

Debate público digital em adicção digital

RELATÓRIO AD HOC

Sobre o relatório

Em setembro de 2024, o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict) recebeu dois Ofícios da Procuradoria Nacional da União de Defesa da Democracia (PNDD) da Advocacia Geral da União (AGU), respectivamente, n. 07029/2024/PGU/AGU e n. 07352/2024/PGU/AGU, solicitando apoio no levantamento de dados sobre o debate público digital acerca de ações de desinformação e golpes envolvendo o programa Bolsa Família e jogos de azar, que pudessem estar violando direitos de vulneráveis, crianças e adolescentes e direitos dos consumidores.

Este documento consiste na apresentação de análises oriundas da pesquisa realizada no projeto intitulado “Plataforma multidisciplinar de Escuta Social Digital, combate à desinformação e promoção aos direitos difusos (PMESDI)”, conduzido pelo Ibict.

Este relatório de análise foi elaborado pelo Ibict de acordo com seus processos metodológicos estabelecidos no escopo do projeto de pesquisa, objetivando contribuir com informações que possam apoiar a tomada de decisão do órgão demandante, não constituindo qualquer tipo de monitoramento de indivíduos.

Os dados utilizados foram coletados de canais públicos de comunicação na internet, seguindo metodologias que asseguram a transparência e a reprodutibilidade do processo, e são analisados de forma ampla para fins de testes de hipóteses. Assim sendo, o conteúdo desse relatório é baseado em evidências e resultados da aplicação de procedimentos ligados à área de Ciência da Informação.

O Ibict não se responsabiliza por qualquer decisão tomada por órgãos parceiros com base no presente relatório.

A equipe responsável pela elaboração deste relatório consiste em um corpo de pesquisadores vinculados ao referido projeto de pesquisa.





| Sumário

Introdução	4
1. Metodologia	5
2. Cenário	9
3. Plataformas sociais	12
3.1 X (antigo Twitter)	12
3.2 Instagram	14
3.3 Youtube	16
3.4 Facebook	24
3.4. Telegram	25
4. Conclusão	30

Introdução

O presente relatório apresenta, a partir de dados coletados de acompanhamento do debate público digital, e em caráter preliminar, o impacto de apostas *on-line*, também conhecidas como *bets*, sobre os Direitos Difusos¹. Os principais eixos de análise têm como objetivo verificar se as plataformas estão agindo para impedir danos ao consumidor, em especial os vulneráveis; se há golpes relacionados à promoção de *bets* nas redes sociais; se há desinformação vinculada ou direcionada a grupos vulneráveis, como crianças, adolescentes e pessoas em situação de pobreza; e quais grupos são atuantes no debate público sobre o tema.

O estudo foi conduzido a partir de dois recortes: **mídias**²; e **redes**³. Essa divisão deu-se pela característica de acesso aos conteúdos das diferentes plataformas. Para as mídias, foram coletadas 86.107 ocorrências entre os dias 04/10/2024 e 02/12/2024. Nas redes, foram extraídas 115.100 publicações a partir da expressão de busca das *bets* e apostas ilegais. As primeiras referências ao termo remetem a maio de 2016 e foram coletadas postagens até novembro de 2024, contemplando uma ampla gama de comunidades públicas e abertas que totalizam mais de 2,5 milhões de usuários brasileiros. Essas 115.100 publicações totalizam mais de meio bilhão de visualizações acumuladas (655.861.889) e mais de quatro milhões de compartilhamentos (4.223.101), além de quase um milhão de reações (971.408) e quase 100 mil comentários (94.642).

A construção deste documento teve todos os procedimentos adotados em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) – Lei nº 13.709/2018, bem como com o Marco Civil da Internet – Lei nº 12.965/2014, que regula o uso da internet no Brasil e promove a proteção da privacidade, liberdade de expressão e direitos humanos.

1. Conforme o art. 81 da Lei nº 8.078/1990 (Código de Defesa do Consumidor), os Direitos Difusos são direitos que pertencem a um grupo indeterminado de pessoas, ligadas por circunstâncias de fato, e afetadas de maneira coletiva.

2. Para este estudo, as mídias sociais são compreendidas por: X, YouTube, Instagram, BlueSky, Facebook, sites de notícias e Vimeo.

3. Para este estudo, as redes sociais são compreendidas por: Grupos Públicos Abertos no Telegram.



1. Metodologia

A intensificação do debate sobre políticas públicas e acesso a direitos tem ganhado cada vez mais visibilidade nos espaços digitais em que ocorrem os debates públicos, como as plataformas de mídias e redes sociais. Diante desse cenário, o projeto Baobá, executado pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict), com recursos do Fundo de Defesa dos Direitos Difusos (FDD), propõe-se a realizar um acompanhamento sistemático do debate público que ocorre em plataformas digitais abertas que operam no Brasil sobre políticas públicas e direitos difusos.

Por meio da análise de dados, buscou-se compreender como esses temas são discutidos, quais as principais perspectivas e discursos que se destacam, bem como as dinâmicas de interação e as potencialidades e desafios desse espaço para a promoção dos direitos difusos e para o enfrentamento à propagação de desinformação.

Este relatório, em específico, versa sobre a temática de apostas, também conhecidas como *bets*, e tem como metodologia o acompanhamento do debate digital, usando como material de referência o Ciclo de Mídias Sociais (SMC) (MONTEIRO; AZARITE, 2012)⁴, que se estrutura em quatro etapas:

Mensurar

Definir os indicadores e as métricas que serão utilizados para avaliar o alcance e o impacto do acompanhamento do debate digital.

Capturar

Coletar dados relacionados ao tema de interesse nas redes sociais por meio de ferramentas de acompanhamento do debate digital e técnicas de qualificação de dados.

Analisar

Interpretar os dados coletados, identificando padrões, tendências e insights relevantes para a defesa dos direitos difusos.

Aculturar

Transformar os resultados da análise em relatórios e ações estratégicas que orientem a tomada de decisões e a defesa dos direitos difusos da população.

O ciclo proposto por Monteiro e Azarite (2012) é iterativo, ou seja, a partir do fechamento do primeiro ciclo, inicia-se o segundo, com a agregação de mais dados e informações e o aprofundamento da análise. Esse processo contínuo permite que se avance de forma consistente na avaliação do debate público que ocorre nas plataformas digitais abertas. Esta proposta

4. MONTEIRO, Diego; AZARITE, Ricardo. **Monitoramento e métrica de redes sociais**: do estágio ao CEO. São Paulo: DVS Editora, 2012. ISBN: 978-85-88329-01-2.



transcende a mera leitura de conteúdos nas redes e mídias sociais, aprofundando-se na análise das nuances do debate sobre *bets* e adicção em ambiente digital. Os primeiros critérios de busca, também conhecidos como *queries*, servirão como um ponto de partida, um mapa inicial para explorar a dinâmica do tema frente às diferentes formas de debate público em plataformas digitais abertas.

Os dados de publicações utilizados durante as análises foram coletados das plataformas digitais por meio de suas interfaces de programação de aplicações, ou APIs na sigla em Inglês, com a utilização da ferramenta V-Tracker ou diretamente via *scripts* desenvolvidos com a linguagem de programação *Python*. Adicionalmente, foi utilizado o recurso de coleta direta, quando a plataforma é acessada diretamente para se compreender melhor o contexto de alguma coleta que traga elementos que precisam ser aprofundados. As plataformas que forneceram os dados analisados neste relatório são as seguintes: X, YouTube, Instagram, BlueSky, Facebook, sites de notícias, Vimeo e Telegram. Houve uma divisão lógica das coletas, classificando os ambientes enquanto **mídias** e **redes**. As **mídias** são compreendidas como os seguintes serviços:

- X,
- YouTube,
- Instagram,
- BlueSky,
- Facebook,
- sites de notícias, e
- Vimeo.

Já no Telegram, rede que em janeiro de 2022 acumulava quase 42 milhões de usuários ativos no país, de acordo com a empresa de análise de dados mobile App Annie⁵, o ambiente oferece funcionalidades distintas. Enquanto seu uso inicial era voltado para fins de mensageria, atualmente ele possui “canais” e “grupos” que operam sob a lógica de comunidades digitais, característica que a coloca no campo das plataformas digitais em que ocorre o debate público de forma aberta. Para esta pesquisa, a funcionalidade de mensageria do Telegram e das mídias sociais ficaram fora do escopo de captura e análise e **não** são cobertas no relatório.

A análise se concentrou exclusivamente em comunidades públicas e abertas, ou seja, aquelas em que as publicações são visíveis sem necessidade de adesão, garantindo o respeito à privacidade dos usuários. A realização de análises baseadas em dados extraídos de comunidades públicas do Telegram foi cuidadosamente planejada para atender integralmente à legislação brasileira, especialmente no que concerne à proteção de dados pessoais e aos direitos fundamentais dos indivíduos.

5. Disponível em: https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/em-xeque-no-brasil-telegram-lidera-lista-de-apps-mais-baixados/?utm_source=chatgpt.com



A coleta de dados foi realizada por meio de automações desenvolvidas especificamente para este projeto, utilizando técnicas de *web scraping* em *Python*. Para isso, empregaram-se bibliotecas amplamente reconhecidas, como *time*, *datetime*, *requests*, *BeautifulSoup*, *Telethon* e *gsread*. Os parâmetros de extração envolveram a definição de intervalos temporais, palavras-chave e a segmentação por idioma e contexto. As mensagens extraídas incluíram não apenas os textos principais, mas também suas interações, como reações, comentários, mídias e estatísticas, organizadas em formato estruturado. O código-fonte completo da automação para o Telegram foi disponibilizado no GitHub, assegurando a transparência e a replicabilidade⁶.

O processo de tratamento e filtragem para o recorte brasileiro no Telegram foi cuidadoso, baseando-se em três critérios: idioma predominante, contexto temático das publicações e termos culturalmente associados ao Brasil. Do total de 42.806.701 publicações extraídas de 1.612 comunidades ativas na América Latina, entre maio de 2016 e novembro de 2024, as mensagens brasileiras representaram 29.893.315 conteúdos, distribuídos entre 968 comunidades abertas, que somam 2.449.311 membros. Esses números correspondem a 69,83% dos conteúdos coletados, 60,05% das comunidades analisadas e 49,42% dos membros identificados.

