

Relatoria Fórum da Internet no Brasil - 2025

Autoria: Larissa Milhorce

Informações sobre o workshop

Título e tema: Lucro meu, azar o seu: Bets, saúde mental e regulação de plataformas; Ambiente Legal e Regulatório.

Resumo: No Brasil há uma desigualdade econômica escancarada. Jogos de azar como “Tigrinho” e apostas eletrônicas têm movimentado uma grande renda provinda principalmente de pessoas em situação de vulnerabilidade econômica e social. Esse fenômeno tem gerado uma epidemia de vícios em apostas fazendo com que a saúde mental desses indivíduos seja seriamente afetada. A publicização dessas empresas leva a investigar como a regulação de plataformas pode contribuir para combater essa problemática.

Proponente e co-proponente

Proponente

Nome: Lauri Nobre Carvalho

Setor: Empresarial

Região: Norte

Co-Proponente:

Nome: Centro de Pesquisa e Ativismo de Rondônia Sobre Tecnologia, Estado e Sociobiodiversidade

Setor: Terceiro Setor

Região: Norte

Palestrantes

Lauri Nobre Carvalho - Nuvem Psicologia: Psicóloga clínica e social. Atua com psicoterapia para adolescentes e adultos pela Nuvem Psicologia. É mestrande em Psicologia, Educação e Sociedade pela Universidade Federal de Rondônia.



Também é pesquisadora e Co-Coordenadora de Comunicação no C-PARTES e Co-Coordenadora do Coletivo LGBTQIAPN+ Somar de Porto Velho.

Lucio Flávio de Santana Gimenes - Centro Universitário Araguaia: Professor universitário, psicólogo clínico e analista institucional. Mestre em Psicologia pela UFG e Bacharel pela UFF, com especialização em Educação a Distância. Tem como interesse estudos e pesquisas sobre as relações entre tecnologias de informação, subjetividade, saúde mental, dependência tecnológica e práticas clínicas.

Paulo Rená da Silva Santarém - IRIS: Pesquisador do Instituto de Referência em Internet e Sociedade (IRIS). Doutorando e Mestre em Direito, Estado e Constituição pela Universidade de Brasília (UnB). Integrante voluntário do AqualtuneLab.

Stefani Juliana Vogel - Câmara dos Deputados: Doutoranda em Direito e Governança Global pela Universidade de Salamanca. Mestre em Alta Direção em Segurança Internacional pela Universidade Carlos III da Espanha. É servidora pública federal, atualmente chefe de Gabinete na Câmara dos Deputados e coordenadora do Grupo de Trabalho Mulheres no Direito Digital e nas Novas Tecnologias do Instituto Empoderar. É escritora, professora e pesquisadora em governança da inteligência artificial e proteção de dados pessoais.

Moderação

Karoline Malta Seguins - Centro de Pesquisa e Ativismo de Rondônia Sobre Tecnologia, Estado e Sociobiodiversidade: Bacharel em Direito pela Faculdade Interamericana de Porto Velho; Pós-Graduanda em Direito Público e em Direitos Humanos; Coordenadora de Comunicação e Pesquisadora no C-PARTES; Alumni da Escola de Governança da Internet – EGI 2024; Fellow Youth Climate Leaders (YCL); Youth CGI.BR 2025.

Relatoria

Larissa Milhorange - Núcleo de Pesquisas Internacionais Para a Juventude: Cientista da Computação, Mãe e Engenheira de Software.



Também é pesquisadora em Tecnologia e Sociedade no C-Partes, Diretora do TechMOV e Co-Fundadora do NUPIS. Pensa e constrói tecnologia por seres humanos e para seres humanos.

Objetivos e Resultados

Foi proposto um debate amplo sobre como jogos de azar, as chamadas “bets” ampliam o quadro de desigualdade econômica e social já existente no Brasil. O objetivo primário do painel era, com ajuda do público, pensar sobre como construir recursos públicos de legislação que pensem não só na saúde financeira da população, mas também nos impactos que o marketing persuasivo dessas plataformas aliado a necessidade do usuário de dinheiro rápido afetam sua saúde mental. Também foi pretendido trazer para a Governança da Internet a urgência da discussão sobre regulação e responsabilização de plataformas e influencers digitais que têm possibilitado e trabalhado com a publicização desenfreada das apostas online.

Tivemos como resultado um debate coeso que perpassou por tópicos como:

- *Design e Experiência do Usuário nestas plataformas;*
- *O impacto da divulgação massiva de plataformas de apostas por influenciadores digitais;*
- *A facilidade de acesso a essas plataformas que crianças e adolescentes possuem e como o assunto afeta seus futuros;*
- *Um panorama de atuais legislações que podem ser referenciadas ao se pensar o assunto;*
- *O modelo de desigualdade perpetuado quando se é liberada a “oportunidade” de se endividar por um possível lucro;*
- *Quem é o grupo de risco mais afetado quando pensamos em uma alta de casos clínicos de ludopatia.*

Justificativa em relação à governança da Internet

Diante da desigualdade socioeconômica crescente no Brasil evidenciada por altos índices de desemprego, insegurança financeira, *uberização* do trabalho e baixo poder de compra, novas vulnerabilidades se revelam impactando diretamente a saúde física e mental da população e gerando consequências que vão além das dificuldades financeiras. A popularização das plataformas de apostas e a



divulgação de jogos de azar têm contribuído para uma epidemia de vícios e endividamentos, tornando trabalhadores ainda mais vulneráveis em uma realidade marcada pela violência.

