Anais do Congresso Brasileiro de Iniciação Científica
(https://periodicos.unisanta.br/COB)

ISSN 2317-1316

O IMPACTO DE INFLUENCIADORES DIGITAIS NA DIVULGAÇÃO DE JOGOS DE APOSTA ONLINE

O IMPACTO DE INFLUENCIADORES DIGITAIS NA DIVULGAÇÃO DE JOGOS DE APOSTA ONLINE

Arthur Montez Pedro Moreno, Nicolas Riquelme dos Santos Flores, Guilherme Santos da Silva

Etec Drª Ruth Cardoso, Ensino Médio com Itinerário Formativo em Linguagens
E-mail para contato: guilherme.silva08@cps.sp.gov.br

RESUMO – Os jogos de azar se caracterizam pela predominância da sorte como fator decisivo, diferenciando-se de atividades que envolvem habilidade ou conhecimento. Entre 2010 e 2015, o crescimento das plataformas digitais possibilitou que influenciadores ganhassem destaque, mobilizando milhões de seguidores e passando a influenciar comportamentos, estilos de vida e padrões de consumo. Relatórios recentes apontam que a promoção desses jogos por personalidades digitais potencializa riscos como o endividamento crônico e o desenvolvimento de vícios. Portanto, compreender a intersecção entre jogos de azar, redes sociais e influenciadores digitais é fundamental para analisar não apenas os impactos econômicos desse mercado, mas também as implicações culturais e morais que surgem na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Jogos de azar; Redes sociais; Influenciadores digitais; Endividamento; Apostas online.

ABSTRACT – Gambling is characterized by the predominance of luck as the determining factor, differing from activities that involve skill or knowledge. Between 2010 and 2015, the growth of digital platforms allowed influencers to gain prominence, mobilizing millions of followers and influencing behaviors, lifestyles, and consumption patterns. Recent reports indicate that the promotion of gambling by digital personalities amplifies risks such as chronic indebtedness and the development of addictions. Therefore, understanding the intersection between gambling, social media, and digital influencers is essential to analyze not only the economic impacts of this market but also the cultural and moral implications that emerge in contemporary society.

Keywords: Gambling; social media; Digital influencers; Debt; Online gambling.

ISSN 2317-1316

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho busca entender as consequências e influências de criadores de conteúdo digital na divulgação de jogos de apostas online. Como objetivo geral analisar a relação entre propaganda e comportamento da sociedade em relação às publicidades feitas por influenciadores digitais para jogos de apostas online. E como objetivo específico analisar os principais influenciadores e seus públicos, obter dados de tráfego digital, entender as estratégias de persuasão feita nas publicidades, analisar o comportamento geral do consumidor, tendo em vista o contexto histórico dos jogos de azar no Brasil, identificar o impacto de tal comportamento no âmbito social e econômico.

Com os artigos e dados buscados, nota-se a problemática da maneira com que essas plataformas são amplamente disseminadas como publicidade de influenciadores digitais, que em geral seus públicos são concentrados numa faixa etária de 14 a 25 anos, sendo um público vulnerável financeiramente e emocionalmente, devido à idade. Tendo isso em vista, torna-se necessário buscar uma forma de proteger esse público contra as principais nocividades dessa prática, (que pode vir a se tornar um vício), que são ofuscadas com as estratégias de persuasão e a falsa promessa de sucesso repentino. Uma hipótese ao problema identificado: sendo possivelmente a ausência de taxação de impostos sobre essas casas apostas on-line, que são colocados em paraísos fiscais, assim permitindo um enorme giro de caixa, sendo investido em publicidades com influenciadores digitais.

Com a viabilização da internet atualmente, a propagação de informações rápidas é facilitada através das principais mídias visitadas no Brasil. Dessa forma, várias personalidades obtêm grande poder e alcance sob a população que consome os meios digitais. Com isso, há uma crescente procura de cassinos online com interesse em promover suas marcas por meio dos influenciadores, tendo em vista a capacidade de poderio na captação de um público qualificado. Portanto, torna-se necessário analisar a forma que essa facilidade de acesso aos cassinos online afeta o comportamento social e econômico da população Brasileira, principalmente pessoas em vulnerabilidade social, que são facilmente manipuladas pela falsa ideia de um repentino sucesso financeiro através desses jogos online.