Nas duas coletas e análises, as expressões de busca relacionadas ao tema utilizadas estão destacadas na tabela abaixo:

Tabela: Expressões de busca relacionadas aos temas

SUBTEMA	DESCRIPTIVO	EXPRESSÕES DE BUSCA
Apostas	Subtema relativo a questões ligadas a vício em apostas, cassinos e jogos de azar	((bet OR bets OR "casa de apostas" OR "casas de apostas" OR cassino OR "site de aposta" OR "plataforma de aposta" OR "aposta esportiva" OR "apostas esportivas" OR "site de aposta esportiva" OR "plataforma de aposta esportiva") AND ("nova plataforma" OR "tá pagando" OR "ganhar dinheiro" OR "tá lucrando" OR "jogos de aposta")) OR (tigrinho OR "fortune tiger" OR aviãozinho OR aviator OR "jogo de azar" OR "cassino online" OR "aposta em jogos" OR "esporte bet" OR "jogos de esporte")
Vício	Subtema relativo a questões ligadas a vício em apostas, cassinos e jogos de azar	((((BET OR bets OR "casa de apostas" OR "casas de apostas" OR cassino OR roleta OR aviãozinho OR aviator OR tigrinho OR "fortune tiger" OR "jogo de azar" OR "jogos de azar") AND ("apostei tudo" OR "perdi tudo" OR dívida* OR prejuízo OR poupança OR vício OR falência OR "dependência financeira" OR compulsão OR "problema com apostas" OR "vida destruída" OR "arruinou minha vida"))) OR #ApostasMatam OR "apostas matam" OR "vício em jogos" OR "viciado em apostas" OR (("BET" OR "aposta") AND ("ludopatia" OR "jogo patológico" OR "mania de jogo" OR "mania de apostas"))))

6. <https://github.com/ergoncugler/web-scraping-telegram>



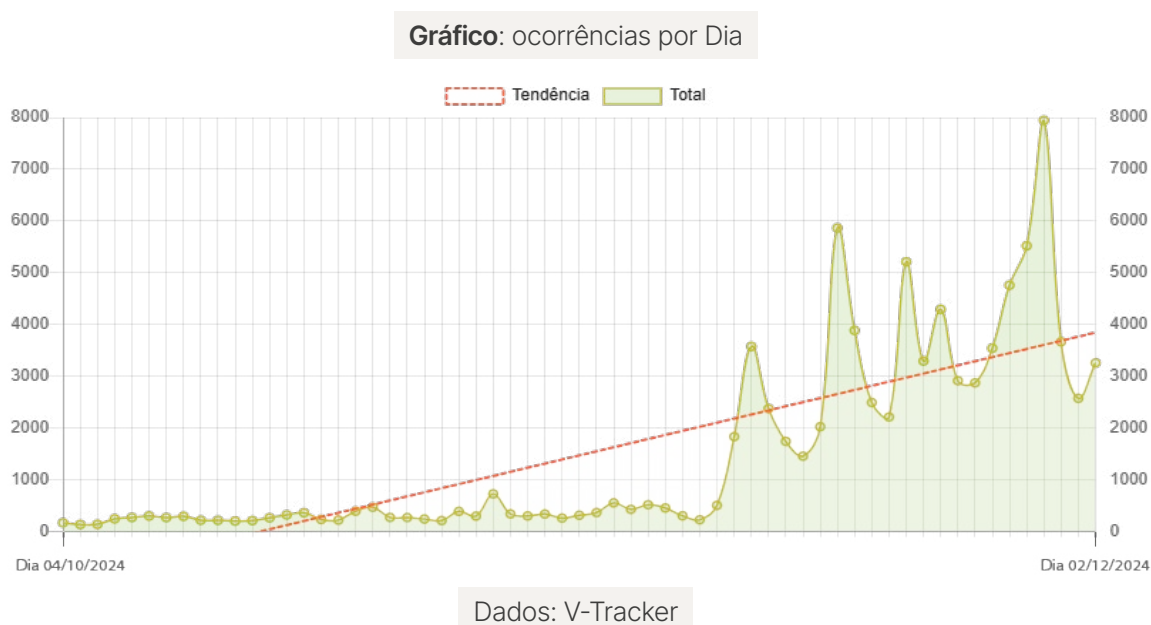
SUBTEMA	DESCRIPTIVO	EXPRESSÕES DE BUSCA
Relatos	Subtema relativo a identificação de relatos de pessoas que tiveram suas vidas prejudicadas por vícios online	((“apostei tudo” OR “perdi dinheiro” OR “tive prejuízos” OR “perdi tudo” OR “fiquei sem nada” OR “me endividei” OR “arruinei minha vida” OR “destruí minha vida” OR “não consigo parar de jogar” OR “sou viciado em apostas” OR “minha vida acabou” OR “não consigo pagar minhas dívidas”) AND (“aposta online” OR “bets” OR “site de apostas” OR “cassino online” OR “jogo de azar online” OR “plataforma de apostas”)) OR #ApostasMatam OR “vício em bets” OR “vício em apostas online” OR “dependência de apostas online” OR “viciado em cassino online”
Lei	Subtema relativo a questões jurídicas sobre a regulamentação de apostas online	(“Lei das bets” OR “CPI das Bets” OR “CPI das Apostas” OR “Lei 14.790/23” OR “Lei das Apostas” OR regulamentação OR “Bolsa Família” OR restrição OR bloqueio) AND (apostas OR bets OR “apostas online” OR “casa de apostas”)



2. Cenário

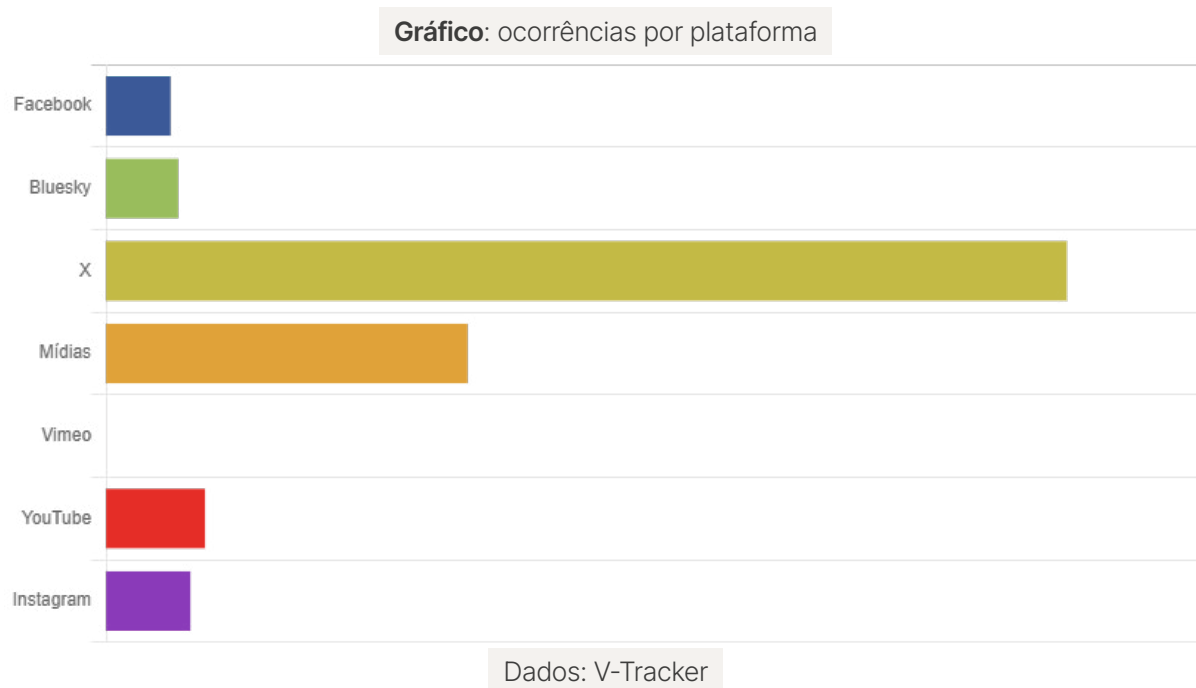
No período de 4 de outubro a 2 de dezembro de 2024, foram registradas 86.107 ocorrências relacionadas ao tema das apostas on-line nas mídias digitais, refletindo um aumento significativo no debate público sobre os malefícios associados a essa prática. O aumento no número de ocorrências verificado após o dia 12 de novembro se deve ao processo de revisão das expressões de busca, com a adição de novos termos pertinentes ao tema. O debate público ocorre principalmente em torno dos malefícios das apostas, conforme verificado por meio das postagens com maior engajamento no período. Esse crescimento pode ser atribuído, em grande parte, a operações policiais e investigações que envolveram figuras públicas, ampliando a visibilidade do tema.

Mesmo com o refino dos termos, é possível observar que existe uma linha mediana de crescimento de ocorrências ao longo do tempo, com picos ascendentes. Desta forma, pode-se identificar que a temática está em crescimento no debate público no período analisado.



Em verde, o total de menções. Em vermelho, a tendência do número de ocorrências ao longo do período.

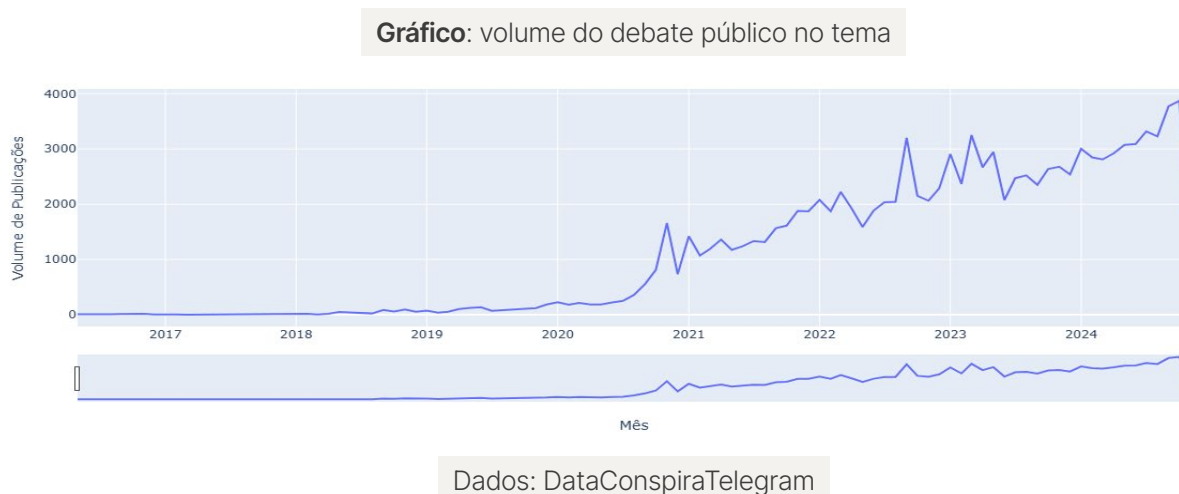




O número de postagens mencionando alguma das expressões de busca por mídia social ou em portais de imprensa. Nota-se uma predominância de discussão de temas relacionados na plataforma X, que representa mais da metade do total de ocorrências coletadas.

