnerability of the population, as well as the violation of principles and rights guaranteed by the Constitution, such as the right to health, the existential minimum and the principle of human dignity. An activity that would initially be a source of leisure or extra income, has become a fever causing mental illness, indebtedness and increased prodigality, one of the main reasons why so many families are currently in misery, constituting a violation of human dignity. Thus, it is evident that gambling directly affects mental health, financial autonomy and family stability, demonstrating that its expansion represents a growing social challenge, requiring attention and in-depth understanding.

Keywords: Gambling; violation of the dignity of the human person; behavioral dependence; gambling addiction; socioeconomic vulnerability.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1. Expansão dos Jogos de Azar e Acesso Facilitado Pela Tecnologia

No decorrer das décadas mais recentes, os jogos de azar passaram por um processo globalizador e transformação imersiva, muito se deu pelo avanço tecnológico e pela popularização da internet que teve seu acesso mais democrático nos últimos tempos, onde independente da classe social, o seu acesso tem por ser mais fácil, seja em seu próprio ambiente domiciliar, seja nos locais laborais da população ou em ambientes públicos, podendo ser praças públicas, restaurantes e escolas. Além disso, o mundo das apostas limitados à máquinas de azar localizadas desde uma ambientação de bar ou até grandes salões de jogos, sendo eles presentes em grandes metrópoles ou grandes hotéis, sendo um grande exemplo a cidade de Las Vegas, no deserto de Mojave, no Estado de Nevada nos Estados Unidos da América. Conhecida por ser a “Cidade dos Jogos”, onde milionários e uma demasia de turistas apostam a cada instante, com a chance de ganhar tudo ou perder tudo, muitas vezes movidos pelo vício que se instaura em pouco tempo no decorrer do jogo, oportunizado pelas ilusões de prosperidade por meio do jogo e receio de sair do recinto envergonhado, com o seu financeiro comprometido por apostas fúteis que somente elevam o seu ego momentaneamente, trazendo ao seu psicológico o sentimento de frustração e o despertar de realidade que era apenas uma ilusão.

Os jogos não surgiram de hoje, desde antiguidade há registros de jogos e rituais envolvendo apostas. Até mesmo na Grécia e na Roma antiga haviam relatos de jogos utilizados como forma de entretenimento. No entanto essas

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

formas de entretenimento não eram associadas à miséria do ser humano. O primeiro registro de casas clandestinas de jogos surgiu na idade média, que mesmo sendo abominado pela igreja católica e pelas autoridades, continuaram a se propagar, buscando formas de se esquivar da lei para continuar com suas atividades.

No início do século XX, surgiram os primeiros cassinos e, embora abolidos do Brasil até os dias atuais, com a evolução da internet e das redes sociais, as maneiras das pessoas terem acesso a esse tipo de jogatina também evoluiu. Foi quando surgiram, no final do século XX, os primeiros boatos de cassinos virtuais e, por conseguinte, a popularização das apostas esportivas, dos slots e do famoso jogo do “Tigrinho”.

## 1.2. Divulgação Massiva, Influência Digital e Impacto em Pessoas Vulneráveis

Durante toda a história da evolução do ser humano os indivíduos buscavam uma forma de alcançar o prazer, o que se tornou possível pela excitação decorrente a inibição do sistema dopaminérgico, liberado pelos jogos e pela ilusão de uma possível recompensa, bem como a facilidade de acesso na sociedade hodierna. Com o avanço tecnológico e a evolução das casas de apostas isso se tornou bastante acessível, principalmente com a alta gama de divulgações por Digital Influencer’s. Ao entrar no Instagram, por exemplo, é comum que dentre cinco stories publicados por “influenciadores” digitais, três serem de divulgação de jogos de aposta, onde os mesmo convidam os seus seguidores a apostar ou jogar; links de acesso para cassinos on-line e para jogos que dependem puramente da sorte, bem como cupons, que

permitem um certo desconto ilusório. Alguns influenciadores divulgam em suas redes sociais. E, as vezes até chegam a jogar, mas em um tipo de conta diferente das que divulgam.

