

Revista **VENTUROLI**

Trabalhista

Brasília • Ano 1 • Volume 7 • Julho • 2026

- Doutrina
- Jurisprudência
- Legislação



editora
VENTUROLI

Revista **VENTUROLI** *Trabalhista*

Publicação Mensal de Doutrina, Jurisprudência e Legislação

Brasília • Ano 1 • Volume 7 • Julho • 2026 • ISSN 3086-321X

Diretores Responsáveis

ALFREDO LUIS GOMES VENTUROLI

TIAGO JOSÉ GOMES VENTUROLI

Conselho Editorial

ALEXANDRE AGRA BELMONTE (PRESIDENTE)

AUGUSTO CÉSAR LEITE DE CARVALHO

CLÁUDIO MASCARENHAS BRANDÃO

CRISTIANO PAIXÃO

FABIANO COELHO DE SOUZA

GABRIELA NEVES DELGADO

JOSÉ AFFONSO DALLEGRAVE NETO

LARISSA MATOS

LORENA VASCONCELOS PORTO

LUCIANO MARTINEZ

NEY MARANHÃO

PAULO RÉGIS MACHADO BOTELHO

PLATON TEIXEIRA DE AZEVEDO NETO

THEREZA CHRISTINA NAHAS

VALERIO DE OLIVEIRA MAZZUOLI



editora
VENTUROLI

Revista **VENTUROLI** *Trabalhista*

Brasília • Ano 1 • Volume 7 • Julho • 2026

ISSN 3086-321X

Redação

revista@editoraventuroli.com

Assinaturas

contato@editoraventuroli.com

Revisão

Linotec

Projeto gráfico e diagramação

Linotec

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meio ou processo – Lei 9.610/1998.

© 2026 edição e distribuição da

EDITORA VENTUROLI DE LIVROS E REVISTAS LTDA

SCS Quadra 1, Bloco M, Lote 30, Sala 418

Edifício Gilberto Salomão

CEP: 70.305-900 – Brasília/DF – Brasil

Tel.: (61) 99888-8181

Conheça mais: www.editoraventuroli.com

DA ROLETA ÀS PLATAFORMAS DIGITAIS: UMA LEITURA DA LUDOPATIA DIGITAL À LUZ DE FIÓDOR DOSTOIÉVSKI

From the roulette to digital platforms: a reading of digital gambling disorder in light of Fyodor Dostoevsky

AURORA DIAS

Doutoranda em Direito pela UFPA. Mestre em Direito, Políticas Públicas e Desenvolvimento Sustentável pelo CESUPA. Pós-graduada em Direito Material e Processual do Trabalho pelo Centro Universitário do Estado do Pará – CESUPA. Pós-graduada em Direito Digital do Trabalho, Compliance Trabalhista e LGPD pelo VERBOEDU. Advogada (OAB/PA). Professora universitária.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2331753524365490>.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8243-5128>.

Instagram: @auroradias

aurorafdias@gmail.com

NEY MARANHÃO

Pós-Doutor em Direito pela Universidade de Coimbra (Portugal). Doutor em Direito do Trabalho pela Universidade de São Paulo (USP), com estágio de Doutorado-Sanduiche junto à Universidade de Massachusetts (Boston/EUA). Especialista em Direito Material e Processual do Trabalho pela Universidade de Roma/La Sapienza (Itália). Mestre em Direitos Humanos pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Professor de Direito Material e Processual do Trabalho da Universidade Federal do Pará (UFPA). Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade Federal do Pará (Mestrado e Doutorado – CAPES 6). Professor do Programa de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Direito do Trabalho do Centro Universitário do Pará (CESUPA). Professor da Escola Nacional de Formação e Aperfeiçoamento de Magistrados do Trabalho (ENAMAT/TST). Professor convidado de todas as Escolas Judiciais de Tribunais Regionais do Trabalho do Brasil. Membro da Academia Brasileira de Direito do Trabalho (Cadeira nº 30) e da Academia Paraense de Letras Jurídicas (Cadeira nº 25). Membro do Comitê Nacional do Programa Trabalho Seguro (CSJT/TST – Biênio 2026/2027). Juiz Titular de Vara da Justiça do Trabalho da 8ª Região (TRT-8/PA-AP).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5894619075517595>.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8644-5902>.

Instagram: @neymaranhao

ney.maranhao@gmail.com

RESUMO: O artigo analisa a ludopatia digital induzida pelas plataformas de apostas online (*bets*) a partir da matriz psíquica da compulsão descrita por Fiódor Dostoiévski em “O Jogador” (1866). Investiga-se como a arquitetura tecnológica atual aciona e explora aquela engrenagem psíquica, demandando novas respostas do ordenamento jurídico. Adota-se abordagem qualitativa

ABSTRACT: This article examines digital gambling disorder as induced by online betting platforms (*bets*), taking as its starting point the psychic matrix of compulsion depicted by Fyodor Dostoevsky in “The Gambler” (1866). It investigates how present-day technological architecture triggers and exploits that psychic mechanism, thereby demanding fresh responses from the

e hipotético-dedutiva, calcada em revisão bibliográfica multidisciplinar (literatura, psicologia, economia comportamental e dogmática jurídica), com análise normativa e de dados institucionais. Destaca-se que a engrenagem psíquica da compulsão por jogo permanece inalterada, tendo mudado de natureza, porém, o ambiente que hoje a aciona: disponibilidade permanente, gamificação, recompensas instantâneas, economia da atenção e padrões obscuros de projeto (*dark patterns*) compõem uma insidiosa arquitetura de retenção coreografada por sistemas algorítmicos, convertendo a tragédia individual em modelo de negócios de captura em massa. Conclui-se que a insuficiência da resposta jurídica brasileira não é quantitativa, mas de pressuposto tutelar: os instrumentos disponíveis supõem vulnerabilidade informacional, quando o problema atual decorre de vulnerabilidade psíquica massivamente induzida *by design*. Impõe-se, por isso, o reconhecimento da vulnerabilidade digital como categoria jurídica autônoma e a adoção de medidas protetivas no meio ambiente laboral, sensíveis às complexas correlações entre ludopatia digital e riscos ocupacionais psicossociais (NR-1), segundo as particularidades de cada caso concreto.

PALAVRAS-CHAVE: Apostas online. Ludopatia digital. Vulnerabilidade digital. Riscos psicossociais. Meio ambiente laboral.

legal order. The study adopts a qualitative, hypothetical-deductive approach, grounded in multidisciplinary bibliographical review (literature, psychology, behavioural economics and legal doctrine), together with normative analysis and examination of institutional data. It is shown that the psychic mechanism of gambling compulsion remains unaltered, whereas the environment that now triggers it has changed in nature: permanent availability, gamification, instant rewards, the attention economy and dark patterns compose an insidious architecture of retention choreographed by algorithmic systems, thus converting individual tragedy into a business model of mass capture. It is concluded that the shortcoming of the Brazilian legal response is not one of quantity but of tutelary premise: the available instruments presuppose informational vulnerability, whereas present-day harm stems from psychic vulnerability massively induced by design. Hence the need to recognise digital vulnerability as an autonomous legal category and to adopt protective measures within the working environment, alert to the complex correlations between digital gambling disorder and occupational psychosocial risks, in accordance with the particularities of each concrete case.

KEYWORDS: Online betting. Digital gambling disorder. Digital vulnerability. Psychosocial risks. Working environment.

SUMÁRIO: 1. Introdução. 2. A compulsão como condição humana em O Jogador. 3. A atualização da compulsão na sociedade digital. 4. Da roleta ao algoritmo: dados, previsibilidade e ilusão de controle. 5. A resposta jurídica diante da atualização tecnológica da compulsão. 6. Considerações finais. 7. Referências.