Este comportamento é esperado devido a natureza da API da plataforma X, que tem como natureza a entrega de maior volume de dados em comparação às demais.

Da mesma forma, pode-se observar no Telegram esta mesma tendência de crescimento de citações ao tema. Pela natureza da disponibilidade de dados do Telegram, foi possível retroceder a extração das expressões de busca até o ano de 2016, e assim confirmar que, conforme o tempo passa, o volume deste tema no debate público digital cresce.



O termo *bets* e suas variações ganharam destaque recentemente, porém práticas relacionadas a apostas já circulavam amplamente no Telegram pelo menos desde 2016. Com mais de 115 mil publicações extraídas em comunidades públicas e abertas, totalizando milhões de visualizações e de compartilhamentos, as apostas revelam uma longa trajetória de crescimento. Enquanto o termo aposta mostrou um aumento contínuo desde 2019, impulsionado pelo período da Pandemia da COVID-19, o termo *bets* começou a aparecer apenas mais tarde, com um crescimento acelerado, e termos como *tigrinho* emergiram somente ao final de 2023. Esses padrões mostram como o fenômeno das apostas online evoluiu, destacando-se mais recentemente com as *BETS*, mas ancorado em um histórico mais amplo e socialmente enraizado.



3. Plataformas sociais

Tendo estabelecida a janela temporal do debate público a partir das expressões, esta análise seguirá para a observação de como o tema se apresenta nas diferentes plataformas, bem como os mecanismos e funcionalidades que favorecem ou inibem práticas que podem gerar danos ao consumidor, em especial os vulneráveis, golpes ou desinformação.

3.1 X (antigo Twitter)

Os sites de apostas têm utilizado estratégias variadas para alcançar novos usuários, incluindo a veiculação de conteúdos patrocinados em redes sociais como o X. A seguir são apresentados alguns exemplos deste tipo de conteúdo:



Link da coleta: <https://x.com/betao/status/1853995731448893726>



Link da coleta: <https://x.com/7gamesbet/status/1854071224306999404>

Apesar de apresentarem uma tarja que informa a restrição de acesso a maiores de 18 anos, a legibilidade desse aviso é limitada, em especial sabendo que percentual considerável da população acessa estes conteúdos por meio de pequenas telas de dispositivos móveis, dificultando a conscientização do público sobre os limites etários estabelecidos pela [Lei nº 14.790/2023](#).



Essas publicações frequentemente direcionam os usuários para o cadastro em sites de apostas, oferecendo promoções como bônus ou *cashbacks*. A oferta de bônus de cadastro é uma prática recorrente, utilizada para atrair novos usuários e pode ser observada em outras mídias e redes, reforçando a presença desse modelo promocional em diversos ambientes on-line, embora ele seja proibido pela [Portaria nº 827/2024](#).

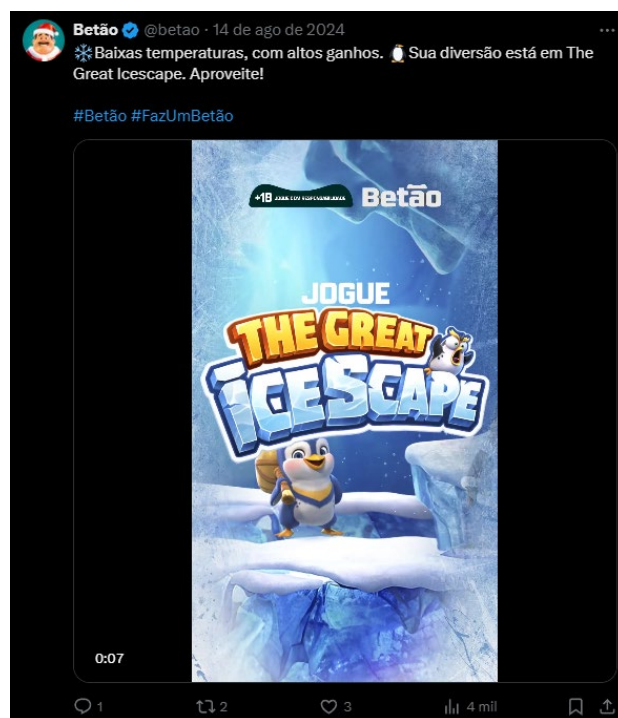
Uma dessas publicações recebeu, inclusive, uma nota de contexto da comunidade indicando a ilegalidade dos jogos de azar presentes na publicação, que se diferem das apostas de quota fixa, modalidade que atualmente está em regulamentação no País.



Link da coleta: <https://x.com/7gamesbet/status/1854071220754424144>

As três publicações exemplificativas já não estão mais disponíveis na plataforma X, todavia, ao adentrar os canais responsáveis pelas publicações, é possível identificar outras publicações que difundem jogos de azar, como pode ser verificado abaixo.





Link da postagem: <https://x.com/betao/status/1823804579261423927>

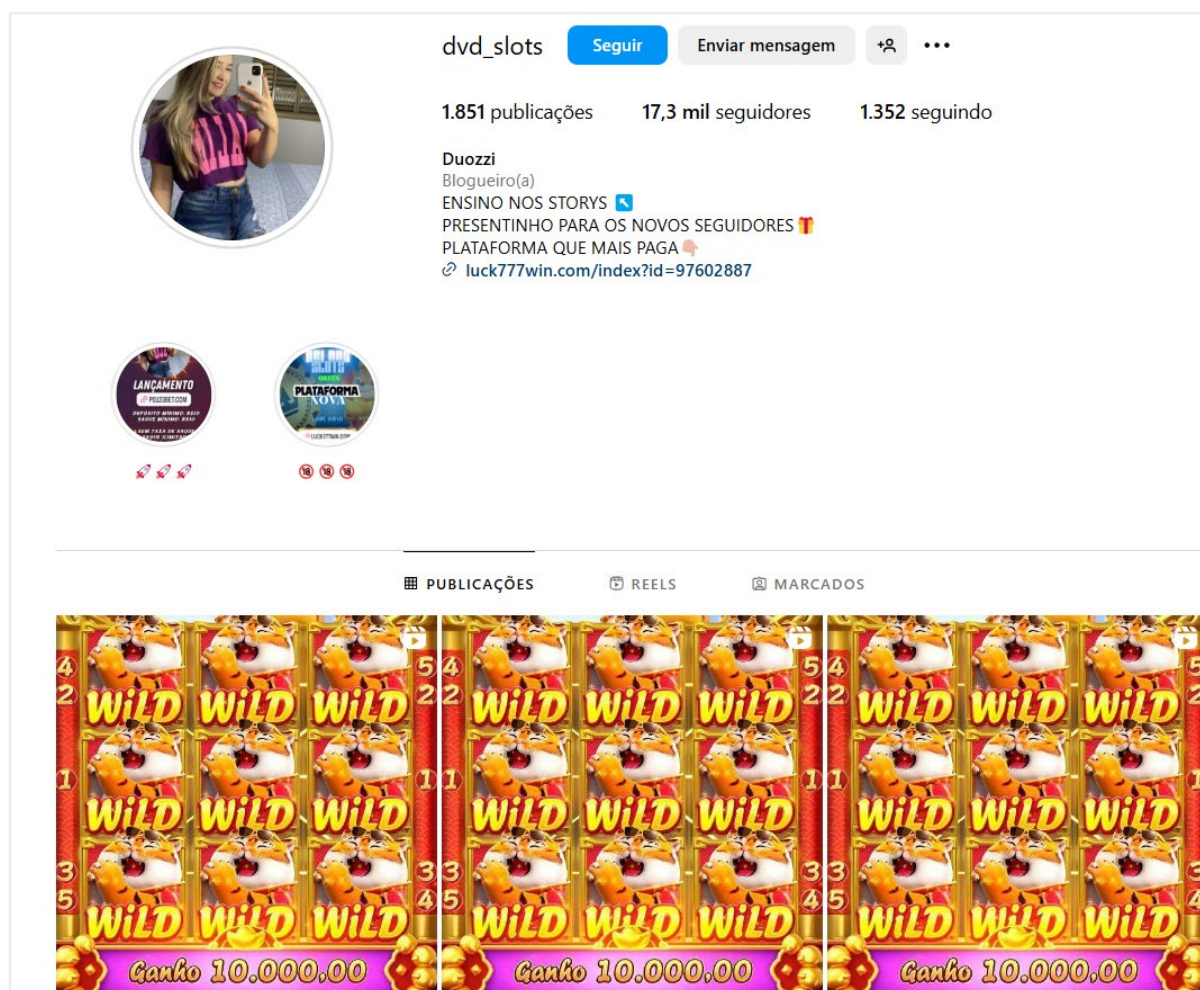
Tal fato indica que a coleta não foi exaustiva e que outras publicações podem ser encontradas por meio de validação manual ou diferentes técnicas de coleta e análise que não foram empregadas nesta análise.

3.2 Instagram

No Instagram, o debate também ocorre de forma ativa, como pode ser exemplificado pela análise da página @dvd_slots. A criadora de conteúdo utiliza estratégias para atrair novos jogadores, prometendo, por exemplo, enviar dinheiro via Pix para quem comentar seu signo e seguir a página. Esta forma de atuação geralmente visa a ativação de “palavras gatilho”, que ativam um robô de captura de clientes, encaminhando a pessoa até um local onde será solicitado a realização de um cadastro antes que a pessoa possa receber o suposto prêmio. Esse processo ocorre juntamente com o oferecimento de dicas de como enriquecer com apostas em sites de jogos de azar.