As contas “demo” são plataformas que simulam a jogatina e propaga a ilusão do “ganho fácil”, tendo em vista que, nessas contas, não há perdas reais, somente ganhos elevados como maneira de atizar o interesse das pessoas, independentemente da sua cor, classe social, gênero ou região geográfica. No entanto, pesquisas apontam que cerca de 80% da população brasileira gastam até R\$100, sendo ela em sua maioria pessoas de baixa renda (CNN, BRASIL, 2025). O intuito desse artigo não é atacar tais influenciadores, mas sim, demonstrar como algo que chega a ser banal para eles podem afetar tão drasticamente a vida de uma pessoa, principalmente pessoas sem nenhuma fonte de renda, que buscam uma forma de ganhar dinheiro facilmente ou a retirada do sufoco financeiro, ocasionado, muitas vezes, por boletos vencidos, cobranças, e apostas compulsivas . E é justamente essa a ilusão proposta das casas de apostas. Além disso, é de suma importância mencionar, a fim de demonstrar a que ponto pessoas com ludopatia ou Transtorno de jogo podem chegar, que pessoas portadoras de tal patologia tendem a cometer atos ilícitos para manter o seu vício de desenfreado em jogar (MENDIETA; QUEIROZ, 2024).

### 1.3. Aspectos Neurológicos dos Jogos: Dopamina e Compulsão

Nos jogos de azar, as bancas têm como principal instrumento a combinação de cores, ou seja dos estímulos visuais, da música e sensação de quase ganho. E isso não é por acaso. Com a repetição das atividades ao jogar,

dopamina aumenta, assim como as expectativa nas apostas em conjunto com a busca de recompensa, que é quando ocorre o controle inibitório do córtex préfrontal ventromedial, que é a área do cérebro responsável pela tomada de decisão e pelo controle de impulsos. Com a inibição dessa área, as pessoas ficam sujeitas à busca do prazer imediato, não calculando suas perdas ou consequências, mas sim priorizando a satisfação comportamental compulsiva (CLARK; LAWRENCE; SAHAKIAN, 2009).

#### 1.4. Consequências para a Saúde, Impactos Acerca da Dignidade e a Ausência de Políticas Públicas

A saúde, enquanto via de direito fundamental, é um dos primeiros campos afetados. A OMS – Organização Mundial de Saúde – reconhece, desde 2018, a Ludopatia, que é caracterizada pelo desejo incontrolável em jogar, em continuar jogando. Ela ocorre assim como o vício em cigarro e álcool, mas nesse caso, a busca ocorre pela sensação que as apostas causam no cérebro (Poliana Casemiro, G1, 2024).

Ademais, a jogatina tende a comprometer a estabilidade emocional, desencadeando quadros de ansiedade, depressão e estresse em níveis extremos, além de gerar prejuízos que reverberam diariamente no seio familiar e em sua qualidade de vida, já desde o pináculo quebrando direitos fundamentais, onde o lazer também se torna perturbação. Ao mesmo tempo, apesar desses riscos, muitos jogadores não possuem acessos a políticas públicas que venham a prestar acessória que sejam eficazes e que ofereçam apoio ou tratamento adequado. Isso levanta a questão sobre a responsabilidade do Estado diante da expansão dos jogos de azar e sua

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

negligência, desde o decorrer do vício e ações de prevenção, educativas e assistenciais que realmente promovam a dignidade da pessoa humana e a saúde integral das pessoas expostas a essa prática.

Com os padrões pensados e elaborados para que as pessoas desenvolvessem o vício e conseqüentemente uma doença que afeta em todos os âmbitos da vida desses indivíduos – principalmente familiar e sócioeconômica – também surgem questionamentos se esses jogos não violam o direito à saúde, à dignidade da pessoa humana e ao mínimo existencial, pois segundo o TCU, foram identificado que beneficiários do Bolsa Família transferiram cerca de R\$3,7 bilhões para jogos on-line em janeiro de 2025 (BRASIL, TCU, 2025). Pessoas de baixa renda e em estado de fragilização, que são beneficiadas por um programa que tem um intuito minimizar a desigualdade, de promover mesmo que minimamente condições dignas de vida – como acabar com a fome e reduzir pobreza – , são os principais alvos das bancas de aposta, assim como pessoas desempregadas e endividadas que, por conseguinte, se tornam sujeitas a comprometer a sua moradia, as despesas dos seus filhos e familiares ou até mesmo suas próprias, bem como o seu sustento.

Em uma pesquisa do Serasa em parceria com o Instituto Opinion Box, mais de 40% de pessoas inadimplentes no Brasil já buscaram os jogos de aposta como alternativa de ganho de dinheiro a fim de pagar suas dívidas, enquanto 52% dos usuários passaram a jogar recorrentemente em busca de recuperar o que haviam apostado anteriormente e perdido, gerando, assim, um ciclo de dependência (UOL, 2024).