1. INTRODUÇÃO

A modernidade tardia inscreveu a hiperconexão como forma constitutiva da vida cotidiana. Aparelhos móveis converteram-se em extensões cognitivas dos usuários, mediando decisões, relações e consumos que outrora se realizavam no plano físico. Nesse cenário, ganham centralidade as plataformas digitais de apostas, as chamadas bets, que, favorecidas no Brasil pela edição da Lei nº 14.790/2023, tornaram-se fenômeno social multidimensional. O país já figura como um dos maiores mercados mundiais do setor, com movimentação estimada em dezenas de bilhões de reais ao ano e gasto médio individual expressivo entre os apostadores brasileiros. Diante dessa expansão

vertiginosa, torna-se necessária uma reflexão que articule fundamentos psíquicos, arquiteturas tecnológicas e respostas jurídicas.

Longe de configurar novidade absoluta, o comportamento compulsivo em torno do jogo possui uma genealogia literária, psicológica e social densa. Fiódor Dostoiévski, ele próprio jogador contumaz, ofereceu, em “O Jogador” (1866), diagnóstico artístico de uma patologia que, sob o cenário material do balneário europeu do século XIX, articulava-se por meio de estruturas psíquicas, ilusão de controle, esperança permanente, dependência emocional e financeira, que hoje reaparecem, projetadas e amplificadas, na arquitetura digital das apostas. A leitura do romance à luz das novas plataformas

oferece, portanto, chave heurística fecunda para compreender o momento presente.

Para nortear esta investigação, formulou-se a seguinte pergunta-problema: em que medida a lógica da compulsão descrita por Fiódor Dostoiévski em “O Jogador” permite compreender os mecanismos contemporâneos de estímulo ao comportamento compulsivo em uma sociedade digital orientada por dados, na qual as apostas online representam uma de suas principais manifestações?

Adota-se como objetivo geral analisar de que modo a lógica da compulsão representada em “O Jogador” contribui para a compreensão dos mecanismos contemporâneos de indução ao comportamento compulsivo em ambientes digitais, especialmente no contexto das plataformas de apostas online. Como objetivos específicos, o artigo se propõe a: (i) examinar a construção psíquica do jogador na obra dostoiévskiana, focalizando a ilusão de controle, a esperança permanente e as dependências emocional e financeira; (ii) investigar a atualização da compulsão na sociedade digital, mediante a análise da gamificação, da disponibilidade permanente, do *design* persuasivo e da economia da atenção; (iii) discutir a transição da roleta ao algoritmo, evidenciando a cultura orientada por dados, os vieses cognitivos e a arquitetura da escolha; e (iv) examinar a resposta jurídica brasileira, com ênfase no superendividamento, na proteção do consumidor, no dever informacional, na responsabilidade das plataformas e, sobretudo, na proteção do trabalhador acometido pelos efeitos da compulsão induzida.

A pertinência do estudo justifica-se em dois planos. No plano social, a expansão das bets vem produzindo externalidades negativas graves, comprometimento de renda de famílias em situação de vulnerabilidade, adoecimento psíquico, endividamento crônico, redução de produtividade laboral, incapacidade previdenciária e sobrecarga do sistema público de saúde, sem que o ordenamento jurídico brasileiro tenha oferecido resposta estruturalmente satisfatória.

No plano dogmático, a leitura contemporânea de Dostoiévski oferece contribuição original: revela que a compulsão pelo jogo não é fenômeno circunstancial ou contingente, mas condição humana antiga, cuja fenomenologia foi minuciosamente descrita na literatura e que, sob a mediação algorítmica, encontra amplificação sem precedentes na história.

Do ponto de vista metodológico, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, exploratória e descritiva, com abordagem hipotético-dedutiva. Adota como técnica central a revisão bibliográfica interdisciplinar, associando literatura clássica, doutrina jurídica nacional e estrangeira, produção acadêmica em economia comportamental e psicologia do jogo patológico. Emprega, ainda, análise normativa da legislação brasileira em vigor, com destaque para as Leis nº 13.756/2018, nº 14.790/2023, nº 8.078/1990, nº 14.181/2021 e nº 8.213/1991 e o exame de dados institucionais recentes provenientes do Banco Central do Brasil, do Instituto Nacional do Seguro Social e do Supremo Tribunal Federal, notadamente as Ações Diretas de Inconstitucionalidade nº 7.721 e nº 7.723.

Estruturalmente, além desta introdução e das considerações finais, o artigo divide-se em quatro seções. A primeira analisa a compulsão como condição humana em “O Jogador”. A segunda examina a atualização da compulsão na sociedade digital, evidenciando os mecanismos técnicos de reforço comportamental. A terceira investiga a passagem da roleta ao algoritmo, articulando dados, previsibilidade e ilusão de controle. A quarta discute a resposta jurídica brasileira, com particular atenção à proteção do trabalhador submetido à compulsão induzida pelas plataformas digitais.

2. A COMPULSÃO COMO CONDIÇÃO HUMANA EM O JOGADOR

Publicado em 1866, “O Jogador”, de Fiódor Dostoiévski, não é, apesar do título, um romance propriamente sobre o jogo; é um romance

sobre o que o jogo revela do humano. Dostoiévski, ele próprio jogador contumaz e frequentador dos cassinos de Homburg, Wiesbaden e Baden-Baden, ditou a obra à estenógrafa Anna Snítkina em cerca de três semanas, sob pressão de contrato editorial leonino firmado com o livreiro Stellóvski.¹ O apuro pessoal do autor emergiu como diagnóstico literário de uma patologia psíquica que hoje se apresenta em escala industrial. Como observa Oleg Almeida no prefácio da tradução brasileira, o valor estético da narrativa não se esgota na verossimilhança externa dos ambientes do jogo; antes, o núcleo dramático reside no acirrado conflito entre duas paixões arrebatadoras: o amor e o jogo, em que a segunda origina, atíça e, ao final, subjuga a primeira.²

O protagonista, Alexei Ivânovitch, é um preceptor de vinte e cinco anos, fidalgo, culto e poliglota, contratado por família aristocrática russa que veraneia na imaginária Rolettenburg, cidadezinha europeia cuja economia depende inteiramente da exploração dos cassinos.³ Apaixonado por Polina, enteada do general, ingressa nas salas de jogo com propósito ostensivamente racional: obter dinheiro suficiente para socorrê-la em suas dificuldades. Esse propósito, contudo, dissolve-se rapidamente. A racionalidade instrumental inicial converte-se em pulsão; o amor que motivou a primeira aposta transmuta-se em pretexto para a única ação que, aos poucos, passa a importar, qual seja: apostar novamente. Nesse deslocamento silencioso, revela-se a lógica interna da compulsão: o meio, tornado fim, absorve a totalidade do sentido.

A ilusão de controle organiza toda a atitude psíquica do protagonista. Alexei convence-se

de que, com atenção sistemática e disciplina metodológica, decifrará a mecânica da roleta. Estuda-a, memoriza sequências, elabora regras íntimas. A cada aposta que perde, a certeza subjetiva de que dominará o próximo giro permanece intacta. O jogador não busca informação: busca confirmação. Sua frase reiterada, segundo a qual, tão logo comece a jogar seriamente, ganhará, não é reflexo de análise probabilística, mas expressão de uma convicção afetiva refratária à experiência. Esse traço, hoje descrito pela economia comportamental como *viés de otimismo* e *viés de confirmação*, foi minuciosamente apreendido pela intuição literária dostoiévskiana quase um século e meio antes de sua sistematização técnica.

A esperança permanente é o motor psíquico que sustenta a compulsão. Cada nova aposta é anunciada como a última; cada perda é interpretada como interlúdio provisório antes da vitória iminente. A repetição do bordão “amanhã, amanhã tudo terá terminado” desnuda a estrutura temporal desse afeto: o presente é sempre suspenso em nome de um futuro imediatamente adjacente. É essa articulação entre acaso e esperança que impede a interrupção. O jogador, mesmo derrotado, permanece à mesa porque acredita, contra todas as evidências, que o próximo lance corrigirá todos os anteriores.

O episódio da vovozinha Antonida Vassílievna oferece contraste dramático que reforça a tese central do romance.⁴ Idosa rica e saudável, ela chega ao balneário europeu justamente quando o sobrinho, o general, aguarda ansioso a notícia de sua morte para dispor da herança. Em vez de morrer, ela joga. E, em questão de horas, desbarata boa parte de seu patrimônio. A cena não é apenas comicamente irônica: é sociologicamente reveladora. Mostra que a compulsão pelo jogo não é vício de tipos socialmente vulneráveis nem privilégio de temperamentos jovens e passionais. Uma vez exposta ao dispositivo da roleta, também a matriarca abastada e

1. DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *O jogador: do diário de um jovem*. Tradução e notas de Oleg Almeida. São Paulo: Martin Claret, 2020.