Link da coleta: <https://www.instagram.com/p/DCeltk3ymVz/>



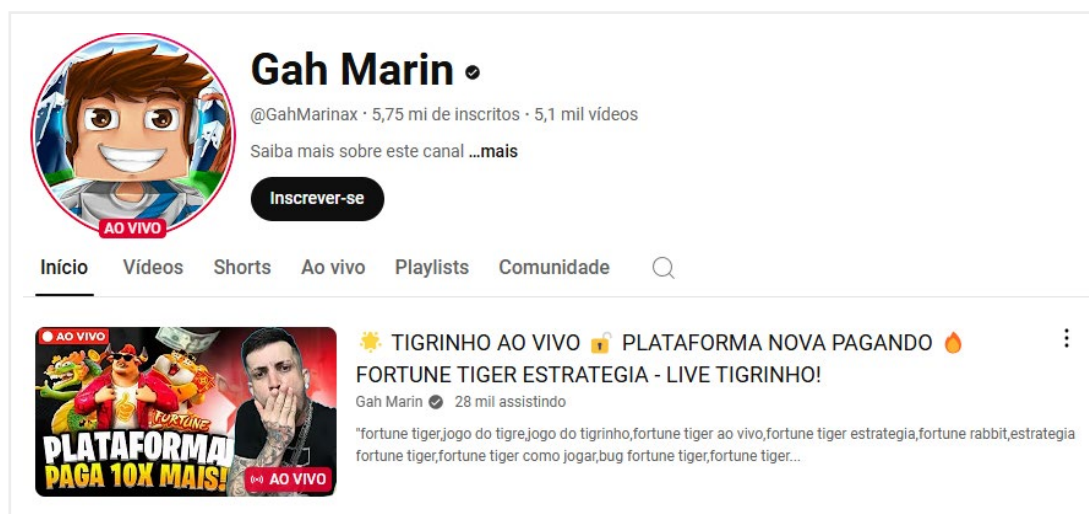
Outros perfis identificados que utilizam a mesma estratégia, foram:

- Duoizzi - https://www.instagram.com/dvd_slots
- 777Win - <https://www.instagram.com/777prosiduwin/>
- Renan Santos - https://www.instagram.com/renan_slot/
- Slots_Mari - https://www.instagram.com/slots_mari55
- Luona Ke - <https://www.instagram.com/luonakeke>
- Gabriela Slots - https://www.instagram.com/slots_gabriela
- Diomaique Mota Costa - <https://www.instagram.com/diom.aviator>

3.3 Youtube

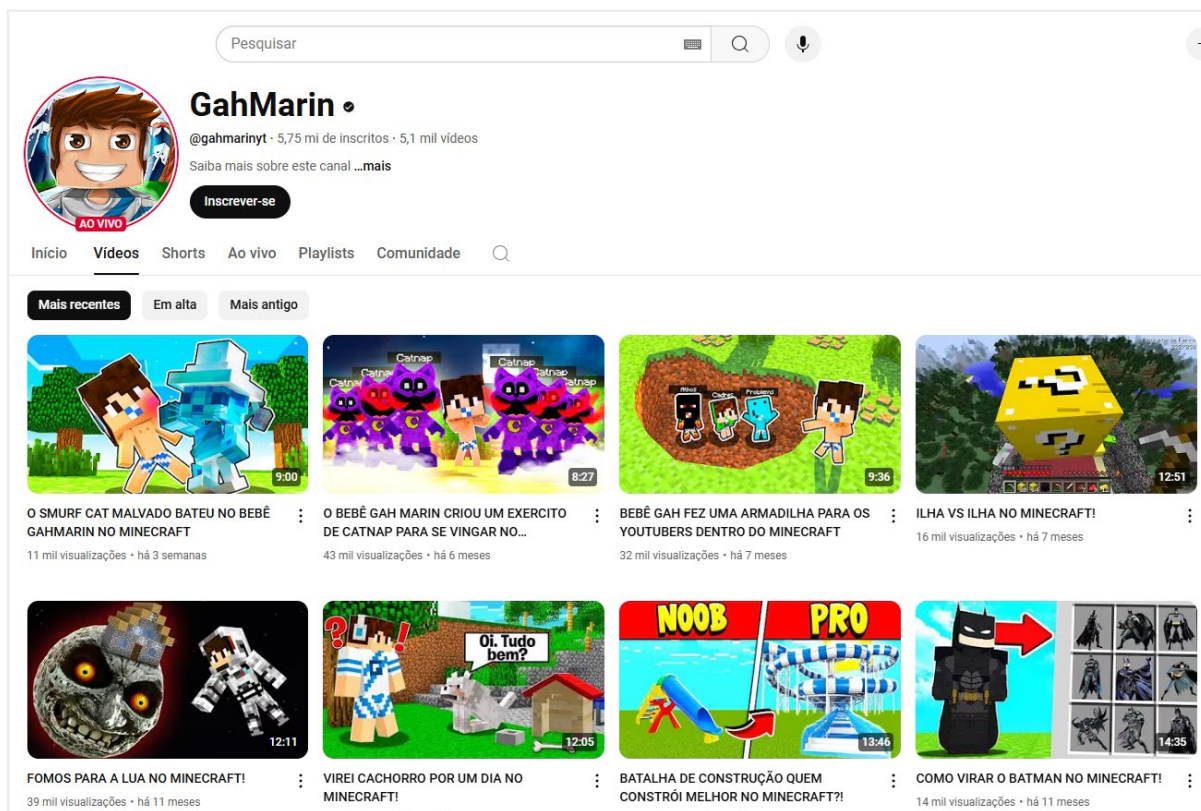
Somente na plataforma Youtube foram identificados, no período de 04/10/24 à 02/12/2024, um total de 587 publicações que ofereciam algum tipo de bônus ou cashback de forma explícita no texto de suas publicações. Este montante representa cerca de 11% de todas as 5.303 publicações desta plataforma que atenderam aos critérios de busca estabelecidos neste estudo. Todavia, o estudo não compreendeu análise de transcrição dos vídeos, vídeos ao vivo ou leitura de imagens (OCR), portanto, é possível que o número de publicações que realizam tais práticas seja ainda maior.

Um exemplo dessa problemática envolve o canal de Gah Marin, no YouTube, que conta com 5,75 milhões de inscritos.



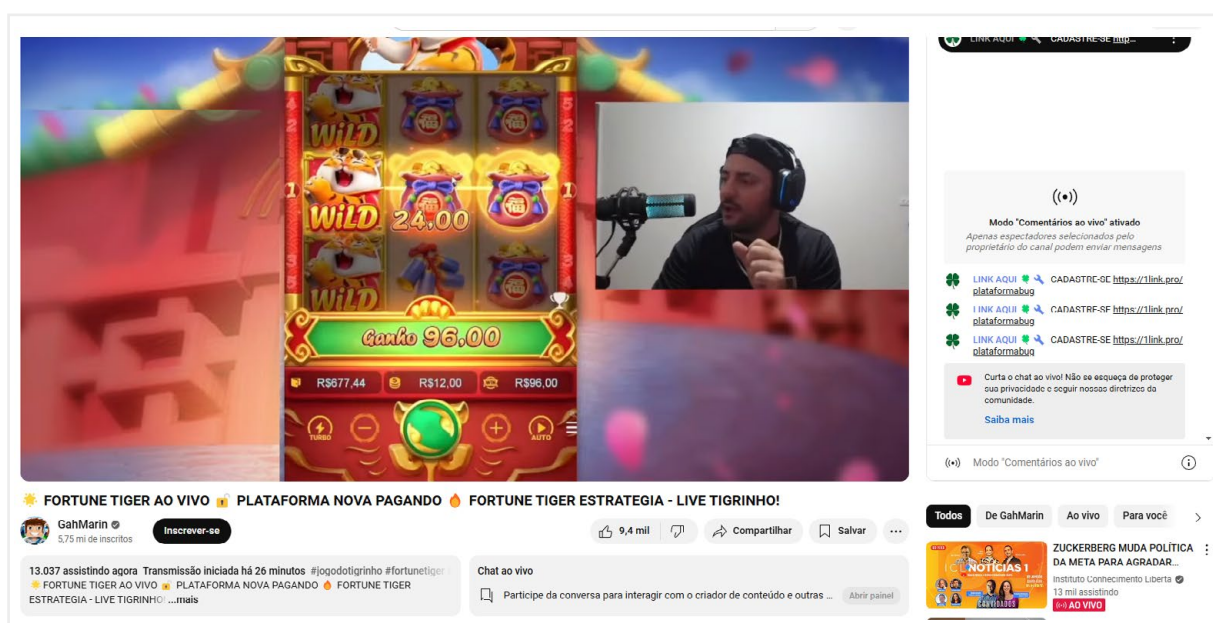
O canal é famoso por ser consumido por crianças e adolescentes, com vídeos relacionados a jogos infantis populares como Minecraft e Roblox. Sua estética é adaptada a esse tipo de público, inclusive por meio do avatar, que remete aos personagens de jogos infantis. Além disso, os vídeos listados no canal remetem a conteúdos consumidos por crianças.





Link da listagem de vídeos: <https://www.youtube.com/@gahmarinyt/videos>

Embora crianças e adolescentes sejam o público alvo do canal, foi observado que ele faz uso do recurso de transmissão ao vivo para promover conteúdos de jogos de azar, como o *Fortune Tiger*, exibindo a suposta obtenção de grandes prêmios em dinheiro e buscando atrair seu público para o universo das apostas.



Link da transmissão: <https://www.youtube.com/watch?v=FobzieD9Wpg>



A opção por deixar este tipo de conteúdo restrito às transmissões ao vivo possivelmente se dá porque ela não permanece listada no Canal, o que possibilita que conteúdos publicados, ainda que questionáveis ou até mesmo ilegais, não possam ser rastreados ou verificados. O vídeo referente a uma dessas publicações pode ser visualizado por meio do link: https://drive.google.com/file/d/1naVoOa_fPEUnJTAPOSidwsRqfDPsG2e8/view?usp=sharing.

São utilizadas técnicas de *Search Engine Optimization*, também conhecida como SEO, para que a visibilidade das transmissões online sejam potencializadas. Há uma grande listagem de palavras e conceitos com vistas a ampliar a temática frente aos algoritmos de busca da plataforma em que a transmissão ocorre. Na transmissão exemplo, foram utilizados os seguintes marcadores na descrição da transmissão.

★ FORTUNE TIGER AO VIVO 🗝️ PLATAFORMA NOVA PAGANDO 🔥 FORTUNE TIGER ESTRATEGIA - LIVE TIGRINHO!

