

A PROIBIÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL

*** Mateus Faier da Silva**

Bacharel em Direito pela Faculdade de Direito de Ipatinga

**** Renato Lopes Costa**

Graduado em Direito pela Fadipa, especialista em Direito Público, professor de Direito Penal e de Direito Processual Penal na Fadipa

RESUMO

O principal objetivo deste trabalho foi analisar as vantagens e desvantagens da legalização dos jogos de azar no Brasil, que ainda insiste em ser um dos únicos países que ainda não regulou a prática em seu território. Quando se busca saber mais sobre o assunto, fazendo uma breve pesquisa e comparando com outros países, pode-se perceber que o Brasil encontra-se em uma situação de atraso em relação as demais nações desenvolvidas do mundo, pois, a regulação pode trazer muitos benefícios e ainda suprimir dificuldades que enfrentamos atualmente como os gastos e esforços para combater uma prática que vem de tempos remotos. Claro que uma regulação, demandaria estabelecer regras em vários segmentos da sociedade, os quais seriam impactados pelos jogos de azar, com o objetivo de evitar ou pelo menos minimizar os efeitos negativos decorrentes como o vício. Ocorre que com a regulação da prática, o poder público poderia angariar recursos, em geral, com a tributação, e assim, investir em outras áreas como educação, segurança pública, saúde e lazer, além de proporcionar o desenvolvimento de áreas decadentes que existem em nosso território. Podemos perceber ao longo da discussão, que os jogos de azar são aceitos pela grande maioria da sociedade, pois proporcionam lazer para as pessoas, desde que organizadamente estabelecidas em locais próprios, e com as devidas informações acessíveis ao público, fazendo assim, que a possível regulação traga a união do útil ao agradável, uma vez que possibilitam a criação de receita para investimento no país.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de azar. Legalização. Regulação. Tributação. Receita. Investimento. Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa sobre a “Legalização dos jogos de azar”, tem como objetivo principal identificar a opinião dos brasileiros, se são favoráveis ou contrárias à legalização.

De início, para a compreensão da pesquisa, é preciso entender o que são os chamados “jogos de azar”, para que, após esse entendimento, seja possível uma posição crítica e uma opinião favorável ou contrária à legalização. O §3º, artigo 50 da Lei de Contravenções Penais, estabelece o que o Estado considera jogos de azar:

O artigo que define legalmente a proibição do jogo do bicho e de outros jogos de azar é encontrado em nossa constituição brasileira no trecho que trata as contravenções penais, em seu capítulo VII, nos artigos de 50 à 58 sendo este último específico para o jogo do bicho e que nos é de maior interesse. Nesse Decreto-Lei n. 3.688, de 3 de outubro de 1941, segue na seguinte redação:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele: (Vide Decreto-Lei nº 4.866, de 23.10.1942) (Vide Decreto-Lei 9.215, de 30.4.1946)

Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local.

§ 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.

§ 2º Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, quem é encontrado a participar do jogo, como ponteiro ou apostador.

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

c) 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.

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:

a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;

b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;

c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;

d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.

Art. 51. Promover ou fazer extrair loteria, sem autorização legal:

Pena – prisão simples, de seis meses a dois anos, e multa, de cinco a dez contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis existentes no local.

§ 1º Incorre na mesma pena quem guarda, vende ou expõe à venda, tem sob sua guarda para o fim de venda, introduz ou tenta introduzir na circulação bilhete de loteria não autorizada.

§ 2º Considera-se loteria toda operação que, mediante a distribuição de bilhete, listas, cupões, vales, sinais, símbolos ou meios análogos, faz depender de sorteio a obtenção de prêmio em dinheiro ou bens de outra natureza.

§ 3º Não se compreendem na definição do parágrafo anterior os sorteios autorizados na legislação especial.

Art. 52. Introduzir, no país, para o fim de comércio, bilhete de loteria, rifa ou tómbola estrangeiras:

Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de um a cinco contos de réis.

Parágrafo único. Incorre na mesma pena quem vende, expõe à venda, tem sob sua guarda, para o fim de venda, introduz ou tenta introduzir na circulação, bilhete de loteria estrangeira.

Art. 53. Introduzir, para o fim de comércio, bilhete de loteria estadual em território onde não possa legalmente circular:

Pena – prisão simples, de dois a seis meses, e multa, de um a três contos de réis.

Parágrafo único. Incorre na mesma pena quem vende, expõe à venda, tem sob sua guarda, para o fim de venda, introduz ou tonta introduzir na circulação, bilhete de loteria estadual, em território onde não possa legalmente circular.

Art. 54. Exibir ou ter sob sua guarda lista de sorteio de loteria estrangeira:

Pena – prisão simples, de um a três meses, e multa, de duzentos mil réis a um conto de réis.

Parágrafo único. Incorre na mesma pena quem exhibe ou tem sob sua guarda lista de sorteio de loteria estadual, em território onde esta não possa legalmente circular.

Art. 55. Imprimir ou executar qualquer serviço de feitura de bilhetes, lista de sorteio, avisos ou cartazes relativos a loteria, em lugar onde ela não possa legalmente circular:

Pena – prisão simples, de um a seis meses, e multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis.

Art. 56. Distribuir ou transportar cartazes, listas de sorteio ou avisos de loteria, onde ela não possa legalmente circular:

Pena – prisão simples, de um a três meses, e multa, de cem a quinhentos mil réis.

Art. 57. Divulgar, por meio de jornal ou outro impresso, de rádio, cinema, ou qualquer outra forma, ainda que disfarçadamente, anúncio, aviso ou resultado de extração de loteria, onde a circulação dos seus bilhetes não seria legal:

Pena – multa, de um a dez contos de réis.

Art. 58. Explorar ou realizar a loteria denominada jogo do bicho, ou praticar qualquer ato relativo à sua realização ou exploração:

Pena – prisão simples, de quatro meses a um ano, e multa, de dois a vinte contos de réis.

Parágrafo único. Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, aquele que participa da loteria, visando a obtenção de prêmio, para si ou para terceiro (BRASIL, 2014).

Como se pode observar a objetividade jurídica, que se entende pelo o que a lei pretende proteger, neste caso está diretamente relacionada com a preservação e manutenção dos bons costumes, estabelecendo por sua vez uma regra de conduta prática, geral e uniforme obrigatória à conduta dos cidadãos. (SILVA, 2006).

Percebe-se que é uma lei inserida no contexto político em que Getúlio Vargas comandava o Estado Novo, onde a ociosidade, o jogo e a vadiagem, além do comunismo, se mostravam deploráveis a um projeto de nação onde eram valorizados a religião, o trabalho e a família.

Logo, considera-se “jogos de azar” qualquer jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte, além de apostas em corridas de cavalos e apostas em competições esportivas. Apesar de as loterias terem características de jogos de azar, já que dependem exclusivamente da sorte do apostador em acertar uma quantidade de números que são sorteados, elas são permitidas pelo Estado, sendo necessário para isto a autorização legal. Pode-se inferir então, que promover loteria sem autorização legal é considerado contravenção penal.

O Brasil se destaca no cenário mundial, quando o assunto é Jogos de Azar, pois, ao lado de Cuba, figuram como os únicos países entre os 108 integrantes da OMT (Organização Mundial de Turismo) que proíbem tal prática, fazendo assim, com que a administração pública deixe de arrecadar valores que, poderiam ser utilizados no investimento e desenvolvimento de diversas áreas como saúde e educação, conforme opinião de quem é a favor da legalização. Assim afirma Ives Gandra, um dos mais renomados tributaristas do Brasil, em seu livro Teoria da Imposição Tributária.

Brasil e Cuba são os únicos entre os 108 países que formam a Organização Mundial de Turismo que proíbem os jogos, e na opinião de quem defende a legalização, isto faz com que o país deixe de arrecadar valores que poderiam ser investidos em diversas áreas proporcionando um maior desenvolvimento, como é exposto pelo jurista Ives Gandra, um dos mais renomados tributaristas do Brasil, em seu livro Teoria da Imposição Tributária.

A proibição dos jogos de azar pode não ser a melhor solução para a situação, pois diminui as receitas, e abre uma porta para o controle do crime organizado nestes negócios.

Para se ter um melhor entendimento sobre os jogos de azar, pode-se dizer que eles são jogos nos quais a possibilidade de ganhar ou perder não dependem da habilidade do jogador, mas sim exclusivamente da sorte ou do azar do apostador. Assim, a grande maioria deles são jogos de apostas as quais os prêmios estão

estabelecidos pela probabilidade estatística de acerto e a combinação. Quanto menor é a chance de se obter a combinação correta, maior é o prêmio.

2 HISTÓRICO

O jogo começou a se estruturar no Brasil, durante o século XIX, logo após a chegada da corte portuguesa. Os jogos já ocorriam nos lares como entretenimento e as loterias oficiais já existiam, porém eram pouco populares. Por volta da metade do século os europeus que vinham para o Brasil, começaram a instalar estabelecimentos semelhantes a hotéis e difundir novos costumes, como por exemplo, os cuidados com a saúde relacionados à diversão, incluindo passeios nas praias, esportes e as mesas de jogos nas casas de veraneio.

Em meados do século XX o Brasil passou a receber turistas e incentivos tributários para realizar a construção de hotéis, e o turismo começou a se desenvolver de forma mais programada, principalmente no que se relacionava ao turismo de cura, em estâncias hidrominerais, termais e climáticas. As denominadas “estações de cura” tornaram-se muito conhecidas na década de 1920, onde os frequentadores uniam o bom ao útil, pois além de descanso e manutenção da saúde, esses locais ofereciam diversão, jogos de azar e festa em clubes e cassinos construídos nas estâncias.