Os efeitos desse fenômeno se manifestam em diversas esferas, atingindo indivíduos e seus círculos sociais. Rompimentos afetivos, depressão, estresse e ideações suicidas são algumas das consequências do envolvimento com apostas no ambiente digital. Nesse contexto, é fundamental debater a regulação das plataformas que oferecem ou incitam esses fenômenos, de modo que conhecer as ferramentas sociais e jurídicas existentes e desenvolver novas estratégias para lidar com essa problemática é crucial para acolher e orientar a população, responsabilizando os meios que perpetuam esse sofrimento.

Alinhando-se ao Princípio 10 do **Decálogo da Governança da Internet**, o qual preconiza a criação de um ambiente legal e regulatório que proteja os direitos dos cidadãos, o painel se desenvolveu a partir da discussão sobre saúde mental digital, regulação de plataformas e grupos minoritários-vulnerabilizados, sendo imprescindível a presença e discussão do tema em locais abertos ao debate, para que seja possível uma construção a partir de diversas perspectivas como a de psicólogos do campo emergente que é a *Ciberpsicologia* e de pessoas atuantes na área de regulação de plataformas, oferecendo, assim, uma abordagem científica e multidisciplinar.

Metodologia e formas de participação desenvolvidas durante a atividade

A dinâmica foi dividida em dois blocos de 20 minutos, com perguntas feitas aos palestrantes pela moderação e, após cada bloco de perguntas, foi aberto o espaço de 10 minutos para manifestação do público presente de forma presencial (através do microfone presente no espaço) e online (através do canal do Youtube do Nic.br).

O primeiro bloco de perguntas foi dirigido aos setores **empresarial e acadêmico**, abordando os impactos das apostas na **saúde mental dos usuários**, já no segundo bloco de perguntas da moderação, dirigido aos setores **governamental**



e **terceiro setor**, foram abordadas questões relacionadas à regulação de **plataformas de aposta e mitigação dos danos já causados**.

Entregável pós-evento

Compreendendo a necessidade de conscientizar a população e o público de diversos setores acerca dessa realidade, objetiva-se a elaboração de um Guia Informativo a partir das discussões do painel e da relatoria, para que seja possível conhecer riscos possíveis dos vícios em apostas e da não regulação de plataformas e, assim, contribuir para um ambiente digital mais seguro e saudável.

Síntese do debate

A moderadora Karoline Seguins abre o workshop realizando sua audiodescrição e contando ao público um pouco sobre o assunto que seria debatido no momento.

Para dar mais contexto ao escopo pretendido, Karoline cria uma pequena linha do tempo que perpassa pelo início das atividades de aposta no Brasil, nos anos de **1990**, a popularização dos smartphones na década de **2010**, até chegar a legalização do funcionamento das casas de apostas tanto online quanto de forma física em **2018**, através do governo Michel Temer. Pontua, também, o que antes era uma ação que exigia que o apostador se dirigisse pessoalmente a um local para apostar, se tornou uma simples ação que pode ser realizada de qualquer lugar e em poucos toques, o que contribui para o aumento expressivo no número de apostadores ativos.

Como complemento, nos apresenta um fato interessante: o Brasil é o país que mais consome e acessa essas plataformas, sendo responsável por 38% de todos os acessos realizados no mundo.

Por fim, explicita os principais percalços que acompanham essa crescente de utilização, que ocasiona impactos significativos na saúde financeira, física e mental de indivíduos e suas famílias.

Após explicar brevemente sobre a metodologia do workshop, a moderação segue para o primeiro bloco de exposições, que se inicia com uma pergunta à pessoa representante do setor empresarial.



Exposição de Lauri Nobre Carvalho - 10 min:

Pergunta realizada pela moderação: *Quais os principais efeitos psicológicos das apostas online, especialmente entre jovens e grupos vulneráveis?*

Pesquisas indicam que jovens e populações vulneráveis são mais suscetíveis aos impactos negativos das “bets”. Como políticas regulatórias podem atuar para reduzir esses danos e evitar transtornos psicológicos nesses grupos? Qual deveria ser o papel do setor empresarial?

Iniciou sua fala e após uma breve apresentação e audiodescrição, nos situou que estas plataformas de apostas atraem principalmente pessoas em vulnerabilidade social, financeira e emocional. A prática de apostar de forma online tem produzido diversos efeitos psicológicos preocupantes tanto pelo formato atrativos que as plataformas apresentam ao usuário, quanto pela falta de regulação adequada.

Este grupo mais vulnerável é composto em sua maioria por **pessoas de baixa renda, com transtornos mentais pré-existentes, idosos, pessoas em luto ou desemprego e indivíduos em superação de outros vícios.**

A população **LGBTQIAPN+**, quando enquadrada em um ou mais dos casos citados acima, também pode ser considerada vulnerável a utilização dessas plataformas. Em complemento, mostra a estimativa de que beneficiários de políticas de incentivo como o pé de meia e o bolsa família estão utilizando este recurso para apostar. Em nota emitida pelo **Banco Central**, o valor total gasto por estes beneficiários chega a **3 bilhões de reais** apenas no mês de agosto de 2024. Este número é um marcador de que o assunto é visto como uma **saída para problemas financeiros e emocionais**, mesmo que leve a brigas, superendividamento, dependência, separações, quadros de depressão e casos de suicídio.