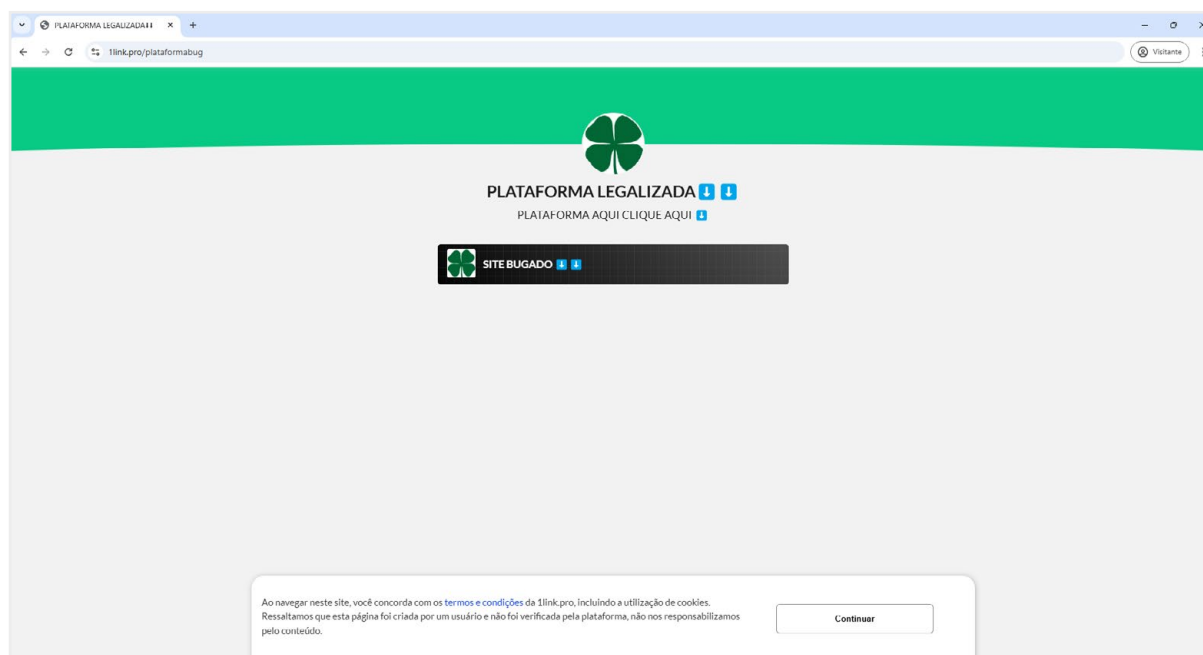
fortune tiger,jogo do tigre,jogo do tigrinho,fortune tiger ao vivo,fortune tiger estrategia,fortune rabbit,estrategia fortune tiger,fortune tiger como jogar,bug fortune tiger,fortune tiger bug,fortune tiger banca baixa,estrategia fortune tiger,jogo tigre,- como jogar fortune tiger,fortune tigre,como ganhar no fortune tiger,fortune tiger estrategia nova,bug do fortune tiger,fortune tiger jogar,fortune tiger 2500x,jogar fortune tiger,fortune tiger max win,aplicativo fortune tiger,fortune tiger como ganhar,fortune tiger minutos pagantes,fortune tiger melhor estrategia,dicas fortune tiger,tigre da sorte jogo,estrategia do tiger,fortune tiger estrategia,minutos pagantes fortune tiger,jogando no tigrinho,mega ganho fortune,jogo do tigrinho slot,como ganhar dinheiro com fortune tiger,app gerador de sinais fortune tiger,fortune tiger é golpe,fortune tiger mmabet,jogo do tigre bug,slot jogo do tigre,gerador de sinais fortune tiger,bug jogo do tigre,jogo do tigrinho é golpe,plataforma para jogar fortune tiger,jogo do tigre plataforma,dicas do jogo do tigre,como soltar a cartinha fortune,melhor estrategia fortune,robô fortune tiger,jogo do tigrinho saque,fortune tiger mega win,novo bug fortune tiger,horario pagante fortune tiger,fortune tiger 2023,qual plataforma jogo do tigre,fortune tiger saque,fortune tiger slot,estrategia do fortune tiger,slot fortune tiger,jogo do tigre como nova plataforma,plataforma nova 2024,plataforma nova de jogo,plataforma nova pagando,plataforma nova,jogo do tigre nova plataforma,nova plataforma pagando,plataforma nova do tigre,plataforma nova pagando hoje,plataforma nova fortune tiger,plataforma nova pagando no tigre,plataforma pagando,plataforma pagando muito,plataforma pagando no fortune,plataforma pagando no pix,plataforma,plataforma de cassino,plataforma tiger,plataforma chinesa jogar,casa com bug fortune #jogodotigrinho #fortunetiger #jogodotigre #fortuneox #Fortuneoxbug #jogodotourinho #JogoDoTouro #JogoDoTouro #plataformanova #plataformapagando #plataformanovapagando #JogoDoTourinhoEstrategia #JogogoTourinhoBancaBaixa #fortuneoxbug #fortunetiger #jogodotigrinho #jogodotigre fortune ox,jogo do touro,jogo do tourinho,fortune OX ao vivo,fortune ox estrategia,fortune OX,estrategia fortune ox,fortune ox como jogar,bug fortune ox,fortune ox bug,fortune ox banca baixa,estrategia fortune ox,jogo touro,como jogar fortune ox,fortune touro,como ganhar no fortune ox,fortune touro estrategia nova,bug do fortune ox,fortune ox jogar,fortune ox 2500x,jogar fortune ox,fortune ox max win,aplicativo fortune ox,fortune ox como ganhar,fortune ox minutos pagantes,fortune ox melhor estrategia,dicas fortune ox,touro da sorte



jogo, estratégia do ox, fortune ox estratégia, minutos pagantes fortune ox, jogando no tourinho, jogo do tigre, jogo do tigrinho, fortune tiger ao vivo, fortune tiger estratégia, fortune rabbit, estratégia fortune tiger, fortune tiger como jogar, bug fortune tiger, fortune tiger bug, fortune tiger banca baixa, estratégia fortune tiger, jogo tigre, - como jogar fortune tiger, fortune tigre, como ganhar no fortune tiger, fortune tiger estratégia nova, bug do fortune tiger, fortune tiger jogar, fortune tiger 2500x, jogar fortune tiger, fortune tiger max win, aplicativo fortune tiger, fortune tiger como ganhar, fortune tiger minutos pagantes

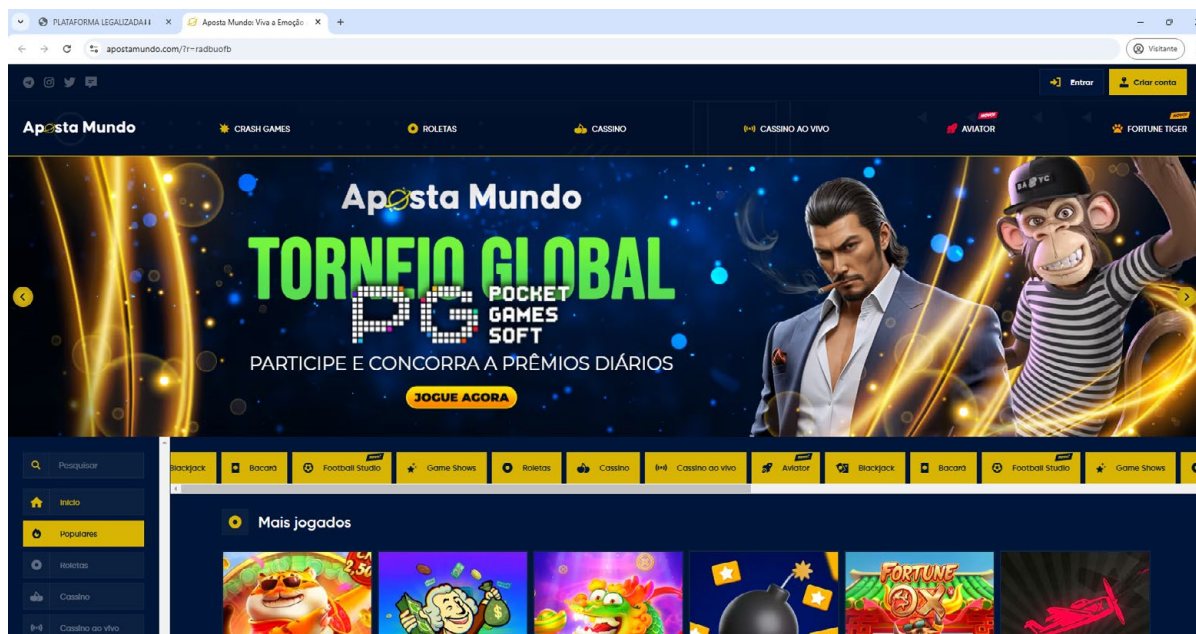
Na transmissão ao vivo é possível acompanhar um público de milhares de pessoas participando. O número de pessoas tende a crescer à medida que a transmissão se desenvolve. Durante a avaliação de uma transmissão deste canal foram registradas mais de 16 mil pessoas assistindo ao conteúdo ao vivo. O produtor de conteúdo utiliza os recursos da plataforma para ampliar a captação de jogadores. No chat ao vivo são disponibilizados links que indicam a existência de um eventual erro, também conhecido como *bug*, na plataforma de jogos e que é ofertado aos usuários que acompanham a transmissão. Os links são repetidos durante a transmissão do evento de forma a potencializar o número de pessoas que o acessam. Outro aspecto é que, embora o conteúdo seja apresentado como transmissão ao vivo, trata-se de uma gravação que é reproduzida de forma contínua (loop). Isso faz com que as transmissões sejam longas e ocupem um grande espaço de tempo, otimizando o número de usuários que acessam os conteúdos divulgados no Canal.

Na *live* acompanhada o link disponibilizado foi o <https://1link.pro/plataformabug>, que encaminha o usuário para um site sem nenhuma informação além de um link para outro site.



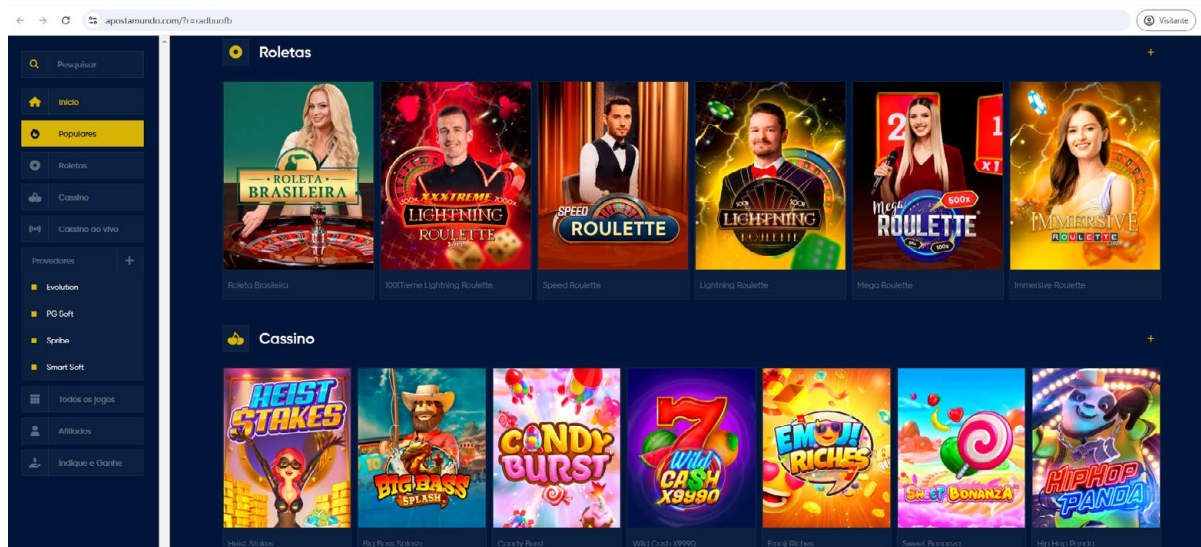
Este novo link, por sua vez, redireciona o usuário para um site de apostas denominado Apostas Mundo, disponível no link <https://www.apostamundo.com/?r=radbuofb>.