Entre 1930 e 1950, houve uma intensa vida noturna nas cidades brasileiras. Nesse tempo, os cassinos tiveram um papel de destaque na noite e os hotéis-cassinos ganharam popularidade entre os ricos e celebridades, transformando-se em atrações no país. A grande maioria desses estabelecimentos apresentava uma magnífica arquitetura com interior requintado e luxuosos salões. Aqueles cassinos eram ponto de encontro da alta sociedade brasileira, políticos, empresários, juízes, governadores, banqueiros, turistas nacionais, estrangeiros e até presidentes da república frequentavam os estabelecimentos da época. Os cassinos sediaram maravilhosas apresentações, com grandes nomes do teatro, cantores, bandas musicais e artistas de famosos nacionalmente e internacionalmente.

Naquela época, os jornais e revistas que circulavam, sempre divulgavam *shows* e artistas que se apresentavam nos cassinos, fato que gerava maior visibilidade dos estabelecimentos e fazia a promoção da classe artística na mídia. Na região sudeste do país estavam os três estados considerados capitais dos cassinos brasileiros, o Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais. O estado do Rio de Janeiro possuía grandes cassinos, como o do Copacabana Palace, considerado o primeiro hotel-cassino do país, o Cassino da Urca, o Atlântico, o Icaraí, na cidade de Niterói, e o Quitandinha, na cidade serrana de Petrópolis, que foi construído para ser o maior hotel-cassino da América do Sul.

Mas após anos de sucesso, foi editado o decreto que proibiu os jogos de azar no País, assinado em 30 de abril de 1946 pelo presidente da República Eurico Gaspar Dutra, causou impactos na sociedade e gerou grande revolta em empresários do setor hoteleiro, políticos, donos de cassinos e artistas, que alegavam que os cassinos ajudavam no fortalecimento das áreas de turismo, na geração de empregos e na arrecadação de impostos. Surgiram movimentos para a reabertura dos cassinos em todo o país, mas as iniciativas até hoje não obtiveram sucesso.

3 A QUESTÃO DA LEGALIZAÇÃO DOS JOGOS NO BRASIL

No Brasil, os jogos de azar foram proibidos pela primeira vez no dia 30/4/1946, através do Decreto-Lei nº. 9.125, editado pelo Presidente da República da época, Eurico Gaspar Dutra. Esta proibição causou grande prejuízo econômico, já que os jogos de azar eram até então liberados, e geravam receita para várias cidades turísticas no país. Tempos depois, o próprio Estado abrandou sua opinião em relação ao tema e editou o Decreto Lei número 594/69, que autorizava a União a explorar de forma exclusiva e indelegável as loterias federais. Nos anos 90, a Lei Zico, e posteriormente a Lei Pelé (Lei 9.615/98), autorizaram os clubes esportivos a promover os jogos de azar, mais precisamente na forma de bingos, permitindo-lhes captar dinheiro para o esporte. Esta permissão durou até a Lei Maguito (Lei número 9.981/00), que proibiu novamente a exploração de todo o tipo de bingo, acompanhada pela Medida Provisória número 168(20/2/2004), que proibiu também

às máquinas caça-níqueis e trouxe anulação para quaisquer licenças, autorizações, e permissões relativas a exploração de jogos de azar.

Os que se posicionam contrariamente à exploração legal do jogo, creem que é uma atividade marginal e que favorece a prática de outros crimes, isto é uma visão equivocada e ultrapassada. Nota-se que, na grande maioria das democracias ocidentais, o jogo é legal, gera muitos empregos e se constitui em valiosa fonte de recursos para o setor público. Nesta corrente, Inglaterra, Itália, França, Portugal, Espanha, EUA etc. legalizaram a exploração do jogo sem que isso significasse facilitação à criminalidade.

Nesta mesma linha de raciocínio, nota-se que a lavagem de dinheiro, que é comumente associada aos cassinos, é hoje eficientemente combatida mediante controles eletrônicos que a tecnologia moderna permite. Além do mais, qualquer empresa do setor de serviços, pode se prestar à lavagem de dinheiro sem que se imagine proibir essas atividades.

Se o jogo fosse regulamentado, traria benefícios aos consumidores desse tipo de entretenimento, possibilitando a criação de comissões de controle do jogo que, como é feito em alguns estados dos EUA, limitariam os lucros e imporiam a manutenção de programas de assistência a jogadores compulsivos.

Ainda, a exploração legal do jogo pode ser fonte valiosa de recursos para a área da segurança pública. A cobrança de uma taxa mensal para o funcionamento de determinados equipamentos, como mesas de jogo, caça-níqueis e etc., poderia ser legalmente direcionada para gastos com segurança pública, inclusive para o incremento dos salários dos policiais.

Porém, é necessário propor uma regulamentação forte e que outorgue segurança a grupos de empresas e investidores sérios, que estejam dispostos a efetivar os grandiosos investimentos necessários a esses empreendimentos. Dessa forma, o jogo deve ser estatizado, permitindo-se sua exploração através de concessão a grupos econômicos que assumam os devidos compromissos formais com investimentos e geração de empregos e se submetam ao regime tributário

estabelecido pela legislação, além da fiscalização permanente de comissões de controle.

O jogo é um tipo de negócio que movimenta uma quantidade enorme de recursos e que tem plena aceitação pelo povo brasileiro, conforme comprova o grande sucesso do jogo do bicho e, também, dos bingos. Esse negócio continuará a existir em todos os cantos, sem controle e a mercê da corrupção, ou à luz do dia, como atividade regulamentada, submetida ao controle estatal, como se vê nas democracias ocidentais.

Com a eventual legalização, por exemplo, do jogo do bicho, haveria uma mudança significativa na esfera social, implicando em efeitos mediatos e imediatos, e surgindo pontos positivos e negativos. Primeiramente, teríamos um aumento significativo de empregos e de funcionários com carteira assinada, recolhimento a maior de tributos pelo Estado, e outros pontos abaixo debatidos com maior clareza. Os efeitos mediatos poderão ser observados em médio ou longo prazo, como uma diminuição da violência, devido ao aumento da oferta de emprego e pelo trabalho tornar-se legal. Deve-se ressaltar que quando alguém está tirando sua renda ou a de sua família de algum trabalho ilegal, se ela não tiver uma consciência bem formada, e ainda por cima, estiver vivendo num submundo onde o crime ocorre com frequência, poderá partir do jogo do bicho para iniciar uma vida de furtos, roubos e até homicídios. Para que a legalização seja correta, seria preciso a tributação do jogo do bicho, observando-se o Princípio da Igualdade, pelo qual será impossível atribuir a mesma distribuição e destinação do dinheiro arrecadado com as apostas das loterias federais ao jogo do bicho.

Transformando-se numa empresa, efetuaria o pagamento dos tributos devidos as empresas de sua categoria, entre os quais provavelmente estariam, o Salário Educação, o Imposto de Renda, a Contribuição Social sobre o Lucro Líquido, o Seguro de Acidente do Trabalho, entre outros, podendo ser isenta de outros tributos, como o ICMS. Através da criação de uma nova categoria de trabalhadores, é difícil observar muitos pontos negativos.

Os trabalhadores do ramo poderiam ser registrados em Carteira de Trabalho, de acordo com as normas da CLT – Consolidação das Leis Trabalhistas, possuindo os direitos e deveres nela expressos, equiparando-se aos demais trabalhadores por ela regidos.

Essa grande divergência de opiniões no que tange a questão da legalização ou não dos jogos de azar no Brasil é antiga. Os argumentos dos que são contra, estão baseados nos pilares do vício, crime organizado e dificuldade de fiscalização. Alguns tratam os jogos de azar como drogas, pois alegam que eles causam nas pessoas a dependência, a vontade compulsiva de jogar, mas o álcool e o cigarro também causam estes efeitos, e nem por isso são proibidos no país, o que ocorre é a forte tributação destes produtos que leva a uma alta arrecadação pelo Estado. A questão do crime organizado é subjetiva e está diretamente ligada a questão da fiscalização, pois não pode-se dizer que com a legalização irá facilitar ou não as atividades controladas por criminosos, isto vai depender do empenho dos agentes responsáveis pelo controle e da própria população em aceitar se envolver em casas de jogos que não estão sob as regras do Estado.

A linha de pensamento daqueles que são a favor da legalização, é guiada pela questão econômica, ou seja, a arrecadação que se dará em virtude da tributação da prática. Se analisarmos os outros países, constatamos que os valores arrecadados devido aos jogos, são bem expressivos principalmente nos Estados Unidos e na Europa. Valores estes que podem ser investidos no desenvolvimento do país em diversas áreas, como educação, saúde, esportes, lazer, segurança pública e etc. Além de Cuba, o Brasil é o único país que ainda não legalizou a prática dos jogos de azar, o que nos causa uma impressão de estar atrasados em relação ao resto do mundo, pois são grandes atrativos para turistas, resultando em maiores receitas das regiões que sediam as chamadas casas de jogos, e conseqüentemente no desenvolvimento das mesmas.

