



**unifaema**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO FAEMA – UNIFAEMA**

**FERNANDA TOZATO DE OLIVEIRA**

**A (IM)POSSIBILIDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO CIVIL DAS *BIG TECHS*  
FRENTE A PROMOÇÃO DE CASSINOS *ON-LINE*: UMA ANÁLISE A LUZ DO  
MARCO CIVIL DA INTERNET**

**ARIQUEMES - RO  
2024**

**FERNANDA TOZATO DE OLIVEIRA**

**A (IM)POSSIBILIDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO CIVIL DAS *BIG TECHS*  
FRENTE A PROMOÇÃO DE CASSINOS *ON-LINE*: UMA ANÁLISE A LUZ DO  
MARCO CIVIL DA INTERNET**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao curso de do Centro Universitário FAEMA –  
UNIFAEMA como pré-requisito para obtenção  
do título de bacharel em Direito.

Orientador (a): Prof. Me. Everton Balbo dos  
Santos

**ARIQUEMES - RO  
2024**

**FICHA CATALOGRÁFICA**  
**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

O48i Oliveira, Fernanda Tozato de.  
A (im)possibilidade de responsabilização civil das *big techs* frente a promoção de cassinos on-line: uma análise a luz do marco civil da internet. / Fernanda Tozato de Oliveira. Ariquemes, RO: Centro Universitário Faema – UNIFAEMA, 2024.  
40 f.  
Orientador: Prof. Me. Everton Balbo dos Santos.  
Trabalho de Conclusão de Curso – Bacharelado em Direito – Centro Universitário Faema – UNIFAEMA, Ariquemes/RO, 2024.  
  
1. *Big Techs*. 2. Cassinos *online*. 3. Internet. 4. Responsabilização.  
I. Título. II. Santos, Everton Balbo dos.

CDD 340

**Bibliotecária Responsável**  
Isabelle da Silva Souza  
CRB 1148/11

## FERNANDA TOZATO DE OLIVEIRA

### A (IM)POSSIBILIDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO CIVIL DAS *BIG TECHS* FRENTE A PROMOÇÃO DE CASSINOS *ON-LINE*: UMA ANÁLISE A LUZ DO MARCO CIVIL DA INTERNET

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de do Centro Universitário FAEMA – UNIFAEMA como pré-requisito para obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientador (a): Prof. Me. Everton Balbo dos Santos

#### BANCA EXAMINADORA

**EVERTON  
BALBO DOS  
SANTOS**

Assinado digitalmente por EVERTON BALBO DOS SANTOS  
DN: C=BR, S=Rondonia, L=Ariquemes, O=Centro Universitário Faema - UNIFAEMA, CN=EVERTON BALBO DOS SANTOS, OU=EVERTON BALBO DOS SANTOS  
Razão: Eu estou aprovando este documento  
Localização: Ariquemes, Rondonia  
Data: 2024.12.04 16:47:14-04'00"  
Foxit Reader Versão: 10.1.3

---

Prof. Me. Everton Balbo dos Santos  
Centro Universitário Faema - UNIFAEMA

Assinado digitalmente por: HUDSON CARLOS AVANCINI PERSCH  
Razão: Sou Responsável pelo Documento  
Localização: UNIFAEMA - Ariquemes/RO  
O tempo: 05-12-2024 11:08:37

---

Prof. Me. Hudson Carlos Avancini Persch  
Centro Universitário Faema - UNIFAEMA

**BRUNO NEVES DA  
SILVA:0570234719**

Assinado digitalmente por BRUNO NEVES DA SILVA:05702347196  
DN: C=BR, O=ICP-Brasil, OU=Secretaria da Receita Federal do Brasil - RFB, OU=RFB e-CPF A3, OU=(EM BRANCO), OU=23035197000108, OU=presencial, CN=BRUNO NEVES DA SILVA:05702347196  
Razão: Eu estou aprovando este documento com minha assinatura de vinculação legal  
Localização: ARIQUEMES - RO  
Data: 2024.12.05 19:36:35-04'00"

6

---

Prof. Especialista Bruno Neves da Silva  
Centro Universitário Faema - UNIFAEMA

**ARIQUEMES – RO  
2024**

*Dedico este trabalho aos meus pais, pelo apoio incondicional durante toda minha trajetória e por sempre acreditarem no meu potencial. Aos amigos, por tornarem essa caminhada mais leve e aos professores que me orientaram com dedicação.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, a Deus, por me conceder força, saúde, sabedoria e resiliência para enfrentar os desafios dessa jornada. Aos meus pais, por todo amor, apoio incondicional e pelos consideráveis sacrifícios feitos ao longo da minha vida, que foram fundamentais para que eu pudesse chegar até aqui, sem eles nada disso teria sentido.

Um agradecimento especial aos meus amigos, as melhores companhias que alguém poderia pedir. Vocês tornaram essa jornada uma verdadeira aventura, com muitas risadas e momentos inesquecíveis. Obrigada por todos os conselhos, as palavras de incentivo e por sempre estarem ao meu lado, nos altos e baixos.

Agradeço ao meu orientador, por sua paciência, conhecimento compartilhado e por acreditar no potencial deste trabalho, oferecendo suporte crucial em cada etapa do processo. Enfim, a todos aqueles que direta ou indiretamente colaboraram para a realização de mais um sonho, meus sinceros agradecimentos.

Aos meus professores, expresso minha profunda gratidão por todo o conhecimento transmitido ao longo do curso. Suas aulas foram mais do que simples transmissão de conteúdo; foram verdadeiras lições de vida, moldando não apenas minha formação acadêmica, mas também minha visão de mundo. Cada ensino, cada orientação e cada desafio proposto contribuíram significativamente para o meu crescimento pessoal e profissional. Sou grata pela dedicação e pelo compromisso de cada um de vocês em formar não apenas profissionais, mas cidadãos constituídos para enfrentar o mundo.

*“Tornou-se chocantemente óbvio  
que a nossa tecnologia excedeu a  
nossa humanidade.” - Albert  
Einstein*

## RESUMO

Este estudo visou analisar os impactos sociais e jurídicos da atuação das *Big Techs* no contexto da liberdade de expressão online e da promoção de conteúdos potencialmente nocivos, como cassinos *online*. Buscou-se também compreender a eficácia do Marco Civil da Internet na proteção dos direitos dos usuários e na responsabilização dessas empresas, tendo como questão central a capacidade das *Big Techs* de moderar o conteúdo gerado por terceiros em suas plataformas, especialmente no que se refere à disseminação de informações prejudiciais ou ilícitas. A importância desta pesquisa decorreu da necessidade de equilibrar a liberdade de expressão com a proteção dos direitos fundamentais dos usuários na era digital. A tese é que o atual arcabouço jurídico, em particular o artigo 19 do Marco Civil da Internet, é insuficiente para lidar com as complexidades da responsabilidade das *Big Techs* em casos de conteúdo nocivo. A metodologia incluiu revisão bibliográfica e análise documental de legislações, decisões judiciais e relatórios técnicos sobre o tema. Os resultados indicaram que a regulamentação vigente oferece proteção excessiva às empresas de tecnologia, em detrimento dos direitos dos usuários. A exigência de uma ordem judicial específica para responsabilizar os provedores transforma a ação judicial em uma condição *sine qua non*, tornando o processo de proteção dos direitos no ambiente virtual lento e muitas vezes ineficaz. Os resultados indicaram a urgente necessidade de revisar e atualizar o Marco Civil da Internet para enfrentar os desafios impostos pela evolução tecnológica. A implementação de mecanismos robustos de monitoramento e controle, aliados à responsabilidade compartilhada entre plataformas e produtores de conteúdo, é essencial para mitigar os impactos negativos e garantir um ambiente digital mais seguro, ético e equitativo. O estudo sugeriu que uma abordagem integrada, combinando regulamentação eficiente, responsabilidade corporativa e conscientização dos usuários, seria crucial para promover uma sociedade digital resiliente e proteger os direitos fundamentais no espaço online.

**Palavras-chave:** *Big Techs*; Cassinos *online*; Internet; Responsabilização



## ABSTRACT

*This study aims to analyze the social and legal impacts of the actions of Big Techs in the context of online freedom of expression and the promotion of potentially harmful content, such as online casinos. It seeks to understand the effectiveness of the Marco Civil da Internet in protecting users' rights and holding these companies accountable, with the central issue being the ability of Big Techs to moderate third-party content on their platforms, especially concerning the dissemination of harmful or illegal information. The importance of this research stems from the need to balance freedom of expression with the protection of users' fundamental rights in the digital age. The thesis is that the current legal framework, particularly Article 19 of the Marco Civil da Internet, is insufficient to deal with the complexities of Big Techs' responsibility in cases of harmful content. The methodology includes a literature review and documentary analysis of legislation, judicial decisions, and technical reports on the subject. The results indicate that the current regulation offers excessive protection to technology companies to the detriment of users' rights. The requirement of a specific court order to hold providers accountable turns legal action into a sine qua non condition, making the process of protecting rights in the virtual environment slow and often ineffective. The conclusion highlights the urgent need to review and update the Marco Civil da Internet to address the challenges posed by technological evolution. The implementation of robust monitoring and control mechanisms, combined with shared responsibility between platforms and content producers, is essential to mitigate negative impacts and ensure a safer and more equitable digital environment. The study suggests that an integrated approach, combining efficient regulation, corporate responsibility, and user awareness, is crucial to promote a resilient digital society and protect fundamental rights in the online space.*

**Keywords:** *Big Techs; Online casinos; Internet; liability.*

## Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
1.1 JUSTIFICATIVA .....	<b>13</b>
1.2 OBJETIVOS .....	<b>13</b>
<b>1.2.1 Geral</b> .....	<b>13</b>
<b>1.2.2 Específicos</b> .....	<b>13</b>
1.3 HIPÓTESE .....	<b>14</b>
1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	<b>14</b>
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	<b>15</b>
2.1 RESPONSABILIDADE CIVIL E LIBERDADES INDIVIDUAIS: EQUILÍBRIO ENTRE DIREITOS E DEVERES NA ESFERA JURÍDICA .....	<b>15</b>
2.2 INFLUÊNCIA GLOBAL DAS BIG TECHS E IMPACTO NO CENÁRIO TECNOLÓGICO .....	<b>19</b>
2.3 A EXPANSÃO DIGITAL DOS CASSINOS VIRTUAIS FRENTE À PROIBIÇÃO BRASILEIRA .....	<b>23</b>
2.4 LIMITES DE RESPONSABILIZAÇÃO NO MARCO CIVIL DA INTERNET .....	<b>27</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>34</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O século XX testemunhou um desenvolvimento extraordinário nas Tecnologias da Informação e Comunicações, sendo a internet um dos marcos mais significativos. Surgida nos Estados Unidos da América (EUA), a internet emergiu como uma resposta geopolítica ao avanço tecnológico soviético. Com o término da Guerra Fria e a ascensão do neoliberalismo econômico, a iniciativa privada ganhou uma importância sem precedentes, incentivando a desregulamentação financeira e a privatização de tecnologias. Com a comercialização da internet, a competição acirrada pelos mercados da “nova economia” propiciou o surgimento de empresas inovadoras e impulsionou a expansão global da internet, inaugurando a era do Big Data, caracterizada pela massiva produção de dados.