2. ALMEIDA, Oleg. Duas paixões do jogador. In: DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *O jogador: do diário de um jovem*. São Paulo: Martin Claret, 2020. Prefácio.

3. ALMEIDA, op. cit.

4. DOSTOIÉVSKI, op. cit.

experiente sucumbe. O jogo, sugere Dostoiévski, não escolhe classe, idade ou gênero: é ferramenta ecumênica de captura da vontade.

A dependência emocional e a dependência financeira, no romance, revelam-se dimensões inseparáveis. Alexei não joga por amor ao dinheiro em si; joga porque, sem o jogo, não sabe mais amar, decidir ou existir. Quando, por capricho da sorte, obtém uma fortuna vultosa, essa mesma quantia, longe de estabilizá-lo, o expulsa da órbita afetiva de Polina. Ele a dilapida em poucos dias, com uma amante casual, num ambiente hostil, longe da pátria e dos vínculos. A palavra do amigo inglês Mister Astley funciona como diagnóstico moral: capacidades, amizades, vínculos, projetos – tudo foi sacrificado à roleta. Alexei “acabou consigo”. Ele mesmo, todavia, ainda acredita que amanhã tudo terminará. Dostoiévski, realista implacável, recusa a redenção fácil e não mostra ao leitor a pretensa ressurreição de seu personagem.

A tese que se pretende sustentar nesta seção pode ser assim formulada: o jogo, em “O Jogador”, é apenas a aparência do drama; o verdadeiro objeto de Dostoiévski é a mente humana. A maquinaria psíquica que, uma vez exposta ao estímulo da recompensa aleatória, entrega ao acaso o que a razão jurava reservar, não pertence a uma época histórica determinada; pertence ao humano como tal.⁵ O que se modifica, entre a segunda metade do século XIX e a segunda metade do século XXI, não é o funcionamento íntimo da compulsão, mas o poder, a escala, a ubiquidade e a sofisticação dos dispositivos capazes de acioná-la. É essa transposição que as próximas seções procurarão examinar.

3. A ATUALIZAÇÃO DA COMPULSÃO NA SOCIEDADE DIGITAL

Cerca de cento e sessenta anos depois de a família fictícia do general ter viajado à imaginária Rolettenburg, o cassino se dissolveu no

ambiente urbano. Dissolveu-se, contudo, não por ter desaparecido, mas por ter migrado. As luxuosas salas de jogo às margens do Reno, com *croupiers*, tapetes verdes e roletas metálicas, foram substituídas pela tela iluminada do telefone celular, dispositivo portátil, disponível ininterruptamente, encaixado nas frestas do cotidiano: pausa para o café, transporte público, hora do jantar, momento de repouso. Se, no romance dostoiévskiano, o acesso à roleta pressupunha deslocamento geográfico, ritual social e disponibilidade de tempo, o acesso à aposta contemporânea prescinde de tudo isso. Basta o polegar deslizando sobre o vidro – em qualquer lugar, a qualquer hora.

A primeira transformação estrutural é, portanto, a disponibilidade permanente. As plataformas digitais operam vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana, sem constrangimento espacial e sem mediação ritualística. A onipresença dos dispositivos móveis converte o espaço privado em ambiente contínuo de interação com casas de aposta; a intimidade doméstica torna-se prolongamento do cassino. Essa continuidade cria uma condição psíquica nova, ausente no romance de Dostoiévski: já não há intervalos naturais de descompressão, pausas involuntárias entre uma partida e outra. O jogador contemporâneo pode apostar, virtualmente, a qualquer instante⁶.

A segunda transformação é a gamificação. As bets contemporâneas incorporam estética de videogame: recompensas rápidas, animações cativantes, efeitos sonoros e *feedback* imediato após cada jogada. Jogos como o popularmente denominado “jogo do tigrinho” articulam interface lúdica, paleta cromática cuidadosamente escolhida para estimular emoções específicas (o vermelho da paixão, o amarelo do otimismo,

5. Ibidem.

6. VERBICARO, Dennis; MOURA, João Vitor Mendonça de; COSTA, Rosalina Moitta Pinto da. Master of puppets: o determinismo algorítmico, os dark patterns e a urgência no controle das casas de aposta on-line. *Revista de Direito do Consumidor*, v. 157, jan./fev. 2025.

o dourado da riqueza), personagens antropomorfizados e mecânica de reforço intermitente para sustentar o engajamento⁷. Não é apenas uma questão estética: trata-se de dispositivo psicológico. A jogada intermitente, isto é, o padrão de recompensas variáveis e imprevisíveis, é um dos fatores mais robustamente associados, na literatura contemporânea sobre dependências comportamentais, ao estabelecimento de padrões compulsivos.

A terceira transformação são as recompensas instantâneas, cuja lógica ativa *loops* químicos no aparelho psíquico do apostador. A expectativa e o momento do resultado deflagram a liberação de dopamina no sistema mesolímbico, gerando sensação prazerosa que reforça a repetição do comportamento, ainda quando o resultado objetivo seja desfavorável. Nesse ponto, cabe evocar a análise de Anton Suvorov, para quem a exposição continuada a recompensas induz não apenas ao vício, mas a comportamentos disfuncionais que se tornam repetitivos em razão do viés de otimismo e do viés de confirmação, os quais fazem com que qualquer resultado positivo, mesmo o mais raro, funcione como confirmação de uma expectativa cuja frequência real desmentiria⁸.

Essa lógica atinge, no cenário digital, nível técnico de sofisticação sem precedentes. Natasha Dow Schüll, em pesquisa etnográfica seminal sobre as máquinas caça-níqueis modernas em Las Vegas, demonstrou que o *design* dessas máquinas explora deliberadamente o *loop* de reforço intermitente para reter o usuário em um estado psíquico contínuo que designou

“zona”⁹. Não se trata mais de vender o excitação da vitória: trata-se de vender a permanência hipnótica do próprio jogo. Transposta para o ambiente digital das apostas online, essa lógica encontra amplificação: o dispositivo agora conhece o usuário, aprende com seus padrões e ajusta-se a eles em tempo real. B. J. Fogg, ao cunhar o conceito de “tecnologia persuasiva”, já havia advertido que os sistemas computacionais não apenas entretêm, senão que moldam escolhas e comportamentos por meio de intervenções cuidadosamente projetadas¹⁰.

A quarta transformação é a economia da atenção. O tempo e a atenção do usuário tornam-se matéria-prima extrativa. As plataformas de apostas competem por segundos de tela, disputando espaço com redes sociais, aplicativos de mensagens e serviços de streaming. Notificações constantes, bônus de acesso, campanhas personalizadas, promoções por tempo limitado, todos esses estímulos operam como chamados persistentes ao ambiente da aposta. O apostador contemporâneo não decide, autonomamente, retornar à plataforma; é reiteradamente chamado a fazê-lo. O contraste com Alexei Ivánovitch é revelador: enquanto o personagem de Dostoiévski tinha de decidir, a cada dia, ir ao cassino, o apostador digital é abordado pelo cassino a cada dia.

A quinta transformação, e talvez a mais grave, é o *design* persuasivo materializado nos *dark patterns*, ou seja, padrões obscuros de projeto que dificultam o cancelamento, ocultam limites de gasto, realçam opções lucrativas para a plataforma e obscurecem escolhas protetivas para o usuário. Como observam Verbicaro, Moura e Costa, esses padrões, potencializados pela relação de vício produzida pelas casas de aposta,

7. MENDIETA, Ana Carolina; QUEIROZ, Roberto (org.). Do entretenimento ao endividamento: reflexos sobre o jogo do tigrinho e o papel da educação financeira. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE*, São Paulo, v. 12, n. 1, jan. 2026.