A legalização o jogo do bicho será muito boa para o Brasil. Sua proibição é uma afronta, um desaforo à cultura brasileira. É como criminalizar o samba. “Essa ilegalidade é uma grande hipocrisia e só interessa ao sistema.” (BARROS, 2012)

Sobre a proposta que tramita para legalizar os jogos de azar, fala muito a respeito do binômio legalização/arrecadação, e sobre isto escreveram Carlos Emmanuel Joppert Ragazzo, Doutor em Direito pela UERJ. Professor Adjunto na FGV Direito RIO/CPDE e Gustavo Sampaio de Abreu Ribeiro, Doutorando em Direito pela Universidade de Harvard. Membro do Centro de Pesquisa em Direito e Economia, CPDE/FGV em um artigo que se relaciona ao tema:

Por binômio "legalização/arrecadação" queremos dizer o argumento, usualmente levantado no atual debate sobre regulamentação de jogos de azar, fundamentado em dois pilares. O primeiro é a presunção de que, se legalizarmos a prática de determinado jogo de azar, estaremos contribuindo para a retirada da ilegalidade de uma indústria que resiste à (suposta) repressão estatal. O segundo pilar é que, uma vez legalizados os jogos, essa indústria passará a pagar tributos, aumentando a receita tributária dos entes federativos competentes. O nosso argumento é que o binômio "legalização/arrecadação" pauta grande parte do atual debate sobre regulação de jogos de azar.”(RAGAZZO, 2011)

O problema desse binômio é que ele está baseado em duas premissas: uma falsa e outra problemática. Primeiro, a premissa falsa. Não é necessariamente lógico que a simples regulamentação de um determinado jogo de azar, atualmente proibido, fará com que essa indústria, hoje ilegal, seja regularizada. Qualquer que seja o nível de permissão (mais ou menos restritivo) de uma determinada atividade, sempre haverá um contingente de atores que se manterão na ilegalidade. Isso se deve a vários fatores, por exemplo, o alto grau de regulação e tributos levam muitos agentes a se manter na ilegalidade para fugir de alguns tipos de custos associados à regularização e à manutenção desse *status*.

Além disso, os jogos de azar, permanecendo ilegais, proporcionam aos usuários o que se pode denominar de "fator adrenalina" extra. Isto se refere ao ganho marginal de utilidade que o indivíduo percebe ao participar de jogos ilegais pelo simples fato de serem *ilegais*. Dado que o "fator adrenalina" é perdido quando determinada forma de jogo de azar é legalizada, os usuários que procuram essa adrenalina transferirão seus recursos para outras formas de jogos ilegais. Isso mantém a demanda dessa indústria. A regulamentação do jogo do bicho, portanto, não importará na legalização

de *todos* aqueles que o exploram. Ao regulamentar a prática de determinado jogo de azar (como o jogo do bicho), não estaremos trazendo para a legalidade toda a indústria atualmente ilegal, mas sim incentivando a criação de uma nova indústria, ou ao menos a expansão de uma já existente. Ou seja, o resultado não seria trazer para a legalidade o existente, e sim incentivar a criação do novo (legal), mas mantendo-se o ilegal, ainda que em menor medida (KINDT, 1994).

3.1 Argumentos dos projetos de lei que buscam legalizar os jogos

Sobre os argumentos que defendem a legalização, presentes nos projetos que tramitam no congresso, fala-se muito no desenvolvimento econômico e turístico de determinadas áreas.

Hodiernamente em discussão no Congresso Nacional, diz-se que a regularização de jogos de azar pode contribuir para o desenvolvimento econômico de uma determinada região, em especial ao estimular o turismo naquela área. O argumento é de que a legalização de jogos proporciona ganhos econômicos para a comunidade. Isso aconteceria, por exemplo, através do aumento da oferta de empregos. Particularmente, de forma diferente de outras indústrias, a exploração de jogos tenderia a criar grande quantidade de empregos de tempo integral e de baixa qualificação, necessários em comunidades que sofrem com o desemprego. Melhorias na infraestrutura, em particular nos transportes, também são usualmente associadas a essa indústria.

Porém, uma eventual contribuição para o desenvolvimento econômico de áreas sociais, não deve ser computada como benefício certo. As estatísticas não são incontroversas ao avaliar se esse tipo de desenvolvimento econômico em uma região aconteceria de fato.

A maior parte das melhorias em infraestrutura é financiada por meio do orçamento público, logo, não poderia dar créditos somente ao setor regulamentado, ainda que este pudesse gerar a demanda e a pressão política. Embora o financiamento público

viesse de receitas adicionais conseguidas através da legalização de jogos, haveria ainda o custo da oportunidade de se investir esses recursos em outras finalidades.

Também, deve-se chamar a atenção para o reconhecimento de que aquilo que muitos chamam de *indústria de jogos*, na realidade envolve segmentos muito diferentes. Ainda que muitas pessoas, ao se falar em jogos, pensem imediatamente em cassino, este não é o único tipo existente. Na realidade, as formas de jogos que tendem a ser mais habituais são loterias, mas há outras que comumente são disponibilizadas em pequenos estabelecimentos. Estas possuem benefícios mais negligenciáveis e são mais problemáticas em vários pontos, como a probabilidade de abuso e a contribuição para o desenvolvimento e agravamento de patologias.

O fluxo de riqueza resultante de atividades de turismo pode ser encarado como benefício que advém normalmente do jogo. Porém, há que se levantar um argumento relacionado ao custo de oportunidade de *onde* se libera o jogo. A criação de uma indústria de jogos pode ser uma solução potencialmente interessante para áreas isoladas e pouco atrativas para o turismo em geral. Entretanto, isso pode não ser verdadeiro para regiões que já contam com um elevado número de atrações turísticas e de turistas.

Ainda tem-se o argumento trazido para justificar diversos dos atuais projetos de lei em favor da legalização de determinado jogo de azar que é a aceitação pelo cotidiano e o princípio da adequação social. O raciocínio é o seguinte: levando-se em conta que grande parte da população convive de forma harmoniosa com a presença disseminada de vários tipos de jogos de azar, estes devem ser legalizados.

3.2 Pontos negativos

Os argumentos utilizados contra a legalização do jogo do bicho podem ser classificados em dois grandes grupos: o primeiro postula que a legalização do jogo do bicho propicia a criação de um disfarce legal para práticas criminosas e assim

contribui para o aumento da criminalidade; o segundo condena os jogos de azar em geral, com base em considerações morais ou religiosas. É necessário ressaltar que não há provas ou indícios de que o primeiro desses argumentos corresponda a verdade. Exemplos estrangeiros existem tanto em seu favor quanto ao contrário. Já os argumentos de ordem moral têm fundamentos de natureza completamente diversa. Na essência, esses argumentos afirmam que a prática do jogo é perniciosa em si, em qualquer modalidade e sob quaisquer circunstâncias.

Um dos aspectos negativos que deve ser levado em conta é que, o mundo dos jogos de azar é muito parecido com o das drogas. O indivíduo não injeta, fuma nem cheira as apostas, mas, se quiser, tem ao seu dispor jogatinas legais como a bebida ou drogas ilegais como a cocaína. Existem ainda os jogos viciantes como o crack e outros menos perigosos. Há quem aposte durante a vida inteira sem qualquer problema e há quem sinta tonturas, enjoos e depressão se passar um só dia longe de um caça-níqueis. Se compararmos, podemos ver que até os problemas sociais são parecidos: alguns acreditam que os jogos estejam intimamente ligados à criminalidade e outros não encontram relação alguma. Mas, acima de tudo, os narcóticos e os cassinos movimentam bilhões e não se chega a um acordo sobre se o melhor é proibir ou liberar.

Humberto Trezzi afirma em sua redação de notícia postada na internet em 18/09/2009 que as desvantagens de legalizar são as seguintes:

- Lavagem de dinheiro: autoridades asseguram que todos os estabelecimentos de jogo serão usados para limpar dinheiro aplicado por controladores do crime organizado, como traficantes de droga. Isso acontece no mundo inteiro.
- Dificuldade de fiscalizar: se hoje já é difícil para policiais e promotores fiscalizarem lavagem de dinheiro em bingos, será pior quando o jogo for legalizado. Não será com qualquer argumento que as autoridades poderão ingressar no estabelecimento para recolher máquinas.
- A máquina nunca perde: promotores dizem que o jogador é vítima de fraudes. Além da chance remota de ganhar, o caça-níquel induz a apostar para ganhar valores inexistentes. As máquinas prometem valores que sequer são capazes de arrecadar.
- Desagregação familiar: apostadores compulsivos costumam perder fortunas. Um caça-níquel arrecada, em média, R\$ 1.000,00 por dia. Cada bingo tem centenas dessas máquinas. Com uma máquina de modelo mais

simples – que custa R\$ 2 mil – o dono pode recuperar o investimento em 48 horas. (TREZZI, 2009).

Nesse mesmo diapasão, vemos a seguir as opiniões de alguns profissionais, políticos e autoridades: “A legalização vai estimular ainda mais a lavagem de dinheiro, o vício e um monte de outras irregularidades. O jogo é só um fiozinho que liga a toda uma gigante estrutura que está em sua órbita.” (JORDANO, 2012)

Os "jogos de azar" são atividades que dependem da boa ou da má sorte e da infelicidade humana, e seu objetivo único e imediato é econômico, com a vantagem de um e a desvantagem de muitos. A finalidade é de lucro, sem trabalho e sem inteligência ou habilidades. Neste tipo de jogo, todos casam dinheiro para que um, ou poucos, possam ganhá-lo, sem qualquer critério de inteligência ou habilidade. Depende somente da boa ou da má sorte, ou, por vezes, de atos desonestos.