Ao longo das últimas décadas, assistimos a uma transformação significativa nos paradigmas da evolução tecnológica, resultando em impactos econômicos, políticos e comportamentais profundos. Apenas nos anos de 2016 e 2017, foram gerados mais dados do que em toda a história da humanidade até então. Gradualmente, atividades cotidianas que eram realizadas presencialmente migraram para o ambiente digital, impulsionadas pela pandemia da *Covid-19*. Essas atividades passaram a ser conduzidas por meio de plataformas e sistemas fornecidos por grandes empresas de tecnologia, que desempenham um papel central nos âmbitos social e econômico da sociedade.

Essas grandes plataformas, frequentemente denominadas *Big Techs*, assumiram um papel essencial na vida moderna, facilitando uma vasta gama de atividades diárias e negócios jurídicos, cruciais para a existência do indivíduo como sujeito de direitos. Por meio dessas plataformas, inúmeras ações são realizadas, incluindo transações bancárias, divulgação de notícias e o exercício da liberdade de expressão. Milhões de pessoas utilizam essas plataformas para se informar, consumir conteúdo e expressar suas opiniões políticas.

Neste contexto de crescente digitalização, as grandes empresas de tecnologia emergem como protagonistas e intermediárias da existência cotidiana. Devido à sua relevância econômica e estrutural, essas empresas são denominadas *Big Techs*, um grupo seletivo que detém monopólios significativos em suas respectivas áreas de atuação. O modus operandi dessas corporações baseia-se na coleta e análise

contínua de dados das interações online. As gigantes tecnológicas, representadas pela sigla GAFAM (*Google, Apple, Facebook*, atualmente *Meta, Amazon e Microsoft*), exercem uma influência tão marcante que, em 2012, essa sigla foi criada para identificá-las.

Com a ampla digitalização da vida cotidiana, o uso dessas plataformas deixou de ser uma escolha livre e autônoma, tornando-se uma condição essencial para a "participação social". Esta transformação na forma de comunicação ocorreu de maneira gradual, atingindo seu ápice com o surgimento e a popularização das redes sociais. Consequentemente, os relacionamentos humanos e a liberdade de expressão são hoje amplamente influenciados, e muitas vezes moldados, pela comunidade digital.

No contexto da crescente influência das *Big Techs* na sociedade digital, surge uma questão crucial: até que ponto podemos considerar a liberdade de expressão quando os conteúdos veiculados por meio dessas plataformas se tornam perigosos ou até criminosos? A disseminação de informações prejudiciais, como a promoção de cassinos online, que podem causar dependência e superendividamento da população, tornou-se alarmante, evidenciando uma lacuna no controle e na responsabilidade das empresas tecnológicas sobre o conteúdo compartilhado em suas plataformas.

Nesse sentido, este artigo tem como objetivo analisar as diretrizes estabelecidas pelo Marco Civil da Internet, Lei nº 12.965/2014, especialmente em seu artigo 19, determinam a necessidade de uma decisão judicial prévia para a responsabilização civil das empresas provedoras de serviços online pelo conteúdo gerado por terceiros, sob pena de caracterização de censura. Surge, portanto, o debate sobre a necessidade de revisão dessas normativas à luz dos desafios contemporâneos.

Para alcançar esse objetivo, utilizaremos uma abordagem metodológica baseada em análise documental e revisão bibliográfica, examinando legislações, casos judiciais relevantes e estudos acadêmicos sobre o tema. A pertinência deste estudo reside na urgência de adaptar as normativas existentes aos desafios contemporâneos, considerando o papel central das *Big Techs* na sociedade atual e os limites do direito à liberdade dentro do ambiente virtual.

A perpetuação de práticas prejudiciais à sociedade através dessas plataformas levanta questões éticas e jurídicas sobre a verdadeira extensão da liberdade de expressão online e a responsabilidade das grandes corporações

tecnológicas em mitigar os danos causados por conteúdos nocivos veiculados em seus espaços virtuais. Esta reflexão é essencial para compreendermos a complexa relação entre a liberdade de expressão e a responsabilidade das *Big Techs*, uma questão que continua a desafiar legisladores, juristas e a sociedade em geral.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

O Marco Civil da Internet, criado para regular aspectos fundamentais desse novo ambiente digital, apresenta desafios no que diz respeito à responsabilização das plataformas pelo conteúdo nocivo gerado por terceiros. A análise desse contexto é de extrema relevância, pois a rápida evolução tecnológica demanda uma revisão contínua das legislações e das responsabilidades das grandes corporações que atuam como intermediárias das interações digitais. Este trabalho visa contribuir para o debate sobre a adequação das normativas existentes frente aos desafios impostos pela massiva produção de dados e a influência das *Big Techs* sobre a comunicação e o comportamento humano.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Geral

Analisar o papel das *Big Techs* na disseminação de conteúdo nocivo e a responsabilidade jurídica dessas empresas à luz do Marco Civil da Internet, propondo uma reflexão sobre a adequação das normas legais aos desafios contemporâneos.

### 1.2.2 Específicos

O presente trabalho tem como objetivos específicos investigar o desenvolvimento histórico das Tecnologias da Informação e Comunicação, com foco na emergência da *Internet* e das *Big Techs*, examinando o artigo 19 do Marco Civil da Internet e seu impacto na responsabilização das plataformas digitais. Identificar possíveis lacunas legislativas no controle e na responsabilização das *Big Techs* frente

à disseminação de conteúdos prejudiciais e ao final, propor alternativas jurídicas para aprimorar a regulamentação da liberdade de expressão e a responsabilidade das plataformas digitais.

### 1.3 HIPÓTESE

O Marco Civil da Internet, embora estabeleça diretrizes importantes para a liberdade de expressão e a responsabilização das plataformas, apresenta lacunas no controle de conteúdos nocivos disseminados pelas *Big Techs*? A ausência de uma regulamentação mais específica sobre a responsabilidade dessas empresas, frente à disseminação de informações perigosas, pode comprometer a proteção dos direitos individuais e sociais no ambiente digital? Há uma necessidade de atualização das normativas para enfrentar os desafios atuais?

### 1.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada nesta pesquisa combina revisão bibliográfica e análise documental de legislações, decisões judiciais e relatórios técnicos para examinar os impactos sociais e jurídicos das *Big Techs* na liberdade de expressão online e na promoção de conteúdos nocivos, como cassinos online. Através dessa abordagem qualitativa, foi possível avaliar a eficácia do Marco Civil da Internet e identificar a necessidade de uma revisão regulatória, visando um equilíbrio mais justo entre liberdade de expressão e proteção dos direitos dos usuários, com maior responsabilidade das plataformas na moderação de conteúdo.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 RESPONSABILIDADE CIVIL E LIBERDADES INDIVIDUAIS: EQUILÍBRIO ENTRE DIREITOS E DEVERES NA ESFERA JURÍDICA

Nos anos 1970, os Estados Unidos viram surgir a Internet como resultado de um sistema desenvolvido pelo Departamento de Defesa, conectando diversos centros de pesquisa militar para a transmissão de informações e dados. Esse avanço foi viabilizado pelo progresso na área da informática e pelo aprimoramento dos computadores (Teixeira, 2007).

Durante a Guerra Fria, a Internet teve sua origem como uma ferramenta militar dos Estados Unidos, destinada a fornecer informações estratégicas e conectar os diversos centros de comando do país. Seu principal propósito era garantir que, em caso de um eventual ataque russo, os americanos pudessem se defender de maneira eficaz. Cada ponto de comando estratégico estava interligado, permitindo uma comunicação rápida e a troca de informações crucial para a segurança nacional. No entanto, mesmo que um desses pontos fosse comprometido, os demais continuariam operando de forma independente, assegurando que o fluxo de dados e a coordenação entre os centros militares não fossem interrompidos (Converge, 2015).

Sobre o domínio da tecnologia, afirma Manuel Castells, p.32:

A habilidade ou inabilidade de uma sociedade dominar a tecnologia ou incorporar-se às transformações das sociedades, fazer uso e decidir seu potencial tecnológico, remodela a sociedade em ritmo acelerado e traça a história e o destino social dessas sociedades; remetendo que essas modificações não ocorrem de forma igual e total em todos os lugares, ao mesmo tempo e instantânea a toda realidade, mas sim é um processo temporal e para alguns, demorado (Castells, p.32).