8. SUVOROV, Anton. *Addiction to Rewards*. Working paper, 2013. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2308624. Acesso em: 21 jul. 2026.

9. SCHÜLL, Natasha Dow. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012.

10. FOGG, B. J. *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003.

limitam o acesso à informação, restringem a liberdade de escolha, dominam, padronizam e distorcem o consentimento, resultando em falsa percepção de autonomia e limitação da própria racionalidade¹¹. A ilusão é, portanto, dupla. Por um lado, o apostador sente-se dono da própria escolha; por outro, essa escolha foi arquitetonicamente conduzida por sistemas que aprendem seus vieses cognitivos e os exploram em tempo real.

A ideia central que atravessa esta seção pode ser sintetizada com precisão: a roleta física de Rolettenburg desapareceu; a lógica da roleta, não. Antes calibrada em cassinos localizados, materialmente distantes, socialmente ritualizados, essa lógica tornou-se ubíqua, portátil e computacionalmente aperfeiçoada. Onde havia o croupier anunciando resultados em francês estereotipado, há agora o algoritmo silencioso registrando cliques, tempo de tela e padrões de decisão. O que era, no romance, dispositivo material contido em uma cidadezinha europeia, é hoje infraestrutura digital global, capaz de atingir simultaneamente milhões de usuários. A escala mudou; a estrutura psíquica permanece.

4. DA ROLETA AO ALGORITMO: DADOS, PREVISIBILIDADE E ILUSÃO DE CONTROLE

Alexei Ivánovitch acreditava entender a roleta. Contava rodadas, memorizava sequências, elaborava sistemas. Sua convicção, mesmo após perdas sucessivas, era a de que, com método suficiente, dominaria o resultado. Essa crença, longe de haver sido superada pela cientificação progressiva da sociedade, encontrou nova roupagem no início do século XXI. Vive-se hoje uma cultura orientada por dados (*data-driven culture*), na qual dados, algoritmos e inteligência artificial são apresentados publicamente como instrumentos capazes de reduzir, senão eliminar, a incerteza. É essa a nova forma

da esperança que animava o personagem dostoiévskiano: uma esperança tecnológica.

Aquilo que Alexei apostava contra a roleta, o apostador digital contemporâneo aposta com o suposto auxílio de sistemas computacionais. Vídeos em redes sociais prometem estratégias infalíveis; grupos privados vendem “sinais” oriundos de suposta análise algorítmica; influenciadores exibem ganhos que atribuem a padrões descobertos pela observação atenta das mecânicas da plataforma. Todos esses discursos partem da mesma pressuposição: os dados abolem a incerteza – elemento, porém, estatisticamente insustentável¹², porquanto, na aposta de quota fixa, a margem embutida na cotação pela própria casa impõe, estruturalmente, valor esperado negativo ao apostador. Afinal, não há método capaz de reverter aquilo que está inscrito na própria arquitetura do produto. A persistência dessa crença, contudo, não é um problema apenas de deficiência informacional; ela atende a um traço psicológico profundo, descrito há muito por Dostoiévski com precisão quase clínica: a necessidade humana de acreditar que se controla o incontrolável.

A economia comportamental oferece fundamento empírico para essa persistência. O viés de otimismo conduz o indivíduo a acreditar cegamente em resultado positivo, independentemente das evidências estatísticas em contrário. O viés de confirmação faz com que qualquer ganho, ainda que pequeno, ainda que raro, seja tomado como prova de que o método funciona, enquanto perdas são atribuídas ao acaso momentâneo. Suvorov demonstra, ademais, que os indivíduos avaliam resultados de modo comparativo e não absoluto: comparam-se aos poucos ganhadores visíveis, não à imensa média silenciosa dos perdedores.¹³ O influenciador que exhibe uma vitória grandiosa produz, na psique do espectador, efeito muitíssimo mais intenso do que a estatística

11. VERBICARO; MOURA; COSTA, op. cit.

12. Ibidem.

13. SUVOROV, op. cit.

silenciosa das milhares de perdas paralelas que aquele mesmo dia acumulou¹⁴.

O determinismo algorítmico, tal como conceituado por Verbicaro, Moura e Costa, opera em momento anterior à própria tomada de decisão do consumidor. Com base em grandes volumes de dados (*big data*), os algoritmos identificam padrões de comportamento, predizem decisões futuras e, mais grave, influenciam essas decisões antes mesmo que possam ser tomadas de modo autônomo pelo indivíduo¹⁵. Constrói-se, com base em rastros digitais, um perfil (*profiling*) que permite identificar indivíduos com predisposição ao vício, direcionar-lhes campanhas específicas, ofertar bônus calibrados e reter aqueles que geram maior lucro. A previsão algorítmica torna-se, nesse contexto, profecia autor-realizável: se o sistema prediz de modo fatalista o futuro de alguém antes de esse futuro chegar e o trata a partir dessa previsão, impede que se dê ao indivíduo a oportunidade de agir livremente e desafiar as probabilidades da previsão.

Cathy O’Neil denomina “algoritmos de destruição em massa” os sistemas cujo funcionamento é opaco, cujo alcance é amplo e cujo dano incide desproporcionalmente sobre populações vulneráveis¹⁶. Os algoritmos empregados por plataformas de apostas online enquadram-se, com exatidão, nessa categoria. Suas métricas de êxito medem-se por lucro; sua função social não é considerada. O apostador que a plataforma trata

como perfil de “alto valor” é, paradoxalmente, aquele que possui maior fragilidade psíquica e financeira. Há, assim, inversão silenciosa: os que mais precisam de proteção são precisamente os que a plataforma mais se dedica a reter.

A arquitetura da escolha desenhada por essas plataformas ilustra o poder do design contemporâneo. Richard Thaler e Cass Sunstein descreveram, sob o conceito de *nudge*, a pequena inflexão desenhada no ambiente de escolha para conduzir o indivíduo a determinada direção, sem restringir formalmente sua liberdade.¹⁷ Nas bets, o *nudge* é sistematicamente orientado a mais uma aposta: bônus condicional a novo depósito, oferta que expira em segundos, gráficos que sinalizam “quase-vitória” a cada resultado. A liberdade de escolha permanece formal; a decisão material é conduzida pela arquitetura. Trata-se, no fundo, de uma diferença apenas de aparência entre a autonomia e sua simulação, cuja distinção só é possível quando o observador conhece as engrenagens do sistema, o que quase nunca ocorre¹⁸.

A ligação com Dostoiévski torna-se, aqui, evidente. Alexei tinha, em seu tempo, apenas a roleta e sua fantasia interior. Ao apostador contemporâneo, a fantasia interior é externalizada e potencializada por sistemas que aprendem seus vieses, sabem quando ele é mais propenso a apostar, quanto está disposto a arriscar e quais estímulos o atraem. A ilusão de controle, que já dominava o preceptor russo do século XIX, é hoje reforçada por dispositivos técnicos que a alimentam continuamente. A roleta física não

14. A doutrina tem chamado de “causalidade psíquica” o liame que enseja a responsabilidade civil por danos causados por influência psicológica, entendidos estes como lesões materializadas em razão do comportamento de um agente (a exemplo de influenciadores digitais) que, direta ou indiretamente, direciona a conduta de terceiros. A respeito, confira-se: DANTAS BISNETO, Cícero. *Causalidade psíquica*. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2024.

15. VERBICARO; MOURA; COSTA, op. cit.

16. O’NEIL, Cathy. *Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia*. Tradução de Rafael Abraham. Santo André: Rua do Sabão, 2020.

17. THALER, Richard H.; SUNSTEIN, Cass R. *Nudge: o empurrão para a escolha certa*. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

18. Para uma reflexão sobre a aplicação de *nudges* em prol do equilíbrio do meio ambiente laboral, consulte-se: MARANHÃO, Ney; BENEVIDES, Davi; ALMEIDA, Marina. Economia comportamental e incentivos que conduzem a melhores escolhas (*nudges*): breve introdução e os desafios na aplicação junto ao meio ambiente do trabalho. *Revista de Direito do Trabalho*, v. 214, 2020, p. 111-136.

sabia quem estava apostando; o algoritmo sabe. E, sabendo, molda a experiência para maximizar a permanência e, com ela, a perda. O que era, no romance dostoiévskiano, tragédia individual localizada, tornou-se, no século XXI, arquitetura de captura em massa¹⁹.