Tal paradoxo e outros pontos cruciais para esse debate é o teor da conversa que a Revista Fato Típico teve com a psicóloga Sálua Omais, também formada em Direito. Autora do livro "Jogos de Azar: Análise do Impacto Psíquico e Sociofamiliar do Jogo Patológico a partir das Vivências do Jogador" , ela fez sua dissertação de mestrado sobre o assunto. Segue a entrevista:

a) Qual é a sua posição em relação à legalização dos jogos no Brasil?

Para legalizar uma atividade que traz prejuízos à sociedade, não cabe utilizar os argumentos de que traria benefícios para o país – como a geração de empregos, fortalecimento de áreas de turismo e aumento da arrecadação de impostos – pois a mesma lógica teria que ser aplicada na legalização da indústria de drogas e substâncias psicoativas, cujo impacto econômico, social e fiscal traria tanto ou até mais lucros, do ponto de vista financeiro, do que a indústria do jogo. Em razão disso, é preciso ter muita cautela antes de se aprovar uma lei, cujo impacto pode afetar de forma profunda a sociedade, analisando não apenas dados numéricos ou econômicos, mas, sobretudo, qualitativos e sociais.

b) Quais são os principais malefícios que a legalização pode causar?

À medida que a oferta de jogo aumenta o número de jogadores patológicos também aumenta. Com isso, a regulamentação da jogatina abriria espaço para a proliferação de casas de jogos e dificilmente haveria possibilidade de o governo ter um total controle sobre o seu funcionamento. Além disso, muitos equipamentos relacionados aos bingos e jogos eletrônicos podem apresentar irregularidades que nem sempre passam por uma fiscalização efetiva. E há ainda os riscos de vício que a jogatina pode provocar, que geram prejuízos imensuráveis nos âmbitos psíquico, físico, familiar, profissional, legal e social. A legalização dos jogos traz ainda sérios riscos sociojurídicos, pois pode facilitar a formação de organizações ligadas a crimes de lavagem de dinheiro, corrupção, sonegação fiscal.

c) Como o Estado deve tratar o jogador patológico?

O melhor remédio ainda é a prevenção. Daí a importância tão grande do Estado nesse processo. Ele tem o dever de zelar pela saúde dos cidadãos, e, a partir do momento que legaliza uma atividade na sociedade, essa abertura passa a ser vista como algo seguro, inofensivo, já que tem o aval do próprio governo. Com isso, fica muito difícil conscientizar a população sobre a prevenção do problema. Existe a necessidade de uma ação conjunta do poder público – sobretudo do poder legislativo – em se realizar uma reflexão profunda sobre essa problemática antes de legalizar os jogos de azar no país, analisando não apenas a riqueza que essas atividades podem trazer, mas também o impacto negativo que podem ter sobre todos os setores da sociedade brasileira.

d) Ao legalizar os jogos, o Estado contribui para aumentar ainda mais o problema?

Sim. O aumento do número de estabelecimentos de jogos de azar no país pode gerar um problema de saúde pública, tão ou mais grave do que o uso de substâncias psicoativas. Vários estudos relatam que a legalização dos jogos

de azar tende a aumentar os índices de problemas na sociedade. Para cada indivíduo com o transtorno, aproximadamente quatro, dentro do seu círculo social, sofrem algum tipo de prejuízo em função do jogador. O maior problema do jogo patológico é contabilizar os custos das perdas não-materiais, ou seja, medir aquilo que não é possível ser medido, como a perda de confiança, as lágrimas, o sofrimento, a raiva passada, a vergonha, o ressentimento, a culpa e todos os outros sentimentos que deixam profundas cicatrizes emocionais. Não é apenas uma questão de segurança pública, mas, sobretudo, de saúde pública.

e) O Brasil está preparado para tratar esses casos patológicos?

Não. Inicialmente, há uma falta de informação geral da sociedade a respeito dessa problemática, tendo em vista que muitas vezes nem mesmo o próprio jogador, afetado pela jogatina, aceita que tem o problema. Em segundo lugar, os próprios setores ligados à saúde pública não possuem profissionais capacitados para lidar com esse público, sendo raríssimos os centros especializados no atendimento de jogadores patológicos no país, como, por exemplo, o AMJO (Ambulatório do Jogo Patológico), em São Paulo. Por fim, como o tratamento é bastante complexo – já que não há sequer medicação para o distúrbio (apenas psicoterapia) –, torna-se ainda mais difícil contornar o problema.

f) O que leva as pessoas a se interessarem pelo jogo de azar?

São vários os motivos. Algumas são influenciadas por amigos ou familiares que já jogavam anteriormente; outras já possuem atração pelos jogos desde a adolescência. Há aquelas que começam a frequentar casas de jogos apenas socialmente, para acompanhar amigos e, com o passar do tempo, acabam se arriscando. Do ponto de vista psicológico, o que pode levar alguém a se envolver com o jogo são aspectos negativos ou fragilizados da sua personalidade, relacionados principalmente à baixa autoestima, à necessidade de autoafirmação, à depressão, à falta de assertividade, às

dificuldades perante sentimentos de hostilidade e de desmerecimento, à incapacidade de suportar o estresse e de identificar ou expressar sentimentos.

g) É possível, em geral, traçar um perfil do jogador patológico?

Não é possível traçar um perfil exato, já que os jogos de azar estão distribuídos de diversas maneiras na sociedade, desde o jogo do bicho ou carteados aos luxuosos bingos ou cassinos internacionais, e até mesmo na *internet*. Além disso, o jogo patológico afeta indivíduos de diversas faixas etárias, níveis educacionais e socioeconômicos. Alguns estudos encontraram um número maior de indivíduos solteiros, do sexo masculino e de baixo nível educacional. Contudo, outros autores detectaram que muitos jogadores patológicos são casados, com idade acima de 40 anos, bem inseridos no mercado de trabalho e com elevado nível educacional e alta renda.

h) Quais os prejuízos psicológicos provocados ao jogador pela dependência?

Nas primeiras vezes que frequenta o jogo, os principais sentimentos e sensações percebidos pelo jogador são sensações prazerosas de expectativa, de liberdade e de superioridade sobre os outros. No entanto, logo após o jogo, os sentimentos percebidos por ele são de raiva, culpa, tristeza, arrependimento com relação às perdas, impotência perante o ato de jogar, humilhação e vergonha diante dos outros. Podem surgir outros vícios como o fumo e o uso de álcool.

i) Quais os tratamentos para livrar a pessoa dessa dependência?

Ainda não existe qualquer medicamento aprovado especificamente para o tratamento do jogo. Os mais indicados são a psicoterapia, terapia individual e de grupo, participação nas Associações de Jogadores Anônimos (JA) e a terapia familiar. Além disso, sessões de relaxamento, filmes educacionais que expliquem sobre a problemática do jogo, aulas de adição e terapia conjugal também podem auxiliar. O tratamento para a dependência do jogo é

extremamente difícil, de longo prazo, podendo ter várias recaídas. Mas a melhor opção, no caso em questão, é a prevenção.

No que se refere ao argumento de que o aumento na receita estatal, decorrente da tributação da nova indústria, agora legalizada, traria um ganho líquido para o orçamento público, o que possibilitaria novos investimentos em, por exemplo, saúde, educação, cultura e esportes. Porém é necessário saber que esse tipo de raciocínio nos leva a alguns problemas. Devemos considerar que parte dos recursos adicionais arrecadados pelo governo pode vir a ser mais do que compensado por eventuais incrementos na despesa em outras áreas decorrentes da verificação dos custos potenciais associados à prática de jogos. Essas áreas incluem segurança, fiscalização e saúde pública, dentre outras, dependendo de quais modalidades de jogos serão regularizadas e como isso será feito. Não é perfeitamente claro se o impacto final no orçamento público vai ser positivo.

3.3 Custo benefício

Para que os projetos de legalização sejam aprovados no Congresso Nacional, é essencial que se analise um fator que é o custo benefício. Certamente os políticos poderão mudar de opinião em relação a legalização, dependendo dos resultados propostos pelos projetos, pois os interesses econômicos geralmente sobrepõem os demais.

É certo que existe a necessidade de se discutir também a forma de regulamentação, pois a simples legalização sem a elaboração de regras rigorosas faria com que a prática ocorresse no país de forma desordenada, abrindo brechas para ações ilícitas como lavagem de dinheiro, sonegação de impostos, estelionatos e etc.

Atualmente não há uma metodologia bem definida na tradição jurídica brasileira para determinar o processo de escolha da solução regulatória a ser implementada (RAGAZZO, 2011).

Isso abre espaço para a implementação de uma cultura regulatória que leve a sério uma devida e criteriosa análise dos potenciais custos e benefícios associados a cada possível linha regulatória, para avaliar cada alternativa antes de se chegar a uma conclusão. A mudança do paradigma regulatório em prol da realização sistemática de análises de custos e benefícios de cada proposta engendraria um salto de qualidade no processo decisório na administração pública. Isto porque contribuiria, entre outras coisas, para evitar os riscos de decisões arbitrárias, e a ocorrência de efeitos não previstos ou a prevalência de interesses de grupos políticos específicos, a despeito da transparência, da inclusão de debates e da fundamentação das decisões administrativas (RAGAZZO, 2011).