Na era digital, a defesa da liberdade de expressão confronta um desafio monumental que se tornou um ponto central na sociedade contemporânea: a liberdade de expressão no mundo virtual. Tradicionalmente, a internet tem sido vista como uma aliada crucial dessa liberdade, pois, sua capacidade de amplificar as vozes individuais é frequentemente elogiada como um catalisador para a livre circulação de ideias (Unesco, 2016).

Entre os países que se destacam no cenário digital, o Brasil ocupa uma posição relevante. Segundo as estatísticas apresentadas por Kemp (2022), o país,

com uma população de aproximadamente 214,7 milhões de pessoas, conta com 77% (ou 165,3 milhões) de seus habitantes tendo algum tipo de acesso à internet. Esses números, coletados em janeiro de 2022, revelam um crescimento de 3,3% em comparação ao ano anterior. Globalmente, mais de 4,6 bilhões de usuários estão ativos nas diversas redes sociais disponíveis, representando um aumento de 10,1% em relação a 2021 (Kemp, 2022).

Nesse contexto, a internet alimenta esperanças renovadas de democracia, oferecendo um ambiente aberto para discussões éticas, culturais e políticas. No entanto, a questão vai além da eficácia prática da liberdade de expressão *online* e atinge sua própria essência. As novas formas de comunicação na internet, apesar de aparentemente promoverem o exercício dessa liberdade, também apresentam sérios desafios.

Em sua essência, o Marco Civil, instituído em 2014, estabelece os fundamentos e princípios que devem orientar o uso da internet, abordando questões como a garantia da liberdade de expressão, a proteção do consumidor e a preservação da liberdade individual, conforme estabelecido nos artigos 2 e 3.

Art. 2º A disciplina do uso da internet no Brasil tem como fundamento o respeito à liberdade de expressão, bem como:

- I - O reconhecimento da escala mundial da rede;
- II - Os direitos humanos, o desenvolvimento da personalidade e o exercício da cidadania em meios digitais;
- III - a pluralidade e a diversidade;
- IV - a abertura e a colaboração;
- V - A livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor; e
- VI - A finalidade social da rede.

Art. 3º A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios:

- I - Garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição Federal;
- II - Proteção da privacidade;
- III - proteção dos dados pessoais, na forma da lei;
- IV - Preservação e garantia da neutralidade de rede;
- V - Preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da rede, por meio de medidas técnicas compatíveis com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas;
- VI - Responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, nos termos da lei;
- VII - preservação da natureza participativa da rede;
- VIII - liberdade dos modelos de negócios promovidos na internet, desde que não conflitem com os demais princípios estabelecidos nesta Lei.

**Parágrafo único.** Os princípios expressos nesta Lei não excluem outros previstos no ordenamento jurídico pátrio relacionados à matéria ou nos tratados internacionais em que a República Federativa do Brasil seja parte.



O princípio da liberdade de expressão é estabelecido como fundamento essencial da Lei nº 12.965/14, evidencia a significância atribuída a esse direito pelo legislador. Além disso, a proteção dos direitos de personalidade também encontra respaldo na mesma lei, conforme estabelecido no artigo 2º, inciso II, e no artigo 3º, inciso II, entre outras disposições. Tratando do conteúdo da liberdade de expressão, em sua obra, assim se manifesta Gilmar Ferreira Mendes e Paulo Gustavo Gonet Branco:

A garantia da liberdade de expressão tutela, ao menos enquanto não houver colisão com outros direitos fundamentais e com outros valores constitucionalmente estabelecidos, toda opinião, convicção, comentário, avaliação ou julgamento sobre qualquer assunto ou sobre qualquer pessoa, envolvendo tema de interesse público, ou não, de importância e de valor, ou não – até porque “diferenciar entre opiniões valiosas ou sem valor é uma contradição num Estado baseado na concepção de uma democracia livre e pluralista (Mendes; Branco, 2017, p. 264).

Este direito é um dos pilares dos direitos de primeira geração, criado para ser uma resposta direta ao autoritarismo estatal. Consolidado pela Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão, em 1789, assegurou ao indivíduo a possibilidade de agir e manifestar seu pensamento sem interferência das autoridades públicas (França, 1789). Foi uma conquista que marcou o início de uma nova era de liberdades civis, refletindo o desejo de limitar o poder do Estado sobre os cidadãos e garantir a autonomia individual.

Contudo, com o advento das redes sociais, essa liberdade de expressão tomou proporções inéditas. As plataformas digitais intensificaram as interações humanas, facilitando o fluxo de ideias e opiniões, mas também exacerbando conflitos e dissídios. Nesse cenário, o Direito, por meio de suas funções legislativas e judiciárias, foi chamado a regular as disputas decorrentes desse novo ambiente de comunicação. Observa-se ainda que a relevância jurídica dos veículos de comunicação de massa se deu justamente a partir do momento em que eles se tornaram instrumentos de comunicação global, exigindo que o comportamento de seus usuários passasse a ser regulamentado (Cavalcanti, 2024). Assim, esta ausência de regulamentação resultaria em insegurança jurídica e social.

Diante desse contexto, surge o Direito Digital, um campo inovador que busca equilibrar a liberdade de expressão com a proteção de direitos individuais no ambiente cibernético. Jacobs e Santos (2021) apontam que o Direito Digital não é apenas um conjunto de normas voltadas para o ciberespaço, mas sim uma aplicação dos

princípios normativos tradicionais adaptados às novas tecnologias. O desenvolvimento desse ramo jurídico visa garantir que a regulamentação das atividades digitais se dê de forma justa, mantendo a integridade dos direitos fundamentais, enquanto responde aos desafios impostos pela tecnologia.

Desta forma, as redes sociais, em especial, destacam a necessidade de se reavaliar constantemente os limites da liberdade de expressão. Embora ofereçam uma plataforma democrática e aberta, elas também expõem usuários a riscos, dentre eles desinformação, assédio e discurso de ódio. Assim, o Direito Digital emerge como uma ferramenta crucial para regular as interações nesse novo cenário, equilibrando a proteção da liberdade de expressão com a necessidade de garantir um ambiente digital seguro e respeitoso, (Jacobs; Santos, 2021)

A questão da responsabilização civil das *Big Techs* por práticas ilegais, como a promoção de cassinos *online*, por exemplo, ilustra de maneira clara essa complexidade. A conectividade global e o controle dessas plataformas sobre vastas quantidades de dados e informações tornaram essas empresas peças centrais na economia digital. No entanto, essa mesma posição central implica uma crescente responsabilidade em monitorar e evitar a promoção de atividades ilícitas, como o jogo de azar, cuja regulamentação varia significativamente entre jurisdições (Cavalcanti, 2024).

No Brasil, o Marco Civil da Internet desempenha um papel crucial nesse processo, estabelecendo diretrizes que garantem tanto os direitos fundamentais dos usuários quanto os deveres das plataformas digitais. Contudo, a questão da responsabilidade civil dessas empresas, especialmente em casos que envolvem atividades ilícitas, ainda gera intenso debate. O princípio da neutralidade da rede, que impede que provedores discriminem ou interfiram no tráfego de dados, frequentemente se choca com a necessidade de impor controles sobre conteúdos ilegais ou prejudiciais (Brasil, 2002).

Dessa forma, o equilíbrio entre a liberdade de expressão e a proteção contra atividades ambientais exige uma atualização constante das normas jurídicas, especialmente em um contexto de rápida evolução digital. Com o papel crescente das *Big Techs* nas interações globais, o Direito Digital precisa avançar para garantir que a inovação tecnológica ocorra sem comprometer a segurança dos usuários ou a justiça social. A implementação de mecanismos de controle, junto à cooperação entre governos e o setor privado, é essencial para que a regulação digital acompanhe o

ritmo de transformação desse ecossistema, sem prejudicar os direitos fundamentais (Favere, 2024).

Esse cenário ficou ainda mais evidente no caso dos jogos de azar no Brasil, onde a migração dos cassinos para o ambiente digital revela grandes desafios. Operando ilegalmente por meio de servidores estrangeiros, esses cassinos criam um mercado desregulado, expondo consumidores a fraudes, perdas financeiras severas e, em casos extremos, tragédias como suicídios. Para mitigar esses riscos, é urgente uma revisão legislativa que adote medidas firmes contra atividades ilícitas, ou uma regulamentação que permita a operação legal e segurança desses jogos, protegendo os direitos dos apostadores (Favere, 2024).

Nesse contexto, é necessário destacar o papel das *Big Techs*, que devem ser responsabilizadas pelo conteúdo proibido que circula em suas plataformas, incluindo a promoção de cassinos online ilegais. O desafio é equilibrar a liberdade de expressão com a necessidade de proteger os consumidores contra práticas perigosas e nocivas.

As *Big Techs*, ao monitorarem esses conteúdos, precisam garantir que a remoção ou bloqueio de materiais ilegais não se torne um controle excessivo da expressão legítima. Apenas com uma abordagem integrada e criteriosa será possível criar um ambiente digital mais seguro e responsável, sem comprometer os direitos de livre expressão. Assim, a evolução do Direito Digital e a responsabilidade compartilhada entre o setor público e privado são fundamentais para garantir que o ambiente digital continue sendo um espaço de liberdade, mas também de segurança e justiça social.

## **2.2 INFLUÊNCIA GLOBAL DAS BIG TECHS E IMPACTO NO CENÁRIO TECNOLÓGICO**

A acessibilidade da internet, sua vasta disponibilidade, e a maneira como ela transformou a comunicação interpessoal e o acesso à informação, contribuiu significativamente para a disseminação das redes sociais em todos os níveis da população, inclusive entre aqueles com acesso limitado a dispositivos e serviços mais sofisticados. Dessa forma, mesmo pessoas que não têm familiaridade com uma navegação mais ampla ou não possuem computadores avançados, frequentemente têm contas em redes sociais (Ferreira, 2021).