5. A RESPOSTA JURÍDICA DIANTE DA ATUALIZAÇÃO TECNOLÓGICA DA COMPULSÃO

Assentadas as premissas psíquicas, culturais e tecnológicas nas seções anteriores, cumpre examinar como o ordenamento jurídico brasileiro responde à atualização digital da compulsão. A análise revela lacuna incômoda: enquanto a arquitetura tecnológica avança em velocidade exponencial, o direito responde de modo incremental, com atraso normativo relevante e por meio de instrumentos concebidos para outros horizontes de risco. O exame que se segue percorre o marco regulatório setorial, a proteção do consumidor, a disciplina da publicidade, o tratamento do superendividamento, o reconhecimento emergente da vulnerabilidade digital e, com centralidade, a proteção do trabalhador submetido à compulsão induzida pelas plataformas digitais de apostas.

O ponto de partida jurídico do fenômeno é a Lei nº 13.756/2018, que instituiu a modalidade lotérica denominada *aposta de quota fixa* (“bets”), definindo-a como sistema de apostas relativas a eventos reais de temática esportiva, em que se define, no momento da efetivação da aposta, o valor que o apostador poderá receber em caso de acerto do prognóstico²⁰. A regulamentação, prometida em dois anos, só

sobreveio cinco anos depois, com a edição da Lei nº 14.790/2023, que fixou diretrizes gerais de operação, publicidade e tributação da modalidade²¹. Portarias da Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda, editadas ao longo de 2024, detalharam operacionalmente as regras, com vigência a partir de 2025.

A crítica doutrinária ao arcabouço vigente concentra-se em três lacunas: a regulamentação da publicidade permanece genérica e insuficientemente vinculante; os mecanismos de proteção do apostador vulnerável, tais como autoexclusão, limites de depósito e alertas, são operacionalmente frágeis e frequentemente contornados pelo próprio desenho das plataformas; e a proteção de crianças e adolescentes, cujo acesso é facilitado pelo uso ostensivo do telefone celular, é meramente formal. Não por acaso, o Supremo Tribunal Federal foi instado a se pronunciar sobre a compatibilidade da Lei nº 14.790/2023 com o texto constitucional, nas Ações Diretas de Inconstitucionalidade nº 7.721 e nº 7.723, ajuizadas em setembro de 2024, nas quais se discute a violação aos princípios do valor social do trabalho e da livre iniciativa, à dignidade da pessoa humana, ao direito à saúde e à proteção da criança e do adolescente, preceitos consagrados nos arts. 1º, incisos III e IV, 6º, 170, 174, 196, 197 e 227 da Constituição Federal²²⁻²³.

planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.

19. VERBICARO; MOURA; COSTA, op. cit.

20. BRASIL. *Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018*. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública, sobre a destinação do produto da arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. Brasília, DF: Presidência da República, 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.

21. BRASIL. *Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023*. Dispõe sobre a modalidade lotérica de aposta de quota fixa e sobre sua exploração comercial. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.

22. BRASIL. Supremo Tribunal Federal. *Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.721*. Relator: Min. Luiz Fux. Requerente: Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo – CNC. Brasília, DF: STF, 2024; *Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.723*. Relator: Min. Luiz Fux. Requerente: Partido Solidariedade. Brasília, DF: STF, 2024.

23. BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

No plano da relação de consumo, o apostador é consumidor. A Lei nº 14.790/2023, em seu art. 27, assegura aos apostadores todos os direitos previstos no Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078/1990);²⁴ a relação estabelecida entre a plataforma e o apostador reúne, com precisão dogmática, os elementos definidores da relação de consumo, e a vulnerabilidade do apostador, presumida no art. 4º, inciso I, do CDC, é potencializada, na esfera digital, pelo desconhecimento do funcionamento algorítmico das plataformas e pela exposição a arquiteturas de escolha projetadas para reter.

Ainda que a proteção normativa seja formalmente inequívoca, sua efetividade material é comprometida pelo modo como as bets operam: o CDC foi concebido em um horizonte no qual a vulnerabilidade do consumidor era predominantemente informacional, ao passo que as plataformas digitais operam sobre vulnerabilidade psíquica induzida por *design*. O dever informacional, previsto no art. 6º, inciso III, do CDC, exige informação clara, adequada e ostensiva sobre riscos e características do serviço; todavia, informações críticas, tais como percentuais estatísticos de perda, expectativa negativa de retorno esperado no médio prazo e riscos de dependência, são sistematicamente ocultadas ou minimizadas por *dark patterns* e pela linguagem publicitária que enfatiza a vitória²⁵.

No que tange à publicidade, esta figura como um dos motores centrais de expansão do setor.

Estudos recentes estimam que o gasto anual das empresas de apostas com marketing no Brasil atinja cifras bilionárias, das quais parcela expressiva se destina ao patrocínio de clubes e transmissões esportivas, sobretudo do futebol. Durante a Copa do Mundo de 2026, determinados agentes sofreram duras críticas pelo apelo ostensivo ao uso de plataformas de apostas esportivas (*bets*) no decorrer da transmissão dos jogos. Influenciadores digitais promovem plataformas de apostas frequentemente sem sinalização clara do caráter publicitário do conteúdo, o que viola o art. 36 do Código de Defesa do Consumidor, dispositivo que exige que a publicidade seja veiculada de maneira tal que o consumidor possa identificá-la, fácil e imediatamente, como publicidade.

A doutrina consumerista contemporânea admite a responsabilização civil dos influenciadores, e não apenas dos anunciantes, quando a publicidade é enganosa ou abusiva: simulações de ganhos irreais por meio de contas de demonstração fornecidas pelas próprias plataformas, ausência de aviso sobre a natureza probabilística da aposta e ocultação sistemática das perdas configuram publicidade enganosa, nos termos do art. 37 do CDC, e a responsabilidade objetiva do fornecedor, prevista nos arts. 12 e 14, alcança toda a cadeia publicitária, inclusive o influenciador que, ao emprestar sua credibilidade construída junto ao público, atua materialmente como coautor da comunicação comercial.

Paralelamente, a Lei nº 14.181/2021, que alterou o CDC para introduzir tratamento específico ao superendividamento²⁶, oferece instrumento normativo importante, embora insuficiente diante das particularidades do consumo

Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.

24. BRASIL. *Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990*. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.

25. SILVA, Ana Julia; NOVAIS, Marcos. Entre a diversão e a ruína: a influência das apostas online (bets) no endividamento excessivo do brasileiro. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE*, São Paulo, v. 11, n. 4, abr. 2025.

26. BRASIL. *Lei nº 14.181, de 1º de julho de 2021*. Altera a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), e a Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003 (Estatuto do Idoso), para aperfeiçoar a disciplina do crédito ao consumidor e dispor sobre a prevenção e o tratamento do superendividamento. Brasília, DF: Presidência da República, 2021. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/l14181.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.

em plataformas de apostas, nas quais o gasto é continuamente estimulado pela plataforma, o crédito é facilitado por parcerias das bets com instituições financeiras e o quadro de dependência psíquica mascara, por longos períodos, a percepção do próprio endividamento; dados do Banco Central do Brasil mostram, ademais, que indivíduos de baixa renda destinam parte substancial de sua renda a apostas, com destaque para beneficiários de programas sociais²⁷.

Ainda no plano dogmático, impõe-se o reconhecimento de mais uma modalidade de vulnerabilidade do consumidor, a saber, a *vulnerabilidade digital*, categoria emergente que descreve o consumidor exposto a sistemas cujo funcionamento algorítmico ele desconhece,

cujas arquitetura de escolha ele não pode auditar e cuja lógica de retenção ele não domina. As plataformas de apostas exploram sistematicamente essa forma de vulnerabilidade, o que impõe, correlativamente, deveres reforçados: transparência algorítmica, explicabilidade das decisões automatizadas, limitação da coleta e uso de dados sensíveis para perfilamento de risco e obrigação de rejeitar padrões de *design* que operem contra a autonomia do usuário.