Na primeira seção, será abordado o contexto histórico dos jogos de aposta no Brasil, a segunda seção irá retratar sobre a relevância na agência dos influenciadores digitais na

ISSN 2317-1316

formação de opinião dos usuários, já na terceira e última, será apresentada a agência dos influenciadores na divulgação das casas de apostas online.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia aderida ao artigo foi feita através de uma pesquisa qualitativa documental e explicativa, que se baseia na análise de monografias e artigos idôneos disponibilizados digitalmente, que foram referenciados ao final do artigo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Buscando compreender o contexto de jogos de aposta online, é preciso entender que esse tipo de jogo não é algo que veio com a chegada da internet. Os famosos Jogos de Azar já atraiam um grande público engajado, que estava disposto a apostar uma pequena quantia em todo seu patrimônio para multiplicar seu dinheiro através de uma jogada. Esse fenômeno representa o caráter da sociedade Brasileira em função da dicotomia de Proibicionismo e Permissividade, assim constatado por Ahra Pereira. Desde o Brasil como império, havia leis que regulamentavam essa prática, sendo vista como pouco prejudicial à sociedade da época - devido a ser restringida à elite brasileira.

> Em 1830 com a edição do Código Criminal Imperial os jogos de azar eram tratados com restrição, não sendo aceitos para aqueles que possuíam emprego público, o artigo 166 dispôs do referido Código relatou sobre o tema, considerando como conduta inadequada. Foi no período do Imperador Dom Pedro II, que foi regulamentada o funcionamento das loterias, por meio do decreto n° 357, de 27 de abril de 1844. (PEREIRA, A.; 2018)

No entanto, houve uma mudança de perspectiva com relação às jogatinas com a criação do famoso "jogo do bicho", feito por Barão de Drummond, em 1892, que necessitava de dinheiro para resolver seus débitos à comunidade. Devido não conseguir a aceitação do Jardim Zoológico no Rio de Janeiro, se viu obrigado a vender seus bilhetes em outras áreas da capital federal, no qual houve um impacto com relação à notoriedade pública na época. Esse acontecimento gerou novas legislações jurídicas a respeito dos jogos de azar. “foi o caso do

ISSN 2317-1316

Decreto n° 3.564, de 22 de janeiro de 1900. Este decreto proibia a venda dos bilhetes do jogo do bicho sem o selo, sujeitando o seu emitente a perda dos bilhetes e multa equivalente ao imposto" (PEREIRA, A.; 2018). Após a criação do jogo do bicho, sendo muitas vezes ligado a facções criminosas, surgem outros tipos de jogos como meio de entretenimento em todo o Brasil.

> No Governo de Getúlio Vargas, houve a legalização de cassinos no brasil, assim sendo licenciados vários estabelecimentos ao redor do Brasil e Outorgando Leis, que liberam as atividades de loterias Brasileiras. Com Getúlio Vargas fora do poder, houve um período em que foram proibidas as práticas de jogos de azar, sendo colocadas como contravenção penal e que rapidamente o governo da ditadura militar, de forma inesperada, legalizara os cassinos e lotéricas no Brasil, se utilizando da renda para atividades no meio público "Após denúncias de corrupção, o presidente Luiz Inácio Lula da Silva decreta o fechamento das casas de bingos" (CAMARGO, M.; 2004)

Observa-se que, no Brasil, ao longo das décadas do século passado, ocorreram inúmeras alterações judiciais em relação aos jogos de azar como um todo. Torna-se notório o dilema existente na discussão sobre a permissividade dessa prática, que é, muitas vezes, considerada tanto uma atividade econômica quanto algo que acarreta maus hábitos e vícios aos seus praticantes. No entanto, a chegada das redes sociais transformou a forma como as pessoas jogavam, permitindo que a jogatina ocorresse de maneira online, sem a regulamentação de leis que disciplinam o funcionamento dos sites, devido à ausência de casas físicas de jogo no país.

Há de se destacar que desde O Período Pré-Histórico, a sociedade buscava-se reunir em um lugar com outras pessoas pertencentes a um grupo e uma tribo para compartilhar informações diversas sobre algo que tinham descoberto, aprendido ou acontecido, assim determinando uma rede de socialização. Ao Longo da história do desenvolvimento social e econômico da Humanidade, os meios de comunicação foram evoluindo decorrendo de sua época, buscando cada vez mais se modernizar e assim atingindo um maior alcance de informações com um menor espaço de tempo, vindo desde a primeira comunicação falada, para o surgimento da escrita, a invenção do rádio e da televisão, chegando até os tempos atuais, onde existe um computador ao alcance de todos que pode armazenar mais de 1TB de dados de informação no seu armazenamento interno.

As redes sociais virtuais foi um importante acontecimento, que está impactando no convívio da sociedade. Elas tiveram seu apogeu entre 2010 a 2015, cadastrando diversos

ISSN 2317-1316

usuários em apps como X, Instagram, Facebook, Tik Tok entre outras plataformas nas quais estão presentes na internet.