O sucesso das técnicas de *marketing* está amplamente relacionado à segmentação de usuários em potenciais grupos de compradores. No entanto, essa segmentação não se limita apenas ao perfil dos consumidores, mas também ao conteúdo que cada usuário consome. Desde o início, percebeu-se que, para manter os usuários por mais tempo nas plataformas e expostos a anúncios, era necessário oferecer conteúdo alinhado aos seus interesses (Souza, 2023).

Isso resultou na criação das chamadas "bolhas", onde o usuário é mantido imerso em um universo de informações que reforçam suas preferências. Essa dinâmica, apesar de ser um fenômeno relativamente novo no ambiente digital, reflete uma tendência observada também na vida cotidiana: grupos de pessoas ocupando o mesmo espaço virtual, como uma grande praça pública, mas sem interagir entre si, isolados em seus próprios mundos de opinião (Souza, 2023).

Nesse contexto, Barbieri (2022) destaca ainda que a formação dessas "bolhas" nas redes sociais, onde indivíduos com opiniões semelhantes se agrupam, reforçando suas convicções, tem como resultados a criação de um ambiente onde opiniões contrárias são vistas como incorretas ou inaceitáveis, levando à demanda por restrições sobre essas visões divergentes. O controle dessas restrições, porém, fica a cargo das próprias redes sociais, que tendem a privilegiar as crenças dominantes dentro das "bolhas" criadas pelos algoritmos, o que pode diminuir a diversidade de opiniões e aprofundar a polarização. A respeito desse isolamento de indivíduos em grupos fechados, Mill (2017, p. 59) observa:

Aquele que conhece apenas o lado de seu próprio caso conhece pouco dele. Suas razões podem ser boas, e ninguém poderá refutá-las. Mas se ele é igualmente incapaz de refutar as razões do lado oposto, se ele não as conhece bem, então não possui nenhum fundamento para preferir qualquer opinião.

O crescimento das *Big Techs* segue um modelo que combina inovação tecnológica com o capital de risco, uma fórmula que se provou altamente eficaz. A ascensão dessas empresas teve início no Vale do Silício, onde investidores anjos financiaram pequenas startups, permitindo que transformassem ideias inovadoras em negócios lucrativos.

Conforme destaca Castells (2001), essas parcerias buscavam não apenas a criação de soluções tecnológicas, mas também a obtenção de poder e riqueza através do mercado financeiro. Na década de 1990, empresas como *Sun Microsystems* e

*Yahoo* tornaram-se exemplos de sucesso, consolidando a imagem de engenheiros idealistas que transformaram suas *startups* em corporações gigantes, muitas vezes sem uma responsabilidade social clara, mas em nome do progresso tecnológico (Isaacson, 2014).

A *Google*, fundada por Larry Page e Sergey Brin durante seus estudos em Stanford, exemplifica o modelo atual de coleta de dados e organização da internet. Inicialmente, o foco era categorizar informações online para melhorar a navegabilidade da *Web*, algo que o *software* BackRub ajudou a alcançar (Nuvens, 2022).

A empresa revolucionou o acesso à informação ao organizar o ciberespaço, tudo sob o slogan "não seja mau". No entanto, a *Google* também se envolveu em práticas questionáveis, como a violação de *copyrights*, ignoradas por reguladores devido às inovações oferecidas (Nuvens, 2022).

Além da *Google*, outras gigantes tecnológicas, como *Microsoft*, *Apple*, *Amazon* e *Facebook* (atual *Meta*), também emergiram e se expandiram, impactando a vida de consumidores globalmente. De acordo com Borneli (2023), essas empresas registraram faturamentos exorbitantes no primeiro semestre de 2023, com a *Amazon* gerando US\$ 59 milhões por hora, seguida pela *Apple* com US\$ 43,9 milhões. Esse crescimento ilustra o domínio das *Big Techs* no mercado e sua capacidade de influenciar economias inteiras.

Embora empresas de países como China e Rússia também estejam ganhando relevância no setor tecnológico, como argumenta Morozov (2018), elas ainda operam dentro da lógica estabelecida pelas gigantes norte-americanas. Em contrapartida, os países emergentes que não exportam tecnologia permanecem vulneráveis às decisões dessas corporações, especialmente quando seu faturamento equivale a uma fração significativa do PIB nacional.

Nos últimos anos, as *big techs*, como *Google*, *Amazon* e *Facebook* (*Meta*), cresceram exponencialmente, adquirindo uma influência que rivaliza, e em alguns casos até supera, a de muitos governos nacionais. Segundo a Universidade de Cambridge, há um consenso crescente de que os mercados digitais deixaram de funcionar em prol da sociedade e passaram a servir os interesses dessas gigantes tecnológicas. Empresas como *Google*, que detém um quase monopólio no mercado de buscas, ilustram esse poder avassalador. Mesmo o Departamento de Justiça dos

Estados Unidos não conseguiu desafiar significativamente esse domínio (Feldmann, 2024).

Além da destruição de concorrentes, essas empresas utilizam as vastas bases de dados que acumulam sobre seus usuários para controlar o mercado de forma unilateral, sem qualquer governança adequada. Shoshana Zuboff, professora da Universidade de Harvard, cunhou o termo "Capitalismo de Vigilância" para descrever essa prática, na qual as *big techs* utilizam dados pessoais para exercer controle sobre seus próprios usuários, sem a devida consulta pública ou regulamentação (Zuboff, 2019).

As tentativas de regular e tributar essas corporações têm sido frustradas em diversas ocasiões. Governos de todo o mundo enfrentam dificuldades para impor regulamentações que garantam a privacidade de dados, além de impostos justos. As *big techs*, muitas vezes, utilizam sua vasta influência para moldar a legislação a seu favor, explorando brechas legais e operando em diversas jurisdições para minimizar suas obrigações fiscais. Esse cenário reflete o enfraquecimento das fronteiras nacionais diante da globalização e da digitalização (Zuboff, 2019).

A influência das *big techs* vai além do econômico; elas moldam culturas, comportamentos e até mesmo a política em escala global. Plataformas como *Facebook (Meta)*, *Instagram*, *YouTube* e *TikTok* são ferramentas poderosas de comunicação, capazes de influenciar desde eleições até movimentos sociais. No entanto, esse poder levanta questões sobre liberdade de expressão e controle de conteúdo. As plataformas moderam o que é publicado, o que gera debates sobre censura e viés, enquanto governos tentam intervir para proteger a segurança nacional ou suprimir conteúdo que consideram indesejado, desta forma, os mercados digitais passaram a operar não mais em benefício dos interesses da sociedade, mas em função dos interesses das próprias *big techs* (Feldmann, 2024).

Percebe-se então que vivemos em uma era em que os dados se tornaram o novo petróleo, com a capacidade de redefinir mercados e criar vantagens competitivas. Segundo a IBM, o mundo gera cerca de 2,5 quintilhões de dados por dia, e 90% dos dados disponíveis hoje foram gerados nos últimos três anos. No entanto, o verdadeiro valor não reside apenas na quantidade de dados, mas na capacidade de transformá-los em *insights* estratégicos. Empresas como *Google* e *Amazon* lideram esse movimento ao usar *big data analytics*, inteligência artificial e

*machine learning* para descobrir padrões ocultos e automatizar a tomada de decisões com base em análises preditivas (Palkovsky, 2023).

Dessa forma, o controle sobre os dados se tornou sinônimo de controle sobre o mercado. A competência dessas empresas em interpretar e utilizar esses dados as coloca em uma posição dominante na economia digital, moldando comportamentos, prevendo tendências e personalizando experiências de consumo, consolidando ainda mais seu poder sobre o futuro dos mercados globais (Palkovsky, 2023).

Assim, esse crescimento acelerado levanta questões importantes sobre o equilíbrio entre poder corporativo e governança, especialmente em relação ao uso de dados pessoais e ao impacto de suas práticas no mercado e na política, criando um ambiente que desafia as capacidades regulatórias dos Estados e fragiliza as fronteiras nacionais diante da globalização e da digitalização.

Portanto, é urgente que as discussões em torno da regulamentação das *Big Techs* avancem, direcionando uma governança mais justa e equilibrada. As plataformas digitais não apenas moldam comportamentos e mercados, mas também têm o poder de influência cultural e processos políticos, o que exige uma abordagem mais rigorosa e responsável por parte dos governos e da sociedade. O uso de tecnologias avançadas, como inteligência artificial e *big data*, consolida o domínio dessas corporações, que possuem uma capacidade única de transformar informações em vantagens competitivas. Isto posto, é fundamental que o futuro da economia digital seja moldado com foco na proteção dos direitos dos usuários e no estabelecimento de regras claras que impeçam a exploração e o desequilíbrio social.

### **2.3 A EXPANSÃO DIGITAL DOS CASSINOS VIRTUAIS FRENTE À PROIBIÇÃO BRASILEIRA**

Historicamente, a aceitação ou repressão dos jogos de azar foi moldada por diversos fatores, incluindo o tipo de regime político, o controle estatal da população, a situação econômica e a mentalidade social predominante. Esses fatores influenciaram diretamente a forma como as diferentes modalidades de jogos foram vistas, o que levou à permissão inicial de alguns jogos, seguida por sua criminalização posterior. Durante o Império, surgiram as primeiras medidas de repressão contra os jogos, com o intuito de limitar a proliferação de locais de apostas. Esse crescimento causou preocupação entre as autoridades, o que resultou em uma repressão policial intensa.