As diferentes camadas normativas descritas até aqui podem ser sintetizadas no Quadro 1, logo abaixo, que ordena, por dimensão de resposta jurídica, o respectivo instrumento normativo, sua contribuição típica e o limite estrutural que subsiste.

Quadro 1 – Síntese das respostas jurídicas brasileiras à compulsão induzida em plataformas digitais de apostas

Dimensão da resposta jurídica	Instrumento normativo	Contribuição	Limite estrutural
Marco regulatório setorial	Lei nº 13.756/2018 e Lei nº 14.790/2023; Portarias SPA/MF (2024)	Reconhece a atividade, submete-a a regime tributário e institui obrigações operacionais	Não disciplina o design persuasivo, é omissa quanto ao determinismo algorítmico e mantém publicidade sob regulamentação genérica
Proteção do consumidor	Lei nº 8.078/1990 (CDC), art. 27 da Lei nº 14.790/2023	Reconhece a vulnerabilidade do apostador e impõe dever informacional (art. 6º, III)	Concebido para vulnerabilidade informacional clássica, é insuficiente diante da vulnerabilidade psíquica induzida por design
Publicidade e responsabilidade	Arts. 36 e 37 do CDC; arts. 12 e 14 (responsabilidade objetiva)	Coíbe publicidade não identificada, enganosa ou abusiva e alcança a cadeia publicitária, inclusive influenciadores	Fiscalização fragmentária e ausência de parâmetros específicos para o ambiente digital

27. BANCO CENTRAL DO BRASIL. *Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores*. Estudo Especial nº 119/2024. Brasília: BCB/SECRE, 2024. Disponível em: https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acesso em: 21 jul. 2026.

Dimensão da resposta jurídica	Instrumento normativo	Contribuição	Limite estrutural
Superendividamento	Lei nº 14.181/2021	Introduz tratamento específico de prevenção e renegociação do superendividamento	Não considera o estímulo contínuo ao gasto e a articulação das plataformas com o mercado de crédito
Vulnerabilidade digital	Categoria doutrinária emergente; leitura sistemática do CDC e da LGPD	Reconhece a assimetria algorítmica e impõe deveres de transparência e explicabilidade	Ainda não normatizada de forma expressa como categoria autônoma
Proteção do trabalhador	Art. 1º, IV, arts. 6º, 170, 196 e 197 da CF/1988; Lei nº 8.213/1991 (art. 59); NR-1 (riscos psicossociais)	Ampara a incapacidade laboral decorrente da ludopatia e impõe às organizações o gerenciamento de riscos psicossociais	Depende de comprovação pericial robusta e enfrenta resistência organizacional na identificação precoce da patologia

Fonte: elaborado pelos autores (2026).

Para além desses relevantes pontos, cumpre enfatizar o impacto da compulsão digital também sobre o mundo do trabalho, em especial quanto às complexas correlações entre ludopatia digital e riscos ocupacionais psicossociais.

Recorde-se, a propósito, que a ludopatia, tecnicamente denominada como “transtorno do jogo” (*gambling disorder*), foi reclassificada pelo Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais em sua quinta edição, em 2013, como transtorno relacionado a substâncias e transtornos aditivos, tornando-se o primeiro e, à época, único comportamento não relacionado ao uso de substâncias psicoativas a receber essa classificação²⁸. A Classificação Internacional de Doenças, em sua 11ª Revisão (CID-11), consolida esse reconhecimento, categorizando o transtorno como condição de saúde mental de natureza compulsiva (CID-11 6C50). Do ponto de vista jurídico, essa qualificação é decisiva:

afasta o argumento de que o apostador compulsivo age por livre escolha ou por fraqueza moral, situando o fenômeno, com clareza, no campo da patologia.

Os efeitos da ludopatia sobre a vida laboral são bem documentados: estudo clássico publicado na Revista de Saúde Pública sintetizou dados nacionais e internacionais, apontando que jogadores patológicos apresentam índices elevados de afastamento do trabalho, comprometimento cognitivo na tomada de decisões, esgotamento financeiro, ansiedade e depressão comórbidas, além de comportamentos de ocultação e mentira que deterioram o ambiente de trabalho e as relações empregatícias²⁹.

O reflexo previdenciário desses efeitos é objetivo e mensurável: entre junho de 2023 e abril de 2025, o Instituto Nacional do Seguro Social concedeu 276 auxílios por incapacidade temporária em razão de ludopatia, número que

28. MEIRELES, Ana Paula; MENDONÇA, Rafael. Ludopatia, incapacidade laboral e benefícios previdenciários por incapacidade no contexto das apostas online. *Revista de Direito do Trabalho, Processo do Trabalho e Direito da Seguridade Social – Laborjuris*, v. 15, n. 1, jan./jun. 2026.

29. OLIVEIRA, Maria Ivonete Batista; SILVEIRA, Dartiu Xavier da; SILVA, Marcia Terezinha Alves da. Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. *Revista de Saúde Pública*, v. 42, n. 3, p. 542-549, 2008.

representa crescimento de aproximadamente 2.300% em comparação com a média anual registrada entre 2015 e 2022; a maioria dos beneficiários é do sexo masculino e concentra-se na faixa etária de 18 a 39 anos, exatamente aquela de maior produtividade laboral. O auxílio por incapacidade temporária previsto no art. 59 da Lei nº 8.213/1991 não restringe a incapacidade a causas físicas nem exclui, expressamente, os transtornos mentais,³⁰ e a jurisprudência pátria consolidou o entendimento de que o elemento fundamental para a concessão do benefício é a incapacidade funcional e não o julgamento moral acerca da origem da patologia.

Assim, o trabalhador acometido de ludopatia comprovada, uma vez preenchidos os requisitos legais, qualidade de segurado, carência e comprovação pericial da incapacidade, tem direito, em tese, ao benefício por incapacidade, sendo o principal obstáculo prático a demonstração pericial, que demanda documentação psiquiátrica robusta, nem sempre ao alcance imediato do segurado, especialmente daquele que, por vergonha ou negação, retarda a busca por tratamento³¹.

Do ponto de vista da tutela laboral direta, os efeitos da compulsão induzida sobre o trabalhador são multidimensionais: queda de produtividade, absenteísmo e presenteísmo, comportamentos evasivos, uso indevido de recursos institucionais para a realização de apostas, comprometimento das relações interpessoais e, em casos mais graves, condutas antiéticas ou ilícitas motivadas por endividamento decorrente do jogo³². Nesse cenário, a atualização da Norma Regulamentadora nº 1 (NR-1), com a inclusão

de riscos psicossociais entre os riscos ocupacionais objeto de gerenciamento, oferece base normativa relevante para exigir das organizações a construção de ambientes de trabalho que também reconheçam, previnam e acolham os efeitos do transtorno do jogo³³.

Por isso, dado que a compulsão por apostas virtuais amiúde usurpa a autodeterminação do obreiro, é possível transmutar condutas que outrora desaguiariam inexoravelmente na dispensa por justa causa em manifestações de uma patologia grave: a ludopatia digital. Nesse caso, ter-se-ia o dever patronal de adequado encaminhamento do trabalhador ao amparo previdenciário, evitando-se rupturas discriminatórias (Lei nº 9.029/1995 e Súmula 443 do TST). Nada obstante, o intérprete deve caminhar com redobrada acuidade, porquanto a mera habitualidade lúdica não se confunde com a doença, a qual exige a efetiva corrosão do autocontrole individual. Além disso, ainda que diagnosticada a moléstia, não se pode fechar os olhos para a eventual ruptura da fidúcia, notadamente naqueles cenários em que o empregado, aprisionado pela espiral do jogo, lança mão de recursos financeiros da própria empresa ou de seus clientes, implodindo, de forma cabal, a confiança que serve de viga-mestra ao vínculo empregatício³⁴.

30. BRASIL. *Lei nº 8.213, de 24 de julho de 1991*. Dispõe sobre os Planos de Benefícios da Previdência Social e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1991. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8213cons.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.