Uma pesquisa realizada pela **UNIFESP**, relata as características focais compartilhadas entre este público: dentre os jogadores atendidos por dependência, **78%** estavam endividados por causa dos jogos; **47%** já haviam pensado em tirar a própria vida e **15%** já tinham levado a cabo a tentativa.



Lauri continua pontuando sobre um outro grupo hiper vulnerável a esta prática da jogatina, **as crianças e adolescentes**. O **Instituto Alana**, em **2024**, denunciou a **Meta** (empresa responsável pelo Whatsapp, Facebook e Instagram) por **permitir publicidade relacionada a apostas** em perfis de influenciadores menores de idade.

A publicidade evasiva, os jogos com design manipulativo, e a naturalização das apostas em redes sociais, escolas, lares e esportes fazem com que apostar pareça um ato divertido, inofensivo é uma forma fácil de ganhar dinheiro, com este último ponto sendo um fator crucial para que jovens de baixa renda recorram a esse recurso como forma de ascensão social. Dados da **UNICEF** demonstram que **22%** dos adolescentes usuários destas plataformas iniciaram sua utilização **antes dos 12 anos de idade**, quando ainda estão em desenvolvimento cognitivo e não conseguem analisar de forma mais ampla os riscos da prática.

Este grande grupo vulnerável está suscetível a, além dos já citados, a quadros de transtorno de jogo, conhecido também como ludopatia, caracterizado por padrão persistente de comportamento problemático relacionado a este vício. Alguns dos principais sinais desse transtorno são:

- *Necessidade de apostar valores cada vez maiores a fim de receber um quantitativo maior de ganhos;*
- *Sentimento de irritação ou inquietação ao tentar reduzir ou parar de apostar;*
- *Piora nas relações profissionais, amorosas e pessoais.*

Uma crítica pertinente é a de que o pensamento de “*aposta quem quer*” pode deixar de lado fatores importantes ao debate, minimizando a influência dos conteúdos e plataformas de aposta e sobrecarregando as possíveis vítimas, eximindo de culpa os principais poderes que facilitaram o acesso dessas pessoas. O sistema falha seja na falta de regulação adequada destas plataformas, seja pela liberdade sem limites que a publicidade conquistou, ou até pela ausência de uma educação digital ativa e crítica.



Os transtornos, sejam relacionados ou não a apostas, não nascem com esses indivíduos, mas são consequência direta do ambiente social e digital que os expõe a riscos constantes. É uma problemática não só de saúde mental, mas de guerra de classes.

Sobre o cenário regulatório, Lauri cita uma pesquisa da **FAPESP** que indica protocolos para mitigação de danos psicológicos a grupos vulneráveis decorridos de apostas. Alguns mencionados são:

- *Obrigatoriedade de apresentação de um CPF para cadastro nestas plataformas, a fim de realizar uma comparação com a renda do apostador e encaminhamento a possíveis tratamentos;*
- *Veto completo de publicidades em veículos de imprensa e remoção de ambientes digitais de conteúdos que sugerem o ato de apostar como investimento ou complemento de renda;*
- *Fomento de programas de educação emocional e financeira para apostadores com padrão alarmante de gastos em apostas;*
- *Treinar as equipes da Rede de atenção psicossocial para acolher pessoas em quadro de ludopatia.*

Sobre o envolvimento do setor empresarial no assunto, Lauri destaca o **lucro expressivo** das empresas de aposta além de suas contribuições no patrocínio de clubes esportivos, influenciadores, programas de TV e outras mídias, sendo responsável por impulsionar um modo de negócio apoiado na exploração psicossocial e financeira de indivíduos em vulnerabilidade. O setor empresarial precisa ser cobrado a assumir responsabilidades sociais, como a criação de mecanismos de proteção ao consumidor, **transparência** sobre os riscos atrelados às plataformas, **investimento** em campanhas e estudos de prevenção ao vício. Também é necessária a **regulação** severa à atuação das empresas, taxaço adequada dos faturamentos e fiscalização digital atuante por parte de órgãos governamentais.

Breve pausa.



A moderação segue passando a palavra ao representante do setor acadêmico, para suas considerações.

Exposição de Lucio Gimenes - 10 min:

Pergunta realizada pela moderação: *Como a academia pode contribuir para o debate regulatório e a formulação de políticas públicas sobre bets?*

Qual o papel da Psicologia enquanto ciência e profissão no caso das apostas online?

Lúcio inicia sua fala com uma breve biografia e sua audiodescrição e após pontua que **a comunidade científica é essencial para a formulação de políticas públicas eficazes**. Aprofundando de forma robusta o tema é preciso, ao invés de reduzir os jogadores a indivíduos que precisam ser tutelados pelo seu vício patológico, entender os mecanismos do transtorno de jogo. A **OMS** o reconhece como um distúrbio de comportamento, caracterizado por um padrão persistente que causa danos e prejuízos significativos. Um dos principais sintomas ligados a este transtorno é o uso dos jogos como fuga ou escapismo de uma realidade sentimental complexa. A natureza destes sentimentos pode variar de pessoa para pessoa, sendo crucial o questionamento dos limites desta classificação e em como ela pode patologizar os resultados de problemas sociais estruturais e estruturantes, os individualizando e pode ignorar que a compulsão por estes jogos é, muitas das vezes, uma resposta a ambientes hostis e histórico de *Experiências Adversas na Infância* onde a aposta se torna uma fuga de realidades opressivas.