Link para o site: <https://www.apostamundo.com/?r=radbuofb>

Este site não está contemplado na lista de Empresas autorizadas a explorar a modalidade lotérica de aposta de quota fixa a partir de 1º de janeiro de 2025 em âmbito nacional, conforme o disposto nas Leis nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, e na regulamentação do Ministério da Fazenda⁷. Além disso, seu foco é em jogos não legalizados, como cassinos on-line.



Link para o site: <https://www.apostamundo.com/?r=radbuofb>

7. <https://www.gov.br/fazenda/pt-br/composicao/orgaos/secretaria-de-premios-e-apostas/lista-de-empresas/planilha-de-autorizadas-03-01-25.pdf>



Este aprofundamento na relação entre os conteúdos divulgados nas plataformas e sites de apostas é um exemplo de uma situação comum no âmbito da análise. Ele indica que a rede de retroalimentação das publicações se baseia em um esquema organizado entre diversas instituições com vistas a otimizar o lucro frente a um público infantil vulnerável.

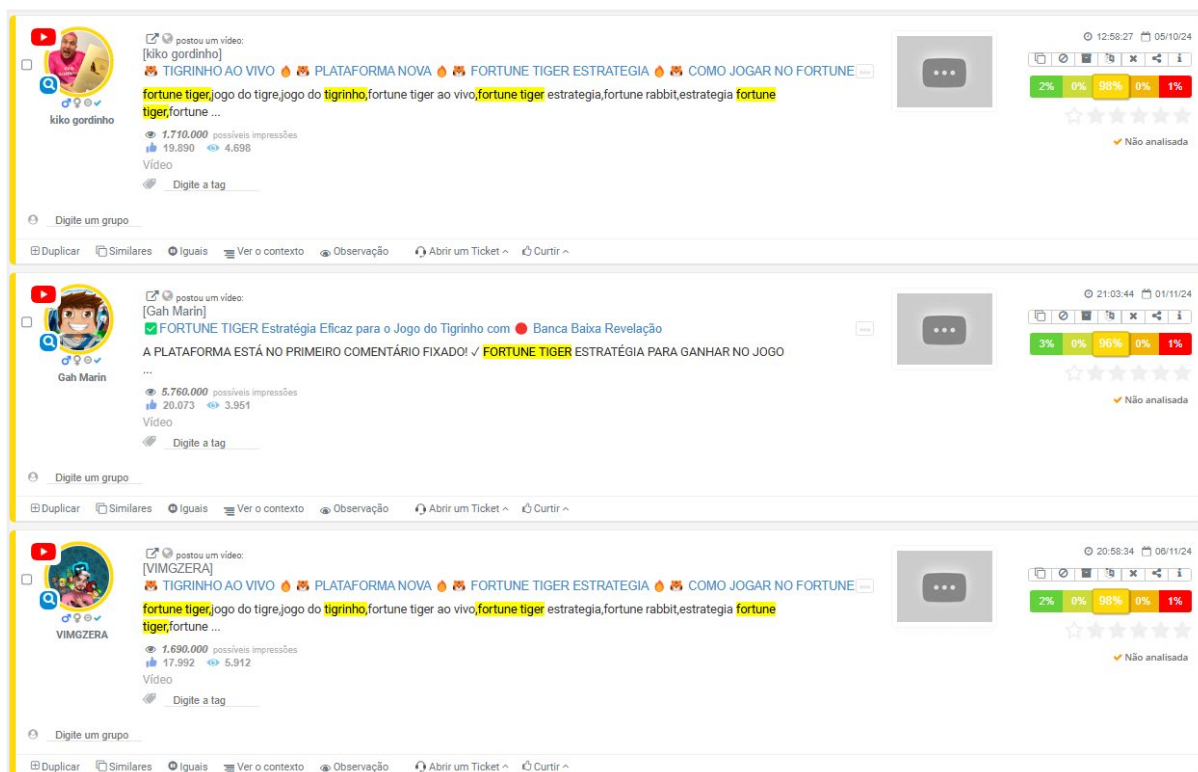
Em um dos vídeos, que foi posteriormente deletado pelo gestor do Canal, um dos criadores de conteúdo afirma que “até uma criança de 10 anos consegue fazer isso”, enquanto demonstra na tela como jogar em um cassino on-line. O vídeo pode ser acessado por meio do link:



Vídeo: https://drive.google.com/file/d/1y5A3xXgZPYEA_cJm0HHH5mUKpT_2lmPY/view?usp=sharing.

A prática de deleção de vídeos é comum nas verificações realizadas, como pode ser observado na imagem a seguir.

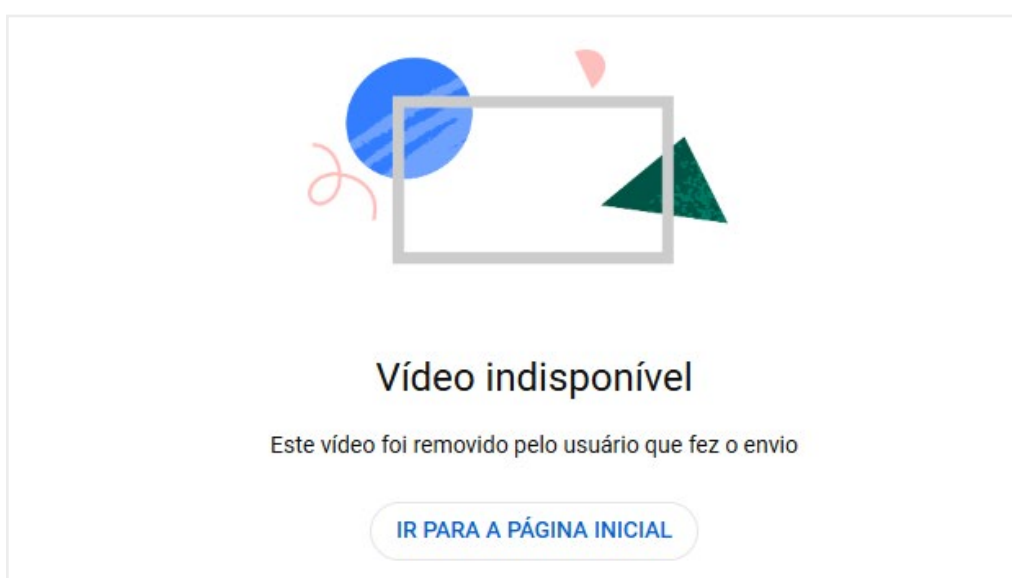




Esta é uma prática que pode ser percebida em alguns canais, como:

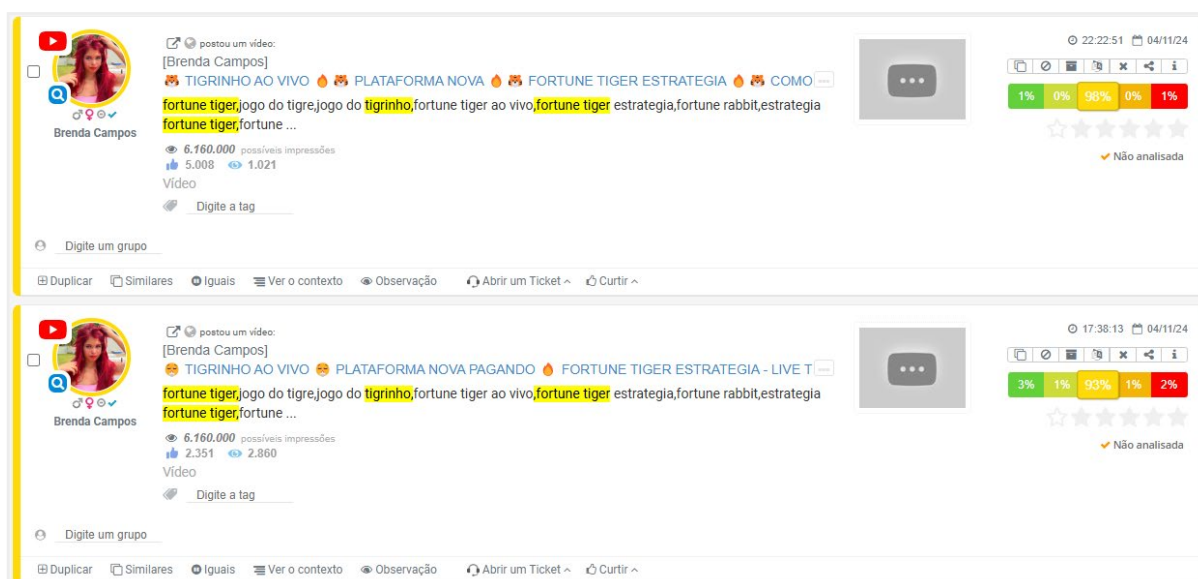
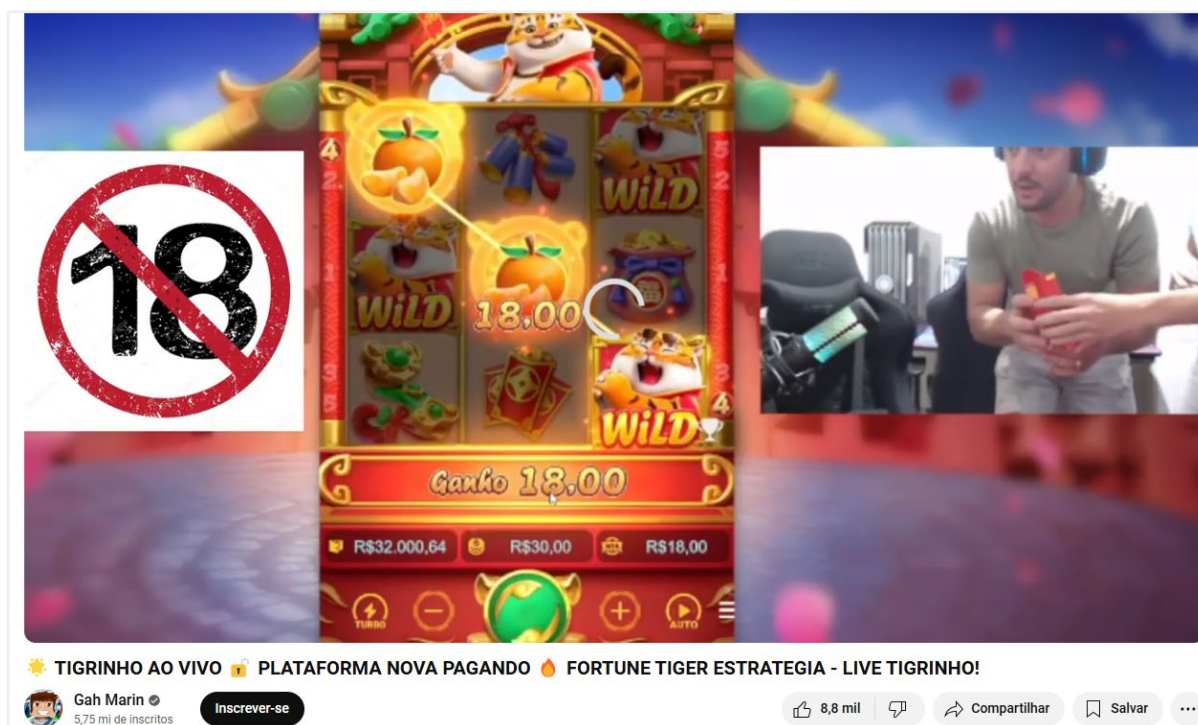
- <https://www.youtube.com/@kikogordinho>
- <https://www.youtube.com/@vimgzera>
- <https://www.youtube.com/@GahMarinax>

Ao se clicar sobre o link do vídeo, verifica-se que o mesmo já não se encontra disponível.