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

De acordo com a PEIC – Pesquisas de endividamento e Inadimplência do Consumidor), cerca de 79,5% das famílias brasileiras estão endividadas (CNN, BRASIL, 2025), enquanto levantamentos apontam aumento de 16% para 35% de endividamento devido a apostas entre 2024 e 2025 (InfoMoney, 2025).

A lei 14.790/2023 regulariza as atividades das bets, licenciando os jogos de apostas e contribuindo com a perpetuação da miséria e da prodigalidade de indivíduos vulneráveis ao permitir a livre realização de atividades em ambientes virtuais, levantando um debate sobre o Estado, quanto garantidor de dignidade, saúde e proteção, contribui de maneira gradativa para com a sociedade brasileira, tendo em vista os altos e crescentes índices de inadimplência e à saúde da nossa comunidade.

## 1.5. Relato de Campo e Consequências Sociais

Em uma pesquisa de campo realizada na região de Pedreiras, Maranhão, ocorreu um caso que contribuiu com a escolha do tema deste artigo. Uma mãe de três filhos desenvolveu um vício em jogos de aposta em meados de 2022, e não parou em 2022. O filho dessa mãe, devido a proteção de imagem e dignidade não poderemos revelar o nome, relatou que a mãe tinha uma conta bancária onde a mesma depositava mensalmente uma quantia para contribuir com a futura faculdade dele e revela que na conta haviam mais de R\$80.000. A mãe gastou todo o fundo de faculdade do filho, atualmente não pode comprar nada porque todo o dinheiro que ela recebe a mesma direciona aos jogos, o filho pegou a mãe mentindo para os familiares de que ela não poderia comprar os seus remédios e muito menos comida para sustentar os

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

seus filhos porque ela estava pagando os remédios para a condição cardíaca do seu cônjuge, como forma de ganhar dinheiro para suprir o próprio vício, entre outras várias mentiras que ele relatou derivadas da mãe. O filho afirmou, também, que ela paga uma conta mensal devido a um dinheiro emprestado, empréstimo este de R\$27.000, além de dizer para todos ao seu redor que parou de jogar e se reclamar constantemente de a sua vida é ruim, sendo essa uma consequência de seus próprios atos. E não são atos conscientes, são atos, comportamentos compulsivos derivados de um condicionamento, pois o filho relatou de que a mãe começou ganhando, ganhando muito dinheiro, e depois passou a perder. Ele relata que, como uma busca incontrolável de recuperar o dinheiro que ganhou facilmente em grande quantia quando começou a ganhar, sua mãe começou a apostar em altas quantias, sendo a quantia mais baixa R\$300, dinheiro esse que poderia ser usado para sofrer a necessidade dos seus filhos ou as suas próprias, sem que essas contribuísse com a desgraça da própria família e a sua. Um relato difícil para um filho se contar, no entanto, o testemunho do filho evidencia o quanto os jogos podem contribuir com a destruição de uma vida e não só uma, mas a todos ao seu redor.

Tal relato coloca a prova como a lei 14.790/2023 contribui com a violação ao direito à dignidade e a corroboração da precarização do mínimo existencial, pois direitos estão sendo constantemente violados devido a essa atividade. A ludopatia é uma doença que merece muito mais a atenção e não basta apenas restringir o envio do benefício de pessoas cadastradas no Bolsa Família diretamente para as bancas de jogatinas, tal atividade deve ser abolida no Brasil.

As casas de apostas se demonstraram um fenômeno capaz de gerar prejuízos significativos à sociedade brasileira. Há um nível crescente de pessoas dilapidando o próprio patrimônio. A progressão da ludopatia não afeta apenas o jogador, esse processo também contribui para que seus filhos, seus cônjuges e seus familiares sofram e testemunhem o sofrimento de uma pessoa doente, uma pessoa incapaz de quebrar o ciclo de apostas.

A instabilidade decorrente do vício tende a inserir os familiares do portador do transtorno em contextos em que há mentiras, traições, perda de bens, endividamento, colapso financeiro e a desmoralização do seu próprio nome perante a sociedade. Esses fatores revelam o impacto social, emocional e moral na vida do dependente, bem como a instabilidade, a dor e os rombos financeiros instaurados na sua unidade familiar, evidenciando o modo e o impacto das plataformas de jogos digitais enquanto fragilização de lares.