Um dos exemplos mais notáveis foi o jogo do bicho, que, embora inicialmente tolerado, tornou-se o principal alvo de repressão desde a República Velha até o governo de Vargas. (Marques, 2019)

Cerca de cem anos depois, em 1941, foi promulgada a Lei de Contravenções Penais (Decreto-Lei nº 3.688/1941), que criminalizou a prática dos jogos de azar. No entanto, essa lei não teve um impacto imediato e amplo, pois, logo em seguida, dois outros decretos (Decretos-Lei nº 5.089/1942 e 5.192/1943) introduziram exceções, permitindo o funcionamento de cassinos e outros empreendimentos que cumprissem regulamentações específicas. Essas permissões foram concedidas de forma limitada e com caráter temporário. (Brasil, 1941)

Alguns anos mais tarde, em 1946, os jogos de azar foram definitivamente proibidos pelo presidente Eurico Gaspar Dutra, por meio do Decreto-Lei nº 9.215, que reafirmou o artigo 50 e seus parágrafos da Lei de Contravenções Penais. A justificativa para essa proibição era que os jogos de azar representavam uma ameaça aos valores sociais, contando com o apoio das classes tradicionais, da igreja e da mídia da época. (Sousa, 2022).

Embora a medida tenha gerado impactos econômicos adversos, ela recebeu amplo apoio de diversas organizações, como a Associação Brasileira de Imprensa (ABI) e a Legião Brasileira de Assistência de São Paulo e do Rio de Janeiro. (Marques, 2019).

A Assembleia Constituinte instalada naquele ano também manifestou seu apoio ao Decreto, chegando a propor a expansão da proibição para incluir corridas de cavalo e loterias. A mídia da época destacou a convergência de valores entre a sociedade e o Presidente Dutra, justificando a medida com base em princípios morais e familiares, e associando a prática dos jogos de azar ao antigo governo de Getúlio Vargas. No entanto, parte da população, especialmente aqueles que dependiam economicamente dessa atividade, reagiu com críticas e insatisfação, apontando os efeitos sociais e econômicos resultantes da proibição. (Marques, 2019).

Com o avanço da internet e a criação de modalidades virtuais de jogos, novas oportunidades surgiram, facilitando o acesso a jogos de fortuna. Como consequência, tanto a oferta quanto a demanda por esses jogos aumentaram significativamente. A expansão das redes digitais e a acessibilidade a plataformas de jogos por meio de dispositivos eletrônicos possibilitaram que brasileiros apostassem de qualquer lugar,



especialmente em operadores estrangeiros, fora do alcance da legislação e do controle estatal (Goepfert, 2024).

O Código Civil brasileiro trata de alguns aspectos relacionados às obrigações e dívidas envolvendo jogos e apostas. Ele prevê, por exemplo, o reembolso de empréstimos feitos para participar de jogos ou sorteios usados para resolver ou dividir bens comuns, conforme regras de partilha ou acordos. No entanto, o Código não define com clareza o que constitui "jogo" ou "aposta", deixando uma lacuna normativa (Brasil, 2002).

Diante da ausência de definições específicas na legislação, a doutrina jurídica procura estabelecer conceitos para essas atividades. No contexto do Código Civil, o jogo é caracterizado como uma atividade em que duas ou mais pessoas assumem o compromisso de pagar uma quantia que obteve um resultado favorável em um evento incerto. Já a aposta ocorre quando duas ou mais pessoas, com opiniões divergentes sobre determinado tema, se comprometem a pagar uma quantia ou entregar um bem decidida cuja opinião se confirmar em um evento incerto (Brasil, 2002).

Horta e Souza (2023) por sua vez, distingue que, no jogo, os participantes têm um papel ativo, influenciando o resultado por meio de suas ações, enquanto, na aposta, o desfecho não depende das ações dos envolvidos, mas sim de um fator externo e imprevisível.

A competição e o desejo de alcançar sucesso são aspectos inerentes aos jogos. De acordo com Oliveira (et al., apud Custer 1984), o comportamento do jogador patológico se desenvolve em três fases distintas: (i) Fase da vitória: nesta etapa inicial, o jogador, inicialmente dependente da sorte, passa a acreditar que suas vitórias são resultado de habilidade. Isso o leva a jogar com mais frequência e confiança, motivado pelos primeiros sucessos; (ii) Fase da perda: nessa fase, o otimismo irrealista domina o comportamento do jogador patológico. Aumenta o valor das apostas, recorrendo às economias e contraindo dívidas. As perdas se tornam insuportáveis, e o jogador tende a se isolar em seu vício; e (iii) Fase do desespero: aqui, o jogador dedica ainda mais tempo e recursos financeiros ao jogo, distanciando-se de sua família e rompendo relações sociais.

A literatura especializada apresenta diversas classificações de jogadores, que variam do jogador social ao jogador patológico. Este último é caracterizado por um desejo incontrolável de jogar, o que gera impactos negativos em sua vida pessoal e social (Oliveira et al., 2022).

O Jogo Patológico foi oficialmente reconhecido como uma patologia em 1980, no DSM-III, sendo descrito como um comportamento persistente e recorrente de apostas, resultando em prejuízos na esfera pessoal, familiar e profissional. No DSM-V, publicado em 2013, o Transtorno do Jogo (TJ) foi incluído na categoria de Transtornos Relacionados a Substâncias e Comportamentos Adictivos. Estima-se que a condição afete entre 0,2% e 4% da população, frequentemente associada a transtornos de humor, ansiedade e dependência de substâncias (Oliveira et al., 2022).

A psicóloga Elizabeth Carneiro explica que o jogo, muitas vezes, começa como uma atividade recreativa, mas pode evoluir para uma dependência. De acordo com uma pesquisa realizada pelo Departamento de Psiquiatria da Universidade de São Paulo em 2024, o Brasil possui aproximadamente dois milhões de pessoas com vício em jogos. Carneiro destaca que o tratamento do transtorno segue abordagens similares às de outros tipos de dependência, com o uso de psicoterapia e, em alguns casos, medicamentos. Por isso, é essencial buscar ajuda de um profissional de saúde, como um médico ou psicólogo, para tratar a compulsão (Luz, 2024).

Nos primeiros sete meses de 2024, de janeiro a julho, cerca de 25 milhões de pessoas realizaram apostas esportivas em plataformas eletrônicas, o que corresponde a uma média de 3,5 milhões por mês. Para ilustrar a rapidez desse crescimento, esse número foi feito em um período menor do que o tempo que o coronavírus levou para infectar a mesma quantidade de pessoas no Brasil – 11 meses, entre 26 de fevereiro de 2020 e 28 de janeiro de 2021. Essas informações são provenientes de uma pesquisa de opinião realizada pelo Instituto Locomotiva entre os dias 3 e 7 de agosto. O hábito de apostar em plataformas eletrônicas envolve uma quantidade de pessoas no Brasil equivalente à população da Colômbia, e que supera países como Coreia do Sul, Espanha e Argentina (Costa, 2024).

De acordo com Meirelles, as apostas esportivas eletrônicas podem ser comparadas a uma "pandemia" devido aos impactos negativos na saúde mental. Uma pesquisa realizada reuniu dados e percepções a respeito dos efeitos psicológicos das apostas, revelando que 67% dos participantes conheceram alguém que "está viciado em apostas esportivas" (Miranda, 2024).

Em conclusão, o crescimento das apostas esportivas eletrônicas no Brasil reflete uma preocupação preocupante que vai além do entretenimento e se aproxima de um problema de saúde pública. A literatura especializada aponta que a transição de jogador recreativo para patológico é um processo gradual, mas devastador,

trazendo impactos significativos na vida pessoal, social e profissional dos indivíduos. O Transtorno do Jogo, reconhecido oficialmente no DSM-III e atualizado no DSM-V, é frequentemente associado a transtornos de humor, ansiedade e dependência de emissão, afetando uma parcela expressiva da população.

Com o número de apostadores eletrônicos em ascensão e as evidências de que uma grande parte da população já está diretamente ou indiretamente relacionada com os impactos desse vício, torna-se essencial que medidas preventivas e de tratamento sejam amplamente divulgadas e inovadoras. O reconhecimento de que o vínculo em jogos compartilha características com outras dependências reforça a necessidade de tratamentos especializados, que combinam psicoterapia e, em alguns casos, medicamentos. Assim, uma abordagem mais rigorosa e integrada é necessária para enfrentar esse problema, tanto no âmbito da saúde mental quanto no controle das plataformas de apostas, a fim de mitigar os riscos e proteger a população, especialmente os mais vulneráveis.

## **2.4 LIMITES DE RESPONSABILIZAÇÃO NO MARCO CIVIL DA INTERNET**

Com o avanço da tecnologia digital e seu impacto significativo no dia a dia de grande parte da sociedade, os jogos virtuais desempenham um papel cada vez mais proeminente na rotina das pessoas. Tanto é que o consumo desses jogos movimentou milhões de reais anualmente, tornando-se uma das indústrias mais lucrativas no Brasil e no mundo nas últimas décadas (Tavares, 2021).

Nesse contexto, os jogos de azar evoluíram em conformidade com a civilização progrediu, adquirindo maior complexidade ao longo do tempo. Atualmente, é possível realizar apostas ou jogar online em qualquer lugar do mundo, e essa prática também se considera pelas redes sociais, influenciando um grande número de pessoas (Senado Federal, 2023).

Inicialmente, é importante definirmos o conceito de casa de apostas online e entender seu funcionamento. Uma casa de apostas consiste em uma plataforma digital que oferece uma variedade de jogos, incluindo aqueles de azar, bem como eventos esportivos. Nesses ambientes, os apostadores têm a oportunidade de testar seu tipo, um elemento oferecido subjetivo e ocasional, seja como forma de entretenimento ou na busca por lucros possíveis (Senado Federal, 2023).

No que diz respeito aos jogos de azar ou cassinos *online*, não encontramos a presença de uma "cota fixa" em diversas modalidades desses jogos, que incluem *slots*, roleta, jogos de mesa, pôquer, bingo e caça-níqueis. Todos esses jogos são, por sua natureza, intrinsecamente aleatórios e imprevisíveis, com exceção talvez do pôquer, que envolvem uma leve influência de habilidade, permitindo assim certa capacidade de previsão, ao contrário das apostas esportivas (Senado Federal, 2023).