Link para o vídeo deletado: <https://www.youtube.com/watch?v=yrDtFAVSfMc>





Para compreender o real impacto deste tipo de publicação é necessário fazer uma análise aprofundada de todas as publicações identificadas durante a fase de coleta. A banalização desse tipo de publicações por produtores de conteúdo que possuem como foco o público infantil indica uma tentativa de disseminar esse tipo de produto, sites de apostas, frente a esse público. Além da ilegalidade relativa a esse tipo de atividade, diversas técnicas são utilizadas para potencializar a “venda” dos ambientes de apostas.

Apesar destes vídeos serem removidos frequentemente, os canais responsáveis por esse tipo de conteúdo permanecem ativos, sugerindo que os criadores adotam estratégias específicas para burlar a fiscalização. Esta prática de utilização de canais infantis para vídeos ao vivo com jogos de azar é de difícil acompanhamento, uma vez que os vídeos são deletados assim que se encerram.



Por este motivo, não foi possível precisar a volumetria total, apesar dos metadados indicarem que diversos conteúdos são compatíveis com a temática acompanhada. Faz-se necessário o emprego de técnicas diferenciadas de coleta para esta aferição. Indica-se que o tema siga em análise, com foco no registro deste ecossistema, em específico em um relatório de aprofundamento temático.

Essas *lives* utilizam a promessa de ganhos fáceis como principal atrativo, sugerindo a existência de *bugs* ou estratégias que poderiam maximizar os lucros em plataformas de apostas. Além disso, outros canais no YouTube promovem os jogos de cassino como uma alternativa para gerar renda extra, divulgando supostas estratégias para otimizar os ganhos.

Na amostragem deste relatório (que pode ser acessada em <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1--4pXakB7MtsdbDWC9-WsBOlprRI5GbD/edit?usp=sharing&oui-d=103606563153313955974&rtpof=true&sd=true>) foi possível identificar 128 ocorrências que citam diretamente “renda” como argumento de venda das apostas. Esse tipo de conteúdo tende a reforçar a percepção de que as apostas são uma solução viável para problemas financeiros, alimentando um ciclo de desinformação e vulnerabilidade.

3.4 Facebook

A divulgação de links para cadastro em sites de apostas sem mecanismos aparentes de restrição de idade é amplamente disseminada, não se restringindo às publicações de influenciadores em mídias sociais, mas também publicações alcançando grandes portais de notícias. A oferta de bônus de cadastro é uma prática recorrente e que não encontra nenhum mecanismo de moderação por parte das mídias sociais. A prática é utilizada para atrair novos usuários em diferentes plataformas, reforçando a presença desse modelo promocional em diversos ambientes online, embora ele seja proibido pela [Portaria nº 827/2024](#).



Link da coleta: <https://www.facebook.com/648289814001705/posts/983090300521653>



3.4. Telegram

A plataforma Telegram viabiliza o fácil acesso a grupos e canais relacionados a casas de apostas, como evidenciado na busca pelo termo *Tigrinho*, em que rapidamente se encontram diversas comunidades dedicadas a esse tema. Somando o número de membros dos primeiros resultados visíveis na pesquisa há um total de aproximadamente 69.000 usuários, distribuídos entre grupos como:

- "GANHE 300 NO TIGRINHO AGORA!", com 31.646 membros
- "🔥TIGRINHO💎VALEU 777🔥", com 14.573 membros
- "🔥TIGRINHO GOLD [VIP]🔥", com 5.259 membros
- "PIX DA BETANO", com 5.955 membros
- "Gira Tigrinho", com 589 membros e outros

A multiplicidade de opções e o grande número de participantes demonstram como o Telegram atua como um catalisador para a expansão e disseminação dessas comunidades, muitas vezes ignorando possíveis regulamentações ou medidas de controle, ao mesmo tempo em que promove um ambiente propício para a captação de novos usuários com promessas de ganhos rápidos.

A pesquisa pelo termo *Aposta* no Telegram revela a dimensão do problema, envolvendo a proliferação de comunidades e *bots* relacionados a apostas esportivas e jogos de azar, evidenciando novamente a facilidade de acesso proporcionada pela plataforma.

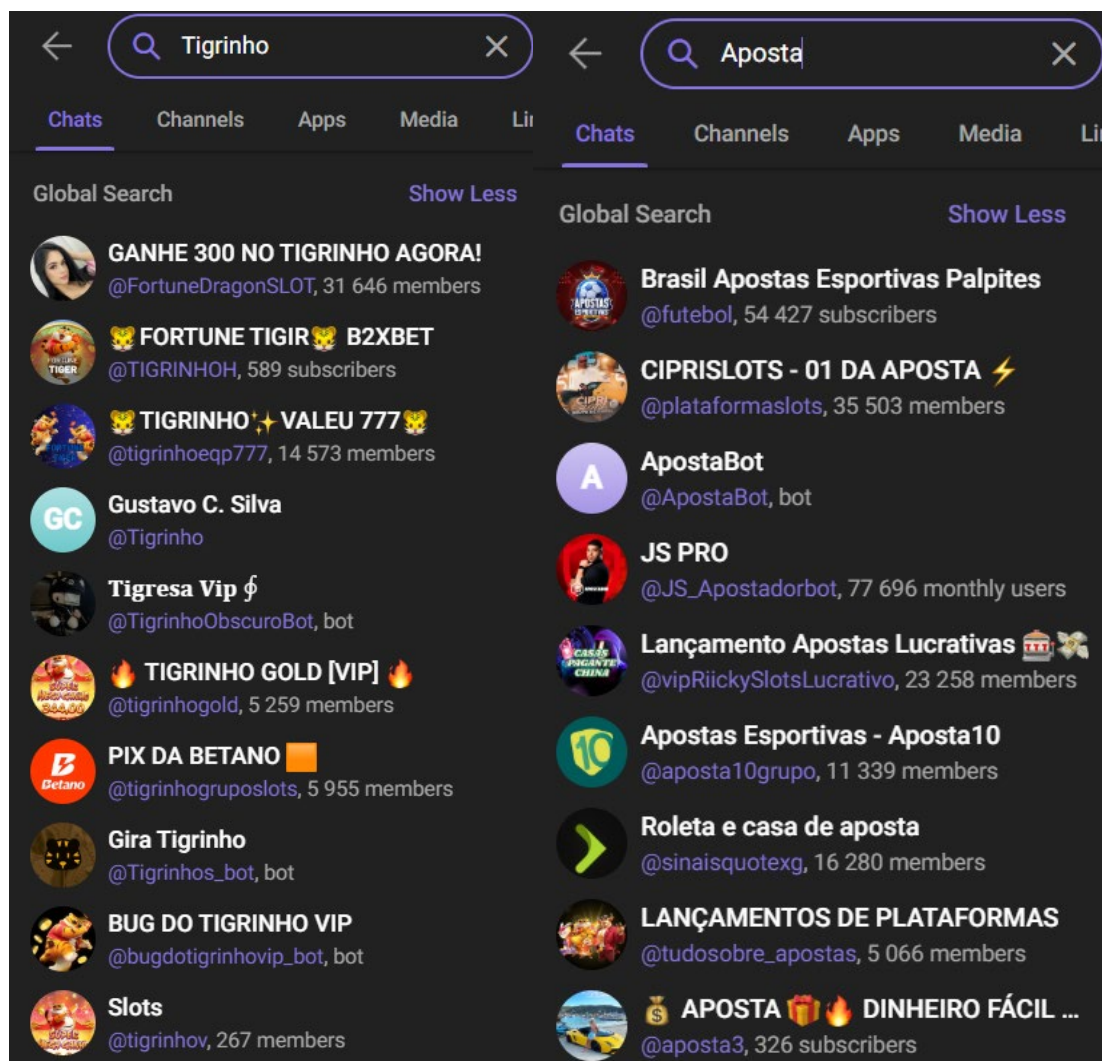
Desta forma, não somente o ambiente serve como divulgador e centralizador de debates, mas também se caracteriza como um ambiente que fornece as ferramentas utilizadas para o ato de apostar, sejam elas apostas legalizadas ou não. A farta disponibilidade deste tipo de ferramenta funcionando em ambiente nativo da plataforma evidencia o papel que ela desempenha neste nicho temático.

Entre os principais resultados, foram encontrados grupos como:

- "Brasil Apostas Esportivas Palpites", com 54.427 membros
- "CIPRISLOTS - 01 DA APOSTA", com 35.503 membros
- "Lançamento Apostas Lucrativas", com 23.258 membros
- "Apostas Esportivas - Aposta10", com 11.339 membros
- "Roleta e casa de aposta", com 16.280 membros e
- "LANÇAMENTOS DE PLATAFORMAS", com 5.066 membros)



Bots como o JS PRO reportam 77.696 usuários mensais. Somando o número de participantes dos grupos e bots mencionados foram identificados mais de 146.000 usuários envolvidos diretamente em apenas uma amostra.