## 1.6. Riscos Suicidas e Consequências Extremas

Além do que foi supracitado, o Transtorno do Jogo, caracterizada pelo comportamento compulsivo, também pode desencadear um elevado risco ao suicídio e a depressão, duas condições derivadas do desespero financeiro decorrentes do vício em casas de apostas (DSM-5).

Vinicius Marinho Ferreira, de 28 anos, tirou sua própria vida devido aos jogos. Vinicius já havia perdido a casa, a esposa e os filhos e a confiança de quem vivia com ele. A família entende que Vinicius estava em surto, mesmo diante de tantas perdas derivadas do jogo, a compulsão por jogar ainda continuava presente. Na manhã de sua morte, Vinicius chegou a fazer 13

apostas de R\$1.000 cada, uma por minuto, no site Bet360. Vinicius perdeu todas e como muitos brasileiros que desenvolveram um comportamento compulsivo pelo jogo, infelizmente teve impacto direto com sua saúde e resultou em sua morte (BRANDALISE; GENTILE, 2024).

Diante do pressuposto, torna-se evidente como os jogos de azar impactam a saúde, a dignidade humana e as condições de vida de pessoas em situação de fragilidade social, da mesma forma que prejudica a vida das pessoas ao seu redor. Ao analisar dados recentes, relatos reais e o modo desumano de como os sistemas de indução ao vício das casas de apostas operam, evidencia-se a urgência de debates acerca dos impactos dos jogos na sociedade contemporânea brasileira, tendo em vista que os jogos extrapolam a esfera no mero entretenimento e prejudicam os âmbitos familiares, socioeconômicos e psicológicos dos indivíduos, sendo uma situação que urge debates sobre políticas que garantam a efetivação dos direitos humanos violados diante desse revés e seus impactos no Brasil contemporâneo.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU REVISÃO DA LITERATURA

### 2.1. Dignidade da Pessoa Humana Como Fundamento Constitucional

A dignidade da pessoa humana ocupa um lugar central no ordenamento jurídico brasileiro, tendo força normativa e valor que registra estrutura todo o sistema de direitos fundamentais (art. 1º, III, CF/88). Conceitualmente, a dignidade é entendida como qualidade intrínseca do sujeito, que impõe ao estado o dever de promoção e proteção de condições mínimas de existência e autonomia. Immanuel Kant formula uma base filosófica importante para essa

ideia ao afirmar que o ser humano deve ser tratado sempre como fim de si mesmo, não apenas como meio para fins alheios (KANT, 1785). Essa perspectiva normativa orienta a interpretação das normas socioassistenciais e sanitárias, impondo ao Direito um viés protetivo frente à práticas que possam comprometer a integridade física, psíquica ou econômica dos indivíduos. Em paralelo com a ideia defendida no situado artigo, os fatores impulsionados pelos jogos de azar exploram fragilidades do ser humano, pois tais jogos se baseiam em mecanismos de indução e manipulação que possam degradar a sua autonomia, principalmente cognitiva, lesionado o direito ao mínimo existencial ao deixar indivíduos portadores da patologia decorrente da compulsão em jogar comprometerem a sua saúde, o seu seio familiar e a sua renda.

## 2.2. Vulnerabilidade Socioeconômica e o Papel das Políticas Públicas

A vulnerabilidade socioeconômica refere-se às condições objetivas que aumentam a exposição de grupos à violação de direitos (pobreza, desemprego, fragilidade de redes e proteção). A teoria da vulnerabilidade, tal como formulada por Martha Fineman, afirma que a vulnerabilidade é uma característica universal e contínua da condição humana, exigindo do Estado respostas institucionais estruturadas para promover igualdade real (FINEMAN, 2008). O público alvo das casas de apostas são pessoas em situação de vulnerabilidade, tanto socioeconômicas quanto psicológicas; pessoas que procuram uma fonte de renda extra ou ganho fácil de dinheiro, o que até ocorre inicialmente, mas depois a banca também passa a ganhar, criando um ciclo de dependência em que as pessoas são inseridas ao tentarem recuperar o dinheiro apostado e perdido. Assim, nesse contexto, é

notória a exploração das fragilidades dos indivíduos induzidos ao vício que, por conseguinte, dá origem a um transtorno.