31. MEIRELES; MENDONÇA, op. cit.

32. OKA, Luana Silva Rodrigues et al. Apostas online no Brasil: impactos do jogo compulsivo no contexto do

trabalho. *Destakes Acadêmicos*, Lajeado, v. 18, n. 1, p. 190-207, 2026.

33. BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. *Norma Regulamentadora nº 1 (NR-1): disposições gerais e gerenciamento de riscos ocupacionais*. Redação atualizada. Brasília, DF: MTE, 2024. Para um estudo abrangente do direito fundamental ao equilíbrio do meio ambiente do trabalho, abrangendo os riscos psicossociais, confira-se: MARANHÃO, Ney. *Poluição labor-ambiental: abordagem conceitual*. Brasília, DF: Editora Venturoli, 2026.

34. Nesse sentido: BELMONTE, Alexandre Agra; FELICIANO, Guilherme Guimarães. As primeiras evidências de ludopatia no Brasil. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 12 jul. 2026. Opinião. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/opiniao/2026/07/as-primeiras-evidencias-de-ludopatia-no-brasil.shtml>. Acesso em: 25 jul. 2026.

É bem verdade que, em princípio, a ludopatia originada na vida privada não constitui, sob uma análise prévia, um típico risco ocupacional. Contudo, o empregador não deve atuar como mero espectador diante dos impactos negativos que tal patologia, ainda que de origem externa ao trabalho, irradia para o ambiente corporativo. Com efeito, a omissão empresarial revela-se juridicamente intolerável quando a espiral compulsiva do trabalhador passa a comprometer a salubridade do convívio laborativo – como se infere, por exemplo, da queda expressiva de produtividade que sobrecarrega os demais membros da equipe, ou, ainda, da deflagração de ruídos e conflitos interpessoais gerados pelo contumaz assédio financeiro (empréstimos) a colegas de trabalho.

Por outro lado, qualquer análise jurídica desse tema não pode ignorar a hipótese de concausalidade, expressamente prevista no artigo 21, inciso I, da Lei nº 8.213/1991. De fato, por exemplo, naqueles cenários em que a própria organização do trabalho (por imposição de metas abusivas e estresse crônico, inclusive com pernicioso exigência de hiperconexão digital que facilita o acesso às plataformas de aposta) atua como verdadeiro gatilho, precipitando ou agravando o descontrole patológico, o liame de concausalidade pode restar configurado.

Em síntese, a dignidade do trabalho, vetor humanístico inscrito no art. 1º, inciso IV, da Constituição da República, o direito à saúde (arts. 6º, 196 e 197) e a proteção à ordem econômica pautada pela valorização do trabalho humano (art. 170) impõem ao Estado e às organizações dever ativo de proteção do trabalhador submetido à compulsão induzida,³⁵ de modo que a leitura sistemática do direito constitucional do trabalho à luz da tutela contra riscos psicossociais tecnologicamente induzidos supera o modelo clássico centrado exclusivamente em riscos ergonômicos e físicos e passa a exigir, simultaneamente, regulação estrutural

das plataformas, restrição da publicidade abusiva, responsabilização civil das empresas cuja arquitetura sabidamente conduz à compulsão e atenção judicial trabalhista redobrada aos quadros de adoecimento ocupacional que se disseminam em razão do uso compulsivo das bets³⁶.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pergunta que abriu esta investigação era saber em que medida a compulsão descrita por Dostoiévski em “O Jogador” ainda explica o comportamento do apostador na sociedade digital. A resposta, ao cabo da pesquisa, é precisa: explica a mente do jogador; não explica a máquina que hoje o captura. O romance de 1866 antecipou o sujeito; não poderia antecipar a plataforma. Foi para preencher essa lacuna que a investigação percorreu três planos – psicológico, tecnológico e jurídico –, cujos resultados ora se recolhem.

No plano psicológico, o fenômeno da compulsão descrita em 1866 permanece assustadoramente intacto em 2026. Alexei Ivánovitch e o apostador digital contemporâneo compartilham a mesma matriz psíquica: a ilusão de controle e a esperança irracional que ressurgem após cada perda, alimentando dependências emocional e financeira que se entrelaçam num único

35. BRASIL. Constituição, op. cit.

36. Acerca da alegada neutralidade das plataformas digitais enquanto narrativa enganosa, com especial enfoque na seara laboral, confira-se: MARANHÃO, Ney; SAVINO, Thiago Amaral Costa. Tecnologia e disrupção: o mundo do trabalho no contexto da quarta revolução industrial. In: LEAL, Carla Reita Faria; MARANHÃO, Ney e PADILHA, Norma Sueli. (Orgs). *Sociedade, tecnologia e meio ambiente do trabalho*: discussões contemporâneas. Mato Grosso: EdUFMT, 2021; MARANHÃO, Ney. Plataformas digitais de trabalho: descortinando narrativas. In: AFONSO, Rosemary de Oliveira Pires (org.). *Anais do Congresso Internacional de Direito Material e Processual do Trabalho*: as relações laborais na era tecnológica. Belo Horizonte, MG: RTM, 2023; MARANHÃO, Ney. *Neutralidade tecnológica e plataformas digitais de trabalho*: uma investigação filosófica. Brasília: Editora Venturoli, 2025.

movimento de autodestruição. Não sem razão, a ludopatia ou transtorno do jogo (*gambling disorder*) hoje é oficialmente reconhecida como patologia psíquica de natureza compulsiva, reclassificada pelo DSM-5 (2013) entre os transtornos aditivos e consolidada na CID-11 (6C50). Mas há diferenças brutais no cenário: a supressão dos interstícios naturais de descompressão, a personalização em tempo real e o perfilamento preditivo. A engrenagem psíquica é antiga, mas o ambiente que hoje a explora é inédito, porquanto o apostador contemporâneo enfrenta um adversário que o estuda meticulosamente.

No plano tecnológico, a passagem da roleta ao algoritmo transforma a compulsão de tragédia individual em sofisticado modelo de negócios alicerçado na captura em massa. Disponibilidade permanente (que suprime os interstícios naturais de descompressão), gamificação (estética de videogame e reforço intermitente), recompensas instantâneas (com seu correlato neuroquímico), economia da atenção (que inverte a iniciativa – o cassino agora aborda o apostador) e *dark patterns* (que distorcem o consentimento e produzem falsa percepção de autonomia) compõem uma engenhosa arquitetura de retenção coreografada por sistemas algorítmicos. A liberdade do apostador digital permanece formalmente preservada; sua decisão material, porém, é sutilmente conduzida pelo desenho da plataforma. Mais grave: aquele que o sistema classifica como perfil de “alto valor” é precisamente o de maior fragilidade psíquica e financeira, donde a inversão silenciosa pela qual os mais necessitados de proteção são justamente os que a arquitetura mais persegue. A engrenagem tecnológica, portanto, mudou de natureza: a roleta física “ignorava” quem apostava; o algoritmo sabe – e, sabendo, recalibra-se.

No plano jurídico, a insuficiência da resposta brasileira não é quantitativa, mas paradigmática. Normas não faltam: a Lei nº 14.790/2023 disciplinou a atividade, o CDC incide por força do art. 27 daquele diploma, a Lei nº 14.181/2021 enfrenta o superendividamento, a legislação

previdenciária ampara a incapacidade e a NR-1 impõe o gerenciamento dos riscos psicossociais. O que falha é o modelo tutelar subjacente: todo esse arsenal foi concebido para um sujeito deliberante, informacionalmente vulnerável, que escolhe mal e arca com as consequências. As plataformas, porém, operam sobre um sujeito condicionado, cuja vulnerabilidade é psíquica e estruturalmente instigada. Ou seja, esse vasto arcabouço normativo foi concebido para uma vulnerabilidade de índole informacional, quando o problema atual decorre de vulnerabilidade psíquica induzida *by design*. Nesse desalinhamento entre o destinatário presumido pela norma e o destinatário real da tecnologia digital revela-se profundo descompasso fenomênico – e nele se explica o paradoxo apenas aparente de um ordenamento formalmente protetivo e materialmente inoperante: apenas advertir quem foi arquitetonicamente conduzido é dirigir-se a uma autonomia que o próprio desenho já dissolveu.