A atuação das casas de apostas externas para os esportes é regida pela Lei 13.756/2018, assinada pelo então presidente da República Michel Temer. Essa lei permite a operação dessas casas desde que ocorram em ambientes virtuais e que os sites que as hospedam não estejam registrados em território nacional (Brasil, 2018). Entretanto, no Brasil, a Comissão de Constituição e Justiça (CCJ) está debatendo um projeto de lei que visa autorizar o funcionamento de cassinos e bingos, legalizar o jogo do bicho e permitir apostas em corridas de cavalos, revogando as proibições que existiam no ordenamento jurídico até então (Senado Federal, 2024).

Nos últimos anos, apresentamos um aumento expressivo no surgimento de diversas casas de apostas esportivas online no país, coincidindo com um notável incremento no patrocínio de clubes de futebol e atletas famosos pela mídia. Empresas como Sportingbet, Betano, bet365, Betway, Sportsbet.io, 1xbet e Betfair são apenas alguns exemplos (Santos, 2024).

A disseminação dessas casas de apostas e a constante exposição de publicidade em todos os meios de comunicação, aliada ao endosso por parte de atletas, exigem modelos de comportamento ou exemplos a serem seguidos pelos mais jovens, têm o potencial de influência do público que os acompanha, seja em menor ou maior grau. Essa influência pode levar adolescentes e crianças, que são considerados mais suscetíveis a esse tipo de propaganda, a se envolverem em atividades de apostas desde uma idade precoce, o que pode ser encarado como o início de um padrão de comportamento viciante (Senado Federal, 2023).

Uma modalidade particularmente preocupante e que tem proliferado em cassinos online no Brasil, foco central desta discussão, são os jogos de azar, atualmente proibidos por lei. Esses jogos disponíveis em diversos sites e são amplamente promovidos por criadores de conteúdo digital, personalidades conhecidas nas mídias sociais com milhões de seguidores. A influência exercida por essas figuras é significativa, aumentando a probabilidade de que seus seguidores sejam persuadidos a consumir os produtos ou serviços que estão promovendo. Antes

de analisarmos a problemática das casas de apostas online que oferecem jogos de azar, é essencial compreender como essas práticas são detalhadas tanto para os apostadores quanto para o Estado (Fontes, Ferraz, 2024).

É importante destacar que esses jogos são completamente dependentes da sorte do apostador, representando um aspecto subjetivo e imprevisível. Além disso, há uma abertura específica para manipulações de máquinas, especialmente em ambientes virtuais, onde são controladas por algoritmos matemáticos desenvolvidos pelas empresas responsáveis (Silva, 2021). Nesse contexto, é válido questionar que confiança e garantias legais esses jogos de azar oferecidos aos consumidores?

Um exemplo recente que ilustra os problemas envolvidos nesses jogos é o escândalo ocorrido este ano com o site Blaze, um dos mais populares nesse segmento. O site recebeu milhares de reclamações na plataforma "Reclame Aqui" de consumidores que alegaram não ter recebido seus ganhos após realizarem apostas (Carvalho, 2023).

Estabelecida no Brasil desde 2019, a Blaze é uma plataforma digital externa para jogos de cassino e apostas esportivas. Dentre as opções oferecidas pela empresa, destacam-se jogos como Roleta, Blackjack, Máquinas de Slots, Poker e o popular jogo conhecido como "foguetinho". Embora os jogos de azar sejam proibidos em território brasileiro, a Blaze opera utilizando uma brecha legal: sua sede está localizada em Curaçao, uma ilha holandesa reconhecida como paraíso fiscal. Conforme explica Philipe Monteiro Cardoso, advogado especializado em Direito Digital, essas empresas atuam em um tipo de zona cinzenta jurídica, com sede no exterior. Dessa forma, oferecem operar em um ambiente digital acessível, permitindo que usuários de diferentes países tenham acesso às suas plataformas (Carvalho, 2023).

O Blaze oferece uma variedade de jogos, especialmente na área de cassinos, e ganhou destaque rapidamente como um dos principais entretenimentos virtuais, sendo amplamente promovido por celebridades da mídia e patrocinando jogadores, times de futebol e influenciadores digitais. No entanto, apesar de sua popularidade, o site acumula aproximadamente 6 mil reclamações, status de "Não Recomendado" e responde apenas a 0,7% dos usuários no Reclame Aqui (Amaro, 2023).

A questão se agrava pelo fato de que não há efetiva possibilidade de consulta junto aos órgãos de defesa do consumidor, como o PROCON, pois o *Blaze*, assim como outras casas de apostas online presentes no Brasil, não têm sede no país, mas

sim em paraísos fiscais ao redor do mundo, como Curaçao. Além disso, essas empresas utilizam diversas empresas de fachada, dificultando a identificação de seus verdadeiros proprietários (Penin, 2023).

O jogo JetX, da plataforma Cbet.gg, por exemplo, foi alvo de mais de 800 reclamações no site Reclame Aqui em apenas seis meses no ano passado. As reclamações relacionadas incluem contas com saldo zerado, valores não recebidos, propaganda enganosa e saques que não foram creditados nas contas bancárias dos ganhadores. A ausência de sede, CNPJ ou qualquer representação oficial no Brasil torna a judicialização contra essas empresas extremamente complexas. Portanto, devido à localização dessas empresas no exterior, reverter os prejuízos sofridos é uma tarefa desafiadora (Carvalho, 2023).

Embora a legislação brasileira proíba a prática dos jogos de azar, a regulamentação de cassinos online vem sendo alimentada pelas grandes plataformas digitais. As *big techs*, que deveriam exercer maior controle sobre o conteúdo que promovem, muitas vezes se escoram nas brechas da legislação para permitir a circulação dessas atividades em suas redes. Ao invés de analisar e regular o que é publicado e promovido, opte por não intervir, permitindo que esses cassinos ilegais sejam amplamente divulgados sem se preocupar com os danos que causam ao público, especialmente o mais vulnerável. Essa falta de controle por parte das plataformas digitais evidencia um quadro de negligência, onde o lucro é priorizado acima do bem-estar dos usuários, especialmente quando se considera a exposição de jovens e indivíduos suscetíveis aos riscos do jogo (Zuboff, 2019).

O estudo sobre o impacto psicossocial dos cassinos online na sociedade contemporânea revela uma realidade complexa e desafiadora. O arcabouço legal, representado pelo Decreto-Lei 3.688/1941, sinalizando a preocupação histórica com os jogos de azar, registrando sua natureza arriscada e potencialmente prejudicial. A decisão estabelecida pelo então presidente Eurico Gaspar Dutra em 1946, corroborada pela atual Constituição Federal, destaca a percepção de que tais práticas são incompatíveis com o bem-estar humano e os valores sociais (Brasil, 1941). No entanto, a ascensão dos cassinos online na era digital desafia essas restrições, introduzindo novos dilemas e riscos.

Logo, a estratégia desses ambientes virtuais de apostas, promovida por influenciadores digitais e patrocinadores famosos, é a divulgação especialmente entre os mais jovens e os mais vulneráveis. Diante disso, a responsabilização das *big techs*

torna-se uma questão urgente, tanto do ponto de vista jurídico quanto social. É necessário implementar regulamentações mais rigorosas e políticas de fiscalização mais transparentes e eficazes, para que as plataformas digitais assumam uma postura ativa na proteção do público que utiliza seus serviços. Isso é particularmente crucial no caso dos cassinos online, que, embora sejam atividades ilegais no Brasil, continuam sendo promovidas de forma ampla e desregulada, desafiando a legislação e expondo os usuários a riscos consideráveis (Souza, 2024).

Desta forma, a regra prevista no artigo 19 do Marco Civil da Internet (Lei 12.965/2014), que determina a responsabilização das *big techs* apenas em casos de descumprimento de decisões judiciais, representa uma autêntica imunidade e privilégios concedidos às plataformas digitais, essa punição somente após o descumprimento de decisões judiciais gera distorções legais permitindo que ilegalidades sejam perpetuadas ao longo do tempo (Souza, 2024).

Além disso, fica claro que o enfrentamento ao crescimento dos cassinos online requer não apenas uma atualização do arcabouço legal, mas também uma mudança de postura por parte das plataformas digitais, que têm a responsabilidade de mitigar os riscos associados ao conteúdo que promovem. A colaboração entre órgãos reguladores, legisladores e as próprias *big techs* é fundamental para a criação de mecanismos que inibem a proteção de práticas ilegais e perigosas (Rocha, 2024).

Por fim, é essencial promover campanhas de conscientização pública, educando os usuários sobre os perigos dos jogos de azar online, especialmente em relação às suas implicações psicológicas, como a ludopatia que é o vício em jogos, e financeiras. Somente com uma abordagem integrada e comprometida será possível proteger de forma eficaz os indivíduos mais suscetíveis, garantindo que o ambiente digital não se torne um terreno fértil para atividades ilícitas e predatórias (Senado, 2024).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, reafirma-se a urgência de uma abordagem mais rigorosa e eficaz no que se refere à responsabilidade civil das Big Techs diante da promoção de cassinos online, à luz do Marco Civil da Internet. A proliferação desenfreada de plataformas de jogos de azar online, muitas vezes associadas a esquemas de pirâmide e fraudes, exige uma resposta contundente do Estado. Ao longo desta pesquisa, foram comprovadas as lacunas legais que, em muitos casos, permitem que as grandes plataformas digitais permaneçam imunes às punições. A ausência de um marco regulatório específico e a interpretação restritiva da legislação vigente têm criado um ambiente propício à proliferação de práticas ilícitas, com graves consequências para a sociedade.