A Constituição incorpora a lógica de proteção as situações de vulnerabilidade ao promover políticas de assistência social e redução da pobreza (art. 203 e demais dispositivos correlatos), reconhecendo que a autonomia básica depende de garantias materiais. A abordagem das capacidades, proposta por Amartya Sen e desenvolvida por Martha Nussbaum, complementa essa perspectiva ao se entrar a ação pública na expansão das liberdades substantivos e das oportunidades reais das pessoas (SEM, 1999; NUSSBAUM, 2000). Essas teorias orientam a noção de que políticas públicas não são meramente assistenciais, mas instrumentos constitucionais para restaurar capacidades básicas e prevenir a reprodução intergeracional de mecanismos, fatores ou estruturas que instaurem a privação, a fim de garantir a efetivação ao direito da dignidade da pessoa humana.

### 2.3. Jogos de Azar: Evolução Normativa e Tensões Regulatórias

Historicamente proibidos no Brasil, os jogos de azar passaram por transformações normativas recentes que indicam uma tentativa de conciliar ação econômica e proteção social. A Lei nº 13.756/2018 criou a modalidade de apostas de quota fixa e abriu caminho para regulamentação, reconhecendo a existência do mercado impondo a necessidade de salvaguardas regulatórias (BRASIL, 2018). Essa nova realidade regulatória coloca em tensão duas finalidades constitucionais: a racionalidade econômica da atividade e o dever de proteger a saúde e a dignidade dos cidadãos, especialmente de quem já se

encontra em situação de fragilidade. Assim, o direito regulatório deve ser interpretada a luz do princípio da dignidade e da vulnerabilidade, o que exige dispositivos de prevenção, transparência e mecanismo de autocontrole/autoexclusão.

## 2.4. Impactos Sobre a Saúde Pública: Ludopatia, Dependência e Consequências Socioeconômicas

A expansão das apostas, sobretudo em ambiente online, tem sido associada ao aumento de transtornos comportamentais. A Organização Mundial de Saúde o “gaming disorder” (transtorno de jogo eletrônico) 11º revisão da CID (ICD-11), o que é evidência a preocupação internacional com comportamentos aditivos relacionados a jogos e a necessidade de políticas de saúde públicas integradas (WHO, 2019). De modo análogo, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) da American Psychiatric Association reconhece o transtorno de jogo como um problema clínico com critérios diagnósticos claros, reforçando a dimensão médica e social da questão (APA, 2013). Os apoiam a ideia de que os efeitos do jogo problemático – ansiedade, depressão, isolamento social, endividamento e prejuízo de vínculos familiares– exigem articulação entre prevenção (regulação da oferta da publicidade), tratamento (serviços de saúde mental) e medidas socioeconômicas (proteção contra superendividamento), conforme previsto na Lei Orgânica da Saúde (Lei nº 8.080/1990) que estabelece a saúde como direito de todos e dever do Estado (BRASIL, 1990).

## 2.5. Jogos de Azar, Dignidade e Exploração de Vulnerabilidade

Quando a atividade comercializa a esperança de ganho fácil e direciona a publicidade a populações empobrecidas, manifesta-se um fenômeno de exploração da vulnerabilidade que põe em risco a dignidade. A perda de recursos essenciais e a desestruturação de vínculos ilustram como práticas de mercado podem agravar desigualdades e violar o núcleo mínimo de dignidade humana. Ponto de vista jurídico, a espaços para responsabilização civil e, em casos extremos, medidas administrativas e penais quando a promoção do jogo incorre em indução de comportamento de risco e exploração de públicos vulneráveis. A conjugação das teorias de Kant (dignidade), Fineman (vulnerabilidade), Sen e Nussbaum (capacidades) fornece um arcabouço teórico robusto para sustentar uma regulação orientada à minimização de danos e a proteção de direitos básicos.

## 2.6. Síntese Normativa e Orientações para Proteção dos Direitos Humanos

A fundamentação teórica que proposta articula quatro vetores: (i) a dignidade o fundamento que impõe proteção positiva; (ii) a vulnerabilidade socioeconômica como critério para intervenção estatal; (iii) a abordagem das capacidades como guia para políticas públicas orientadas à expansão de oportunidades; e (iv) necessidade de políticas públicas integradas que combinam regulação econômica, prevenção e saúde pública e redes de assistência Social. Na prática e isso recomenda a adoção de medidas regulatórias orientadas por princípios de minimização de danos parâmetros limites a publicidade, mecanismos de autocontrole, identificação de públicos de risco), investimento em serviços de saúde mental e políticas de mitigação socioeconômica (programas de proteção ao endividamento suporte a famílias afetadas). Só assim a resposta total cumprirá sua função constitucional de

promover dignidade e reduzir a exposição de grupos vulneráveis a riscos evitáveis.