3.3.1 Custo

O tema "custos sociais associados a jogos de azar" é bastante controverso na literatura econômica especializada. Alguns autores argumentam que muitas pesquisas que procuram elencar e medir os custos sociais associados a jogos de azar fazem uso equivocado do conceito econômico de custo social, além de apresentarem problemas metodológicos graves (WALKER, 2008 e WALKER e BERNETT, 1999). Tais autores argumentam que os custos "sociais", na verdade, são exemplos de transferências de renda ou de atividades externas que acabam sendo internalizadas por algum ator econômico. Logo, não constituiriam verdadeiros *custos* sociais, que estariam presentes apenas quando se verifica uma efetiva diminuição na riqueza total da sociedade.

É preciso fugir dessa discussão e adotar uma concepção ampla de "custo social", abrangendo exemplos além da definição clássica de livros e textos de economia do bem-estar social. Não se pode ficar restrito apenas a custos meramente "sociais", ou seja, custos arcados apenas pela sociedade. As consequências negativas dos jogos de azar arcadas pelo próprio indivíduo e por sua família, pelo empregador, entre outros, também devem compor o leque de custos associados à atividade. Assim, não se exclui os custos internalizados, mas lembra-se que as consequências negativas podem não reduzir o patrimônio total da sociedade.

Pode-se categorizar os custos associados a jogos que são identificados em quatro grupos: crimes, doenças, falência pessoal e aspectos produtivos. Alguns exemplos de custos refletem em mais de uma categoria. Cada tipo de custo pode ser agravado ou atenuado em função do tipo de jogo ou do tipo de usuário, fazendo-se pensar a respeito de medidas regulatórias específicas e mais eficazes.

A primeira categoria de custos se refere ao impacto de jogos na criminalidade. A premissa subjacente é que *alguns tipos* de jogos aumentam a criminalidade de uma determinada região, e isso pode ocorrer indireta e diretamente (GRINOLS E MUSTARD, 2006). De forma indireta, por reduzir o desenvolvimento econômico de uma área, alguns tipos de jogos de azar podem atrair atividades como exploração de prostituição, tráfico de drogas, contrabando e corrupção de oficiais públicos, além de outras relacionadas a maiores taxas de violência como roubos, homicídios e outros. De forma direta, porque alguns tipos de jogos podem diminuir os custos de informação e aumentar os ganhos de atividades ilegais. Por exemplo, turistas são geralmente mais vulneráveis a certos tipos de delitos, como furto e roubo. Presumindo que os jogos tendem a atrair turistas, haveria um aumento desses crimes pela maior concentração de vítimas com esse perfil. Além disso, os cassinos são estatisticamente locais de lavagem de dinheiro proveniente de atividades ilegais, como o tráfico de drogas. Desse modo, a existência desses estabelecimentos tornaria essa prática mais vantajosa, com todos seus aspectos negativos consequentes.

O número de crimes também pode aumentar em função do aumento de jogadores patológicos. Quando os recursos e o acesso alternativo a fontes de renda vão se tornando escassos, os jogadores patológicos tendem a recorrer ao cometimento de crimes contra a propriedade, como furtos, para jogar ou pagar suas dívidas de jogo, bem como para manter as aparências.

O aumento na criminalidade gera custos dos mais diversos. Há os custos administrativos não triviais, como a manutenção do sistema de repressão policial, do sistema judicial penal, de prisões e outras penas restritivas de direitos e liberdade, etc. Nessa mesma categoria se inclui os custos privados com segurança, que

canalizam recursos que poderiam ser investidos em outras iniciativas mais produtivas. Há que se preocupar também com a possível não realização de investimentos por insegurança. Esse cenário geraria um aumento nos preços das apólices de seguro, o que novamente desviaria recursos sociais de setores mais produtivos. Claramente, o que se refere aqui é o acréscimo marginal desses custos, que já existem por outras razões decorrentes de atividades relacionadas aos jogos de azar.

O que se pode ver na segunda categoria de custo usualmente associada a jogos de azar é que ela se refere às doenças que advêm dessa prática. As situações que mais ocorrem são os casos de depressão, distúrbios de déficit de atenção e hiperatividade, e distúrbios de personalidade, além de outros quadros clínicos causados por estresse. Todos esses exemplos tendem a aumentar as tentativas de suicídio, divórcios, violência doméstica, abuso de crianças, entre outros efeitos deletérios à sociedade. E ainda aumentam os custos com tratamentos de saúde, com médicos, medicamentos e equipamentos hospitalares que acarretam a perda do bem-estar.

É de grande importância a constatação de que a legalização de jogos aumenta o problema do jogo patológico. Tal aumento pode se dar, por exemplo, pelo fato de que a expansão geográfica de cassinos reduz o custo de compra do produto que é o objeto do vício, o que tende a aumentar a "quantidade consumida" por jogadores compulsivos. Esse argumento é suportado por algumas constatações, como o aumento dos encontros de jogadores anônimos após a abertura de cassinos em algumas localidades, e a diminuição de chamados para grupos de ajuda, a partir do momento em que houve uma redução nas oportunidades disponíveis de jogo em certas cidades. Por isto esse tema deve ser tratado mais profundamente, discutindo as especificidades que jogadores patológicos possuem.

A terceira categoria importante de pontos negativos associados a jogos de azar diz respeito ao aumento das dívidas e o consequente acréscimo de casos de falência pessoal de muitos jogadores, pois os indivíduos tenderiam a colocar em risco uma grande quantidade de seu patrimônio e, conseqüentemente, correriam riscos de ficarem impossibilitados de adimplir suas obrigações.

Além disso, do ponto de vista do nível de riqueza total da sociedade, apenas a porção do nível de endividamento adicional que não é paga deve ser considerada custo efetivo para a sociedade (NGISC, 1999). Mesmo assim, esse montante não pode ser atribuído indiscriminadamente a jogos. E perfeitamente possível que os jogadores patológicos não pagassem suas dívidas ainda que não tivessem a patologia. O aumento do endividamento inclui os custos sociais que são relacionados, dentre outros, a atos de cobranças como processos cíveis e avisos extrajudiciais. Pode-se apontar também, uma série de fatores externos negativos, como um possível aumento no custo do crédito em geral e, em maior valor, para clientes que tem jogo patológico em seu histórico.

Mais um aspecto interessante quanto à possibilidade de falência pessoal em razão de jogo é o argumento de que o vício tem custo maior na medida em que é mais difícil para o indivíduo declarar falência pessoal e aproveitar da consequente liberação de suas dívidas. Esse argumento se fundamenta na existência, em alguns sistemas jurídicos, do instituto da falência pessoal, através do qual pessoas naturais, em algumas condições e preenchidos certos requisitos, podem requerer falência e, assim, se capacitarem para extinguir ou renegociar suas dívidas, inclusive as de jogos.

Essa é uma ideia que se baseia em incentivos. A partir do momento em que o indivíduo pode requerer mais facilmente a falência e extinguir ou renegociar suas dívidas de jogo, ele encararia a situação de falência pessoal com menor custo. Já que, para esse mesmo indivíduo, os custos de perder tudo são menores, ele estaria com maior disposição para apostar repetidamente uma parcela cada vez maior de seu patrimônio. A manutenção dessa situação pode resultar no aumento do vício entre esses indivíduos.

No Brasil, como não existe essa previsão legal de falências de pessoas naturais (exceção feita ao caso de empresários individuais), esse ponto variável que compõe o custo de falir seria muito relevante para jogadores.

Ao analisarem esses pontos, determinados autores argumentam que, dado o elevado número de pessoas que têm algum tipo de contato com jogos de azar, muito provavelmente a parcela de pessoas que "quebram" em função do jogo seja pequena (na verdade, seria um grupo menor dentro de um grupo especial, de jogadores patológicos). Outros autores aduzem que a prática autodestrutiva da minoria não deve obstar o exercício de uma prática da maioria (como por exemplo uma situação em que se proíbe dirigir carros pelo motivo de que pessoas morrem em acidentes). Em outros termos, o número excessivo de jogadores não deve levar à proibição de uma prática que, na opinião de vários autores, é benéfica para uma grande parcela de indivíduos que não comete excessos. É certo que, essa linha de raciocínio falha em não enxergar a possibilidade de elaborarmos diferentes estratégias regulatórias para diferentes tipos de usuários.

Com relação à última categoria de custos, que é igualmente relevante, pode-se ver que ela engloba os custos associados a aspectos produtivos. Tais custos incluem a perda de salário dos empregados, que faltam ao trabalho devido a problemas relacionados com jogos (internação, tratamentos e outros), e/ou a diminuição da produtividade. Determinados economistas argumentam que, tal como as demissões, esses custos seriam privados, já que são arcados pelo empregado ou pelo empregador, não ocorrendo necessariamente um aspecto social neles. Todavia, dependendo do agente econômico que arca com tais custos, e dos objetivos políticos, pode-se encarar o resultado como sendo negativo e passar a formular respostas que regulem e determinem essa situação problemática.

Deve-se levar em consideração, ainda, os custos burocráticos relacionados a auxílios desemprego, que em situações eventuais são pagos para trabalhadores demitidos por causa de problemas com jogos, sem contar os custos dos próprios auxílios. Embora os auxílios propriamente ditos sejam formas de transferências de renda, os custos burocráticos com a administração deste sistema são eminentemente custos sociais.

3.3.2 Benefícios

Fazendo uma análise referente a custo-benefício, começa-se a abordar os aspectos potencialmente positivos relacionados à prática de jogos de azar. É possível organizar os benefícios a serem tratados nas seguintes categorias: economia, crimes e utilidade. Tal como os custos, muitos dos argumentos comumente apontados como benéficos são mais complicados do que se pode imaginar.