Trazendo um pouco sobre sua experiência estando em contato direto com apostadores e ex-apostadores, Lúcio destaca a presença de perdas devastadoras a estes indivíduos. Para compreender os fatores que levam essas pessoas ao extremo, é necessário perpassar por tópicos relevantes como:

- *O trauma coletivo, especialmente em contextos de exclusão;*
- *A perpetuação do colonialismo;*
- *A captura do desejo pelo capital.*



Ao tratar destes contextos também é necessária uma análise sistêmica da distribuição de renda. O último Censo indica que **50%** da população brasileira vive com uma renda per capita mensal de até **R\$1.160**. Os **10%** mais ricos do país vivem com uma renda per capita mensal de mais de **R\$4.167**. Os **5%** mais ricos vivem com uma renda per capita com valores que ultrapassam **R\$7.000**. **Estes números indicam que a grande maioria da população vive com muito menos do que seria necessário para suprir suas necessidades básicas.**

Nesta conta, mais de **200 milhões** de brasileiros vivem com menos de um salário mínimo, o que seria aproximadamente um valor **5 vezes menor** do que o **cálculo realizado pelo DIEESE**, que estipula o valor do salário mínimo necessário para um bem estar social de aproximadamente **R\$7.156**.

Ao tocar no assunto colonialismo, cita **Fanon** quando o indica como uma **máquina de desumanização**. Ao observar sua perpetuação, indica o favorecimento da fantasia de enriquecimento rápido, impulsionado por desigualdades diversas. Neste contexto, as apostas tomam um papel de dispositivos que reproduzem dinâmicas coloniais de “vencer o sistema” a partir de liberdades econômicas que imputaram ao indivíduo um status de classe dominante, o tirando do contexto **pobre, racializado e latino americano** e o colocando mais próximo de um contexto **rico, héterossexual, masculino, cisgênero e do norte global**. Este pensamento mantém os apostadores neste ciclo de dívida e exploração psicossocial.

Aprofundando sobre as capturas dos desejos, enfoca que o capitalismo os transforma em mercadoria quando as plataformas de aposta se utilizam de algoritmos que combinam estímulos sensoriais e recompensas aleatórias, além de técnicas de gamificação para despertar o interesse e capturar a atenção. Esta engenharia da dependência nos revela como a tecnologia atua como apoio de um sistema que prioriza o lucro acima do bem estar comum.

Sobre o papel da psicologia, prioriza a necessidade de uma visão muito mais ampla do que só a promoção da psicoterapia, focada na coletividade para estruturação do bem estar comum, implicando na busca ativa por formas de



construção de um melhor bem viver. Cita a **redução de jornadas de trabalho, valorização do salário mínimo, licença maternidade e paternidade dignas e acesso e criação de alternativas coletivas como o acesso à arte, esportes e educação de qualidade** como formas de resgate do desejo com potência criativa e não mais mercadoria.

Indica que o debate sobre as apostas não se contenha apenas na lógica colonialista do que é certo ou errado a partir de uma dinâmica do “*ser superior*” ditar como o “*ser inferior*” deve viver, monetizando a esperança e naturalizando a exclusão, mas enfrentar as raízes estruturantes deste processo. Indica, também, que a comunidade científica e governamental deve observar atentamente como as desigualdades de renda afetam a vida de mais da metade da população, ao invés de discutir como a mesma deve gastar este valor. Acrescenta que seria de importância ímpar ter representantes de pastas como de **desenvolvimento social e combate à fome** interligados às demais que pensam sobre o assunto, como a de **tecnologia, desigualdade racial e outras**.

Pausa para perguntas da audiência e esquematização das respostas pelas pessoas representantes do setor empresarial e acadêmico.

1. **[Pergunta feita de forma presencial por Daniel Marques]**
Primeiramente parabeniza os palestrantes e o evento pela temática abordada e, conectando com painéis anteriores, posiciona algumas questões pertinentes:
 - a. *Cita que não há como pensarmos em desequilíbrio de poder sem perpassam por estratégias de design como estratégia de governança;*
 - b. *É necessário se pensar numa regulação do design, junto da regulação das plataformas;*
 - c. *Utilização do design para manter a pessoa presa na plataforma, de forma a cooptar seus desejos e afetos que vai muito além de influências externas, colocando indivíduos em um ciclo de exploração e predação;*



- d. *Deixa as perguntas para a mesa: É possível utilizar estratégias de inoculação de mecanismos persuasivos para quebrar este ciclo? Como pensar em projetos de design mais saudáveis aos usuários? Como fomentar que a massa de trabalho destas indústrias possam pensar e advogar por questões éticas voltadas aos seus trabalhos? Que maneiras e estratégias podemos adotar para evitar este contexto exploratório de contextos de vulnerabilidade?*
2. **[Pergunta feita de forma presencial por Wil]** *Como observar a agenda de regulação de plataformas, no contexto de crianças e adolescentes, sem cooptar a agenda de forma falsa. Como fazer com que este assunto seja presente constantemente e não apenas uma tratativa efêmera;*
3. **[Pergunta feita de forma presencial por Luana]** *Destaca que o vício em jogos é, além de um problema social, um problema racial. E pergunta qual o perfil das pessoas que se viciam nestes jogos?*
4. **[Manifestação feita de forma presencial sem identificação clara]** *Chama a atenção para o fato que, após a regulamentação, empresas de apostas estão recebendo isenções de ISS de municípios e cidades no país como atrativo para que implementem suas sedes nestes locais.*