### 3. METODOLOGIA

No decorrer do desenvolvimento do artigo em questão, baseamos-nos em uma pesquisa de triangulação composta por pesquisa bibliográfica, documental e empírica, conforme a junção possibilitou a comparação dos fatos com a teoria. Além disso, a pesquisa adotou-se caráter exploratório, porque houve um levantamento de hipóteses e entraves, foi identificado padrões a fim de induzir as pessoas ao vício, bem como uma junção de literaturas para compreender o o estudo da ludopatia; também foi adotado uma abordagem descritiva, pois houve a finalidade de contextualizar o funcionamento das plataformas, os mecanismos de indução ao vício e a suas consequências; além disso, a pesquisa também é classificada como qualitativa, pois baseou-se em fenômenos complexos por meios de conteúdos e interpretações empíricas, teóricas e normativas, concentrando-se na análise de relatos, evidências sociais, contextos e os impactos da patologia nos âmbitos da vida dos indivíduos.

A princípio, foram realizadas pesquisas acerca da evolução dos jogos de apostas e a popularização na sociedade contemporânea, seguidos pelos mecanismos de imersão aos jogos e os impactos jurídicos das apostas, bem como os mecanismos de indução ao comportamento compulsiva. Para tal, foi utilizado autores do estudo da neurociência comportamental relevantes para a articulação de análises teóricas. Neurocientistas e pesquisadores como Clark, Lawrence e Sahakian (2009), se mostraram extremamente relevantes

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

para a pesquisa, pois forneceram bases essenciais para compreensão dos mecanismos cognitivos e neurobiológicos relacionados a compulsão por jogos de azar, incluindo a liberação elevada de neurotransmissores dopaminérgicos, a perda de controle inibitório e os padrões de reforço intermitente. Posteriormente, foram realizadas pesquisas bibliográficas acerca dos fundamentos da dignidade da pessoa humana, da vulnerabilidade e das capacidades, cuja base fora encontrado em autores clássicos e juristas que elevaram o embasamento do presente artigo, Immanuel Kant, Martha Fineman, Amartya Sen e Martha Nussbaum.

Subsequentemente, incluiu-se a análise de dados de órgãos públicos oficiais utilizados para aprofundar os argumentos apresentados no artigo, como o Banco Central do Brasil, o Tribunal de Contas da União, o Serasa e classificação dos contextos e conceitos acerca da saúde e psicopata Gia, como a OMS/CID-11 e o DSM-5, que reconhece internacionalmente o transtorno do jogo ou ludoapatia como a condição mental e comportamental compulsiva. Além disso, embasaram-se em fontes jornalísticas de alta repercussão como suporte empírico para detectar padrões sociais, aumento de pobreza e supera endividamento, assim danos à saúde mental e à integridade física. E, conforme pesquisas divulgadas pela CNN Brasil, UOL, InfoMoney, tal transtorno se mostrou um alto expoente de endividamento, dilapidamento de patrimônios e fragilidades socioeconômicas.

Por fim, desenvolveu-se uma pesquisa documental com ênfase em dispositivos legais, como a Constituição de 1988, a Lei nº 8.080/1990 (Lei Orgânica da Saúde), a Lei nº 13.756/2018 e a Lei nº 14.790/2023, que oferecem subsídios acerca das apostas de quota fixa e da regulamentação das

bets no cenário brasileiro. Ademais, foi integrado ao artigo um relatório de campo obtido na região de Pedreiras, Maranhão, que descreve um caso real de compulsão comportamental derivada das plataformas de jogatinas, bem como as consequências psicológicas do portador da patologia e os seus respingos à sua família; consequências financeiras e sociais. Tal relato foi utilizado como evidência qualitativa afim de ilustrar a gravidade alastrado pela ludopatia no cotidiano da população vulnerável.