> Com toda a liberdade e a facilidade possibilitadas pela internet, o conteúdo vai se tornando uma das principais ferramentas utilizadas pela marca no seu planejamento de marketing no ambiente digital. Nesse cenário, alguns indivíduos têm se sobressaído em algumas redes sociais, reunindo e influenciando milhares - em alguns casos, milhões - de pessoas: são os influenciadores digitais. O termo se refere aquelas pessoas que se destacam nas redes e que possuem a capacidade de mobilizar um grande número de seguidores, pautando opiniões e comportamentos e até mesmo criando conteúdos que sejam exclusivos. A exposição de seus estilos de vida, experiências, opiniões e gostos acabam tendo uma grande repercussão em determinados assuntos. Dentre a multidão de indivíduos que exercem esse papel ultimamente, podemos destacar: Thaynara Gomes, Gabriela Pugliesi, Hugo Gloss e Kéfera. (SILVA, C.; TERSSAROLO, F.;2016, p. 5)

Tendo isso em vista, Essas Personalidades digitais atualmente geram um impacto muito grande na maneira que a nova geração consome determinada roupa, comida, entre outras coisas, obtendo um grande poder de ditar tendências e criar correntes de opinião e pensamento.

Diariamente, criadores recebem propostas de contratos envolvendo grandes quantias de dinheiro em troca de divulgar casas de aposta online. Sabendo da tamanha agência de Influenciadores Digitais na formação de opinião e no consumo dos consumidores, o fato de cassinos online serem divulgados para grandes públicos é de um grande potencial destrutivo, pois através dessas publicidades, é vendida a falsa esperança de grandes ganhos, algo que não é assegurado, e faz com que pessoas gastem fortunas.

Na terça-feira, dia 13 de maio de 2025, a influenciadora Virginia Fonseca prestou depoimento à Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) das Bets, no Senado. Outros influenciadores, como Rico Melquiades, Jon Vlogs, Deolane Bezerra, etc foram convidados para depor. O texto do relatório final, feito pela relatora Soraya Thronicke, indiciava 16 pessoas, incluindo Virginia Fonseca, sendo indiciada aos crimes de estelionato e propaganda enganosa. O documento tinha uma ênfase melhor nas propostas legislativas, como a proibição de jogos semelhantes à caça-níqueis e a proibição de pessoas inscritas no CadÚnico de apostar na internet, além de outros projetos. O documento em questão foi rejeitado com quatro votos contrários.

ISSN 2317-1316

Durante seu depoimento, Virgínia foi questionada sobre seus contratos de publicidade envolvendo apostas online e o possível incentivo ao jogo entre seus seguidores, que atualmente, somam 104,8 milhões em suas redes sociais (Youtube, Instagram e Tiktok), incluindo pessoas em vulnerabilidade social, crianças e adolescentes, pessoas que são propícias a ter problemas com jogos.

> De acordo com um relatório publicado pela FEBRABAN (Federação Brasileira de Bancos) em outubro de 2024, um em cada três apostadores está endividado — um dado alarmante que reforça o que economistas de todo o mundo já vêm sinalizando: o crescimento desenfreado das apostas digitais está criando uma nova geração de endividados crônicos. Ainda mais preocupante é o fato de que a maioria dessas pessoas sequer tem perspectiva de conseguir quitar essas dívidas, o que evidencia uma espiral de desespero financeiro. Muitas vezes, os apostadores continuam investindo dinheiro que não têm, na esperança de reverter prejuízos anteriores, um comportamento típico de vício e impulsividade financeira. (BARRETO, L.; 2025, p. 19)

Esse fato se agrava mais a partir do fato que alguns influenciadores digitais ganham suas comissões com base na "cláusula da desgraça alheia", onde recebem uma porcentagem sobre a perda de dinheiro do apostador. Esse fenômeno se assemelha com o conceito da banalização do mal, de Hannah Arendt, teoria que busca compreender como a maldade se torna algo comum na sociedade quando é praticada por pessoas comuns.

> Em outras palavras, o mal banal é aquilo que é moralmente errado, porém por ser praticado por uma maioria de pessoas comuns, que não são clinicamente portadores de distúrbios ou afeitos aos crimes, torna-se relativizado ao ponto máximo, sendo banalizado, e tendo sua carga ética subestimada e esquecida. (FERREIRA, M.; 2022, p. 21)

Ao se tornarem peças de um sistema que lucra com a perda alheia, influenciadores digitais que promovem casas de apostas sem considerar os impactos éticos e sociais de suas ações contribuem para a perpetuação de um problema que, por ser praticado por pessoas comuns e amplamente aceito, torna-se banal, além da tentativa de se isentar da responsabilidade sobre seus seguidores.