A primeira categoria de benefícios já foi bastante discutida, pode-se perceber isso com a demonstração de como grande parte da discussão é focada no benefício com a legalização da prática de jogos de azar: a renda adicional para o governo sem o aumento dos demais tributos. Isto se dá pelo motivo de, na medida em que uma nova atividade é legalizada, e dessa forma, estimulada, pela diminuição dos custos associados à ilegalidade, o governo pode tributá-la, angariando recursos para investir em outras causas como saúde, educação, esportes e cultura. Geralmente aliado a esse raciocínio, há o argumento de que a legalização de jogos pode revitalizar áreas economicamente declinantes, principalmente ao fomentar o turismo. São essas proposições, no mínimo, complicadas e demandam análises mais específicas do que as usualmente disponíveis. Dessa forma, exploram-se outros possíveis benefícios associados a jogos de azar.

Assim, a segunda categoria de benefícios se refere justamente à contraparte do primeiro tipo de custo. Trata-se talvez do curioso argumento de que, na realidade, alguns tipos de jogos de azar poderiam ajudar a *reduzir* a taxa de criminalidade de determinada localidade. Isso poderia ocorrer de algumas formas (GRINOLS e MUSTARD, 2006). Em primeiro lugar, *diretamente*, ao aumentar as oportunidades de empregos formais, a indústria de jogos de azar daria uma oportunidade adicional a pessoas que, caso contrário, optariam por se dedicar a atividades ilícitas como forma de angariar renda; e em segundo lugar, *indiretamente*, devido aos efeitos positivos, associadas ao aumento no desenvolvimento econômico de determinadas regiões. De acordo com que determinada região passa por um grau maior de desenvolvimento econômico, crescem sua renda *per capita* e as oportunidades de emprego em setores legais, dentro e fora da indústria de jogos de azar, com a tendência de queda das taxas de ocorrências de crime.

A última categoria de benefício associada usualmente a jogos, sem dúvida é a que tem maior importância, equiparados a qualquer outra atividade de lazer. Nesse ponto de vista, na medida em que jogadores derivam utilidade de jogos de azar, estes podem ser considerados mais um produto de *consumo*, destinado a diversão e lazer, do que de investimento. Essa análise é importante, pois serve para outras atividades que geram lazer, mas trazem conseqüentemente riscos. O exercício regulatório, nesse caso, deveria ser autorizar o acesso ao lazer, entretanto, de forma que minimizasse os riscos associados à tal atividade.

Como foi visto, essa é uma equação difícil que varia em função da atividade. Drogas extremamente perigosas, como crack e heroína, podem ser consideradas categoricamente distintas de drogas mais leves, como cigarros e bebidas alcoólicas. Até alimentos podem ser prejudiciais, como por exemplo, os gordurosos. Existem atividades lícitas, que são altamente prejudiciais, porém isto não quer dizer que uma atividade que ainda não é legalizada, faz mal a saúde. O desafio é definir se a atividade de jogos de azar está mais próxima, por exemplo, do uso de *crack* ou de comer um hambúrguer da Mac Donald's que é totalmente lícito.

Existe também outra questão que pode ser prejudicial. Jogos em cassinos ou outros meios, envolvem elevados custos operacionais. Por motivo da necessidade de os ofertantes de jogos de azar cobrirem seus custos, eles ofertam apostas não muito vantajosas para os jogadores, sendo que o ganho pode ser muito pequeno, ou até inexistente. Dada essa situação, se esperaria que apenas pessoas amantes do risco derivassem utilidade esperada líquida positiva da prática de jogos de azar. Todavia, se pensarmos que muitos jogadores possuem planos de saúde, casa própria e diferentes formas de seguro, é possível perceber como eles demonstram aversão a riscos. Do mesmo modo que apenas pessoas amantes de risco optariam por entrar em apostas com ganho líquido esperado negativo, apenas pessoas avessas a riscos optariam por comprar seguros, pois os custos cobrados pelas seguradoras tornam o ganho esperado com o seguro negativo.

A situação em que a pessoa faz uma aposta em um jogo de azar com ganho líquido esperado negativo e também compra uma apólice de seguro pode ser explicada:

essa pessoa sobre-estima constantemente a probabilidade de eventos com baixa probabilidade de acontecer, por exemplo, o sinistro e o ganho no jogo de azar. O jogo ainda seria mais atrativo porque tem custo baixo, pelo menos de início, e o retorno pode ser muito alto, mesmo sendo baixa a probabilidade. Já no caso da apólice de seguro, o custo do sinistro é alto e a probabilidade do risco, baixa, o que indica maior racionalidade no comportamento do indivíduo que contrata um seguro.

De qualquer maneira, a maioria avassaladora das pessoas não tem experiências passadas significativas ou reiteradas com eventos probabilísticos raros. Em uma situação de incerteza, para que indivíduos tenham a pretensão de tomar decisões das quais os resultados maximizem suas preferências, eles precisariam ter a capacidade de avaliar de forma correta, não apenas as consequências associadas a cada alternativa da decisão, mas também as suas possibilidades de ganhar.

4 DIFERENÇAS ENTRE OS TIPOS DE JOGOS

Existem vários tipos de jogos de azar, que podem estar presentes em variados locais, sendo eles o jogo do bicho, que pode ser encontrado em muitos bares; o jogos de cartas como o Poker, que é jogado em estabelecimento caseiros que realizam eventos particulares; e os chamados jogos de cassino que são as roletas, caça-níqueis, dados, entre outros, que aparecem em menor número em nosso território. Outra modalidade muito jogada atualmente são os jogos online, onde grandes apostas são feitas pela internet. Também são considerados jogos de azar as loterias, sendo que estas integram a categoria de jogos que dependem exclusivamente de sorte para se ganhar, enquanto que outras modalidades exigem habilidade do jogador.

Devido à diversidade, os jogos de azar podem ser classificados em categorias, de acordo com suas estruturas e contextos (ou situações) (MILTONS, 2006 e LABRIE e SHAFFER, 2003).

Por isso, essa classificação é relevante, já que, dependendo das características de um jogo, pode-se observar problemas, particulares ou intensificados, ligados a ele, e assim pensar em linhas regulatórias específicas e eficientes.

4.1 Diferenças estruturais

De fato, existem diferenças estruturais nas formas dos jogos. Entre essas diferenças, incluem aspectos como a frequência em que ocorre o evento ou os intervalos entre o pagamento de prêmios; a proporção de sorte ou habilidade envolvida; o valor da aposta; o nível de conhecimento necessário para participar do jogo; a probabilidade de ganho ou de “quase ganho”; o grau de participação do jogador; e a natureza social ou anti-social da atividade.

A ideia de frequência está diretamente relacionada à velocidade com que os resultados são divulgados ao apostador e à velocidade com que prêmios são devidamente pagos. Nos jogos que são considerados de *frequência contínua* as apostas são divulgadas de forma rápida, proporcionando ciclos de apostas mais acelerados e oferecendo a possibilidade de o indivíduo fazer apostas repetidas em intervalos curtos de tempo. É possível citar como exemplos as máquinas caça-níqueis, o videopôquer e as loterias instantâneas. Nos jogos ditos de *frequência descontínua*, os resultados são divulgados com intervalos maiores, tornando difícil que haja um grande número de apostas em intervalos pequenos de tempo. São exemplos: apostas em competições esportivas e loterias, excetuando-se as instantâneas.

Essa diferenciação é importante, pois dá a percepção de que jogos de frequência contínua podem agravar algumas categorias de custos discutidos anteriormente. Uma vez que possuem um ciclo de apostas mais rápido, eles contribuem para o desenvolvimento ou agravamento de patologias em jogadores, comparados aos jogos de frequência descontínua.

Em compensação, pode-se argumentar que os tipos de frequência contínua também podem maximizar os benefícios de alguns jogos, especialmente ao proporcionar maiores níveis de utilidade para seus jogadores. Isso depende, em grande parte, da verificação de qual é a atividade que proporciona o ganho de utilidade para o jogador. Será a divulgação do resultado da aposta? Ou será que é a mera expectativa? Será que o jogador usufrui do jogo quando sabe que perdeu ou quando espera o resultado e sonha com um possível sucesso? É também possível que ambos os momentos proporcionem ganhos de utilidade para diferentes jogadores, e essa diferença também deve ser levada em consideração.

Esse exercício é importante para verificar como diferentes tipos de jogos resultam no agravamento de alguns custos, enquanto potencializam certos benefícios. Seria suficiente esse tipo de raciocínio, ao pensarmos sobre cada tipo de jogo, para poder identificar com precisão que os custos e benefícios estão sendo minimizados ou maximizados, com o objetivo de intervir de forma a melhorar os resultados líquidos da regulação.

A possibilidade de estratégias regulatórias que busquem outros resultados é mais um aspecto dentro das diferenças estruturais entre os variados tipos de jogos são muito importantes. Exemplificando, as características como a proporcionalidade de sorte ou habilidade existente e a probabilidade de ganho, mostram como medidas regulatórias podem endereçar pontos específicos de diferentes formas para os tipos de jogos. É possível imaginar uma situação que regule e estabeleça a permissão de jogos que possuam a probabilidade de ganhar maior ou igual a certo percentual estabelecido, ou ainda, com intervalo mínimo obrigatório para se jogar novamente.