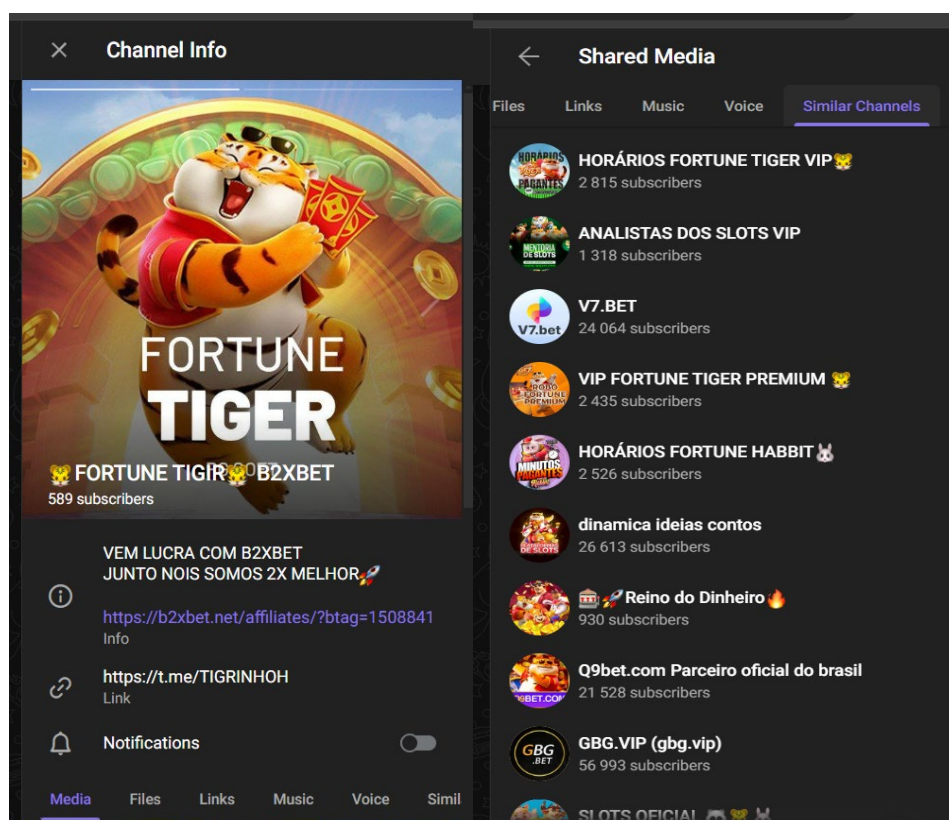


O problema não se limita apenas à facilidade de busca por grupos e canais de apostas no Telegram, mas é amplificado pelo próprio mecanismo de recomendação de canais similares. Ao acessar um canal como o "FORTUNE TIGIR B2XBET" com 589 inscritos, a plataforma sugere automaticamente outros canais relacionados, independentemente de sua natureza ilícita. No exemplo em questão, aparecem recomendações como:

- "HORÁRIOS FORTUNE TIGER VIP", com 2.815 membros)
- "ANALISTAS DOS SLOTS VIP", com 1.318 membros
- "V7.BET", com 24.064 membros
- "VIP FORTUNE TIGER PREMIUM", com 2.435 membros
- "HORÁRIOS FORTUNE HABBIT", com 2.526 membros
- "dinamica ideias contos", com 26.613 membros e outros



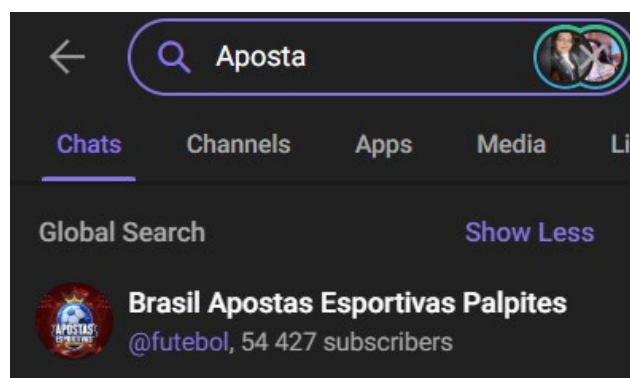
Somando um total de mais de 86.000 usuários conectados diretamente por meio dessa funcionalidade. Assim, um único grupo relativamente pequeno atua como um portal para uma rede consideravelmente maior de comunidades que operam com práticas ilegais, fornecendo inclusive ferramentas que funcionam dentro do Telegram para a prática do ilícito, expondo um ciclo contínuo de captação de novos membros e a potencialização do impacto dessas práticas nocivas. Esse mecanismo de recomendação evidencia a falta de controle da plataforma sobre conteúdos potencialmente ilegais, contribuindo para a perpetuação de redes de atividades ilícitas.



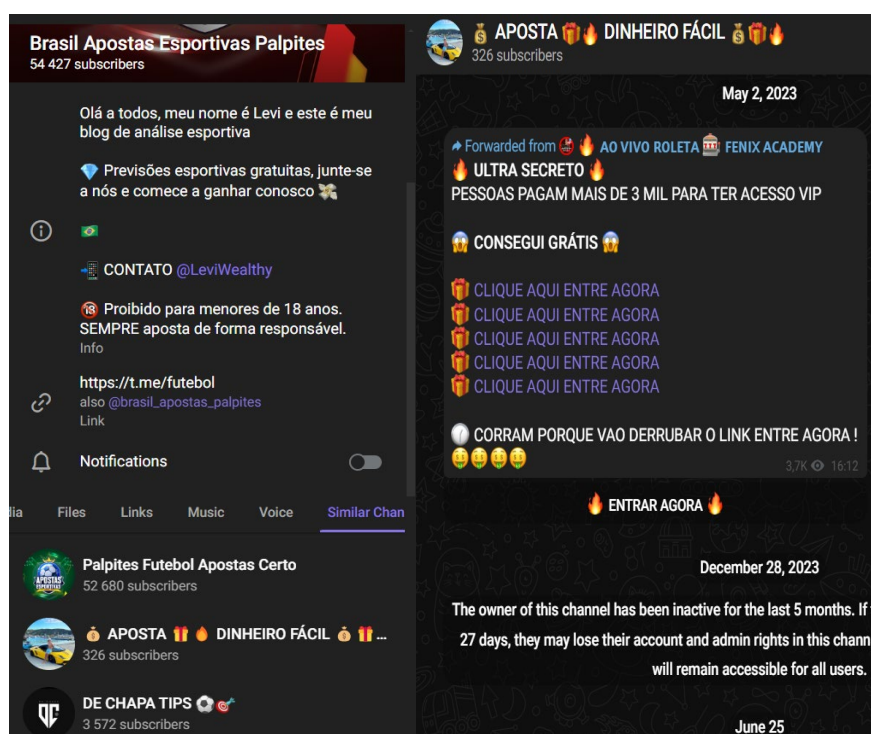
Plataformas como o Telegram desempenham um papel central na divulgação e no impulso ao acesso às apostas ilegais, configurando-se como um catalisador para a expansão dessas práticas. A combinação de mecanismos de busca sem filtros adequados, recomendações automáticas de canais similares e a ausência de moderação eficaz cria um ambiente favorável à proliferação de grupos, canais e *bots* relacionados a apostas, ignorando regulamentações e permitindo que redes ilegais alcancem milhares de usuários com facilidade⁸. Ao facilitar o acesso, divulgar ativamente com seu algoritmo e estimular a adesão a essas comunidades por meio de espaço dedicado em sua plataforma para este fim, o Telegram não apenas expõe os usuários aos riscos associados às apostas ilícitas, mas também fomenta a perpetuação dessas práticas.

8. A promoção de plataformas de apostas não autorizadas e a venda de softwares fraudulentos para manipulação de resultados violam a [Lei 14.790/2023](#), que determina que somente empresas autorizadas pelo Ministério da Fazenda podem operar no Brasil.

Esta característica algorítmica do Telegram tem outro efeito prático: usuários em busca de apostas legalizadas são apresentados e estimulados a se inserirem em ambientes de divulgação de práticas ilícitas. Esta dinâmica ocorre sem nenhum filtro ou mecanismo que impeça o acesso de menores de idade. Para fins de demonstração, seguiremos um caminho a partir de um termo genérico do tema:



Uma vez dentro do canal específico “Brasil Apostas Esportivas Palpites”, com 54.427 membros, o mecanismo de recomendação do Telegram sugere outros canais relacionados, incluindo “Aposta 🎁 Dinheiro Fácil 🎁” com 326 membros, um canal que explicitamente promove apostas ilegais como roletas e outros jogos de azar em formato digital. O funcionamento dessas recomendações exemplifica como a plataforma não apenas facilita o acesso a essas comunidades, mas também amplia significativamente o alcance de conteúdos potencialmente ilícitos. Além disso, muitas vezes esses canais utilizam estratégias de marketing agressivas, como promessas de dinheiro fácil, links repetidos para cadastro imediato e apelos de urgência que incentivam a adesão rápida a esquemas promovidos dentro dessas comunidades.



As apostas esportivas, por vezes apresentadas como mais *soft* e que têm sido regulamentadas no País, demonstram, no ambiente do Telegram, um efeito colateral preocupante: a atuação como porta de entrada para cassinos virtuais e outras formas de apostas ilegais. O mecanismo de recomendação da plataforma conecta canais de apostas esportivas a grupos que explicitamente promovem práticas ilícitas, como roletas on-line e esquemas de “dinheiro fácil”. Essa dinâmica reforça a deficiência de moderação e mecanismos mínimos para frear a prática de ilícitos, proteger vulneráveis ou o consumidor em geral.



4. Conclusão

É possível identificar no debate público digital conteúdos potencialmente nocivos aos Direitos Difusos, em especial aos direitos do consumidor no comércio eletrônico, sendo ambientes de ampla divulgação de produtos fraudulentos, desrespeito à legislação, propagandas ilegais voltadas para público vulnerável, dentre outros.

Destaca-se a atuação de algoritmos nativos da plataforma Telegram em grupos abertos para facilitação de acesso ou sugestão de conteúdo fraudulento ou em desrespeito às leis, e potenciais danos aos Direitos Difusos, sem que a plataforma ofereça recursos para denúncias ou modificação destas sugestões. Esses grupos abertos se retroalimentam, com criação de comunidades interligadas, desenvolvendo um ecossistema. A falta de mecanismos que impeçam o acesso de menores de idade a tais conteúdos é também um fator preocupante.

É possível identificar um ecossistema no YouTube que utiliza canais cujo público principal é o infantil, inclusive com selos de verificação, com a criação de conteúdo ao vivo direcionado a menores de idade. Essas transmissões alcançam milhares de espectadores simultaneamente e recorrentemente incluem demonstrações de atividades em desacordo com a legislação. Posteriormente, há tentativas de ocultar o conteúdo, configurando potenciais violações aos Direitos Difusos.

Em diversos contextos foi verificada a divulgação de plataformas de apostas que contém itens vedados na sua divulgação como *bônus* e *cashback*, gerando potenciais danos aos Direitos Difusos.

A análise mostra que a desinformação sobre *bets* se manifesta de diversas formas. Estratégias enganosas, como a promoção de apostas representando uma solução financeira segura ou fonte de renda extra, omitem os riscos de endividamento e ludopatia. Além disso, a desinformação é usada para ocultar ilegalidades, como a veiculação de transmissões ao vivo removidas logo após sua exibição e a comercialização de software falsamente divulgados como meios para fraude ao prometerem manipular as plataformas de apostas.