Colocação de Lauri sobre as perguntas: Fala que suas experiências a levam a pensar sobre a possibilidade e viabilidade de um design ético dentro destas plataformas. Propõe um **aprofundamento coletivo** sobre esta questão.

Sobre a cooptação da pauta de crianças e adolescentes, enfoca o quão importante é fazer a **escuta ativa destas crianças e adolescentes** sobre os assuntos que as afetam. É interessante que acompanhemos estes indivíduos e pensemos **com elas e não por elas**.

Em relação ao perfil das pessoas que se encontram em vício, destaca que essa população é **majoritariamente formada por pessoas negras**, trazendo a necessidade de se trazer a **interseccionalidade** para dentro do debate.

Colocação de Lucio sobre as perguntas: Com relação a design nestas plataformas, indica um **olhar mais amplo** sobre como é feito e quais os seus efeitos. Enfatiza as diferenças culturais e de utilização em locais onde a liberação



desse mercado foi feita a mais tempo, comparados ao atual cenário brasileiro. A desigualdade social também se manifesta de maneira diferente nesses lugares. Em países do norte global a porcentagem de pessoas em vício costuma ser inferior devido a **questões sociais, de gênero, raça, classe e outros**. Nestes países, quem passa por este quadro de dependência são, em sua maioria, pessoas que se enquadram nos grupos descritos previamente na fala de Lucio. Usa a comparação da **coca-cola**, trocar a embalagem para pensar um design mais ou menos ético quando pensa que não há muita diferença em como a promessa de mudança de condição vem embalada, e sim se é uma questão verdadeira ou não. Não são poucas pessoas que estão neste grupo vulnerabilizado, são **95%** da população brasileira. Isso é algo a ser levado em consideração.

Sobre a pauta de crianças e adolescentes, concorda com Lauri sobre a escuta ativa desses indivíduos. A academia deve ouvir-las ao invés de ditar o que devem ou não fazer, algo que não vem acontecendo no país.

É incluída mais uma pergunta da plateia presencial

[Pergunta realizada por Natan Santos] *Contextualiza um pouco de onde veio o seu questionamento e o expõe: Por que não existe uma transversalidade na gestão pública envolvendo o terceiro setor e o setor privado para viabilizar a formação profissional na área de tecnologia, considerando essa população de baixa renda em situação de vulnerabilidade que está no mercado? Considerando a falta de mão de obra qualificada faltante no mercado de trabalho. De um lado temos uma realidade que está sendo destruída e desestimulada e do outro temos um mercado de tecnologia que necessita de profissionais.*

Colocação de Lucio sobre a pergunta: Enfatiza que pode não conseguir responder diretamente os motivos da gestão pública não realizar essa ação, mas indica alguns pontos baseando-se em sua inferência e experiência. Percebe que a comunidade científica espera que se você informar, oferecer psicoterapia e outras medidas paliativas, fará com que uma pessoa pare de jogar por uma questão moral. **Esquecemos que o vício é considerado um distúrbio de**



comportamento que todos nós apresentamos em maior ou menor grau. A questão no caso, então é que **se essa base material** da vida **não muda**, Lucio duvida muito que conseguiremos fazer uma **mudança** por uma via moralizante de dizer: não deve existir, não deve acontecer. Caso façamos isso, o conteúdo da compulsão pode mudar para se continuar ativa, podendo ir para álcool, drogas, violência ou outro comportamento compulsivo. Enfatiza a importância de tirar o debate do campo moral (do é feio, é mal), e olhar para o que possibilita e facilita para presenciarmos este contexto agora.

Pequena paula

A moderação retoma a palavra para introduzir o segundo bloco de posicionamentos, que serão direcionados aos setores **governamental e sociedade civil**. Convida o representante da sociedade civil a responder primeiro.

Exposição de Paulo Rená - 10 min:

Pergunta realizada pela moderação: *Qual é o papel da sociedade civil na regulação das plataformas?*

Quais caminhos são possíveis para essa atuação?

Diante dos desafios atuais, quais aspectos devem ser priorizados na regulação?

Rená inicia sua fala saudando aos presentes e realizando sua audiodescrição. Se apresenta e fala um pouco sobre seu trabalho no projeto “**Entre posts e polêmicas**”, do **Instituto de Referência em Internet e Sociedade (IRIS)** e aborda os materiais disponibilizados pelo projeto sobre moderação de conteúdo em plataformas digitais. Divulga uma pesquisa, que sairá em breve, sobre as decisões judiciais sobre assunto que foram levadas a análise do poder judicial para analisar se a remoção de conteúdo, suspensão de conta foi realizado de forma adequada. Enfatiza que o IRIS tem o **compromisso** de insistir na importância de se ter em consideração elementos de **devido processo** como **fundamentação, notificação, definição de prazos, mecanismos para recursos e design acessível** quando se realiza a moderação de conteúdo, independentemente de qual setor a realize.