Sob esta ótica hermenêutica, pelo menos duas frentes de ação apresentam-se relevantes. A primeira, mais geral, é o reconhecimento formal da vulnerabilidade digital como categoria jurídica autônoma, com a consequente imposição, às plataformas, de deveres reforçados de informação, transparência algorítmica e limitação cabal de perfilamento voltado à retenção viciosa. A segunda, especificamente na órbita trabalhista, é a proteção adequada do trabalhador afetado pela compulsão induzida, mediante o reconhecimento técnico da ludopatia como causa de incapacidade laboral, o acesso efetivo aos benefícios previdenciários e a incorporação, pelas organizações, de protocolos de identificação precoce e acolhimento à luz do gerenciamento de riscos psicossociais, rechaçando-se peremptoriamente dispensas discriminatórias – tudo decerto sempre à luz das particularidades de cada caso concreto.

O drama de Alexei Ivánovitch não se encerrou com a morte de seu autor. Migrou de suporte, ganhou escala planetária e passou a operar sob insidiosa mediação algorítmica.

Rolettenburg, contudo, deixou de ser lugar: tornou-se sistema. E o *croupier*, que outrora anunciava resultados em francês estereotipado, não apenas não dorme – aprende. Alexei, ao menos, tinha de decidir, cada manhã, se desceria às salas de jogo; ao apostador contemporâneo, o cassino sobe até o travesseiro. É essa diferença que veda ao direito tratar o sintoma e poupar a causa: não basta socorrer o apostador arruinado, o consumidor iludido e o trabalhador adoecido. Urge alcançar a arquitetura que os produziu, disciplinando um impiedoso desenho exploratório concebido, desde a origem, para converter fragilidade em resultado financeiro.

Dostoiévski recusou a redenção fácil e não mostrou ao leitor a ressurreição de seu personagem. Ao direito, porém, não é dado o luxo do realismo trágico: sua tarefa não é narrar a queda, mas interrompê-la e induzir à realização do bem comum.

7. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Oleg. Duas paixões do jogador. In: DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *O jogador: do diário de um jovem*. Tradução e notas de Oleg Almeida. São Paulo: Martin Claret, 2020. Prefácio.
- BANCO CENTRAL DO BRASIL. *Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores*. Estudo Especial nº 119/2024. Brasília: BCB/SECRE, 2024. Disponível em: https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acesso em: 21 jul. 2026.
- BELMONTE, Alexandre Agra; FELICIANO, Guilherme Guimarães. As primeiras evidências de ludopatia no Brasil. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 12 jul. 2026. Opinião. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/opinioao/2026/07/as-primeiras-evidencias-de-ludopatia-no-brasil.shtml>. Acesso em: 25 jul. 2026.
- BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.
- BRASIL. *Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990*. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.
- BRASIL. *Lei nº 8.213, de 24 de julho de 1991*. Dispõe sobre os Planos de Benefícios da Previdência Social e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1991. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18213cons.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.
- BRASIL. *Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018*. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública, a destinação do produto da arrecadação das loterias, a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. Brasília, DF: Presidência da República, 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113756.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.
- BRASIL. *Lei nº 14.181, de 1º de julho de 2021*. Altera a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), e a Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003 (Estatuto do Idoso), para aperfeiçoar a disciplina do crédito ao consumidor e dispor sobre a prevenção e o tratamento do superendividamento. Brasília, DF: Presidência da República, 2021. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/114181.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.
- BRASIL. *Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023*. Dispõe sobre a modalidade lotérica de aposta de quota fixa e sobre sua exploração comercial. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/114790.htm. Acesso em: 21 jul. 2026.
- BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. *Norma Regulamentadora nº 1 (NR-1): disposições gerais e gerenciamento de riscos ocupacionais*. Redação atualizada. Brasília, DF: MTE, 2024.
- BRASIL. Supremo Tribunal Federal. *Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.721*. Relator: Min. Luiz Fux. Requerente: Confederação Nacional do

- Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC). Brasília, DF: STF, 2024.
- BRASIL. Supremo Tribunal Federal. *Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.723*. Relator: Min. Luiz Fux. Requerente: Partido Solidariedade. Brasília, DF: STF, 2024.
- DANTAS BISNETO, Cícero. *Causalidade psíquica*. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2024.
- DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *O jogador: do diário de um jovem*. Tradução e notas de Oleg Almeida. São Paulo: Martin Claret, 2020.
- FOGG, B. J. *Persuasive technology: using computers to change what we think and do*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003.
- KRUCHELSKI SUTIL, Êmeli; CASTRO, Jéssica de. Apostas online x investimentos: uma análise comparativa. *Revista Aracê*, São José dos Pinhais, v. 7, n. 12, 2025.
- MARANHÃO, Ney. *Neutralidade tecnológica e plataformas digitais de trabalho: uma investigação filosófica*. Brasília: Editora Venturoli, 2025.
- _____. *Poluição labor-ambiental: abordagem conceitual*. Brasília, DF: Editora Venturoli, 2026.
- MARANHÃO, Ney; BENEVIDES, Davi; ALMEIDA, Marina. Economia comportamental e incentivos que conduzam a melhores escolhas (*nudges*): breve introdução e os desafios na aplicação junto ao meio ambiente do trabalho. *Revista de Direito do Trabalho*, v. 214, 2020, p. 111-136.
- MARANHÃO, Ney; SAVINO, Thiago Amaral Costa. Tecnologia e disrupção: o mundo do trabalho no contexto da quarta revolução industrial. In: LEAL, Carla Reita Faria; MARANHÃO, Ney e PADILHA, Norma Sueli. (Orgs). *Sociedade, tecnologia e meio ambiente do trabalho*: discussões contemporâneas. Mato Grosso: EdUFMT, 2021.
- MARANHÃO, Ney. Plataformas digitais de trabalho: descortinando narrativas. In: AFONSO, Rosemary de Oliveira Pires (org.). *Anais do Congresso Internacional de Direito Material e Processual do Trabalho*: as relações laborais na era tecnológica. Belo Horizonte, MG: RTM, 2023.
- MEIRELES, Ana Paula; MENDONÇA, Rafael. Ludopatia, incapacidade laboral e benefícios previdenciários por incapacidade no contexto das apostas online. *Revista de Direito do Trabalho, Processo do Trabalho e Direito da Seguridade Social – Laborjuris*, v. 15, n. 1, jan./jun. 2026.
- MENDIETA, Ana Carolina; QUEIROZ, Roberto (org.). Do entretenimento ao endividamento: reflexos sobre o jogo do tigrinho e o papel da educação financeira. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE*, São Paulo, v. 12, n. 1, jan. 2026.
- OKA, Luana Silva Rodrigues et al. Apostas online no Brasil: impactos do jogo compulsivo no contexto do trabalho. *Destaques Acadêmicos*, Lajeado, v. 18, n. 1, p. 190-207, 2026.
- OLIVEIRA, Maria Ivonete Batista; SILVEIRA, Dartiu Xavier da; SILVA, Marcia Terezinha Alves da. Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. *Revista de Saúde Pública*, v. 42, n. 3, p. 542-549, 2008.
- O'NEIL, Cathy. *Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia*. Tradução de Rafael Abraham. 1. ed. Santo André: Rua do Sabão, 2020.
- SCHÜLL, Natasha Dow. *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- SILVA, Ana Julia; NOVAIS, Marcos. Entre a diversão e a ruína: a influência das apostas online (bets) no endividamento excessivo do brasileiro. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE*, São Paulo, v. 11, n. 4, abr. 2025.
- SUVOROV, Anton. *Addiction to rewards*. Working paper, 2013. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2308624. Acesso em: 21 jul. 2026.
- THALER, Richard H.; SUNSTEIN, Cass R. *Nudge: o empurrão para a escolha certa*. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
- VERBICARO, Dennis; MOURA, João Vitor Mendonça de; COSTA, Rosalina Moitta Pinto da. Master of puppets: o determinismo algorítmico, os dark patterns e a urgência no controle das casas de aposta on-line. *Revista de Direito do Consumidor*, v. 157, jan./fev. 2025.