Os exemplos citados são possíveis regras regulatórias para a atividade, o que é necessário para combater os efeitos negativos oriundos de falhas do mercado, como ocorre no caso de desproporcionalidade de informação entre quem oferta o jogo e o jogador. Dessa forma, é muito difícil para o jogador ter a ciência de qual é a probabilidade exata que ele tem obter sucesso, ou seja, ganhar. Essa informação valiosa poderia influenciar totalmente na decisão de um indivíduo de jogar e de quanto jogar, ainda mais se tal probabilidade for muito baixa. Do mesmo modo, pode-se pensar em propostas de regulação que contabilizem o volume de apostas

total, ou o mínimo de tempo nos intervalos entre as apostas, em certos tipos de jogos, especialmente ao tratar dos de frequência contínua. Sendo assim, se esperaria uma diminuição na probabilidade de o jogador apostar cada vez maiores valores, chegando a possível situação de falência rapidamente, o que abrandaria os custos associados à essa ocorrência.

4.2 Diferenças dentro do contexto

As diferenças dentro do contexto estão relacionadas às condições e ao ambiente em que os jogos são realizados, e não aos jogos em si. Cabe aqui destacar aspectos como a legalidade do jogo, o tipo de estabelecimento e o local que oferta, a associação com outras formas de entretenimento, se existe ou não venda de bebidas alcoólicas no local, e ainda as características do ambiente, com efeitos de luz, som e etc. Essa classificação é muito importante para a percepção de como variados tipos de jogos podem elevar alguns custos e potencializar benefícios. De forma semelhante, as diferenças contextuais podem ajudar a pensar em propostas de regulação voltadas a resultados específicos.

A realização dos jogos na ilegalidade, como vimos, tende a aumentar os efeitos negativos relacionados ao aumento de outras atividades criminosas, como por exemplo, a prostituição, o tráfico de entorpecentes e procedimentos de lavagem de dinheiro, agravando assim os respectivos custos com repressão e reparação. Nesta mesma situação, fica claro como a ilegalidade pode fazer com que haja um número ainda maior de jogadores, que são impulsionados pela sensação de estarem burlando a lei, estimulando assim os indivíduos marginais. Em contrapartida, a legalidade dos jogos tem essencial importância para alcançar determinados benefícios econômicos e então, maximizá-los. Evidentemente que o poder público só terá a capacidade de cobrar os devidos tributos e demais obrigações legais se houver a regularização e a fiscalização do respectivo estabelecimento. Baseando-se na premissa de que os jogos seriam legalizados, é possível ressaltar importantes diferenças contextuais, como por exemplo, a oferta de outros tipos de entretenimento, como, *shows*, bebidas alcoólicas e equipamentos de luz e som, que

são importantes para avaliar os níveis de atratividade de variados tipos de jogos, o que influencia diretamente os aspectos relacionados ao comportamento dos jogadores, como patologias.

Além do mais, a realização de diferentes atividades, além do jogo propriamente dito, também aumenta a possibilidade de ocorrer lavagem de dinheiro, estimulando o aumento da prática. Considerando que todas essas atividades são classificadas como lazer, elas tenderiam a aumentar a popularidade entre os jogadores e, na medida em que isso ocorresse, elas iriam atrair mais jogadores, acarretando num potencial impacto positivo na arrecadação estatal e desenvolvimento econômico para a região.

Mais uma diferença no contexto que causa impacto nos custos e nos benefícios é o local onde o jogo é oferecido. Ao alegar que os jogos podem contribuir para o desenvolvimento econômico de uma região, especialmente ao estimular o turismo, mencionamos também que a atratividade turística varia de acordo com o local analisado. A contribuição dos jogos para o desenvolvimento econômico de áreas isoladas, como algumas regiões no norte e nordeste do país, seria a princípio, bem maior se comparada com regiões onde já existe uma tradição turística, como as cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. As diferenças existentes nas regiões também têm muita importância dentro de uma mesma cidade: regiões com potencial atrativo menor e em decadência teriam mais a ganhar com a instalação de estabelecimentos de jogos do que zonas comerciais e turísticas já estabelecidas. Essas definições também são relevantes, uma vez que as pesquisas apontam que casas de jogos tendem a prejudicar os demais negócios à sua volta, como lojas, restaurantes e bares.

Cabe ressaltar ainda que, as casas de jogos instaladas perto de escolas tenderiam a ser mais frequentada pelo público ali presente, o qual seriam adolescentes e jovens, que em tese, são mais suscetíveis a desenvolver patologias diretamente relacionadas aos jogos e mais propícios a praticarem crimes contra o patrimônio para poderem jogar e pagar dívidas, agravando a situação e aumentando todos os custos decorrentes dela.

Verifica-se que o estilo do estabelecimento é também uma característica contextual importante. A grande maioria das pessoas, quando imagina uma casa de jogos, de início já pensa em cassino. Porém, a indústria dos jogos, tem vários tipos de estabelecimentos. Na verdade, tais estabelecimentos de jogos mais comuns são as lojas de conveniência e as casas lotéricas, que ofertam loterias, raspadinhas e etc. Conforme foi aduzido, esses estabelecimentos possuem benefícios econômicos passíveis de negligência e tendem a se tornarem problemas, já que implicam maior chance de abuso e contribuição para o aparecimento e piora de patologias.

Ainda nessa corrente, um caso muito interessante para se fazer uma análise em termos de diferenças contextuais se refere aos jogos de azar que se encontram disponíveis na internet. Um argumento levantado a favor da legalização dos jogos *online* desperta o interesse de muitos. Como foi visto anteriormente, cassinos ou outros meios possuem elevados custos de manutenção, o que resulta em apostas com ganho líquido esperado negativo. Uma vez que os jogos online têm custos menores para serem organizados e realizados, seria possível ofertar jogos com melhores chances para os jogadores. Com chances elevadas, o ganho líquido esperado pelos jogadores poderia ser mais atrativo.

Contudo, é preciso recordar que os jogos online demandam uma regulação peculiar. Em decorrência de suas características, especialmente o anonimato dos jogadores e a localização dos servidores, faz com que a situação seja bastante difícil de se fiscalizar, sendo necessária a observância de um conjunto de regras. Isso pode evitar que os objetivos de algumas estratégias de regulação, sejam atingidos. Além do mais, os governos se preocupam com jogos online na maioria das vezes porque estes ameaçam o recolhimento de receitas tributárias e outras vantagens político-econômicas resultantes de jogos de azar. Os ofertantes de tal serviço podem montar seus CNPJ em diversos lugares, inclusive onde haja facilidades fiscais, e ofertar jogos para todos jogadores que possuem acesso a internet em qualquer local do mundo.

5 OS TIPOS DE JOGADORES

Os jogadores representam outro fator de grande relevância para se pensar em diferentes formas de regulação no setor de jogos de azar. Sendo assim, desenvolveu-se uma classificação simples: os jogadores potenciais e os jogadores patológicos. Essa categorização dos tipos de jogadores é relevante para se analisar linhas regulatórias diferentes e assim atacar problemas específicos de determinado tipo de usuário, de forma mais eficaz, minimizando custos e maximizando os resultados benéficos.

5.1 Jogadores potencias

Essa categoria é composta pelo público em geral, ou seja, indivíduos que podem ou não iniciar a vida nos jogos, inclusive, crianças e adolescentes. Infere-se que essa categoria tende a não agravar os tipos de custos já tratados anteriormente. Como não são jogadores propriamente ditos, esses indivíduos tem tendência, em decorrência do jogo, a algumas coisas. Primeiramente a não se envolver em crimes contra a propriedade; e em segundo lugar a não apresentar quadros clínicos problemáticos; em terceiro lugar a não correr riscos de falência pessoal; e quarto lugar a não comprometer sua capacidade produtiva. Geralmente, o interesse principal de regulação em função deste grupo seria proteger e alertar quanto aos possíveis custos relacionados aos diferentes tipos de jogos existentes. Dessa forma, para esse grupo de usuários, destacam-se algumas estratégias regulatórias como sendo mais adequadas.

De início, tem-se a necessidade de uma solução padrão para diminuir a falta de informação. Algumas pessoas não sabem ou subestimam as possíveis consequências negativas acarretadas pelos jogos. Sendo assim, faz-se necessária uma estratégia de conscientização do público, que evitaria isso. Destaca-se a estratégia de prevenção. Essa estratégia é muito interessante quando se considera que uma parcela relevante dessa categoria, é composta de crianças e adolescentes.

Assim, é possível deduzir que esses indivíduos mais vulneráveis teriam menos discernimento quanto aos possíveis efeitos negativos de tal prática. Pesquisas confirmam que a probabilidade de crianças e adolescentes desenvolverem patologias e problemas decorrentes de jogos é bem maior do que entre adultos.¹⁸ Da mesma forma, a prática de jogos de azar entre adolescentes geralmente está associada ao uso de entorpecentes, de álcool, desempenho ruim na escola com baixas notas, histórico de problemas relacionados a jogos na família e atividades ilegais utilizadas para o financiamento da jogatina.

Essa situação enseja a uma argumentação em prol de uma regulação em que se responsabilize de forma objetiva os cassinos pela entrada de menores de idade em seus estabelecimentos. Desta forma, se criaria incentivos, quais sejam penas maiores, para que os cassinos se empenhassem na fiscalização e implementação, de forma mais restrita a proibição da entrada e permanência de menores em seus estabelecimentos. Assim, se garantiria uma diminuição nos custos da fiscalização, já que os próprios cassinos teriam custos menores para isto.