Antes de responder as perguntas, estabelece alguns pressupostos:

- *Vivemos em uma sociedade da informação. O que antes necessitava de uma análise muito mais profunda de fatores é facilitado devido ao acesso disponível às pessoas. Temos a exploração da vulnerabilidade das pessoas, o que amplifica a exclusão e a desigualdade;*
- *Temos uma liberdade regulatória muito ampla com legislações “frouxas” e regulamentações tardias;*
- *Em relação à comunicação, temos uma crescente de influenciadores digitais, a ampliação de patrocínios a times de futebol masculino e campeonatos por parte das “bets” e a dinâmica de recompensas que liberam dopamina e capturam a atenção.*

Sobre o papel das organizações da sociedade civil pontua:

- *É necessário buscar uma vigilância cidadã muito além dos espaços de debate, mas também em locais onde possamos vocalizar e pressionar por uma mudança efetiva;*
- *Deve produzir conteúdo e dados consistentes sobre o problema, local onde o poder público parece não realizar um trabalho efetivo;*
- *A partir desse conhecimento, vocalizar os interesses dos grupos vulnerabilizados não assumindo o protagonismo, mas servindo como um megafone para que esses interesses sejam defendidos em espaços públicos.*

Pensando em caminhos disponíveis e possibilidades para incidência destaca:

- *Processos decisórios como a participação na CPI das Bets, onde estamos acompanhando audiências públicas sobre o assunto*
- *Incidência técnica junto ao Congresso Nacional, onde a AGU trouxe a questão da regulação de plataformas no pedido de urgência do STF;*
- *É interessante que busquemos articulações institucionais para além do FIB, que consigamos reunir organizações de saúde pública, de tecnologia, do direito, da economia popular, da infância e adolescência e outras para*



uma agenda conjunta para fortalecer a oposição a uma dinâmica movida pelo dinheiro;

- *Realizar campanhas de mobilização, antecipando os debates, propondo reflexões no âmbito da população e buscando influenciar a construção significativa na opinião pública. Como exemplo a publicação de artigos em jornais de grande circulação, portais e outros para uma aproximação das populações mais vulnerabilizadas.*

Sobre as prioridades regulatórias e as preocupações primordiais, elenca:

- *Limites rigorosos para a divulgação das apostas como ponto urgente. Temos algumas regras pela secretaria de apostas mas que precisam ser aplicadas de forma mais rigorosa;*
- *Precisamos de mais garantia jurídica para as pessoas vulnerabilizadas, de direitos expressos que podem ser apontados pelo Congresso Nacional e também viabilizados por normatizações infralegais;*
- *Necessitamos de atribuições de deveres específicos a provedores de aplicações online. Deve-se considerar as diferenças de conteúdo e forma.*

Como conclusão, espera que olhemos o assunto para **muito além** dos entraves, das barreiras e do que não acontece e que abracemos a **urgência** que ele demanda para que o modifiquemos o quanto antes. **A publicidade, a divulgação e a responsabilidade pela circulação dos conteúdos são periféricos à questão maior que ainda é a legalidade da liberdade das apostas.**

breve pausa

A moderação dá continuidade ao segundo bloco de posicionamentos passando a palavra à representante do setor governamental e passando sua pergunta norteadora.

Exposição de Stefani Vogel - 10 min:

Pergunta realizada pela moderação: *Considerando sua atuação como Chefe de Gabinete da Câmara dos deputados, como tem sido abordada a regulação de*



plataformas dentro do Poder Legislativo diante da situação atual de saúde mental da população brasileira envolvendo apostas online? Existem projetos de lei sobre o tema sendo propostos e discutidos no Congresso Nacional?

Stefani inicia cumprimentando seus colegas de mesa, o público e agradecendo pela audiência e oportunidade de falar sobre o tema. Após, realiza sua audiodescrição.

Cita o desafio de falar enquanto Chefe de Gabinete em um espaço tão amplo, que impõe o desafio de conciliar diferentes visões sobre o tema e diferentes imperativos institucionais que nem sempre estão em harmonia.

Relembra as falas passadas quando cita a **simplicidade que esses aplicativos de aposta apresentam a seus usuários**, sendo esse o motivo de ser tão viciante. Evoca todos os **impactos** já citados desse mercado tão lucrativo. Essa promessa de ganhos está no meio de uma publicidade agressiva, permeia os influenciadores digitais e as próprias plataformas, que hoje não contam com uma regulação diretamente vocacionada a elas.

O **Congresso Nacional** tem se mobilizado para responder a essa demanda. Uma dessas mobilizações é a **CPI** das “*Bets*” em andamento, que foi adiada no momento para finalização de seus trabalhos em julho. Além disso, temos, pelo menos, **53 projetos de lei** voltados seja para trazer regras de publicidade e marketing a respeito das “*bets*”, como endereçar as questões a respeito de *influencers*.