A junção dos instrumentos de pesquisa e abordagem permite uma análise interdisciplinar sobre os impactos das apostas, integrando perspectivas psicológicas e jurídicas, contribuindo para a compreensão central de como a ludopatia prejudica o cenário brasileiro.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS

A análise dos Dados Públicos, da Literatura e de estudos correlatos demonstra que o mercado de jogos de azar digitais se consolidou no Brasil em um período de lacuna normativa, com indicadores expressivos de adesão e potencial de dano social (CNC, 2025; InfoMoney, 2025).

No cenário global, 8,7% da população mundial apresenta engajamento recorrente com plataformas digitais de apostas (WHO, 2022). No Brasil, o impacto financeiro desse fenômeno ganhou contornos relevantes no mês de agosto de 2024, quando usuários brasileiros realizaram depósitos que alcançaram R\$ 20 milhões, enviados ao exterior por intermédio de plataformas transnacionais de bets, segundo registros divulgados pelo Banco Central do Brasil (2024).

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Além do volume financeiro, o perfil socioeconômico do apostador majoritário revela forte presença de vulnerabilidade econômica. Pesquisas conduzidas com usuários impactados por estratégias de marketing digital indicaram que 80% dos jogadores realizam apostas de até R\$ 100 por sessão, e pertencem, em sua maioria, às faixas de baixa renda ou extrema pobreza, grupo mais exposto à narrativa de ganhos fáceis e à captação via influenciadores digitais (MARTINS, 2024; SILVA; ALMEIDA, 2024).

No campo da saúde, a Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhece oficialmente o Transtorno do Jogo no CID-11, situando a ludopatia como condição de natureza mental e comportamental (WHO, 2022). No Brasil, alertas de médicos e psiquiatras apontam que a dependência em jogos se tornou um dos transtornos de maior incidência clínica no país, associada a quadros de ansiedade, depressão, estresse severo, endividamento e ruptura da dinâmica familiar.

A ausência de regulamentação específica anterior à Lei nº 14.790/2023 permitiu que as plataformas digitais empregassem livremente modelos baseados em coleta intensiva e análise algorítmica de dados pessoais, incluindo histórico de apostas, padrões de perdas e comportamento online. Esse processamento possibilita identificar jogadores vulneráveis e acionar incentivos personalizados (bônus, cashback e campanhas comportamentais de resgate de perdas), sem transparência adequada ou mecanismos efetivos de autodeterminação informativa e opt-out, em aparente desconformidade com os princípios da Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD (BRASIL, 2018).

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

A inexistência de sede física de muitas plataformas no território nacional, somada à fiscalização insuficiente, também resultou na impossibilidade prática de responsabilização e ressarcimento judicial ou administrativo de cidadãos lesados, agravando a assimetria de poder entre empresa e usuário. A síntese dos achados está organizada no quadro abaixo:

INDICADOR	ACHADO PRINCIPAL
Adesão global	8,7% da população mundial engajada nos jogos de azar no meio digital.
Fluxo financeiro (Brasil)	R\$ 20 milhões de reais jogados/ depositados em agosto de 2024.
Perfil apostador	80% apostam até R\$ 100. A maioria pessoas em situação de extrema pobreza.
Saúde mental	Transtorno do jogo CID-11, bem como alta incidência clínica no Brasil.

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Privacidade e dados	Coleta algorítmica de histórico de depósitos e percas; nudges personalizados.
Ambiente jurídico	Regulação tardia; plataformas sem sede física no Brasil; fiscalização insuficiente.

## 5. CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos impactos detalhados no artigo, pesquisas demonstraram que ludopatia, ou transtorno do jogo, é um fenômeno complexo que ultrapassa todos os âmbitos da vida do indivíduo, seja elas socioeconômicas, sociais, psicológicas, jurídicas e neurobiológicas, tornando-se um problema significativo para a sociedade brasileira. Tendo em vista que, com base em evidências já pressupostas, há uma lesão à autonomia e a dignidade da pessoa humana, bem como ao mínimo existencial, dado que, instrumentos públicos oficiais, reportagens e estudos científicos indicam que esse fenômeno tem contribuído para a intensificação da vulnerabilidade social, aprofundando desigualdades já existentes e gerando situações de miséria e colapso financeiro em inúmeros lares brasileiros.

Além disso, literaturas do âmbito da neurociência comprovam que há uma lesão ao controle inibitório da área do cérebro responsável pela tomada de decisão e pelo manejo de impulsos, sujeitando as pessoas a busca da satisfação do prazer imediato e a constante exposição à dopamina,

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

contribuindo com a perda da autonomia e o desenvolvimento da ludopatia. Destarte, consolida-se uma tensão entre às práticas das apostas digitais e a efetivação aos direitos fundamentais, como a dignidade da pessoa humana e o direito à saúde, que é exponencialmente violado hodiernamente pela exposição desenfreada às práticas jogatinosas.