O cenário atual revela uma fragilidade no arcabouço jurídico brasileiro, especialmente quando se trata da regulação das atividades das Big Techs e de seu papel como intermediadoras de conteúdos, muitas vezes controversos. A doutrina da neutralidade da rede, embora fundamental para a liberdade de expressão, tem sido utilizada pelas plataformas digitais como escudo para se eximirem de qualquer responsabilidade sobre os conteúdos veiculados. Essas plataformas têm um alcance enorme e, ao mesmo tempo, têm um poder específico sobre as informações que chegam ao público. A questão da responsabilidade pelo conteúdo que promovemos, especialmente quando este envolve práticas sociais nocivas, como o incentivo a jogos de azar ilegais, foi o foco principal deste estudo.

A pesquisa aqui apresentada deixa claro que o Marco Civil da Internet, embora tenha sido um avanço especializado em termos de regulamentação digital no Brasil, precisa de atualizações e de uma aplicabilidade mais rigorosa para acompanhar as mudanças rápidas e complexas que o ambiente virtual exige. A concepção original do Marco Civil, voltada para a proteção da liberdade de expressão e do direito à privacidade, não previu o surgimento de um modelo de negócio baseado na coleta massiva de dados e na personalização de conteúdos, que coloca em risco a autonomia dos usuários e facilita a disseminação de informações falsas e prejudiciais. As *Big Techs*, por sua vez, têm explorado essas lacunas legais para maximizar seus lucros, sem se preocupar com as consequências sociais de suas ações.

Um dos pontos centrais envolvidos foi a necessidade de responsabilização efetiva das plataformas digitais, não apenas como facilitadoras do diálogo e da



comunicação, mas como agentes ativos na promoção de práticas que, muitas vezes, desrespeitam a legislação nacional. A ausência de uma postura mais firme dessas plataformas resulta em danos muitas vezes irreparáveis, tanto no âmbito econômico, para aqueles que são atraídos pelos jogos de azar e perdem suas economias, quanto no social, com o aumento da criminalidade e da violência associadas ao jogo compulsivo. A responsabilização das *Big Techs* é fundamental para garantir que elas atuem de forma mais ética e responsável, priorizando o bem-estar dos usuários em detrimento de seus próprios interesses comerciais.

A responsabilidade civil das *Big Techs* deve ser ampliada e devidamente reconhecida. O papel dessas empresas vai além de meros intermediários tecnológicos; elas devem ter controle sobre os algoritmos, as políticas de moderação e as campanhas de publicidade, incluindo aquelas que promovem cassinos online e outras atividades que violam a legislação vigente. Assim, é fundamental que o ordenamento jurídico brasileiro avance no sentido de fortalecer as regulamentações que incidem sobre essas plataformas, garantindo que sejam responsabilizadas de maneira proporcional ao impacto que causam.

Por fim, é fundamental destacar que a presente pesquisa reforça a necessidade de uma revisão contínua das políticas regulatórias no Brasil, de modo a acompanhar as rápidas transformações tecnológicas e garantir que os direitos dos cidadãos sejam preservados, sem prejuízos à liberdade de expressão. A responsabilização das *Big Techs* é um passo necessário para equilibrar o direito à comunicação com a proteção dos direitos fundamentais e a garantia de uma internet mais ética e responsável. Este estudo, assim, abre caminho para novas investigações acadêmicas e contribuições no campo da regulação digital, consolidando-se como um marco relevante no debate sobre a responsabilização das plataformas digitais no país.

## REFERÊNCIAS

AMARO, Dayane Moreno. **Escândalo Blaze e Casas de Apostas: como funcionam os processos contra cassinos online?**. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/escandalo-blaze-e-casas-de-apostas-como-funcionam-os-processos-contracassinos-online/1862900856>. Acesso em: 20 maio 2024.

BARBIERI, Fábio. **"Sou a favor da liberdade de opinião, mas..."**. Disponível em: <https://www.mises.org.br/article/3275/sou-a-favor-da-liberdade-de-opiniao-mas>. Acesso em 20 out. 2024

BORNELI, Junior. **Apple, Google e mais: quantos milhões as big techs ganham por hora**. Startse, 2023. Disponível em: <https://www.startse.com/artigos/volume-de-receita-por-hora-das-big-techs/>. Acesso em: 18 out. 2024

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 20 maio 2024

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406compilada.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm). Acesso em: 20 maio 2024

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm). Acesso em: 20 maio 2024

BRASIL. **Lei 13.756 de 12 de dezembro de 2018**. Estabelece a exploração das loterias no Brasil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 12 dez. 2018. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm). Acesso em: 20 maio 2024

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941**. Lei das Contravenções Penais. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 3 out. 1941. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm). Acesso em: 20 maio 2024

BRASIL. **Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946**. Proíbe o jogo de azar em todo o território nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2 maio 1946.

Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del9215.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm). Acesso em: 20 maio 2024

CARVALHO, Isabella. **Justiça bloqueia R\$ 101 milhões da Blaze; saiba quem são os influenciadores que divulgam jogos de apostas**. Disponível em: <https://inteligenciafinanceira.com.br/financas/planejamento-financeiro/neymar-felipe-neto-site-apostas-blaze/>. Acesso em: 26 set. 2024

CASSINOS ONLINE. **A influência das redes sociais nos cassinos online**. Disponível em: <https://cassinos-online.com>. Acesso em: 21 maio 2024.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Editora Paz e terra S/A, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. Volumes 1, 2 e 3. São Paulo: Paz e Terra, 1999a.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. Volume 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999b.

CAVALCANTI, Eliene de Souza. **Liberdade de expressão na internet: Decisões do Supremo Tribunal Federal nos Inquéritos nº 4.781 e 4.879 à luz da Constituição e das diretrizes estabelecidas pela Relatoria Especial para a Liberdade de Expressão da Comissão Interamericana de Direitos Humanos**. 2024. Disponível em: [https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/56112/9/TCC\\_Eliene\\_de\\_Souza\\_Cavalcanti.pdf](https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/56112/9/TCC_Eliene_de_Souza_Cavalcanti.pdf). Acesso em: 10 out. 2024.

CETIC.br. **Inteligência Artificial e Cultura**. São Paulo: CETIC.br, 2022. Disponível em: [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/20220928131646/estudos\\_setoriais-inteligencia\\_artificial\\_e\\_cultura.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/20220928131646/estudos_setoriais-inteligencia_artificial_e_cultura.pdf). Acesso em: 21 maio 2024.

CONVERGE (2015). **Atlas Brasileiro de Telecomunicações 2015**. A evolução da Internet: uma perspectiva histórica. São Paulo: Convergence Comunicações.

COSTA, Gilberto. **Retrato da epidemia de jogos de azar no Brasil**. Disponível em: <https://outraspalavras.net/outrasmidias/retrato-da-pandemia-de-jogos-de-azar-no-brasil/>. Acesso em: 18 out. 2024

FELDMANN, Paulo. **O assombroso poder das big techs na economia e na política dos países**. Disponível em: <https://jornal.usp.br/articulas/paulo-feldmann/o-assombroso-poder-das-big-techs-na-economia-e-na-politica-dos-paises/>. Acesso em: 15 out. 2024

FAVERE, Daniel Macedo de. **Cassinos online hospedados no exterior e suas operações dentro do mercado brasileiro: desafios legais e regulatórios**. Disponível em: <https://adelpha-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/6541d131-f610-4549-9e05-5e9320047184/content>. Acesso em: 18 out. 2024

FERRAZ, Artur; FONTES, Bruno. **Bets contratavam influenciadores para driblar lei e promover jogos de azar**. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2024/09/06/bets-contratavam-influenciadores-para-driblar-lei-e-promover-jogos-de-azar-diz-secretario-sobre-operacao-que-prende-deolane-bezerra-video.ghtml>. Acesso em: 18 out. 2024

FERREIRA, Daniela Assis Alves; PINHEIRO, Marta Macedo Kerr; MARQUES, Rodrigo Moreno. **Privacidade e proteção de dados pessoais: perspectiva histórica**. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 12, n. 2, p. 151-172, 2021. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v12i2p151-172. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/179778>. Acesso em: 16 out. 2024.

FRANÇA. **Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão**. 1789. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/dl/declaracao-direitos-homem-cidadao.pdf>. Acesso em: 25 maio 2024.

GOEPFERT, Filipe Senna. **A Regulação da Sorte na Internet: as diretrizes e os parâmetros da regulação de jogos de fortuna online na Ordem Econômica do Brasil**. Editora Dialética, 2024.

HELLEINER, Eric. **States and the reemergence of global finance: from Bretton Woods to the 1990s**. New York: Cornell University Press, 1994.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX 1914-1991**. 2ª ed. Tradução de Marcos Santarrita. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

HORTA, Ricardo Garcia; SOUZA, Cláudio Ganda de. **Apostas esportivas: desafios e aspectos da cooperação jurídica internacional no combate à manipulação de resultados**. DIGE - Direito Internacional e Globalização Econômica, São Paulo, v. 11, pág. 33-49, 2023. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/DIGE>. Acesso em: 15 out. 2024

ISAACSON, Walter. ***The Innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution***. New York: Simon & Schuster, 2014.

JUNIOR, Francisco Luiz Marzinotto. **Estados e Mercados na era do Big Data: oligopolização das Big Techs e a política norte-americana nos governos Obama e Trump (2009-2021)**. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Marzinotto-Junior/publication/363614564\\_Estados\\_e\\_Mercados\\_na\\_era\\_do\\_Big\\_Data\\_oligopolizacao\\_das\\_Big\\_Techs\\_e\\_a\\_politica\\_norte-americana\\_nos\\_governos\\_Obama\\_e\\_Trump\\_2009-2021\\_States\\_and\\_Markets\\_in\\_the\\_Big\\_Data\\_Age\\_Big\\_Techs\\_oligopolization\\_an/links/63255dcf071ea12e363c427d/Estados-e-Mercados-na-era-do-Big-Data-oligopolizacao-das-Big-Techs-e-a-politica-norte-americana-nos-governos-Obama-e-Trump-2009-2021-States-and-Markets-in-the-Big-Data-Age-Big-Techs-oligopolization-a.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Marzinotto-Junior/publication/363614564_Estados_e_Mercados_na_era_do_Big_Data_oligopolizacao_das_Big_Techs_e_a_politica_norte-americana_nos_governos_Obama_e_Trump_2009-2021_States_and_Markets_in_the_Big_Data_Age_Big_Techs_oligopolization_an/links/63255dcf071ea12e363c427d/Estados-e-Mercados-na-era-do-Big-Data-oligopolizacao-das-Big-Techs-e-a-politica-norte-americana-nos-governos-Obama-e-Trump-2009-2021-States-and-Markets-in-the-Big-Data-Age-Big-Techs-oligopolization-a.pdf). Acesso em: 17 maio 2024.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. 8a. ed. Campinas: SP, Papirus, 2010.