Como linha do tempo de toda o esse debate, traz alguns pontos:

- *A lei de 13.756 de 2018, autoriza essas empresas a atuarem no Brasil e prevê que o poder executivo regulamentará a norma em até 2 anos. O que não ocorreu nesse prazo;*
- *Em 2023, por meio da lei 14.790 essa regulamentação finalmente acontece. Que, além de regulamentar as casas de apostas, impõe responsabilidades e deveres a esses operadores. Traz sanções e limites a eles também.*



Observa-se que quando nos deparamos com um problema, tendemos a questionar se **faltam aparatos regulatórios para aquilo**, sendo necessária a reflexão sobre o que já temos e os motivos desses dispositivos não estarem habilitados de forma efetiva. Chama a atenção para a portaria **1231** do Ministério da Fazenda, que também regulamentaria esse assunto.

Retorna a lei **14.790** quando cita que ela prevê a autorregulação como ferramenta. Em relação ao marketing e propagandas, cita o anexo 10 do **CONAR**.

Estamos debruçados a pensar os impactos na saúde mental do usuário, assunto que também deve perpassar pelos intermediários, pelos canais que levam essas apostas às pessoas. Que isso aconteça por meio de uma fala de um influencer sem ser identificado como publicidade, também ferindo o código de defesa do consumidor.

Para responder um pouco dessa dor, chama atenção para dois artigos da lei de 2023:

- *Art. 16: Obriga o Ministério da Fazenda a regulamentar o que se chama de jogo responsável, tendo como ideia que essas operadoras ajam com ações educativas, proibição de acesso de propagandas a menores, divulgação de avisos sobre riscos de jogos e impõe a criação de um código de conduta publicitária, trás deveres as plataforma como exclusão de campanhas irregulares, bloqueios de sites e aplicativos irregulares e exclusão de aplicações de terceiros;*
- *Art. 17: Contém vedações a esse tipo de conteúdo, mais explicitamente ao uso de celebridades para divulgação de apostas, o que pode sugerir êxito financeiro ou social, publicidade que indique a “bet” como solução financeira e a propaganda voltada a menores em promoção em ambientes educacionais.*

Chama atenção, também, para a **Secretaria de Prêmios e Apostas**, responsável por cuidar da fiscalização e auxílio na construção de regulamentações sobre o assunto. Reflete na necessidade do melhor aparelhamento desta secretaria tão nova, para que receba estrutura e automatização para seus trabalhos.



Muito do cenário em não conformidade que observamos pode ser explicado pelo fato de que as plataformas só agem para se adequar às normas após notificação do Ministério da Fazenda, não sendo uma responsabilidade pró ativa.

Em resumo, **sem mecanismos eficazes de enforcement** da lei e sem um **dever de diligência contínua** por parte dessas plataformas o ecossistema digital ainda permite brechas para disseminação de conteúdo que desencadeia na ludopatia, a tornando um problema de saúde pública. Precisamos buscar normas equilibradas e que sejam eficazes.

Breve pausa

A moderadora Karoline dá abertura ao segundo bloco de perguntas e respostas, direcionadas aos representantes dos setores governamental e sociedade civil. Informa que, após o tempo estipulado para essas manifestações, será aberto um momento de perguntas direcionadas a todos os participantes da mesa.

1. **[Pergunta feita de forma presencial por uma representante da área de desenvolvimento jogos]** *Trás um pouco da sua experiência na área e aponta a necessidade desse debate ser realizado também em eventos relacionados a jogos, com pessoas da área. Agradece pelo tema e reforça a separação entre o que é jogo educacional e saudável e sua representação para usuários e desenvolvedores;*
2. **[Pergunta feita de forma presencial por Luana]** *Direciona a pergunta à representante do setor governamental. Começa dizendo que o debate gira em torno das pessoas que utilizam essas plataformas de apostas. Observa a decadência do senado ao lembrar como nossos representantes se comportaram ao receber a influenciadora Virgínia Fonseca, tietando a influenciadora e a tratando como se ela não fosse uma representação grave desse cenário. Retorna ao tema de responsabilidade do estado e ao interesse de que essas plataformas cresçam de popularidade. Finaliza*



perguntando qual é a responsabilidade e em que momento o estado irá enfrentar esse problema como uma questão social e como o cobramos para que isso aconteça;

3. **[Pergunta feita de forma presencial por Una Maia]** *Se apresenta, fala sobre o cenário de relativização e banalização do assunto e pergunta se esse ato não é uma estratégia de desvio de foco;*
4. **[Pergunta feita de forma presencial por Jeiel]** *Direciona a pergunta a Paulo Rená. Considerando que o marketing de influência foi uma das portas de entrada para o insucesso das “bets”, gostaria de saber a opinião da mesa sobre a atuação desse agente. É papel da sociedade civil ou da academia considerar possível ou devida a responsabilização do influenciador na mesma medida da empresa? Considerando a natureza jurídica delicada dos influenciadores, onde temos casos onde o nível de sofisticação contratual se equipare ao de Virgínia Fonseca e onde há casos de influenciadores que se equiparam aos consumidores dessas casas de apostas.*

Colocação de Paulo sobre as perguntas: Começa pela última pergunta, dizendo ser interessante se pudéssemos fazer o debate do grau de **responsabilização dos influencers a partir da responsabilidade que a gente aplica a empresas** que oferecem os serviços de aposta de cota fixa. Hoje a pergunta sobre os influenciadores acaba não fazendo sentido, remetendo a própria **Virgínia Fonseca na CPI** quando pergunta *qual é o problema em seu trabalho, já que não é algo ilegal*. Esse é o primeiro problema. **Precisamos mudar esse cenário de legalidade irrestrita**. Além disso, precisamos furar essa bolha de consenso e estabelecermos um limite efetivo para até onde as pessoas podem chegar em termos de saúde mental e de patrimônio em uma ação de entretenimento, mas que é uma máquina pensada para o vício. **Cita a parábola do rato e do botão de comida**, que treina o animal a continuar a apertar o botão mesmo quando não há a necessidade latente de comida, apenas pela satisfação da recompensa.