Diante do que foi exposto, torna-se evidente que o transtorno no jogo não afeta somente o portador, mas também todos ao seu redor, sendo um comportamento que pode desencadear riscos ao suicídio, depressão, um desespero financeiro decorrente do vício, deterioração e dilapidamento de patrimônio assim como prejudica todos os demais âmbitos da vida do portador, principalmente familiar. O mínimo existencial e a dignidade da pessoa humana são comprometidas diante a constante prática dessa atividade, sendo, principalmente, dada pela negligência estatal diante esse revés. Ainda que a legislação recente busque regular o setor, os elementos analisados evidenciam que a regulamentação, por si só, não é suficiente para proteger grupos vulneráveis da exploração promovida pelos mecanismos de indução ao vício.

Por fim, é de suma importância salientar, que a compulsão por jogar ultrapassa o indivíduo, tornando-o sujeito a intensificação da fragilidade social, pois pesquisa científicas comprovam que pessoas com dependência em jogo apresenta um alto índice de comportamentos, e em casos extremos, ao suicídio, evidenciando a urgência de políticas públicas que garantam a efetivação do direito ao mínimo existencial, à saúde e a dignidade da pessoa humana. que exige respostas articuladas entre políticas públicas, regulação estatal, educação financeira e medidas de proteção social. Somente por meio

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

de uma abordagem interdisciplinar e centrada na dignidade humana será possível mitigar os danos e prevenir que o fenômeno continue produzindo adoecimento, vulnerabilidade e injustiças sociais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5. ed. Washington, DC: APA, 2013.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. Relatório de transações financeiras relacionadas a plataformas de apostas. Brasília, 2024. Disponível em: <https://www.bcb.gov.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRANDALISE, Paula; GENTILE, Julia. Jovem perde tudo com apostas e tira a própria vida. G1, 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com>. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Lei n. 8.080, de 19 de setembro de 1990. Dispõe sobre as condições para a promoção, proteção e recuperação da saúde. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 20 set. 1990. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

BRASIL. Lei n. 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 13 dez. 2018. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Lei n. 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a exploração de apostas de quota fixa. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 30 dez. 2023. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

BRASIL. Tribunal de Contas da União. Beneficiários do Bolsa Família transferiram R\$ 3,7 bilhões para sites de apostas. Brasília, 2025. Disponível em: <https://www.tcu.gov.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

CASEMIRO, Poliana. OMS reconhece a ludopatia como transtorno mental. G1, 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com>. Acesso em: 30 nov. 2025.

CLARK, Luke; LAWRENCE, Andrew; SAHAKIAN, Barbara. Gambling and the brain: cognitive neuroscience perspective. Nature Reviews Neuroscience, v. 10, p. 593–602, 2009.

CNN BRASIL. Brasileiros apostam majoritariamente até R\$ 100, aponta pesquisa. CNN Brasil, 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

FINEMAN, Martha. The vulnerable subject and the responsive state. Emory Law Journal, v. 60, p. 251–275, 2008.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

INFO MONEY. Endividamento por apostas cresce entre 2024 e 2025. InfoMoney, 2025. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

KANT, Immanuel. Fundamentação da metafísica dos costumes. 1785.

NUSSBAUM, Martha. Women and human development: the capabilities approach. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

SEN, Amartya. Development as freedom. New York: Alfred Knopf, 1999.

UOL. 40% dos inadimplentes recorreram às apostas para tentar pagar dívidas. UOL, 2024. Disponível em: <https://www.uol.com.br>. Acesso em: 30 nov. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). International Classification of Diseases (ICD-11). Geneva: WHO, 2019. Disponível em: <https://icd.who.int>. Acesso em: 30 nov. 2025.

<sup>1</sup> Graduandos em Bacharelado em Direito pela Faculdade de Educação São Francisco (FAESF), Pedreiras, Maranhão. E-mail:

[manuelly1bandeira@gmail.com](mailto:manuelly1bandeira@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestre em Estudos Jurídicos com ênfase em Direito Internacional, Must University. E-mail: [clicianoxsilva@gmail.com](mailto:clicianoxsilva@gmail.com)