KEMP, Simon. **Digital 2022: Brazil**. [S.l.], fev. 2022. Disponível em:

<<https://datareportal.com/reports/digital-2022-brazil?rq=brazil>>. Acesso em: 18 de março de 2022. KEMP, Simon. **Digital 2022: Global Overview Report**. [S.l.], Jan. 2022. Disponível em: <[https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report?utm\\_source=DataReportal&utm\\_medium=Country\\_Article\\_Hyperlink&utm\\_campaign=Digital\\_2022&utm\\_term=Brazil&utm\\_content=Global\\_Overview\\_Link](https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report?utm_source=DataReportal&utm_medium=Country_Article_Hyperlink&utm_campaign=Digital_2022&utm_term=Brazil&utm_content=Global_Overview_Link)>. Acesso em: 18 out. 2024.

LUZ, Solimar. **BRASIL tem em média dois milhões de viciados em jogos, aponta USP**. Agência Brasil, 26 jul. 2024. Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/saude/audio/2024-07/brasil-tem-em-media-dois-milhoes-de-viciados-em-jogos-aponta-usp>. Acesso em: 17 out. 2024.

MARQUES, Mateus Corrêa de Oliveira. **A legalização, regulamentação e tributação dos jogos de azar como importante fonte de arrecadação tributária e desenvolvimento econômico**. Revista de Finanças Públicas, Tributação e Desenvolvimento, Rio de Janeiro, v. 7, n. 8, p. 114-137, 30 jan. 2019. Universidade de Estado do Rio de Janeiro.

MENDES, Gilmar Ferreira e BRANCO, Paulo Gustavo Gonet. **Curso de Direito Constitucional**. 10 ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

MIRANDA, Tayne. **O crescente problema do vício em jogos**. Disponível em: <https://portal.afya.com.br/psiquiatria/o-crescente-problema-do-vicio-em-jogos>. Acesso em: 25 set. 2024

MOROZOV, Evgene. **BIG TECH: a ascensão dos dados e a morte da política**. São Paulo: Ubu Editora, 2018. 203 p. Tradução: Claudio Marcondes.

MILL, John Stuart. **Sobre a Liberdade**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2017.

NUVENS, Eduardo. **Google: história, curiosidades e tudo que você precisa saber sobre a empresa**. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2018/12/18/tira-duvidas/google-historia-curiosidades-e-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-buscador/>. Acesso em: 10 out. 2024.

OLIVEIRA, Jota Dantas; NETO, Lima Mota. **Liberdade de expressão versus responsabilidade civil dos provedores no marco civil da internet**. Revista da AGU, [S. l.], v. 21, n. 04, 2022. DOI: 10.25109/2525-328X.v.21.n.04.2022.3132. Disponível em: <https://revistaagu.agu.gov.br/index.php/AGU/article/view/3132>. Acesso em: 8 maio 2024.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhaes Tavares de; CASTRO, Juliana Saldanha de; BRAGA, Edilson de Oliveira; RASZEJA, Bruno Chagas. **Transtorno de Jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento**. Psicologia Usp, São Paulo, v. 33, p. 1-10, fev. 2022. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0103-6564e210007>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pusp/a/38kVN5gQbhRnRcb6Ry6yn9r/?lang=pt>. Acesso em: 02 out. 2023

PENIN, Daniel. **BLAZE - Tire dos Pobres e dê aos Influencers**. Roteiro: Daniel Penin. Brasil: Youtube, 2023. (34 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zxtoi751hY>. Acesso em: 13 out. 2024.

RASTELI, Pedro Ernesto Mascarenhas; SANTOS, Valdivino Passos. **A (i)legalidade dos jogos de azar na modalidade online no brasil**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13655>. Acesso em: 8 maio 2024.

ROCHA, Edgard. **Regulamentação dos jogos de azar no Brasil: conheça mais sobre o tema e seus prós e contras**. Disponível em: <https://ipld.com.br/artigos/regulamentacao-dos-jogos-de-azar-no-brasil-conheca-mais-sobre-o-tema-e-seus-pros-e-contras/>. Acesso em: 26 set. 2024

SANTOS, Polina. **Bets lucram até R\$ 20 bi, enquanto brasileiros perdem R\$ 23 bi com apostas.** Disponível em: [forbes.com.br/forbes-money/2024/08/bets-lucram-ate-r-20-bi-enquanto-brasileiros-perdem-r-23-bi-com-apostas/](https://forbes.com.br/forbes-money/2024/08/bets-lucram-ate-r-20-bi-enquanto-brasileiros-perdem-r-23-bi-com-apostas/). Acesso em: 25 set. 2024

SENADO FEDERAL. **CCJ debate projeto que autoriza jogos de azar.** Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2024/05/09/ccj-debate-projeto-que-autoriza-jogos-de-azar>. Acesso em: 21 maio 2024.

SENADO FEDERAL. **O mercado de apostas esportivas on-line: impactos, desafios para a definição de regras de funcionamento e limites.** Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/publicacoes/estudos-legislativos/tipos-de-estudos/textos-para-discussao/td315>. Acesso em: 21 maio 2024.

SANTOS, Ana Luiza; JACOBS, Edgar. **O Direito Digital em linhas gerais.** 2021. Disponível em: <https://www.jacobsconsultoria.com.br/post/o-direito-digital-em-linhas-gerais>. Acesso em: 24 maio 2024.

SILVA, Edinardo de Matos Da. **Jogos de Azar nos países do Mercosul ou Mercado Comum do Sul.** Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/jogos-de-azar-nos-paises-do-mercosul-ou-mercado-comum-do-sul/1162583762>. Acesso em: 18 maio 2024.

SOUZA, Antonio Victor Rodrigues de et al. **O balanço jurídico entre a liberdade de expressão e a responsabilidade dos provedores de plataformas digitais na internet: análise crítica acerca do artigo 19 da lei nº 12.965/14.** Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/33034>. Acesso em: 20 out. 2024.

SOUSA, Raquel Melina Rêgo. **Análise sobre a tipificação dos jogos de azar: contradição da lei com a realidade social e os princípios do direito penal.** Ponta Grossa: Aya Editora, 2022.

TAVARES, Luci Maria. **Histórico de jogos.** Curitiba: InterSaberes, 2021.

TEIXEIRA, Tarcísio. **Direito Eletrônico.** 4º Ed. São Paulo: Joarez de Oliveira, 2007.

PALKOVSKY, Belén. **Dados: quantos geramos e como eles se transformam em insights.** Disponível em: <https://linkages.com.br/2023/03/29/dados-quantos-geramos-e-como-isso-impacta-nossa-vida/>. Acesso em: 15 out. 2024

UNESCO. **Liberdade de expressão e internet.** Disponível em: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246670\\_por](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246670_por). Acesso em: 21 maio 2024.

ZIMERMANN, Igor. **Big Techs: até onde vai o poder das corporações que dominam o mercado de tecnologia?**. Disponível em:  
<https://www.politize.com.br/big-techs/>. Acesso em: 21 maio 2024.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do Capitalismo de vigilância: A luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. Disponível em:  
[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/8373035/mod\\_resource/content/1/Shoshana%20Zuboff%20-%20A%20Era%20do%20Capitalismo%20de%20Vigila%CC%82ncia-Editora%20Intrinseca%20%282021%29.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/8373035/mod_resource/content/1/Shoshana%20Zuboff%20-%20A%20Era%20do%20Capitalismo%20de%20Vigila%CC%82ncia-Editora%20Intrinseca%20%282021%29.pdf). Acesso em: 15 out. 2024





**DISCENTE:** Fernanda Tozato de Oliveira


**CURSO:** Direito

**DATA DE ANÁLISE:** 08.11.2024


## RESULTADO DA ANÁLISE

### Estatísticas

Suspeitas na Internet: **5,35%**

Percentual do texto com expressões localizadas na internet 

Suspeitas confirmadas: **5,26%**

Confirmada existência dos trechos suspeitos nos endereços encontrados 

Texto analisado: **95,37%**

*Percentual do texto efetivamente analisado (frases curtas, caracteres especiais, texto quebrado não são analisados).*

Sucesso da análise: **100%**

*Percentual das pesquisas com sucesso, indica a qualidade da análise, quanto maior, melhor.*

Analisado por Plagius - Detetor de Plágio 2.9.6  
sexta-feira, 08 de novembro de 2024

## PARECER FINAL

Declaro para devidos fins, que o trabalho da discente FERNANDA TOZATO DE OLIVEIRA n. de matrícula **43970**, curso de Direito, foi aprovado na verificação de plágio, com porcentagem conferida em 1,34%. Devendo a aluna realizar as correções necessárias.

Assinado digitalmente por: ISABELLE DA SILVA SOUZA  
Razão: Responsável pelo documento  
Localização: UNIFAEMA - Ariqueme/RO  
O tempo: 12-11-2024 14:07:18

**ISABELLE DA SILVA SOUZA**  
**Bibliotecária CRB 1148/11**  
Biblioteca Central Júlio Bordignon  
Centro Universitário Faema – UNIFAEMA