Complementa que não podemos achar que as “bets” são todos os tipos de jogos possíveis. O Brasil é **referência** quando tratamos de utilizar o lúdico como **aparato educacional**.

Acha importantíssimo para virar a chave da banalização desse assunto que nos aproximemos das pessoas em nossos locais de origens, escolas, locais de trabalho para falar sobre e multiplicar as ideias apresentadas em espaços como o evento, além de unir nossos esforços para somar nossas forças e empreender algum sucesso diante desse insucesso das “bets”.

Colocação de Stefani sobre as perguntas: Agradece pelas perguntas e entende que o estado já tem o dever de atuar sobre o assunto e reforça que talvez seja necessário entender o **porquê essa atuação não está chegando de forma suficiente e adequada a quem está na ponta** sofrendo as consequências dessa falta de auxílio. Isso passa por toda uma estrutura que é responsável pela fiscalização dessas empresas.

Em pesquisa prévia, tomou o cuidado de analisar se seria possível encontrar nos portais do **Ministério da Fazenda e da Secretaria de Prêmios e Apostas** quais são as **medidas e trabalhos realizados pelos mesmos acerca do cumprimento das lógicas legislativas vigentes**. Não conseguiu localizar essas informações. Lembra que parte das propostas legislativas em curso não são focadas apenas em plataformas de apostas, citando a uma proposta de regulação do ambiente digital para crianças e adolescentes que teria impacto direto a essa questão.

Indica o papel crucial da **CPI** para análise e investigação dos impactos sociais relacionados a essas práticas, ao passo que temos em curso diversas outras proposições como a de incluir as “bets” no mesmo artigo que restringe o uso de tabaco e álcool.

Finalizando, falta uma proposta de regulação que seja transversal que perpassa pela publicidade, monetização, algoritmos e saúde mental.

A moderadora Karoline Seguins agradece a todos os seus companheiros de mesa e indica o fim de um workshop de muita troca e aprendizado. Sinaliza que a



estrutura do mesmo foi construída por ela e Lauri, que reforça uma urgência de discutir um vício que está em ascensão, atravessando diversas vulnerabilidades.

Para além de denunciar, completa que estamos no debate para pensar estratégias de cuidado e proteção no contexto das redes sociais. A defesa dos direitos humanos também perpassa pela proteção de corpos, territórios e lutas dentro e fora de ambientes virtuais. Para isso, divulga como resultado de um workshop pertencente ao FIB anterior, a **Cartilha para Proteção Digital de Defensores de Direitos Humanos**, material de curadoria do **C-Partes** em parceria com o **IRIS**. Encerra a mesa convidando os presentes a realizar a leitura da cartilha e a propagação das ideias debatidas em conjunto.

Identificação de consensos, dissensos e pontos a aprofundar

TIPO DE MANIFESTAÇÃO (POSICIONAMENTO OU PROPOSTA)	CONTEÚDO	CONSENSO OU DISSENSO
Posicionamento	A liberação de casas de aposta e “bets” tem contribuído para o aumento no endividamento público e piora em quadros de vulnerabilidade psicológica	Consenso
Posicionamento	As apostas têm sido enxergadas pela maioria da população como forma de ascensão social acessível, o que têm levado milhares de brasileiros a darem tudo	Consenso



	que tem para alcançar tal desejo	
Proposta	1. Produzir dados críticos em relação ao consumo de plataformas de aposta, tais como a. Mapeamento de impactos b. Analisar como os algoritmos geram dependência c. Quais são as falhas estruturais que levam essas pessoas a se jogarem nessa rotina.	Consenso
Posicionamento	Não há como falar de desequilíbrio de poder (financeiro, entre outros), sem falar do fenômeno de plataformização. A forma como estas plataformas se apresentam aos usuários é um fator crucial para que continuem a utilizar aquele serviço. É	Consenso



	preciso analisar este ponto quando falamos sobre regulação de plataformas e tecnologias.	
Posicionamento	Mesmo com a regulamentação em vigor observa-se uma postura muito mais reativa das plataformas em relação aos enforques e proibições, agindo apenas quando autuadas pelos órgãos competentes	Dissenso em relação a forma como o aparato legislativo é guiado
Posicionamento	Há a necessidade de dialogar com as pessoas não só sobre os impactos de apostar, mas em como explicitar os problemas estruturais de desigualdade que esse ato escancara	Consenso
Proposta	É necessária a reversão do cenário de banalização do ato de apostar, sendo percebido como entretenimento e divulgado abertamente como saída para problemas psicológicos, financeiros e sentimentais	Consenso



Posicionamento	Aferir com a seriedade necessária os motivos da baixa efetividade dos dispositivos legislativos vigentes, acarretando em impactos significativos a usuários e suas famílias	Consenso
----------------	---	----------