4. CONCLUSÃO

A análise desenvolvida ao longo deste artigo evidencia que os jogos de azar, embora historicamente associados ao entretenimento e ao risco calculado, adquirem novas dimensões

ISSN 2317-1316

na contemporaneidade ao se entrelaçarem com a lógica das redes sociais digitais e a atuação de influenciadores. A centralidade da sorte, característica intrínseca a tais práticas, ganha amplitude quando vinculada a estratégias de marketing que utilizam a credibilidade e o alcance de personalidades digitais para legitimar e popularizar plataformas de apostas online. Nesse contexto, verifica-se que o poder de influência dessas figuras públicas ultrapassa a esfera do consumo cotidiano e atinge comportamentos financeiros de públicos diversificados, incluindo jovens e indivíduos em situação de vulnerabilidade socioeconômica. A banalização do mal, no sentido arendtiano, torna-se perceptível quando práticas lesivas são normalizadas e apresentadas como estilos de vida, desconsiderando os impactos éticos, sociais e psicológicos envolvidos. O caso recente da CPI das Bets demonstra que, para além da dimensão individual, trata-se de um fenômeno estrutural que requer atenção do poder público e da sociedade civil. O endividamento crescente, associado à promessa ilusória de ganhos fáceis, reforça a urgência de medidas regulatórias mais eficazes, que aliem responsabilização dos agentes envolvidos à proteção dos consumidores. Portanto, a relação entre jogos de azar, redes sociais e influenciadores digitais deve ser compreendida não apenas como uma questão de entretenimento ou mercado, mas como um problema social complexo, que envolve economia, cultura e ética. Reconhecer essa complexidade é o primeiro passo para construir políticas públicas e práticas sociais que minimizem danos, assegurem a integridade das relações digitais e resgatem a responsabilidade moral diante daquilo que, hoje, tende a ser banalizado.

5. DECLARAÇÃO DE USO DE IA

Não foram utilizadas ferramentas de IA no desenvolvimento desse artigo.

6. REFERÊNCIAS

AGÊNCIA SENADO. CPI das Bets aprova condução coercitiva do influenciador Jon Vlogs após ausência. *Senado Notícias*, 27 maio 2025. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/05/27/cpi-das-bets-aprova-conducao-coercitiva-do-influenciador-jon-vlogs-apos-ausencia. Acesso em: 09 out. 2025.

ISSN 2317-1316

AGÊNCIA SENADO. CPI das Bets rejeita relatório final. *Senado Notícias*, 12 jun. 2025. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/06/12/cpi-das-bets-rejeita-relatorio-final. Acesso em: 09 out. 2025.

AGÊNCIA SENADO. Virgínia nega à CPI das Bets percentual sobre perda de dinheiro em apostas. *Rádio Senado*, 13 maio 2025. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2025/05/13/virginia-nega-a-cpi-das-bets-percentual-sobre-perda-de-dinheiro-em-apostas. Acesso em: 09 out. 2025.

BARRETO, Lorenzo Solis de Barros. Apostas online: o outro lado do jogo. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2025. Disponível em: https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/9311/1/TCC%20FINAL%20Apostas%20on%20line%20O%20outro%20lado%20do%20jogo.pdf. Acesso em: 09 out. 2025.

CNN BRASIL. Saiba o que disse Virgínia à CPI das Bets. *CNN Brasil*, 14 maio 2025. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/politica/saiba-o-que-disse-virginia-a-cpi-das-bets/. Acesso em: 09 out. 2025.

FERREIRA, Mateus Badaró. O que Hannah Arendt diria? Uma análise filosófica sobre a banalização da morte durante a pandemia da COVID-19. Disponível em: https://epsjv.phlnet.com.br/beb/textocompleto/mfn20585.pdf. Acesso em: 09 out. 2025.

G1. Entenda em 5 pontos por que Virgínia foi à CPI das Bets e o que ela disse. *G1*, 13 maio 2025. Disponível em: https://g1.globo.com/politica/noticia/2025/05/13/entenda-em-5-pontos-por-que-virginia-foi-a-cpi-das-bets-e-o-que-ela-disse.ghtml. Acesso em: 09 out. 2025.

PEREIRA, Ahra Leite. Jogos de azar: a possibilidade de auferimento de receita com a legalização. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2018.

PORTUGAL, Marco Antonio. Bolsa Família e a crise das Bets: desafios e lições do modelo SNAP para a segurança alimentar no Brasil. *SSRN*, 27 mar. 2025. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5114745. Acesso em: 09 out. 2025.

TESSAROLO, Felipe Maciel; SILVA, Cristiane Rubim Manzina da. Influenciadores digitais e as redes sociais enquanto plataformas de mídia. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Felipe-Tessarolo/publication/335207679_Influenciadores_Digitais_e_as_Redes_Sociais_Enquanto_Plataformas_de_Midia/links/5d56cc2d92851cb74c7148c3/Influenciadores-Digitais-e-as-Redes-Sociais-Enquanto-Plataformas-de-Midia.pdf. Acesso em: 09 out. 2025.