Haveria ainda a estratégia de exigência de serviços de sinalização e demais informações sobre os possíveis riscos, como vício, e com a prática reiterada de determinados tipos de jogos. Cabe salientar que tal solução nada mais é do que um exemplo de regulação de informação, um dos métodos de regulação com o menor custo, que busca a diminuição da deficiência de informação na relação entre jogador e ofertante do jogo.

Para finalizar, pode-se visualizar a implementação de censuras à publicidade. Nos bastidores desse tipo de proposta, existem duas premissas, sendo a primeira o reconhecimento de que os jogadores não conhecem ou desconsideram os riscos, mesmo sendo avisados deles e a segunda, mesmo que os jogadores considerem os riscos, ainda assim, eles fazem escolhas que não correspondem ao seu benefício. A finalidade com a exigência de informar jogadores não é apenas alertá-los quanto aos riscos do jogo, mas, principalmente, desencorajar a prática em excesso.

5.2 Jogadores patológicos

Essa categoria de jogadores sem dúvidas é a mais problemática. Esses são os jogadores patológicos, categorizados por serem aqueles que desenvolveram o vício, e cuja característica é a ausência de autocontrole da vontade de jogar. Esses indivíduos via de regra não conseguem parar de jogar, embora tenham efeitos negativos experimentados na vida pessoal, profissional e familiar.

Na discussão sobre as categorias de custos e benefícios, a abordagem de um assunto é regra, aparecendo sempre, que é o caso de jogadores patológicos e os apontamentos sobre como estes estão diretamente associados ao aumento de custos relacionados com crimes, especialmente aqueles crimes contra a propriedade, para quitar dívidas, jogar ou manter a aparência de um jogador bem sucedido.

Além do custo de tratamento decorrente da patologia, ela é ainda causa direta de uma porção de outros quadros clínicos problemáticos como a depressão e vários distúrbios de personalidade. Adicione-se a isso o fato de que pacientes tratados, tem tendência a desenvolver e apresentar problemas como o alcoolismo e o uso de drogas ilícitas. Do mesmo modo, essa patologia está relacionada a perdas financeiras, que aumentam os custos associados à falência, incluindo os custos que são pagos pelos jogadores, e potencializam as consequências negativas.

Em relação à categoria utilidade, pode-se inferir que jogadores potenciais, assim como jogadores regulares, inicialmente tratam os jogos de azar como lazer e, por isso, provêm ganhos relevantes de utilidade. Em se tratando de jogadores patológicos, os jogos deixam de ser apenas lazer para se tornar vício. Assim, como todo vício, o ganho real de utilidade em razão de seu exercício é mínimo. Na verdade trata-se mais de necessidade do que de lazer ou prazer. Em relação a regulação, o maior problema com esse tipo de jogador é que ele não responde a estímulos apenas informacionais. Infelizmente não é suficiente dar informação e acabar com a deficiência, pois ele tende a não se importar com os riscos a respeito dos quais ele é avisado. Dessa forma, as alternativas regulatórias que sobram

deixam de ter um caráter apenas informativo e dependem, na maioria das vezes, de aspectos restritivos de comportamento.

Seria possível desenvolver estratégias governamentais e não governamentais para obter soluções para os jogadores patológicos. Também há a possibilidade de desenvolver uma regulação que envolvesse uma medida a fim de evitar que o jogo se tornasse uma patologia. Exemplificando, tal regulação poderia exigir que os funcionários dos estabelecimentos de jogos, tivessem um treinamento para identificar quando jogadores apresentassem indícios comportamentais de que se tornariam usuários patológicos. Isso iria auxiliar na identificação do problema antes que ele se instalasse ou piorasse. Do mesmo modo, se poderia pensar uma regulação quanto ao limite de consumo de álcool por jogador em certo intervalo de tempo, e ainda restrições em relação as características do ambiente.

Deve ser dada a devida importância a todos esses fatores pois eles podem evitar o agravamento de custos, como por exemplo com a falência do jogador e suas consequências, como também podem maximizar os possíveis benefícios.

E ainda, ao se tratar de um problema clínico, a solução que aparece imediatamente, está relacionada aos tratamentos de saúde. Além do acompanhamento profissional e dos medicamentos necessários, é necessário a criação de um estabelecimento de ajuda, qual seja grupos de jogadores anônimos, com fácil acesso para indivíduos que já desenvolveram ou tendem a desenvolver a patologia. Devem ser criados também os programas de "recuperação" ou isolamento, além de um pós-acompanhamento que seja contínuo para esses indivíduos.

Também deveria se criar medidas para evitar que o indivíduo patológico desenvolvesse comportamentos que pudessem agravar os efeitos negativos de sua condição, como falência, violência contra familiares e outras pessoas, e uso de drogas ilícitas. Tais medidas incluiriam ainda, restrições aos jogadores, como por exemplo restrições ao crédito e limites de perdas máximas, que contribuiriam para que jogadores não apostassem altas quantias, reduzindo o número de "quebras" pessoais e as demais consequências negativas.

6 CONCLUSÃO

Após analisar a atual situação dos jogos de azar no mundo e no Brasil, conclui-se que nosso país está atrasado em relação aos demais, pois, a legalização possibilita a arrecadação de fundos que seriam destinados ao investimento em outras áreas como saúde, educação, segurança e lazer.

O fato de o Brasil ser um dos únicos países da Organização Mundial de Turismo que ainda não regulamentou a prática dos jogos de azar, coloca o setor turístico nacional em desvantagem, já que esta é uma modalidade de lazer que tem muitos usuários no mundo inteiro. Existem áreas no Brasil que poderiam se desenvolver muito com a instalação de estabelecimento de jogos, pois isto estimularia o turismo, e consequentemente haveria criação de muitos empregos. Essa nova classe de trabalhadores, sendo devidamente regulamentada, tiraria das ruas indivíduos que poderiam estar cometendo crimes, e que passariam a ter um trabalho digno, o que melhoraria a qualidade de vida na região, e atrairia cada vez mais pessoas para ela. Além do mais, seriam construídos hotéis, restaurantes, bares, e outros estabelecimentos nas proximidades de onde se realizariam os jogos, aumentando ainda mais o número de empregos.

É claro que com a legalização, seria necessária uma regulamentação muito específica, que deveria ser elaborada com cautela, com o objetivo de minimizar os efeitos negativos que poderiam surgir. Tal regulamentação, deveria observar fatores como, a lavagem de dinheiro e o vício, pois são as principais consequências negativas apontadas nas discussões do tema. Porém, isto não seria um grande desafio, visto que a maioria dos países já tem essas regulamentações em atividade, e assim seria possível observar um modelo que já vem dando certo nas outras nações.

Logo, quando se coloca numa balança os pontos negativos e positivos da legalização, percebe-se que existe uma grande vantagem em legalizar os jogos. Se a situação for devidamente regulamentada, ficará sob a fiscalização da administração pública, que irá certamente cobrar tributos para os estabelecimentos

que ofereceram os jogos, e assim, deixaria de haver imensos gastos financeiros e de pessoal com o combate a prática, e passaria a existir uma nova receita para o governo, que se destinaria a setores precários da nossa sociedade como foi dito anteriormente.

Desta forma, este trabalho é concluído, com a ideia de que os jogos de azar devem deixar de serem considerados como contravenção penal, pois a legalização é vantajosa para o Brasil, uma vez que se trata de uma prática milenar, com aceitação da maioria dos países desenvolvidos, e que traria além do lazer, muitos outros benefícios para os brasileiros.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941.** Lei das Contravenções Penais. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm> Acesso em: 06 de maio de 2014.

_____. **Decreto-Lei nº 4.866, de 23 de outubro de 1942.** Dispõe sobre a aplicação do art. 50 do decreto-lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4866.htm> Acesso em: 06 maio 2014.

_____. **Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946.** Proíbe a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm> Acesso em: 06 maio 2014.

_____. **Decreto-Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm> Acesso em: 06 maio 2014.

_____. **Decreto-Lei nº 9.981, de 14 de julho de 2000.** Altera dispositivos da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9981.htm> Acesso em: 06 maio 2014.

FERREIRA, Doneivan. **Jogos de azar: bom ou ruim?** Disponível em: <<http://solxascriptura-tt.org/VidaDosCrentes/Cinzentas/JogosAzar-DamyDoneivan.htm>> Acesso em: 07 de maio de 2014.

JOGO do bicho: Criminalizar ou liberar de vez?. **O GLOBO.**

510-jogo-do-bicho-criminalizar-ou-liberar-de-vez.html>. Acessado em 07 de maio de 2014.

JOGOS de azar. **Jusbrasil**. Disponível em: <<http://www.jusxbrasil.com.br/topicos/289967/jogo-de-azar>>. Acesso em: 07 de maio de 2014.

JOGOS de azar. **Wikipédia**. Disponível em: <http://pt.wikixipedia.org/wiki/Jogo_de_azar>. Acesso em: 05 jul. 2014.

MARTINS, Ives Gandra da Silva. **Teoria da imposição tributária**. 2. ed. São Paulo: LTr, 1998.

MONTEIRO, Karla. **Jogo**: podemos apostar nele?. Nov./2004.

Acesso em: 05 jul. 2014.

RAGAZZO, Carlos Emmanuel Joppert, **O dobro ou nada: a regulação de jogos de azar**. Disponível em: <http://www.scixelo.br/scielo.php?pid=S1808-24322012000200010&script=sci_arttext>. Acesso em: 07 de maio de 2014.