

Texto I

O jogo do tigrinho, uma variação online de jogos de azar similar às máquinas caça-níqueis, tem ganhado popularidade no Brasil, especialmente durante a pandemia, quando o jogo online cresceu exponencialmente. Sua simplicidade e apelo visual atraem uma vasta gama de jogadores, incluindo menores de idade, tornando-se um terreno fértil para diversas práticas ilegais.

O esquema do jogo do tigrinho: No jogo do tigrinho, os jogadores apostam dinheiro na expectativa de ganhar prêmios com base em combinações de figuras. Os prêmios oferecidos podem ser dinheiro, créditos para jogar mais ou até mesmo bens materiais, criando uma ilusão de facilidade e riqueza. Por trás dessa fachada sedutora, esconde-se um sistema manipulado pelos operadores para garantir que "a casa" sempre tenha vantagem. Algoritmos sofisticados controlam a frequência de vitórias e a distribuição de prêmios, criando uma falsa sensação de controle e habilidade nos jogadores. A porcentagem de retorno, ou seja, a quantia que o jogo devolve aos jogadores em forma de prêmios, é cuidadosamente calculada para manter os apostadores engajados, alimentando a esperança de um grande prêmio que raramente se concretiza. O esquema envolve a participação de Operadores, que gerenciam o jogo, manipulando-o para maximizar lucros e Promotores, que atraem novos jogadores, inclusive através de influenciadores digitais. Para o funcionamento do esquema, contam ainda com Provedores de Tecnologia, que oferecem a infraestrutura para o jogo online e a programação do sistema da plataforma.

Responsabilização criminal dos envolvidos: A operação do jogo do tigrinho envolve diversos tipos penais, aplicáveis aos diferentes atores do esquema, entre os quais a contravenção penal de jogo de azar (Art. 50 do decreto-lei 3.688/41), o estelionato (Art. 171 do Código Penal) e a lavagem de dinheiro (Lei 9.613/98).

Influenciadores e sua responsabilidade criminal: Recentemente, influenciadores digitais têm desempenhado um papel significativo na promoção de jogos de azar como o jogo do tigrinho. Esses indivíduos, ao utilizar sua influência para atrair seguidores para atividades ilícitas, podem ser responsabilizados criminalmente.

Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/413529/o-funcionamento-do-jogo-do-tigrinho-e-suas-implicacoes-criminais>. Adaptado. Acesso em 12.set.2024.

Texto II

Muito divulgado por influenciadores digitais, como Deolane Bezerra, o Jogo do Tigrinho (cassino online) causa impressão enganosa de investimento financeiro. O secretário de Defesa Social de Pernambuco, Alessandro Carvalho, explica que uma das formas ilegais de captação de recursos da organização era o Jogo do Tigrinho, que nada mais é do que uma máquina caça-níquel online. "Esse tipo de jogo tem um algoritmo que nunca o jogador vai ganhar, sempre quem vai ganhar é a casa de apostas. Então, o algoritmo é feito para ludibriar o jogador. Em alguns momentos ele ganha, mas no final sempre será a casa que vai ganhar. Ele [o jogo] dá um prêmio, mas ele toma muito mais e isso vira um círculo vicioso", relata o secretário.

BENTO, Gabriela. <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/jogo-do-tigrinho-motivou-operacao-que-prende-deolane-bezerra-diz-secretario/>. Adaptado. Acesso em 12.set.2024.

Texto III

Na sociedade digital, em que crescem as desigualdades sociais, e o acesso ao lazer fica cada vez mais restrito e elitizado, as atividades online ganham cada vez mais espaço. Crianças e adolescentes que nasceram nessa realidade conectada, de grande oferta de entretenimento eletrônico, ficam expostas e expostos a riscos e ameaças que podem ter consequências inclusive na vida adulta. De acordo com a pesquisa TIC Kids Online 2022, mais da metade dos jovens brasileiros (58%) entre 9 e 17 anos participa de jogos online, onde há o contato com outras jogadoras e jogadores - sem saber efetivamente quem está do outro lado da tela. Não são raros os casos de pessoas que aplicam golpes e utilizam diferentes estratégias para extorquir o público infantojuvenil. É um ambiente com mecanismos que buscam atrair e manter as pessoas usuárias o maior tempo possível nessas plataformas, que induzem a permanência e consumo nesses espaços, seja com a compra de acessórios ou melhoria de habilidades dentro do próprio jogo. Comportamentos de apostas e recompensas na infância e adolescência podem gerar sérios problemas de vícios, ansiedade e dependência.

Disponível em: <https://www.crsp.org/noticia/view/3210/o-problema-do-vicio-de-criancas-e-adolescentes-em-jogos-on-line>. Acesso em 12.set.2024.

Texto IV

Cozinha perde R\$ 80 mil em dois meses: relatos de quem perdeu tudo com cassinos online

Autônoma começou a jogar para passar o tempo e em pouco tempo estava apostando altas quantias no 'jogo do foguete'. Advogada perdeu R\$ 100 mil um ano após chegar a jogo indicado por influenciadora.

Por Fábio Santos, g1

08/06/2024 05h01 • Atualizado há 3 meses

Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2024/06/08/cozinha-perde-r-80-mil-em-dois-meses-relatos-de-quem-perdeu-tudo-com-cassinos-online.ghtml>. Acesso em 12.set.2024.

PROPOSTA DE REDAÇÃO: A partir do material de apoio e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija um texto dissertativo-argumentativo, em norma padrão da língua portuguesa, sobre o tema: **"Em debate: riscos de jogos e apostas em cassinos online"**. Apresente proposta de intervenção social que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de maneira coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista.