



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

JOÃO FELIPE TAVARES SILVA

A MEDIATIZAÇÃO DAS APOSTAS ESPORTIVAS - O CASO BET365

**SÃO CRISTÓVÃO - SERGIPE
2024**

JOÃO FELIPE TAVARES SILVA

A MEDIATEZACÃO DAS APOSTAS ESPORTIVAS - O CASO BET365

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Sergipe (UFS) como requisito obrigatório para a conclusão do Curso de Bacharelado em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Demétrio de Azeredo Soster

SÃO CRISTÓVÃO - SERGIPE

2024

Dedico este trabalho a Deus e à minha família, em especial meus pais e minha irmã, cujo amor e apoio inabaláveis foram fundamentais ao longo desta jornada desafiadora. Aos amigos, vocês foram a luz nos momentos de incerteza, o incentivo nos momentos de desânimo e a força nos momentos de dificuldade. A vocês, minha eterna gratidão.

“Por vezes sentimos que aquilo que fazemos não é senão uma gota de água no mar. Mas o mar seria menor se lhe faltasse uma gota.”

Madre Teresa de Calcutá

AGRADECIMENTOS

Para chegar até aqui, contei com uma enorme rede de apoio que foram imprescindíveis na minha jornada.

Primeiramente, agradeço a Deus, que com o seu amor infinito, jamais deixou de segurar a minha mão e de me auxiliar em todos os momentos da vida.

Agradeço também ao meu orientador e professor, Demétrio de Azeredo Soster, pela orientação dedicada, paciência e sabedoria ao longo deste processo. Suas contribuições foram fundamentais para a qualidade e desenvolvimento deste trabalho.

Aos meus pais, Humberto Moura Silva e Maria José Tavares Silva, por serem meu porto seguro, que sempre me incentivaram a perseguir meus sonhos e nunca duvidaram das minhas capacidades, investindo sempre na minha educação e me mostrando que o caminho do sucesso e da felicidade, começa pelos estudos.

À minha irmã, Camila Tavares Silva, por sempre me apoiar e dividir os momentos mais importantes da vida comigo, ao meu lado.

À minha avó, Maria de Lourdes Santos, que mesmo após partir, continua me acompanhando e torcendo por mim, mas agora em outro plano.

Ao meu padrinho, Carlos Augusto Alcântara Machado, por estar sempre presente, desde o meu nascimento até os dias atuais, oferecendo suporte imprescindível. Sem o seu apoio, não estaria aqui.

Aos amigos que estiveram ao meu lado durante esta jornada, desde os que conheci na infância e que ainda seguem comigo, até os que fiz no âmbito acadêmico. Obrigado por compartilharem risos, desafios e por serem uma fonte constante de motivação. Cada palavra de encorajamento foi um impulso vital para seguir em frente.

Aos que me auxiliaram profissionalmente e que me ensinaram como levar para a prática, todas as teorias estudadas na academia. Em especial, ao meu chefe e grande amigo Diego Rios, que viu em mim desde o começo, um potencial que nem eu mesmo tinha a capacidade de enxergar, apostando todas as fichas em mim.

A vocês, meu profundo agradecimento. Este é um marco não apenas na minha jornada acadêmica, mas também no meu crescimento pessoal. Obrigado a todos que tornaram este momento possível. Que este seja apenas o início de uma jornada repleta de novos desafios e conquistas.

RESUMO

As apostas esportivas têm uma longa e rica história que remonta a civilizações antigas. Ao longo dos séculos, as apostas em eventos esportivos evoluíram de maneira notável, passando de simples trocas informais entre indivíduos para uma indústria global multibilionária. Norteadas pelo conceito da mediação, a pesquisa em questão buscará entender seus efeitos nas apostas esportivas, interferindo não somente no mercado e na forma de realizar as apostas (mudando do meio físico para o digital), mas nas práticas esportivas como um todo. Ao analisar de maneira minuciosa a história das apostas, dando um enfoque na maior e mais conhecida casa de apostas do mundo, a BET365, torna-se possível traçar uma linha do tempo que traz respostas sobre a raiz da prática e, principalmente, sobre como a processualidade da mediação afeta o mercado de apostas.

PALAVRAS-CHAVE: Apostas Esportivas. Mediação. BET365. Casa de Apostas. Ciberespaço.

ABSTRACT

Sports betting has a long and rich history dating back to ancient civilizations. Over the centuries, betting on sporting events has evolved remarkably from simple informal exchanges between individuals to a multi-billion dollar global industry. Guided by the concept of mediatization, the research in question will seek to understand the effects of mediatization on sports betting, interfering not only in the market and the way bets are placed (changing from the physical to the digital environment), but in sports practices as a whole. By thoroughly analyzing the history of betting, focusing on the largest and best-known betting house in the world, BET365, it becomes possible to draw a timeline that provides answers about the roots of the practice and, mainly, about how the process of mediatization affects the betting market.

KEYWORDS: Sports Betting. Mediatization. BET365. Betting House. Cyberspace.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Reconstituição de uma justa medieval

Figura 2: Uma gravura de 1570 d.C., feita por Jean Perrissin, do torneio em Paris em 1559 d.C., onde Henrique II, rei da França, foi morto acidentalmente quando uma lasca da lança de seu oponente perfurou sua viseira

Figura 3: Os primeiros passos do Jockey Club, no ano de 1752

Figura 4: Casa de aposta da família Shelby

Figura 5: Denise Coates, fundadora e CEO da Bet365

Figura 6: Linha do tempo do site Bet365

Figura 7: Home da Bet365 em 2002

Figura 8: Home da Bet365 em 2003

Figura 9: Entrada da Bet365 em 2007

Figura 10: Home da Bet365 em 2008

Figura 11: Linha evolutiva das transmissões ao vivo na Bet365

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. ANÁLISE HISTÓRICA DAS APOSTAS NO MUNDO	13
2.1. As apostas na Pré-História e no Egito Antigo	13
2.2. As apostas na Grécia e na Roma Antiga	13
2.3. As apostas na Idade Média	15
2.4. As apostas na Idade Moderna	18
2.5. As apostas na Idade Contemporânea	21
2.6. As apostas na Era da Informação	25
3. ANÁLISE HISTÓRICA DAS APOSTAS NO BRASIL	29
4. O FENÔMENO BET365	32
5. A MEDIATEZACÃO E O FENÔMENO MEDIATECO DAS APOSTAS ESPORTIVAS.....	37
5.1. A conexão entre a mediação e as apostas esportivas	37
5.2. O fenômeno mediático das apostas esportivas	39
6. METODOLOGIA CIENTÍFICA.....	42
7. OS EFEITOS DA MEDIATEZACÃO NA BET365.....	44
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	52

1. INTRODUÇÃO

As apostas esportivas têm uma história rica e diversificada que se estende por milênios. Desde as primeiras apostas espontâneas na Pré-História, até a era digital de apostas online, a indústria evoluiu e se adaptou às mudanças sociais, tecnológicas e culturais ao longo dos séculos.

Por meio da midiatização (estudo que analisa a relação dos meios de comunicação de massa na sociedade e na cultura contemporânea), a prática se tornou uma parte intrínseca da experiência esportiva para muitos, e continuam a desempenhar um papel significativo no mundo dos esportes e na sociedade geral. É justamente esse movimento da midiatização, atrelado ao poder do ciberespaço de expandir mercados, que será endossado no decorrer da pesquisa em questão, baseando-se no estudo e análise da maior e mais conhecida casa de apostas do mundo: A BET365.

No Brasil, as apostas esportivas foram realizadas de maneira ampla e sem a interferência do Poder Público por décadas, e somente em dezembro de 2018, a partir da assinatura do decreto de lei 13.756 pelo então presidente Michel Temer, a operação das casas de apostas passou a ser permitida. Entretanto, a regulamentação da prática ainda não estava contemplada na lei, sendo definido um prazo de quatro anos para que o Ministério da Economia regulamentasse a atividade.

Após quatro anos se passarem, já em dezembro de 2022, com o prazo final para a realização da regulamentação, o texto necessitava da sanção do então presidente Jair Bolsonaro para entrar em vigor, que não o fez. Assim, o mercado passou por mais um período de indefinição (COCCESTRONE, 2022).

No ano seguinte, em 2023, a pauta voltou a ser foco no âmbito legislativo, tornando-se alvo de discussão na Câmara e no Senado, sendo regulamentado no dia 30 de dezembro de 2023, após sanção do presidente Luiz Inácio Lula da Silva (PT).

O Projeto de Lei nº 3.626, regulamenta as apostas de quota fixa, também conhecida como “bets”, tributando empresas e apostadores, definindo regras para a exploração do serviço e para a partilha da arrecadação (AGÊNCIA BRASIL, 2023). O PL é importante para a prática não somente para regulamentar as apostas esportivas no país, mas também para a arrecadação dos impostos por parte do governo.

Já no final de janeiro de 2024, aproximadamente um mês após a regulamentação e sanção do presidente, o Ministério da Fazenda criou a Secretaria

de Prêmios e Apostas, que cuidará da regulamentação e fiscalização das apostas, combatendo práticas delituosas como a manipulação de resultados e a lavagem de dinheiro.

O Decreto nº 11.907, publicado no Diário Oficial da União no dia 31 de janeiro de 2024, aprova a nova estrutura regimental do ministério, que agora, passará a ter oito secretarias e não mais sete como anteriormente.

De acordo com a pasta, a secretaria será responsável por autorizar a distribuição de prêmios, brindes, exploração de loterias, ações de combate à lavagem de dinheiro, monitoramento do mercado e prevenção ao jogo compulsivo. A secretaria contará com três subsecretarias e 38 profissionais lotados, remanejados de outras funções dentro do Ministério da Fazenda (AGÊNCIA BRASIL, 2024).

Para 2024, considerando somente as apostas esportivas, estima-se que R\$ 728 milhões serão arrecadados para os cofres públicos com a regulamentação. O valor ainda é considerado baixo, já que de acordo com o ministro da Fazenda, Fernando Haddad, aproximadamente R\$ 2 bilhões devem entrar no Orçamento ainda em 2024, com a inclusão dos cassinos virtuais, também presentes nas casas de apostas. O montante deve crescer exponencialmente, com as estimativas de arrecadação chegando a R\$ 12 bilhões em um mercado totalmente regulado (ESTADÃO, 2023).

Além dessas taxações, o governo receberá ainda R\$ 30 milhões pela outorga fixa dos sites de apostas, para que tenham a liberação e operem legalmente no país. A duração da licença é de três anos, podendo ser prorrogada posteriormente.

Mas a pergunta que fica é: para onde vai todo esse dinheiro arrecadado? De acordo com o PL 3.626/23, o dinheiro será destinado para o esporte, seguridade social e turismo, ficando: 6,63% para o esporte, sendo 4% para o Ministério do Esporte; 5% para o turismo, sendo 4% para o Ministério do Turismo e 1% para a Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo (Embratur); 2% para a seguridade social; 1,82% para a educação e 2,55% para o Fundo Nacional de Segurança Pública.

Além disso, o PL estabeleceu também uma lista que impede integrantes do meio futebolístico das mais variadas funções de realizar apostas. São elas: treinadores, empresários esportivos, integrantes de federações, dirigentes de futebol, membros de comissão técnica, jogadores de futebol, árbitros e agentes públicos ligados à regulação/fiscalização federal das apostas ou pessoa com acesso aos

sistemas informatizados da loteria. Ficou mantida também a restrição para menores de 18 anos participarem das apostas esportivas.

Um dos setores que mais cresce no Brasil e no mundo, as apostas esportivas movimentam em média, mais de R\$ 120 bilhões por ano no país, segundo dados da BNL Data. De acordo com a Datahub, o mercado apresentou um crescimento de 360% entre 2020 e 2022 no cenário nacional, e a previsão é que não pare por aí, sendo apenas o início do desenvolvimento de um mercado altamente lucrativo e promissor (EXAME, 2023).

2. ANÁLISE HISTÓRICA DAS APOSTAS NO MUNDO

As apostas esportivas têm uma longa e rica história que remonta a civilizações antigas. Ao longo dos séculos, as apostas em eventos esportivos evoluíram de maneira notável, passando de simples trocas informais entre indivíduos para uma indústria global multibilionária.

2.1. As apostas na Pré-História e no Egito Antigo

A prática da aposta está presente na sociedade desde os primórdios da humanidade. Cerca de dez mil anos atrás, no período da Pré-História, a história das apostas teve início de maneira espontânea, com práticas habituais dos seres humanos. De acordo com Fagundes (2022), durante esse período, as apostas eram conduzidas de maneira bastante primitiva, comumente envolvendo o uso de pedras, paus, lanças, flechas e outros artefatos característicos da época.

Quando envolvia o uso de pedras, o critério para determinar o vencedor era simples: quem conseguisse efetuar o arremesso mais distante. Já no caso das flechas, o vencedor geralmente era aquele que acertava o alvo. O ganhador recebia como prêmio não apenas alimento ou moradia, mas também, em algumas situações, as próprias armas do oponente.

À medida que o tempo avançava, surgiram novos equipamentos e avanços tecnológicos. Pierce e Miller (2004, p.9) ressaltam as pinturas descobertas nas tumbas do Egito, evidenciando que os egípcios eram envolvidos em jogos daquela era. Foi durante esta civilização que o dado foi inventado, um artefato que permanece em uso até hoje e que data de cerca de três mil anos antes de Cristo. Além disso, os egípcios introduziram também os jogos de tabuleiro, que ganharam popularidade rapidamente entre a população, impulsionando o desejo de realizar essas práticas cada vez mais.

2.2. As apostas na Grécia e na Roma Antiga

A Roma e a Grécia Antiga, duas das principais civilizações da Antiguidade, ficaram marcadas na história das apostas por representarem o momento em que a prática ganhou outros significados. Analisando brevemente a história da Grécia Antiga, é possível destacar que, mesmo sem possuir uma capital e unificação política,

apresentou grande desenvolvimento econômico em suas cidades-estados, se destacando em relação às demais sociedades do período.

Na civilização em análise, os jogos e apostas estavam intrinsecamente ligados à mitologia grega, onde os próprios deuses concebiam os jogos para o entretenimento da população. Entretanto, a prática de jogos na Grécia enfrentou proibições, justificadas sob a alegação de que afetava a moral e os bons costumes. A penalidade imposta aos participantes de jogos incluía a sentença de escravidão (CHAGAS, 2016).

O escravismo teve suas primeiras aparições na era em questão, a Antiguidade Clássica, com a existência e desenvolvimento de civilizações como a grega e a romana, que instauraram este sistema nos pilares de suas atividades produtivas. Um indivíduo poderia se tornar escravo de diversas maneiras, sendo principalmente relacionada às guerras e conquistas de territórios, quando os povos vencidos eram submetidos ao trabalho forçado pelos conquistadores. Outras formas possíveis estavam ligadas a fatores como possuir uma dívida que seria paga com o seu trabalho, ter cometido um crime, pertencer a povos considerados inimigos ou ser considerado inferior culturalmente, e, no caso elencado no parágrafo anterior, penalidade por praticar jogos/apostas.

Na Roma Antiga, dependendo das suas características físicas e proporções, os homens também poderiam ser obrigados a lutar entre si, ou enfrentar animais ferozes. Os escolhidos para participar dessas batalhas (consideradas meros jogos e diversão para os espectadores) ficaram conhecidos como gladiadores, que tinham a função de gerar diversão para a população romana. Surge aqui uma modalidade entretenimento que, posteriormente, envolveria esquemas de apostas, onde os envolvidos escolhiam os potenciais vencedores e sobreviventes das batalhas sangrentas, financiadas pelas classes dominantes.

Os historiadores do século XIX e de boa parte do XX costumavam, com efeito, atribuir a violência dos jogos de gladiadores aos instintos baixos e vis da população mais pobre de Roma e das províncias, às paixões da plebe, ao mesmo tempo enganada e cúmplice de uma política centrada no binômio “pão e circo”. A historiografia contemporânea rejeita, em grande parte, esses estereótipos. No caso particular dos gladiadores, sabe-se hoje que as classes dominantes tinham um envolvimento direto com sua realização, não apenas financiando os jogos, mas, muitas vezes, lutando como gladiadores na arena. Além disso, a historiografia moderna procura construir uma nova compreensão dos espetáculos no mundo romano – não apenas como momentos de diversão e prazer, mas como espaços de ação política, religiosa, cultural e identitária. (GUARINELLO, 2007, p. 128)

Voltando à Grécia Antiga, vale salientar que foi nesse período que os Jogos Olímpicos foram criados, quando a população em geral tinha o costume de fazer apostas em competições atléticas, envolvendo, na maioria das vezes, dinheiro, escravos e outros bens valiosos.

Seja no império grego ou romano, as práticas de jogos e apostas não se limitavam apenas às competições olímpicas, deixando rastros evidentes de que eram amplamente difundidos e praticados em ambas as civilizações. Para alguns historiadores, os romanos, em particular, tinham uma dedicação marcante aos jogos de azar e apostas. Isso é respaldado pela descoberta de numerosas peças arqueológicas de tabuleiros em mármore, cujos registros remontam ao período do Império Romano (LANCIANI, 1892).

2.3. As apostas na Idade Média

Após a queda do Império Romano do Ocidente em 476 d.C., no início do século V, um novo período histórico tem início: A Idade Média. Durando aproximadamente dez séculos e trazendo diversas mudanças na dinâmica social, a era medieval teve o feudalismo como principal sistema econômico predominante.

Por ser um período extenso na história da humanidade, a Idade Média foi dividida em duas partes centrais: A Alta Idade Média e a Baixa Idade Média, todas com características divergentes e de diferentes momentos históricos.

Com o fortalecimento do cristianismo, o momento em questão se caracterizou pelo grande intervencionismo da Igreja através da exacerbação de poderes, que ao limitar pensamentos e ideologias laicas, perseguiu e combateu ferozmente todo e qualquer tipo de manifestação de apostas, além de transformar o teocentrismo como uma forte característica do período (XAVIER, Antônio. et. al. 2017).

O renascimento comercial ocorrido neste momento histórico resultou do desenvolvimento das rotas comerciais e da consolidação das feiras anuais, que geravam grande movimentação dos comerciantes interessados na venda e troca de produtos, marcando a volta da utilização da moeda como unidade monetária, onde ocorriam os jogos e apostas em eventos esportivos. Os torneios de justas, por exemplo, eram eventos populares para as apostas e aconteciam por toda a Europa. Além disso, as corridas de cavalos começaram a ganhar ali popularidade como uma atividade de apostas.

Para explicar mais claramente, o torneio de justas baseava-se no “duelo um contra um, com cavaleiros em montaria, utilizando lanças de madeira” (CARTWRIGHT, 2018).

Figura 1: Reconstituição de uma justa medieval

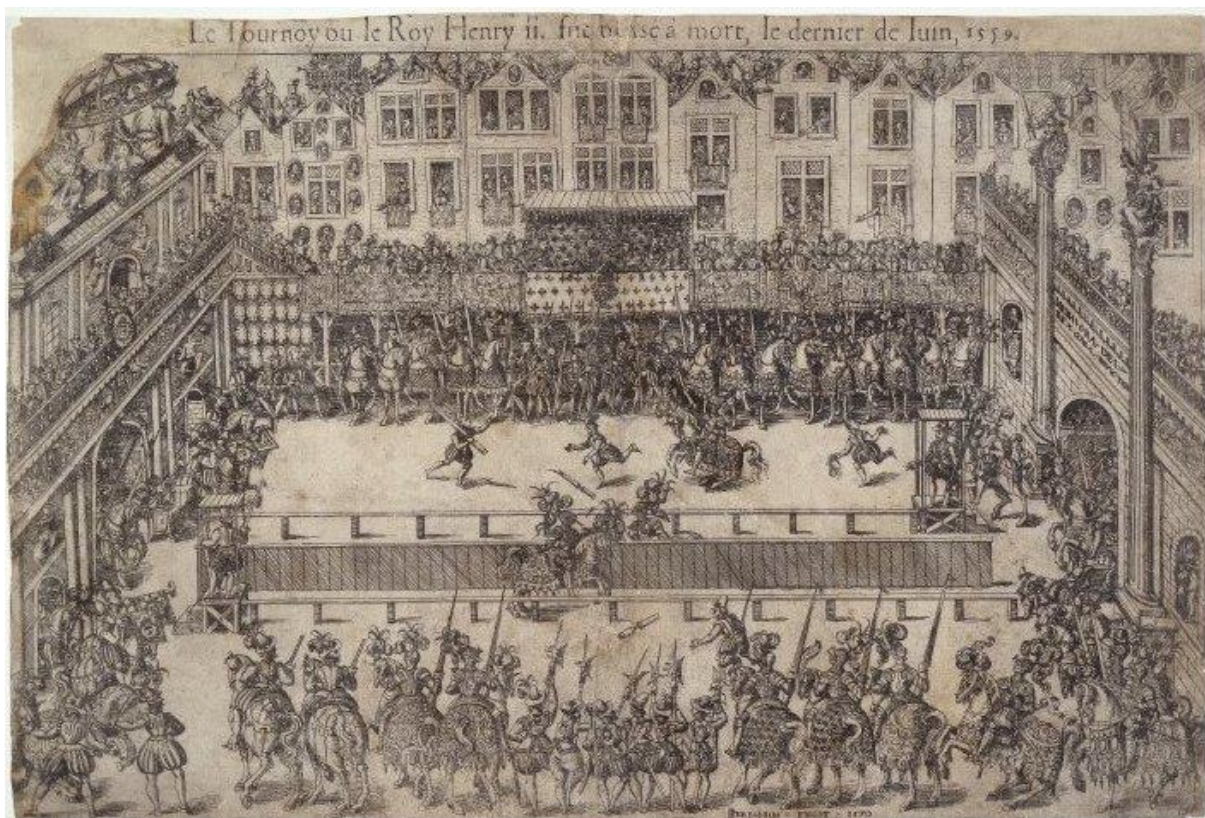


Fonte: Pseudopanax (7th Harcourt Park World Invitational Jousting Tournament, Harcourt Park, Upper Hutt)

Para além de uma prática esportiva, os torneios medievais eram eventos sociais de larga escala e contava com a participação de inúmeros espectadores.

Os torneios constituíam grandes eventos sociais, com duração de dias, frequentemente associados à celebração de ocasiões importantes como coroações e casamentos reais ou reuniões anuais de uma ordem de cavalaria específica. Os espectadores montavam tendas em volta da área designada para os combates, a arena, recoberta por areia ou palha. Havia arquibancadas para os espectadores, pavilhões e sacadas para os mais ricos, barracas de refrescos, negociantes de cavalos e de roupas finas, havia representações de dramas com músicos e acrobatas nos intervalos, desfiles e muitos banquetes durante todo o evento [...] Isto se dava especialmente no evento conhecido como Távola Redonda, onde cada cavaleiro pretendia ser um personagem das lendas arturianas. (CARTWRIGHT, 2018)

Figura 2: Uma gravura de 1570 d.C., feita por Jean Perrissin, do torneio em Paris em 1559 d.C., onde Henrique II, rei da França, foi morto acidentalmente quando uma lasca da lança de seu oponente perfurou sua viseira



Fonte: Jean Perrissin (Copyright)

O vencedor de um torneio ganhava prêmios como uma coroa de ouro, uma joia ou um falcão. Por outro lado, recompensas mais simbólicas incluíam um beijo de alguma dama ou uma liga. Contudo, o prêmio mais significativo e a principal motivação para muitos cavaleiros dedicarem suas carreiras aos torneios eram os resgates dos perdedores. Era esperado que o cavaleiro derrotado pagasse uma taxa, doasse seu cavalo, armas e armadura, e só poderia deixar a arena após dar sua palavra (*parole*) de que quitaria a dívida o mais rápido possível (CARTWRIGHT, 2018).

A partir do século XIV, já no final do período medieval, as reformas implementadas consolidaram o poder real e introduziram formas de punição para os jogadores, equiparando-os à mesma categoria de ladrões, feiticeiros e outros delinquentes. Do ponto de vista eclesiástico, os jogos de azar e as apostas foram classificados como blasfêmias, visto que, além de serem prejudiciais a si mesmos, ao induzirem ao desperdício do tempo concedido por Deus, essa prática era considerada como uma porta de entrada para novos pecados (ATHERTON, 2006).

Por séculos, a Idade Média foi tida como uma época de insignificante desenvolvimento científico, tecnológico e artístico. Essa visão nasceu durante o Renascimento, no século XVI, quando o período medieval foi apelidado de “Idade das

Trevas”. Esta classificação, na verdade, é uma simplificação feita pelos renascentistas de alto teor preconceituoso e negativo, pois classifica uma cultura como inferior a outra e reduz a história de diversos povos que viviam na Europa.

Portanto, este período foi essencial para importantes avanços no setor agrícola, com a invenção de ferramentas e técnicas de produção nunca vistas antes, perdurando até os dias atuais. Outra grande herança são as universidades, que trouxeram uma gigantesca evolução no conhecimento humano, fazendo desse período extremamente importante para a compreensão de diversos aspectos da história do mundo ocidental.

Para o tema em questão, o período foi fundamental na história evolutiva das apostas esportivas, já que como elencado anteriormente, o desenvolvimento das rotas comerciais e a consolidação das feiras anuais proporcionou a sua difusão gradativa e por todo o território europeu, ganhando, posteriormente, outros mercados, o que propiciou a reinvenção da prática.

2.4. As apostas na Idade Moderna

Na transição entre os séculos XIV e XV, inicia o período histórico conhecido como Idade Moderna. Marcado pelas profundas mudanças culturais, sociais, políticas e econômicas, o período em questão foi crucial para o curso da história e moldou de maneira irreversível a trajetória da humanidade.

Com o surgimento do movimento renascentista e do humanismo, a Idade Moderna testemunhou a revitalização do interesse pela razão e pela observação empírica. Foram esses movimentos culturais que propiciaram uma corrente de pensamento que valorizava a dignidade e o potencial humano, desempenhando um papel fundamental de transformação nos padrões socioculturais vigentes nas mais diversas áreas, como a arte, a literatura e a educação e, sobretudo, a economia, que deu os seus primeiros passos na construção do principal modelo econômico que vigora até os dias de hoje: o capitalismo.

O período viu também o fortalecimento do absolutismo, um sistema político no qual os monarcas detinham poderes quase ilimitados. Em muitas nações europeias, monarquias consolidaram o poder, estabelecendo um controle mais centralizado sobre seus territórios.

Os monarcas então, de forma ágil, identificaram nas loterias uma potencial fonte expressiva de receita para os cofres públicos, o que permitiria evitar a implementação de medidas como o aumento de impostos. Assim, as loterias e apostas foram prontamente incorporadas e disseminadas nos recentemente estabelecidos estados modernos (ATHERTON, 2006).

A prática das apostas, com a perspectiva de receber prêmios e um retorno financeiro por meio da sorte, atendia às classes de baixa renda, sendo vista por essas camadas como uma oportunidade de ascensão social na sociedade. Isso funcionava como um poderoso estímulo para o engajamento e para a disseminação dessa prática em diversas localidades ao redor do mundo. Enquanto a crença de que o trabalho era o único meio para alcançar a prosperidade predominava entre as classes mais privilegiadas, essa convicção era menos difundida entre as classes menos favorecidas. Assim, a fé na sorte servia como uma esperança de um futuro mais promissor para os que ocupavam classes sociais mais baixas (ATHERTON, 2006).

Ainda no início da Idade Moderna, muitas sociedades europeias ainda estavam estruturadas sob o sistema feudal, onde a agricultura era a principal atividade econômica. No entanto, ao longo do tempo, houve uma transição gradual para um sistema econômico mais voltado para o comércio e a produção mercantil. Além disso, foi nesse período que surgiu o que chamamos hoje de mercantilismo, e que se consolidou como o principal modelo econômico.

Baseando-se na ideia de que a riqueza estava diretamente relacionada ao acúmulo de metais preciosos, especialmente ouro e prata, os Estados buscavam um superávit comercial, promovendo exportações e restringindo importações, levando ao estabelecimento de companhias de comércio (criadas para facilitar o comércio internacional e explorar regiões além de suas fronteiras) e políticas protecionistas (BAPTISTUCCI, 2005).

As companhias comerciais desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento do comércio global, mas também foram frequentemente associadas à exploração, competição e conflitos coloniais. Seu modelo refletiu nas dinâmicas econômicas e políticas da época, quando os países europeus buscavam expandir suas influências e acumular riquezas por meio do comércio internacional.

Neste momento há o renascimento comercial, institucionalizado pela empreitada mercantil, onde o poder novamente se apresenta na forma de propriedade e de personalidade à medida que o foco passa a ser a conquista

dos pontos de acesso das áreas que possuíam bens comercializáveis e a riqueza das nações passa a ser medida pela quantidade e volume de prata e ouro acumulados. Novamente nesta fase, pode-se intensificar que o conhecimento marítimo passa a ser um diferencial competitivo extremamente comercializado sob a forma de patrocínio das grandes nações empreendedoras neste período. (BAPTISTUCCI, Marcos, et. al. 2005, p. 99 e 100)

O estabelecimento de rotas marítimas para o continente americano, africano e asiático permitiu um grande intercâmbio de mercadorias, como especiarias, ouro, prata, e outros produtos exóticos, e as potências marítimas, como Portugal, Espanha, Holanda e Inglaterra, competiram para controlar essas rotas e estabelecer impérios coloniais.

As receitas geradas pelas loterias continuaram a contribuir substancialmente para os cofres públicos, fornecendo recursos cruciais para os estados europeus financiarem expedições colonizadoras. Dessa forma, os jogos de azar prontamente atravessaram o Atlântico, chegando à América, onde ganharam popularidade tanto entre imigrantes quanto entre nativos, difundindo ainda mais a prática (ATHERTON, 2006).

O ano de 1492 foi um marco, tanto para a civilização europeia, quanto para as civilizações que já habitavam o continente americano antes da chegada dos europeus. O avanço dos conquistadores ocorreu aos poucos, à medida que eles conheciam e descobriam novas regiões e deu-se, principalmente, pelo uso da violência contra os nativos. Os conquistadores encontraram na América – na época, conhecida como as Índias – grandes civilizações que possuíam estruturas políticas e sociais bastante complexas, o que conferiu grandes dimensões ao empreendimento das potências europeias.

O monopólio comercial era o método mais utilizado pelos colonizadores para se conservarem no poder, uma vez que todo o lucro da extração de metais preciosos e a produção agrícola das colônias, era exclusivamente dos europeus que a exploravam. Para retirar o que havia nessas terras era necessária mão de obra e boa parte dos colonos escravizaram os habitantes nativos para que fosse possível sustentar o sistema. Isso implicou no genocídio de várias pessoas e o extermínio de diversas culturas. As potências coloniais impunham sua cultura e a reproduziam em todo o território conquistado.

No geral, todos esses continentes que hoje conhecemos como América, África e Oceania, foram conquistados para demonstrar poder e explorados para enriquecer.

Eles formaram toda a riqueza das potências europeias atuais, que com a expansão das rotas comerciais e o desenvolvimento monetário, mantiveram sua hegemonia às custas da exploração de outros territórios.

Mesmo que amplamente difundida, as apostas ainda passavam por políticas de restrições em alguns estados europeus. Esse movimento de controle tornou-se ainda mais contundente no final do século XVIII, já na transição entre a Idade Moderna e a Idade Contemporânea, quando os níveis de corrupção associados à prática atingiram patamares alarmantes. Diante desse cenário, a proibição dos jogos de azar passou a ser amplamente apoiada por todas as camadas sociais (PIERCE E MILLER, 2004).

2.5. As apostas na Idade Contemporânea

Após a Tomada de Bastilha em 1789, teve início o momento histórico conhecido como Revolução Francesa, terminando somente em 1799, quando o então general e militar Napoleão Bonaparte tomou o poder na França após um golpe de estado, tornando-se, posteriormente, imperador. Este processo resultou no final da Idade Moderna e no início da Idade Contemporânea.

Marcado pelo advento das Revoluções Industriais e da Globalização, o período em questão é caracterizado por uma série de acontecimentos e mudanças dramáticas em termos políticos, sociais, econômicos e culturais em escala global. A principal delas, a Revolução Industrial, que teve seu início na Inglaterra, na segunda metade do século XVIII, trazendo diversas alterações na dinâmica das mais variadas esferas sociais e econômicas no mundo, estando entre elas, as apostas esportivas.

A priori, vale salientar a grande relevância do contexto histórico da Revolução Puritana e Gloriosa, que ao promover o regime republicano, teve como efeito a queda do absolutismo na Inglaterra, possibilitando uma maior articulação de ideias – evidenciado também pela ideologia calvinista baseada na acumulação de riquezas e trabalho como edificação do ser - e mudanças na realidade vigente daquele período. Este cenário propiciou o desenvolvimento da prática de apostas, já que diferentemente do final da idade moderna, com as políticas de restrições por parte da igreja e da monarquia, iniciava aqui o período republicano, conferindo maior liberdade e participação da sociedade nas decisões administrativas.

Os puritanos levaram esse pensamento às últimas consequências, confrontando o rei até a guerra civil. Derrubada a monarquia e sob a liderança dos puritanos, os ingleses viveram, por breve período, uma experiência parlamentar republicana que mudou a história da Inglaterra. Deve-se atentar para o fato de que o pensamento de Calvino foi gestado em uma cidade republicana, acostumada a certas liberdades e a uma administração mais participativa que as monarquias europeias ou o Sacro Império não permitiam. (DE SOUZA, S. L, 2021, p. 85)

Por conseguinte, faz-se necessário pontuar a forte influência da burguesia mercantil no processo da industrialização, que com a acumulação de riquezas provenientes do mercantilismo, resultou no apoio fundamental da classe para a efetivação do processo industrial. Os lucros da burguesia apenas se expandiram após isso, realizando investimentos no desenvolvimento tecnológico de máquinas automatizadas e acelerando ainda mais o processo produtivo, fazendo com que a mão de obra humana se tornasse cada vez mais barata e desvalorizada.

Dessa forma, através da expansão em larga proporção que o processo de industrialização propiciou ao sistema capitalista, difundindo suas ideias e métodos e colocando-a em execução pela grande maioria das nações, as apostas esportivas foram favorecidas não somente para viabilizar a prática, como também para o seu aperfeiçoamento.

Assim, já no início do século XVIII, métodos de apostas mais próximos do que conhecemos hoje começaram a dar os seus primeiros passos. Foi na Grã-Bretanha que as famosas corridas de cavalos se popularizaram, atraindo diversos espectadores e, conseqüentemente, fortalecendo a prática das apostas, se consolidando como um mercado altamente rentável e promissor.

Com o desenvolvimento das corridas de cavalos na Inglaterra, as apostas esportivas se tornaram mais organizadas e regulamentadas. O Jockey Club, fundado em 1750 por algumas das figuras mais influentes da sociedade britânica da época que partilhavam a paixão pelas corridas de cavalo, desempenhou um papel fundamental na criação de regras e regulamentos para as apostas em corridas de cavalos.

Em 1752, o Jockey Club alugou um terreno em Newmarket onde foi construída uma cafeteria na High Street como ponto de encontro de seus membros. Logo o Jockey Club comprou o imóvel, que ficou conhecido como Jockey Club Rooms, como é hoje. O Jockey Club estabeleceu regras para garantir que as corridas na charneca de Newmarket fossem realizadas de forma justa. Estes tiveram tanto sucesso que foram gradualmente adotados pelos hipódromos de todo o país e, em breve, internacionalmente. Ao estabelecer as Regras das Corridas, ao longo do tempo, o Jockey Club

assumiu a responsabilidade de se tornar o órgão regulador oficial das corridas de cavalos na Grã-Bretanha. (THE JOCKEY CLUB, 2024)

Figura 3: Os primeiros passos do Jockey Club, no ano de 1752



Fonte: Site do The Jockey Club UK

Seguindo esta mesma perspectiva, é de grande valia trazer à baila o notório seriado televisivo *Peaky Blinders: Sangue, Apostas e Navalhas*, da empresa de streaming Netflix, que aborda o crescimento das apostas esportivas em corridas de cavalos a partir do ano de 1919.

Baseada em fatos reais, a série retrata uma gangue britânica que atuou entre os anos 1890 e 1930 na cidade de Birmingham, Inglaterra, conhecida como *Peaky Blinders*, abordada na série como a família Shelby. A narrativa se inicia em 1919, pós-Primeira Guerra Mundial, e aborda também a luta da classe operária na época, ocasionada principalmente pela falta de assistencialismo governamental e pela efervescência dos ideais comunistas provenientes da Revolução Russa de 1917.

A trama aborda o crescimento da gangue no período por meio da realização de diversas práticas delituosas, como a corrupção, extorsão, roubo, assassinato, sequestro e, principalmente, as apostas ilegais em corridas de cavalos com a casa de apostas que pertencia à família, consolidando seu domínio ao concentrar-se em falhas na legislação no tocante às apostas e jogos de azar. Os integrantes da gangue eram envolvidos em apostas ilegais em corridas de cavalos, subtraindo recursos de

apostadores e estabelecimentos licenciados, confrontando aqueles que os desafiavam.

Figura 4: Casa de aposta da família Shelby



Fonte: Netflix

Cabe dizer aqui que na época em que a série se passa, as casas de apostas e as apostas esportivas já eram regulamentadas - após as autoridades chegarem à conclusão de que era altamente rentável para os cofres públicos -, sendo, portanto, uma prática lícita e regida na lei. Foi justamente neste período que muitas casas de apostas britânicas surgiram, especializando-se principalmente em corridas de cavalos e esportes como futebol.

Após um histórico prolongado de repressão, os jogos e as apostas superaram sua condição marginalizada e transformaram-se em mais um negócio, praticado pelas economias capitalistas ocidentais. Dessa maneira, os jogos de azar passaram a ser estimulados, desenvolvidos e organizados sob uma perspectiva empreendedora (REITH, 1999).

Voltando para a elucidação histórica, já entre os séculos XIX e XX, as apostas e a prática esportiva passaram por um processo de ressignificação, passando a ser vistos como uma atividade lúdica em detrimento do imaginário de extensão da sociedade agrária (ATHERTON, 2006). Com isso, o crescimento em larga escala, fazendo com que o mercado de apostas ansiasse por uma diversificação no mercado, sendo o futebol, o turfe (corridas de cavalos) e o críquete, os esportes escolhidos para

dar um pontapé inicial nesse processo, não somente pela forte audiência e expressividade, como também pelo grande apoio na época.

Atherton (2006) destaca que o desenvolvimento rápido e a transformação lucrativa de esportes como o turfe e o críquete não teriam ocorrido sem a influência das apostas. Da mesma forma, as apostas não teriam se tornado uma atividade de lazer popular sem a interação com o esporte; um estimulava o outro. O autor ressalta também que, à medida que os esportes se popularizavam na sociedade, as apostas seguiam o mesmo rumo.

Assim, enquanto que as práticas esportivas ganhavam mais espaço na sociedade, as apostas também seguiam o mesmo rumo, com o número de apostadores em constante crescente após o surgimento dos prognósticos, que surgiram com o objetivo de aumentar a probabilidade de os palpites terem êxito e, conseqüentemente, a perspectiva de obter lucros. A partir desse ponto, a relação entre casas de apostas e os esportes consolidou-se cada vez mais.

2.6. As apostas na Era da Informação

Após o término da Segunda Guerra Mundial em 1945, o mundo entrou em um estado de tensão, envolvendo as duas maiores potências estabelecidas no período pós-guerra: os Estados Unidos (EUA) e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

Alimentada pelas divergências econômicas, políticas e, sobretudo, ideológicas entre o modelo capitalista - em exercício na porção ocidental do planeta - e socialista - praticado na parte oriental -, surge a Guerra Fria no ano de 1947. A divisão de Berlim, capital da Alemanha, com a construção por parte da União Soviética de um muro com mais de 100 quilômetros de extensão, marca simbolicamente o início das hostilidades de mais um período repleto de medo e conflitos, mas acima de tudo, de desenvolvimento.

Em 1962, a Guerra Fria passa por um dos momentos de maior tensão, quando os Estados Unidos e a União Soviética estiveram à beira de um confronto nuclear que poderia acabar com o que conhecíamos como mundo em milésimos de segundos, devido à instalação de mísseis soviéticos em Cuba, país que fica próximo dos Estados Unidos, a cerca de 150 km seguindo rota marítima do estado da Flórida.

Biagi (2007) explica no artigo intitulado “O Imaginário da Guerra Fria”, que até a Revolução Cubana em 1959, os EUA estavam prontos para responder ao avanço soviético com armas nucleares, tendo em vista que na década de 50, o chefe de Departamento de Estado estabeleceu que “qualquer avanço comunista, por menor que fosse, seria respondido com armas nucleares”, através da política que ficou conhecida como “Retaliação Maciça”. Entretanto, durante o governo Kennedy, tal política sofreu alteração, tomando uma posição mais comedida.

Na década de 50, durante o governo Eisenhower, John Foster Dulles, chefe de Departamento de Estado, para diminuir os gastos com as Forças Armadas e manter a ameaça de retaliação no caso de algum avanço comunista, alterou a política externa: qualquer avanço comunista, por menor que fosse, seria respondido com armas nucleares, naquilo que ficou conhecido como a política da “Retaliação Maciça”. [...] Com a Revolução Cubana em 1959 e a deterioração da situação do Vietnã do Sul, tal política seria novamente alterada durante o governo Kennedy, que retomaria a política de mandar forças regulares para uma determinada região onde os interesses norte-americanos estivessem sendo ameaçados. (BIAGI, 2007, p. 90)

Este e outros inúmeros episódios de tensão marcaram a Guerra Fria, provocando os sentimentos de medo e incerteza em toda a sociedade. Contudo, para além dos conflitos emergentes, o período em análise também significou evolução na mais diversas camadas, provocadas pela rivalidade e disputa de poder, estando entre elas a corrida espacial (com o lançamento do primeiro satélite artificial - Sputnik - pela União Soviética e a chegada do homem à Lua pela Apollo 11, dos Estados Unidos), os serviços de inteligência (com as crescentes atividades de espionagem pelas superpotências, tentando obter informações secretas uma da outra), a difusão cultural (através da troca global entre as culturas ocidentais e orientais), e, sobretudo, o advento da internet, revolucionando a comunicação mundial de maneira irreversível.

Criada no ano de 1969, a internet deu os seus primeiros passos quando o Departamento de Defesa dos Estados Unidos lançou o projeto ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), com objetivo de criar uma rede de comunicação robusta e descentralizada que pudesse resistir a falhas e ataques, especialmente em no contexto da Guerra Fria.

Foi somente em 1990 que a internet se tornou disponível para o público em geral no Brasil. A velocidade de conexão era limitada e os custos eram relativamente altos, mas esse marco foi crucial para a popularização do acesso à rede no país. O

crescimento exponencial se deu apenas em 1997, a partir da criação das chamadas “redes locais de conexão”, expandindo o acesso por todo o país (SOUZA, s.d.)

Pouco tempo depois, impulsionado pela disseminação de provedores de acesso e pela melhoria na infraestrutura de telecomunicações, ocorreu a introdução de tecnologias de conexão banda larga, como o ADSL (Linha Digital Assimétrica para Assinante), proporcionando velocidades mais rápidas e permitindo o acesso a uma variedade crescente dos mais variados conteúdos online, estando entre eles, as apostas esportivas.

Os efeitos da internet foram vastos e atingiram direta e indiretamente, as mais diversas esferas da sociedade, alterando completamente a dinâmica do mundo e impondo novos ditames. Em termos de comunicação, a internet revolucionou a forma como as pessoas interagem, possibilitando comunicação instantânea e global por meio das redes sociais, que emergiram como plataformas influentes, conectando indivíduos e comunidades por todo o planeta.

No âmbito econômico, a internet desempenhou um papel fundamental no comércio eletrônico, com diversas empresas estabelecendo presenças online, facilitando transações e criando novos modelos de negócios. A globalização econômica foi impulsionada pela capacidade de empresas e consumidores interagirem além das fronteiras, quebrando a necessidade retrógrada de existir um meio físico para concretizar trocas comerciais.

Foi neste cenário que sites e plataformas do ramo das apostas passaram a ser criados, todos com simples e intuitiva utilização, facilitando o uso e promovendo o seu desenvolvimento, tornando-se cada vez mais um produto promissor de um meio digital e para este meio, extinguindo sucessivamente, as casas de apostas físicas.

Além disso, como destaca Atherton (2006), por conta da grande facilidade e democratização do acesso à internet, qualquer indivíduo que possua um computador, um conhecimento razoável sobre seu uso e a capacidade de compreender as mudanças nas probabilidades, está qualificado para realizar apostas.

A midiatisação, que ainda iremos analisar com mais profundidade logo mais, desempenhou um papel crucial neste processo, transformando o simples ato de apostar em um fenômeno autônomo e coletivo, uma vez que comunidades do mundo inteiro passaram a participar ativamente e diretamente nos eventos esportivos.

Com isso, a prática foi cada vez mais se desenvolvendo, contando também com a popularização de diversos esportes e competições acompanhadas

mundialmente e que se tornaram grandes marcos para a indústria das apostas. Isso propiciou uma enorme expansão, com uma variedade de opções de apostas e mercados disponíveis a qualquer momento, bem na palma da mão, por meio do uso dos conhecidos smartphones.

Hoje, a indústria das apostas esportivas é global e gigantesca, movimentando financeiramente bilhões a cada ano. Além das apostas tradicionais, também surgiram apostas em tempo real, apostas ao vivo e outras formas inovadoras de apostas esportivas, tornando o setor ainda mais diversificado.

Em resumo, as apostas esportivas têm uma história rica e diversificada que se estende por milênios. Desde as primeiras apostas espontâneas na Pré-História, até a era digital com as apostas online, a indústria evoluiu e se adaptou às mudanças sociais, tecnológicas e culturais ao longo dos séculos. Por meio da midiaticização, a prática se tornou uma parte intrínseca da experiência esportiva para muitos, e continuam a desempenhar um papel significativo no mundo dos esportes e na sociedade geral.

3. ANÁLISE HISTÓRICA DAS APOSTAS NO BRASIL

A história dos jogos e apostas no Brasil, assim como no resto do mundo, é marcada por altos e baixos. No ano de 1889, com a chegada da República, é criado o primeiro Código Penal da República, classificando os jogos de azar como contravenção. Na época, os jogos de azar eram vistos como uma prática onde “o ganho e a perda dependiam unicamente da sorte”. Mesmo apresentando um potencial ofensivo menor, as contravenções caracterizaram o ato de envolvimento nos jogos, uma conduta ilícita, combatendo o ato e, conseqüentemente, toda e qualquer possibilidade de desenvolvimento do mesmo. A legislação penal também penalizava aqueles que organizassem loterias e rifas, que não eram autorizadas por lei, assim como os proprietários de casas de jogos e os jogadores. (CHAGAS, 2016).

Três anos após a chegada da república, em 1892, surge um tipo de jogo que revolucionou os jogos de azar no país: o jogo do bicho. Criado pelo empresário e político carioca João Batista Viana Drummond, o Barão de Drummond, como também era conhecido, foi o fundador do Jardim Botânico do Rio de Janeiro. Na época, o empresário enfrentava dificuldades financeiras para manter o zoológico, e para angariar fundos, teve a ideia de criar um jogo de apostas.

O jogo envolvia o sorteio de um dos 25 bichos representados nas figurinhas entregues para os visitantes do zoológico antes da visita, concedendo prêmios para as pessoas que estivessem com a figurinha do respectivo animal sorteado.

Na origem do jogo, ao adquirir um ingresso, o visitante ganhava também uma figurinha de um dos 25 bichos da lista a serem sorteados. Quem tivesse a figura do bicho sorteado ganhava um prêmio em dinheiro. Esse jogo logo se estendeu para além do zoológico, por toda a cidade do Rio de Janeiro, e, depois, por diversas regiões do Brasil, existindo até hoje mesmo na ilegalidade. (PEREIRA, 2022)

Assim, o jogo do bicho popularizou-se cada vez mais no Rio de Janeiro, espalhando-se para outras partes do país ao longo dos anos, mesmo sem a devida regulamentação legal.

Com a desculpa de proteger os bons costumes, a criminalização do jogo do bicho ancorava-se em uma área cinza que permitia às figuras de autoridade exercerem um poder arbitrário ou desfrutarem de certo grau de flexibilidade. Esse fenômeno de criminalização de práticas populares não ocorreu somente no Brasil, mas na América Latina toda e criou uma dinâmica cultural, jurídica e social da vida pública urbana desses lugares. (PEREIRA, 2022)

Passando por diversos processos de modificações nas regras e conjunturas, a rápida difusão do jogo do bicho se deve não somente à simplicidade das regras, como também à possibilidade de grandes ganhos com apostas relativamente pequenas. É importante lembrar que a prática passou e ainda passa por um processo de repressão e proibição, mas a natureza clandestina do jogo, fez e faz com que ele continue a operar de maneira informal, e por muitas vezes, associada a outras atividades ilegais.

Já no ano de 1930, após a derrubada da República Velha, assume o poder o político Getúlio Vargas. Norteado pelo discurso de promoção das manifestações artísticas e do lazer, Vargas legalizou em 1933 os jogos de azar, e que promoveram, indiscutivelmente, a indústria do turismo e a economia do país.

O anseio de renovar o país em harmonia com os ideais da classe média, do tenentismo, da burguesia e do movimento operário, culminou na Revolução de 1930, movimento civil-militar liderado por Getúlio Dornelles Vargas que derrubou a Velha República, do então presidente Washington Luís. Pouco tempo depois de desembarcar no Palácio do Catete, o político gaúcho tratou de legalizar a jogatina, no ano de 1933, associado aos espetáculos artísticos. Dessa forma, os chamados “cassinos-balneários” passaram a impulsionar a indústria do turismo e a economia brasileira. De fato, “nas décadas de 1930 e 1940, o Brasil viveu a era de ouro dos cassinos. No auge, funcionavam mais de 70 casas de apostas no país – do Rio, capital da República, a São Lourenço, no sul de Minas”, e pessoas das mais altas camadas da sociedade tomavam as mesas. (CHAGAS, 2016, p. 26)

Em 30 de abril de 1946, após a renúncia do então presidente Getúlio Vargas em 1945, o governo do Marechal Eurico Gaspar Dutra assinou o Decreto-Lei nº 9.215, resultando na proibição dos jogos de azar e apostas no país, encerrando as atividades dos cassinos, antes legalizados e altamente frequentados pela população em geral (CHAGAS, 2016).

Naquele período, os principais motivos para o fechamento desses estabelecimentos eram o combate à lavagem de dinheiro e ao crime organizado, a associação do jogo ao uso de drogas e a ociosidade. Além disso, havia uma tentativa de desvincular a ideia de que o enriquecimento fácil e simples poderia ser alcançado por meio das apostas. A Igreja, que continua sendo uma das principais opositoras às apostas e aos jogos de azar nos dias de hoje, sustentava que o trabalho era a única maneira de edificar e mudar a vida do homem.

Foi somente em 27 de dezembro de 1969, através do Decreto-Lei nº 594, que as loterias esportivas passaram a ser legalizadas, motivada pela paixão incomensurável do brasileiro pelo futebol.

A aparição dessa espécie de jogo no Brasil se deu em 27 de maio de 1969, por meio do Decreto-Lei nº 594, que instituiu a Loteria Esportiva. Até então, a Loteria Federal era a única modalidade de jogo de azar autorizada pela legislação pátria e, a exemplo do que aconteceu no Velho Continente, a paixão do brasileiro pelo futebol logo fez com que a recém-criada loteria rapidamente se alastrasse pelo país. Na rodada inaugural, 100 mil bilhetes foram distribuídos, com o valor da premiação fixado em 200 mil cruzeiros. A cobertura dos resultados realizada pela mídia também contribuiu para a sua glória inicial. Lembra-se, aqui, da famosa “Zebrinha”, que anunciava os resultados da loteria, aos domingos, no programa “Fantástico”, exibido pela Rede Globo. (CHAGAS, 2016, p. 36 e 37)

E complementa:

Apesar de ser considerada inovadora, a Loteria Esportiva foi apenas uma suave distorção do que já ocorria desde 1967, uma vez que o modelo de concursos de prognósticos continuou sendo adotado. Os apostadores tinham a possibilidade de opinar sobre o resultado de treze partidas dos campeonatos estaduais e nacionais de futebol, escolhendo entre três alternativas: vitória do time da casa, empate e vitória da equipe visitante. Ainda, “a escolha dos jogos era feita pela agência Sport Press, contratada pela Caixa, e os critérios utilizados para a escolha dos jogos postos nos bilhetes obedecia à seguinte ordem: 1) clássicos, desde que a diferença de pontos entre os times não fosse grande; 2) dois times ‘médios’ com campanhas parecidas; 3) times grandes jogando fora de casa contra times pequenos; e 4) clássicos locais ou regionais”. Ressalta-se que não era preciso acertar o placar exato do jogo para ser premiado, bastando o apostador acertar o vencedor do confronto. Assim, a vitória do Santos sobre o Fluminense por 1 a 0, por exemplo, tinha o mesmo valor que a vitória alvinegra por qualquer outro placar. Deve-se mencionar, também, que embora carregue o nome de Loteria Esportiva, apenas as partidas futebolísticas figuravam – e até hoje continuam – nas cédulas. (CHAGAS, 2016, p. 36 e 37)

Já no final da década de 70, os anos de ouro da Loteria Esportiva chegavam ao fim, motivadas pela grande inflação que afetava o país na época e pela dificuldade exacerbada em conseguir retorno financeiro. Na soma desses fatores, atrelado ao surgimento do escândalo que ficou conhecido como “Máfia da Loteria Esportiva”, o jogo foi perdendo cada vez mais força, até entrar em extinção (CHAGAS, 2016).

Atualmente, como elencado no início do referido trabalho, as apostas esportivas possuem sinal verde e caminho aberto para operarem no país por meio do PL 3.626/23, que além de regulamentar a prática, fiscaliza e protege os usuários, no intuito de evitar que casos como os que foram vistos no final da década de 70 com as loterias esportivas, não se repitam.

4. O FENÔMENO BET365

No ano de 2000, a empreendedora Denise Coates concebeu uma visão proeminente no cenário empresarial. Observando o crescimento vertiginoso das redes e o vasto potencial da internet para transformar a indústria das apostas, Coates colocou em prática uma ideia inovadora, culminando na fundação da Bet365, atualmente reconhecida como uma das principais plataformas de apostas online globalmente.

Nascida em 27 de setembro de 1967 em Stoke-on-Trent, na Inglaterra, Denise Coates se formou em economia pela Universidade de Sheffield e, posteriormente, fez doutorado na Universidade de Staffordshire.

Sua vasta experiência no ramo das apostas teve início com o seu pai, Peter Coates, quando pegou todo o lucro que teve através de uma rede de buffet e comprou uma pequena casa de aposta, a Provincial Racing, onde Denise trabalhou inicialmente como caixa enquanto terminava a graduação em economia.

As origens da bet365 começam com Peter Coates, um nativo de Stoke-on-Trent e filho de um mineiro de carvão. Com o dinheiro que ganhou com um negócio de venda de comida em estádios de todo o país, ele comprou três casas de apostas locais, essencialmente como um favor para o irmão de um empregado. A rede acabaria se expandindo para 35 lojas, estendendo-se de West Midlands a Liverpool. (ESTADÃO E-INVESTIDOR, 2021)

Posteriormente, após concluir a faculdade, Denise passou a exercer a função de contadora do empreendimento, assumindo com o tempo e gradativamente, as lojas da família. Assim, a família Coates começou a dar seus primeiros passos no mundo das apostas esportivas (SUNO, S.d.).

A jornada de Denise Coates para o auge do mercado de apostas começou depois que ela se formou com louvor em econometria pela Universidade de Sheffield e ingressou no negócio de serviços de refeição do seu pai, como contadora. Peter Coates era dono de algumas dezenas de lojas de apostas, essencialmente um negócio paralelo na época. “Ela disse: ‘pai, essa é a coisa mais chata que já fiz’”, lembra Peter Coates. “Ela disse: ‘Quero administrar essas lojas para você’. E foi brilhante nisso.” Ela enfeitou as lojas e abriu mais 15. Em 2000, ela adquiriu o domínio bet365 do eBay. “Ela é muito motivada, sempre gosta de ser melhor do que qualquer outra pessoa”, disse Peter Coates. “Muita organizada, boa com as pessoas. Ela acabou por ser uma estrela.” (ESTADÃO E-INVESTIDOR, 2021)

Enquanto estava na universidade de Sheffield e trabalhando na casa de aposta do pai, Denise conheceu Richard Smith, que logo depois, tornou-se seu marido. É

importante destacar que as casas de apostas como a do pai de Denise e várias outras são estabelecimentos físicos no qual as pessoas têm que comparecer para poder realizar as apostas, sendo muito comuns em vários países da Europa, funcionando quase como as lotéricas de hoje em dia no Brasil.

O tempo passou e o empreendimento da família começou a atravessar um momento conturbado por conta de uma crise financeira. No meio desse período de crise no empreendimento, Denise acabou pegando um empréstimo, comprando uma rede de casas de apostas concorrente da sua família. A partir disso, surgiu a ideia que mudaria o rumo do seu empreendimento, ao enxergar uma oportunidade de crescer com as apostas online através da chegada da internet. Na época, outras casas tentaram entrar no meio digital e seguir por esse caminho, mas poucas conseguiram de fato se desenvolver.

Denise colocou então todos os seus esforços na nova modalidade de jogos online, fechando mais adiante, uma parceria com o seu irmão, John Coates, tornando-se sócio. Já no ano 2000, Denise procurou seu pai, Peter Coates, e contratou um empréstimo na casa dos 20 milhões de dólares no Royal Bank of Scotland, localizado na Inglaterra, para concretizar os seus projetos.

Era uma proposta mais complicada e cara do que a família havia inicialmente imaginado. “Tivemos que encontrar cerca de 20 milhões de libras”, disse Peter Coates. “No início, perdemos muito dinheiro. Eram tempos preocupantes, mas senti que estávamos acumulando uma base de clientes e, finalmente, ultrapassamos a massa crítica de que você precisa” [...] Duas décadas atrás, depois de se tornar digital por insistência de Denise Coates, a empresa operava em uma cabine portátil perto de uma das casas de apostas. (ESTADÃO E-INVESTIDOR, 2021)

Com o dinheiro no caixa e o mercado livre para o crescimento, a possibilidade de tirar a ideia da Bet365 do papel, tornando tudo real. Denise então investiu fortemente e comprou o domínio do site, que está até hoje em funcionamento, o www.bet365.com, apostando que iria trazer grandes frutos. Atrelado a isso, o dinheiro também foi investido em diversas campanhas para atrair investidores.

No ano seguinte, o serviço online estava no ar e a sua visão empreendedora rendeu resultados, com a Bet365 crescendo exponencialmente, atingindo a internacionalização. Posteriormente, no intuito de inovar e abrir mão do que várias outras casas de apostas online que já existiam na época faziam, investiu na expansão das categorias e modalidades esportivas, proporcionando uma grande variedade de

jogos. Além disso, Denise montou várias lojas físicas pelo Reino Unido, com o intuito de trazer credibilidade e fortalecer a marca.

Com odds (cotações das apostas que definem o retorno obtido) atrativas e uma seleção de esportes variado, a Bet365 continuou se desenvolvendo. A plataforma foi além das expectativas e não se limitou a o que o mercado já proporcionava, oferecendo uma diversidade de ligas do futebol mundial. Atrelado a isso, o grande investimento em marketing e publicidade expandiu globalmente a empresa, conquistando gradativamente uma base fiel de fãs espalhada por todo o canto do planeta com campanhas publicitárias estampadas em várias mídias e apostando em grandes patrocínios nos mais diversos eventos esportivos.

No entanto, Denise Coates não se limitou apenas a essa concepção inicial. Sabendo que a inovação tecnológica era fundamental para se manter no topo, destinou então um grande investimento para essa área, proporcionando aos apostadores uma experiência revolucionária e envolvente. A plataforma foi então aprimorada, com uma navegação intuitiva, sendo a primeira a possibilitar que os usuários apostassem em tempo real e de forma prática em diferentes dispositivos. Assim, a Bet365 expandiu, e em menos de 10 anos de fundação, o lucro da empresa já beirava a casa dos 187 milhões de dólares, o equivalente a quase um bilhão de reais.

O mundo que o pai atribui a Denise Coates se reflete em um anúncio de televisão da bet365 que foi veiculado antes do jogo Stoke-Watford. [...] “Na bet365 estamos sempre inovando e criando”, disse ele com acentuado sotaque londrino, olhando para a câmera. Com o celular na mão, aparentemente pronto para fazer algumas apostas, ele verificou uma lista dessas inovações, incluindo algo chamado “apostas em jogo”. As apostas durante o jogo permitem que os clientes apostem ao longo de um evento esportivo, em detalhes que têm pouca relação com o resultado. Quantos escanteios haverá no primeiro tempo de uma partida de futebol? Quantos jogadores serão expulsos? O que acontecerá primeiro durante um incremento de 10 minutos – uma cobrança lateral, uma cobrança de falta, um tiro de meta, outra coisa? Quando esses minutos expiram, o site abre apostas para os próximos 10 minutos. [...] “Por que esperar 90 minutos para saber se o seu time vai ganhar? Por que não começar a apostar um pouco na próxima cobrança de escanteio?” (ESTADÃO E-INVESTIDOR, 2021)

Posteriormente, Denise e sua família compraram um time inglês chamado Stoke City, uma equipe renomada na Inglaterra que atualmente compete na Championship, equivalente à segunda divisão do futebol inglês, onde a marca da Bet365 estampa a camisa do time e o estádio tem o nome de Bet365 Stadium. Além

de proprietária, Denise também é detentora da maior parte do controle acionário do clube. Ambos, o clube e a empresa, têm suas sedes em Stoke-on-Trent.

Atualmente, a empresa possui diversos escritórios na Europa (Gibraltar, Malta, Manchester, Bulgária) e na Austrália. Conforme dados fornecidos pela própria empresa e pelo site Suno, o grupo conta com uma equipe de 4,5 mil colaboradores e atende a uma extensa base de clientes, ultrapassando a marca de 63 milhões em mais de 150 países.

Movimentando cerca de US\$ 85 bilhões em apostas anualmente, o faturamento anual da organização está na marca de US\$ 1,5 bilhões de dólares, o equivalente a quase R\$ 7,5 bilhões de reais, consolidando Denise como uma das mulheres mais ricas do Reino Unido e do mundo, com um patrimônio estimado de US\$ 7 bilhões de dólares, quase R\$ 35 bilhões de reais (SUNO, S.d.).

Figura 5: Denise Coates, fundadora e CEO da Bet365



Fonte: Reprodução/Internet

Entretanto, dados da Pipeline, do Valor Econômico, relatam que em 2023 a plataforma apresentou um balanço negativo nos negócios, registrando um prejuízo de 61,2 milhões de libras.

A plataforma registrou prejuízo de 61,2 milhões de libras nos 12 meses até março de 2023, depois de um lucro de mais de 42,8 milhões de libras no período anterior. No documento protocolado, a companhia afirma que o resultado negativo em parte veio devido ao investimento na expansão para novos mercados, como a China e América do Norte no exercício. O grupo também é o acionista majoritário do time de futebol inglês Stoke City, que relatou um prejuízo anual de 12,4 milhões de libras. Só nos últimos quatro anos, Coates recebeu mais de 1,1 bilhão de libras esterlinas em remuneração — com um pico de 421 milhões de libras em 2020. Desde então, a

remuneração anual vinha caindo, voltando a subir no ano encerrado em março de 2023. (TECCHIO, 2024)

Para além do âmbito comercial, a proprietária da Bet365, Denise Coates, já recebeu diversos títulos e presta constante serviço à comunidade inglesa.

A dona do Bet365 também tem uma instituição de caridade que leva seu nome. A Denise Coates Foundation doa milhões para organizações de diversos focos, como saúde e educação. Ela já foi reconhecida como a mulher mais influente do Reino Unido pela BBC Radio 4. O seu grande título: Denise foi condecorada em 2012 com a medalha Commander of the Order of the British Empire, concedida pelo Palácio de Buckingham, devido aos serviços prestados à comunidade inglesa. (SUNO, S.d.)

Em resumo, a história da Bet365 é um testemunho da dinâmica evolução das apostas, passando por um período em que tudo dependia do meio físico, para um momento que anseia pela modernidade, com um ambiente exclusivamente online e autônomo. Os avanços da marca são contínuos e estão longe de parar, uma vez que a tendência é de que o meio tecnológico e digital cresça cada vez mais, aprimorando constantemente a experiência de apostar com o lançamento de outras novidades e funcionalidades. Afinal de contas, se tecnologia não para de mudar e se desenvolver, suas ferramentas também não.

5. A MIDIATIZAÇÃO E O FENÔMENO MIDIÁTICO DAS APOSTAS ESPORTIVAS

O conceito da midiatização, amplamente estudado e discutido na área da comunicação social, em especial o jornalismo, é fundamental para entendermos como se deu o desenvolvimento em larga escala das apostas esportivas. Neste capítulo, será abordado não somente a teoria por trás da midiatização, mas como este conceito dialoga com a temática em questão.

5.1. A conexão entre a midiatização e as apostas esportivas

A midiatização é um conceito imprescindível para compreender a interação entre os meios de comunicação e a sociedade, bem como as mudanças comunicativas que ocorrem nesse contexto, sendo caracterizada pela instantaneidade e simultaneidade. Ela se refere ao processo pelo qual a mídia se torna cada vez mais presente e influente em diferentes aspectos da vida social, moldando não apenas a forma como as informações são transmitidas, mas também como as pessoas se relacionam, pensam e agem (GOMES, 2016, p.2).

Para Gomes (2016), essa perspectiva reconhece que os meios de comunicação não são apenas ferramentas neutras de transmissão de informações, mas atores ativos na construção da cultura, da sociedade e das práticas sociais. Dessa forma, a midiatização leva em consideração a expansão dos meios técnicos de comunicação e sua interação com as mudanças socioculturais, destacando a importância de compreender como essa expansão afeta a maneira como percebemos o mundo e nos relacionamos com ele.

Em síntese, a midiatização é essencial para entender não somente como a mídia interfere e é reconfigurada pela sociedade, mas como os meios de comunicação moldam nossas percepções e interações, e como as mudanças comunicativas impactam a cultura e as práticas sociais em geral.

A midiatização tornou-se cada vez mais um conceito chave, fundamental, essencial para descrever o presente e a história dos meios e a mudança comunicativa que está ocorrendo. Desse modo, se tornaram parte do todo, não se pode vê-los como uma esfera separada. É necessário desenvolver uma compreensão de como a crescente expansão dos meios de comunicação muda nossa construção da cultura, da sociedade e das diferentes práticas sociais. Nessa perspectiva, a midiatização é usada como um conceito para descrever o processo de expansão dos diferentes meios

técnicos e considerar as inter-relações entre a mudança comunicativa dos meios e a mudança sociocultural. (GOMES, 2016, p. 2)

Em concordância com essa ideia, Soster (2015) conceitua o processo em que a midiatização implica em uma relação de interdependência entre a mídia e a sociedade (onde a mídia não apenas reflete a realidade, mas também a constrói e influencia), como *dialogia*. Ele está presente em diversos aspectos da vida contemporânea, desde a forma como consumimos notícias até como nos relacionamos socialmente.

[...] Diz respeito ao que resulta do acoplamento estrutural entre dois sistemas, provocando transformações em um e outro. É quando o jornalismo, por exemplo, vai buscar na literatura subsídios para estabelecer diferenças, reconfigurando-se nas instâncias de emissão, recepção, circulação e reconhecimento, ou quando, dialogicamente, a literatura passa a se valer de lógicas comunicacionais para dar conta de seus processos. (SOSTER, 2015, p. 17)

Dessa forma, a midiatização não se restringe apenas ao campo jornalístico, mas abrange todo o universo da comunicação, incluindo as redes sociais, os esportes, o entretenimento, e principalmente, as apostas esportivas. Ela está intrinsecamente ligada às transformações sociais, culturais e tecnológicas da contemporaneidade, moldando e sendo moldada por esses processos. Portanto, a midiatização pode ser compreendida como um fenômeno complexo e multifacetado, que envolve a influência da mídia na sociedade e vice-versa, permeando todas as esferas da modernidade.

Como dito no parágrafo anterior, o conceito é fundamental para analisar como a prática das apostas se tornou uma parte intrínseca da experiência esportiva para muitos, e continuam a desempenhar um papel significativo no mundo dos esportes e na sociedade geral.

Por meio da internet, com o seu grande potencial de expandir negócios, a midiatização acabou interferindo não somente no mercado e na forma de realizar as apostas (mudando do meio físico para o digital), mas nas práticas esportivas como um todo, desde o momento que precede a internet (com as famosas casas de apostas físicas e o público de apostadores altamente segmentado), até o momento que sucede a internet (com as casas de apostas virtuais e a banalização da prática, tornando qualquer indivíduo inserido no ciberespaço, potencial apostador).

Segundo Fausto Neto (2018), a sociedade dos meios passa a ser uma sociedade midiatizada justamente neste período, a partir da revolução tecnológica.

Dessa forma, as pessoas passam a ser indivíduos que prezam as suas relações e conexões por meio dos instrumentos tecnológicos de comunicação (como os computadores, tablets e smartphones), criando, portanto, um novo ambiente matriz que acaba determinando o modo de ser, pensar e agir em sociedade. Assim, começa a funcionar na sociedade um novo tipo de realidade, onde a base das interações sociais não é mais estabelecida simplesmente por laços sociais, mas por “ligações sociotécnicas”.

O conceito está intrinsecamente ligado às transformações sociais e comunicacionais em curso nas sociedades pós-industriais, e pode ser compreendido como um processo de transformação no qual os meios de comunicação se tornam cada vez mais centrais na construção e disseminação de significados, moldando as interações sociais, as práticas culturais e as estruturas de poder. Ela implica em uma interação complexa entre os meios de comunicação, as instituições e os atores sociais, resultando em um sistema de relações não lineares e imprevisíveis (FAUSTO, p. 6).

Neste sentido, a circulação de informações desempenha um papel fundamental, pois envolve a disseminação e troca de discursos, significados e práticas sociais através dos meios de comunicação. Dessa forma, a midiatização pode ser entendida como um processo dinâmico e multifacetado, no qual os meios de comunicação exercem uma grande influência na construção e na disseminação de discursos, na formação de opiniões e na organização da vida social, tendo como exemplo, a revolução na dinâmica das apostas e do seu significado para a sociedade.

5.2. O fenômeno midiático das apostas esportivas

Verón (2014) conceitua os dispositivos, que proporcionam a modificação na dinâmica das apostas esportivas por meio do ciberespaço, como objetos materiais que atuam como intermediários na comunicação e na interação entre os sistemas sócio-individuais e o ambiente midiático. Eles representam uma manifestação clara da capacidade semiótica da espécie humana e desempenham um papel fundamental na organização social e na construção de significados no contexto da midiatização.

A capacidade semiótica de nossa espécie se expressa na produção do que chamarei de fenômenos midiáticos, consistindo da exteriorização dos processos mentais na forma de dispositivos materiais. Fenômenos midiáticos

são, de fato, uma característica universal de todas as sociedades humanas (VERÓN, 2014, p. 14).

Esses dispositivos - tendo como exemplo claro, os smartphones da atualidade -, além de serem vistos como uma característica universal de todas as sociedades humanas, são considerados uma precondição dos sistemas sociais complexos, como os da contemporaneidade. A teoria também destaca que os fenômenos midiáticos, e, portanto, a midiatização, são tão importantes quanto estes sistemas sociais complexos, e a natureza dos dispositivos midiáticos, descrita como tendo efeitos radiais, ou seja, afetando diferentes níveis da sociedade (VERÓN, 2014, p.16).

Isso explica o grande efeito em cadeia da crescente adesão da sociedade às práticas ligadas às apostas esportivas, deixando de ser uma ação isolada e tornando-se uma ação coletiva, já que ao ser amplamente praticado e difundido, passa a se caracterizar como um fenômeno midiático, e vice-versa.

É imprescindível destacar também que, para serem assim caracterizados, os fenômenos midiáticos precisam assumir três aspectos. Primeiramente, eles resultam da autonomia dos emissores e receptores dos signos materializados, devido à exteriorização. Em seguida, há persistência no tempo dos signos materializados, o que inevitavelmente altera as escalas de espaço e tempo, justificando a narrativa. Por fim, os fenômenos midiáticos geram o corpo das normas sociais que definem as formas de acesso aos signos autônomos e persistentes, proporcionando historicidade.

O ponto central aqui é que o fenômeno midiático da exteriorização dos processos mentais tem uma consequência tripla. Em termos peircianos, mais uma vez, sua primeiridade consiste na autonomia dos emissores e receptores dos signos materializados, como resultado da exteriorização; sua secundidade é a subsequente persistência no tempo dos signos materializados: alterações de escalas de espaço e tempo se tornam inevitáveis, e a narrativa justificada; sua terceiridade é o corpo das normas sociais definindo as formas de acesso aos signos já autônomos e persistentes. Em outras palavras: criação tríplice de diferenças. As condições estão, portanto, dadas para a história da midiatização começar (VERÓN, 2014, p. 15).

Além disso, Verón (2014) associa a midiatização à aceleração do tempo histórico, que consiste na ideia de que as sociedades contemporâneas vivenciam mudanças e transformações em um ritmo mais acelerado do que em épocas anteriores, influenciadas pela evolução dos meios de comunicação e pela midiatização da vida cotidiana.

A consequência mais importante desses momentos cruciais de mediatização: a aceleração do tempo histórico. Cada caso de aceleração deveria ser, é claro, avaliado de acordo com o ritmo que caracteriza o período histórico ao qual nos referimos. [...] Muitos outros exemplos dessa aceleração de tempo histórico resultantes do crescimento de fenômenos midiáticos podem ser identificados, é claro, de uma maneira muito mais precisa, no que se refere a praticamente qualquer setor particular de atividades sociais e/ou culturais. A transformação do mundo musical (em todos os seus aspectos: composição, performance e audiências) durante as duas ou três décadas posteriores à invenção da gravação no fim do século XIX é incomparavelmente mais profunda do que a ocorrida no mundo musical durante os três ou quatro séculos anteriores (VERÓN, 2014, p. 17).

No trecho acima, Verón (2014) exemplifica o processo de aceleração do tempo histórico citando a transformação do mundo musical com o passar das décadas. Entretanto, vale salientar que o entretenimento e o esporte também trilharam por este caminho, passando por um processo gradual e progressivo de desenvolvimento, sendo um deles, a modernização das apostas esportivas, que com o passar dos anos, a partir da evolução dos dispositivos midiáticos, apresentou um crescimento exponencial ao assumir um ambiente digital e multiplataforma.

Estamos falando de um processo multidimensional que, facilitado pela implantação generalizada das tecnologias digitais de comunicação, afeta as mais distintas instâncias das organizações, propiciando uma integração de ferramentas, espaços, métodos de trabalho e idiomas anteriormente desagregados (SOSTER, 2022, p. 3).

Para Soster (2020), os fenômenos midiáticos são transformações que ocorrem quando os sentidos são materializados em dispositivos midiáticos, como os smartphones, conferindo autonomia às narrativas.

Vamos pensar fenômenos midiáticos como transformações que se estabelecem a partir do momento em que os sentidos são materializados em dispositivos como os livros, à medida em que isso empresta, às narrativas, autonomia. O conceito de autonomia aqui adotado refere-se à possibilidade de existência de uma certa uniformidade semântica em determinados registros sob condições específicas, à revelia dos vínculos que venham estabelecer posteriormente, considerando sua materialidade (SOSTER, 2020, p. 120).

Portanto, os fenômenos midiáticos se desenvolvem a partir do momento em que os sentidos são materializados em dispositivos midiáticos, permitindo a existência de uma uniformidade semântica em determinados registros, independentemente dos vínculos estabelecidos posteriormente, considerando a materialidade das narrativas.

6. METODOLOGIA CIENTÍFICA

Para a construção deste trabalho, foi adotada uma metodologia de pesquisa qualitativa, debruçada na pesquisa bibliográfica e histórica, além do estudo de caso da casa de apostas inglesa, a Bet365.

O estudo de caso segundo Gil (2008), consiste na abordagem de pesquisa qualitativa que envolve uma investigação aprofundada e detalhada de um caso específico dentro de seu contexto real. Essa metodologia permite ao pesquisador analisar minuciosamente um fenômeno particular, como um evento, pessoa, grupo, comunidade ou organização - no caso do trabalho em questão, a Bet365 -, com o objetivo de compreender suas características, dinâmicas e interações.

O estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado, tarefa praticamente impossível mediante os outros tipos de delineamentos considerados (GIL, 2008, p. 57 e 58).

Para Yin (2005), esta abordagem de pesquisa consiste também na investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos. Tal conceituação entra em total ligação com a temática das apostas esportivas, que influenciada pelo fenômeno midiático, ocupou novos espaços e ganhou novos significados na sociedade contemporânea.

Utilizada nas mais diversas áreas do conhecimento, como ciência, psicologia, educação e, sobretudo, na comunicação social, devido à sua capacidade de proporcionar uma compreensão profunda e contextualizada do objeto de estudo, o estudo de caso possibilita, por meio da coleta e análise detalhada de dados, a exploração, descrição e explicação do fenômeno investigado por parte do pesquisador, contribuindo para o avanço do conhecimento na área de pesquisa. Essa abordagem de pesquisa é caracterizada pela sua flexibilidade metodológica, permitindo ao pesquisador adaptar as técnicas de coleta de dados e análise de acordo com as particularidades do caso em estudo (GIL, 2008, p. 58).

Acerca da pesquisa histórica, utilizada não somente nos capítulos iniciais para explicar a história das apostas no Brasil e no mundo, mas durante grande parte do presente trabalho, Teixeira et al. (2010⁴) explica que o método consiste no processo sistemático de investigação e análise de eventos, processos e fenômenos do

passado, com o objetivo de compreender e interpretar o desenvolvimento da humanidade ao longo do tempo.

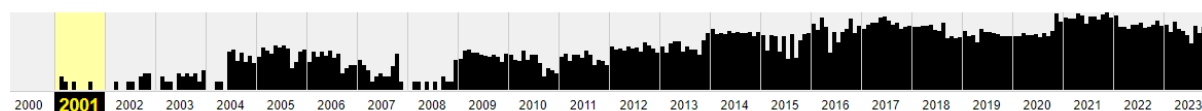
O método envolve também a coleta, organização, crítica e interpretação de fontes históricas para reconstruir e analisar os acontecimentos passados, buscando compreender as causas, consequências e significados das ações humanas em diferentes contextos históricos, como o elencado neste trabalho (TEIXEIRA et al., 2014).

7. OS EFEITOS DA MIDIATIZAÇÃO NA BET365

Neste tópico, será realizada uma análise minuciosa da evolução da casa de apostas Bet365, evidenciando os efeitos da midiatização sobre a mesma, assumindo, portanto, um formato digital.

Para a execução da análise do objeto, foi utilizado o site Wayback Machine¹, uma plataforma sem fins lucrativos que oferece gratuitamente a oportunidade de acessar versões arquivadas de páginas web, construindo uma biblioteca digital de sites da internet e outros artefatos culturais em formato digital, através de um banco de dados digital que arquiva mais de 860 bilhões de páginas da World Wide Web desde 1996. O mapeamento começa, de fato, no ano de 2001, quando o site ganhou forma e foi lançado na internet.

Figura 6: Linha do tempo do site Bet365



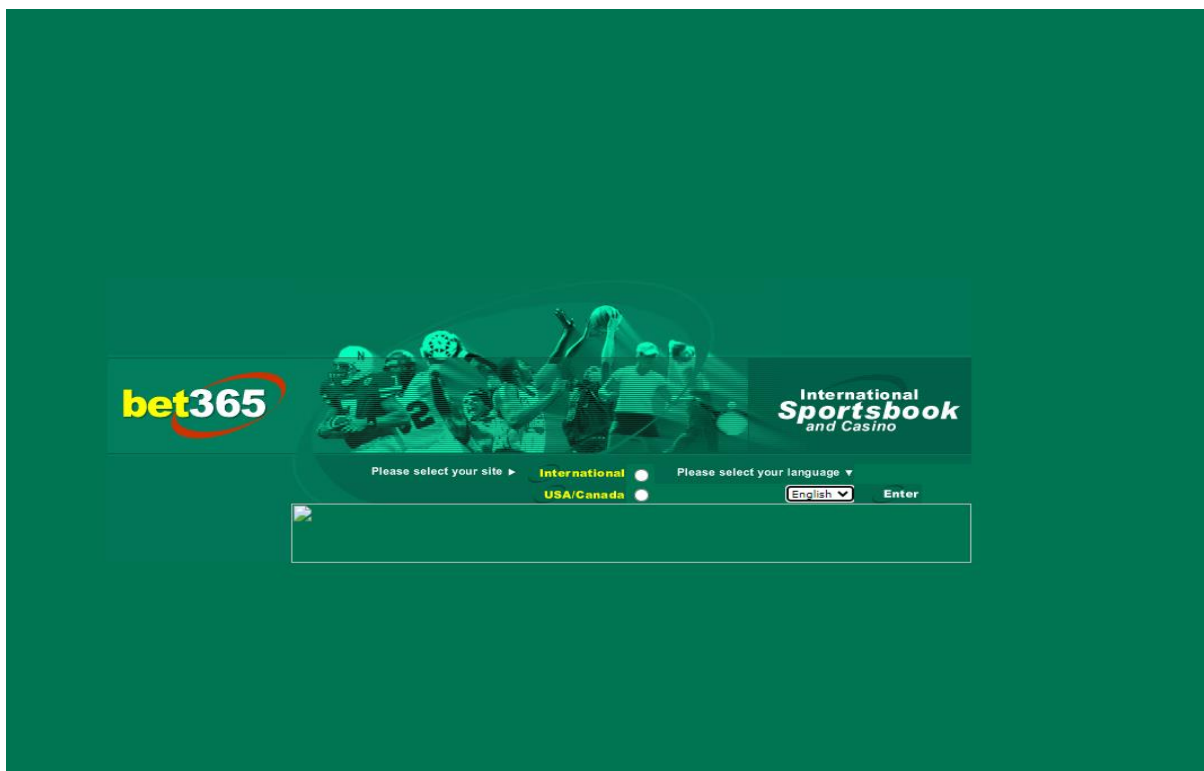
Fonte: Wayback Machine

A imagem acima indica a linha do tempo de existência do site da Bet365, por isso, os registros são datados a partir de 2001, seguindo até 2024, ano corrente. Vale salientar que os gráficos situados acima de cada ano não representam o crescimento da empresa e, tampouco, a quantidade de acessos na página, apontando somente os registros do site existentes no banco de dados da plataforma.

- A análise da BET365 tem início no ano de 2002, já que em 2001, a página correspondente à primeira versão do site não apresenta resposta.

Figura 7: Home da Bet365 em 2002

¹ Link de acesso ao site: <https://web.archive.org/>



Fonte: Wayback Machine

Na figura acima, é possível tirar algumas interpretações ao realizar a análise. A primeira delas, é o caráter minimalista do site, que apresentava um design limpo, com poucos elementos visuais. Não havia excesso de imagens, animações ou elementos de design complexos, muito por conta do ano em questão, que representava um momento em que a internet dava os seus primeiros passos.

O conteúdo era conciso e não apresentava muitos textos ou informações desnecessárias. Torna-se nítido que as funcionalidades do site eram limitadas às necessidades básicas, com a exibição de conteúdo estático e realizada por meio de um formulário simples, que solicitava ao usuário, indicar a região em que se estava navegando na página, selecionando a opção “USA/Canadá” (para quem se encontrava nos Estados Unidos ou no Canadá) ou “International” (para quem se encontrava nos demais países do mundo).

Além disso, o usuário poderia definir também o idioma da página. Portanto, pode-se concluir que, mesmo com toda simplicidade, a versão em questão do site atenda às necessidades essenciais, ocupando o ambiente online de forma econômica e fácil de manter.

- Em 2003, a homepage apresentou uma mudança brusca, assumindo um layout completamente distinto.

Figura 8: Home da Bet365 em 2003

bet365 International Sportsbook and Casino

New User? Join Now! | Lost Your Login?

Refresh Contact Us Open Account User Name: Password: GO

Welcome to bet365 International Sportsbook and Casino

UK licensed and regulated since 1974

bet365 Group Limited is one of the UK's leading betting and gaming groups with over 500 employees handling over 250,000 bets each week to customers from over 120 different countries. bet365 operate 59 licensed betting offices in the UK.

bet:

casino365
\$25 FREE CHIP OFFER
Play Now!

Dialing From: UK
Place Bet: 0800 458 8888
Customer Services: 0800 7810 365

Telephone betting and customer services. Please have your telephone account and/or username ready.

FREE £20 BET OFFER!
Click here!

snooker : The Benson & Hedges Masters - one of the most prestigious snooker events of the season - is underway at the Wembley Conference Centre. Match & frame betting available. Outright market between sessions.
Bet now!

soccer : This weekend's action includes the Primera Liga clash between Real Madrid and Real Betis. We have betting for matches from across Europe including Primera Liga, Serie A and English Premier League.
Bet now!

cricket : The World Cup - Australia are favourites to win the one-day crown but will face tough competition from South Africa, Pakistan and India.
Bet now!

rugby union : The Six Nations Championship kicks off on 15th February. After seeing off the Southern hemisphere sides during the Autumn, England will be hoping to dominate and secure a Grand Slam. France and the home nations will have other ideas.
Bet now!

The Cricket World Cup starts Sunday and bet365 have got a 'Quacking' World Cup Special Offer for you. Have a single bet on any of the Top Batsman markets which will be available for every match and if your player is 'Out for a Duck' we will refund your stake.

Bet now!

World Cup - To Win Outright
Bet now!

World Cup - Top Tournament Batsman
Bet now!

World Cup - Top Tournament Bowler
Bet now!

World Cup - Top Team Batsman
Bet now!

Back any single winner at 4/1 or more on a race televised live on Channel 4 and you can have a free bet to the same stake on the next live UK Channel 4 race.
Terms & conditions apply. Maximum free bets per customer £50 per race. The next Channel 4 race is the Bangor 12.45 with your free bet going onto the 1.40 Ayr on Saturday.
Bet Now!

Snooker - B & H Masters - M Williams v J Higgins. Today 13:00 (UK) :
Bet now!

Tennis - Davis Cup - J Bjorkman v A Vinciguerra. Today 15:00 (UK) :
Bet now!

Tennis - Davis Cup - J Bjorkman v A Sa. Today 16:30 (UK) :
Bet now!

Ice Hockey - NHL - SJ Sharks @ MIN Wild. Saturday 01:05 (UK) :
Bet now!

Soccer - FPI -

Fonte: Wayback Machine

Analisando a figura acima, é possível destacar o excesso de textos e informações na tela, dificultando a navegação no site. Diferentemente da versão anterior, aqui o design se tornou demasiadamente poluído e confuso, complexificando a utilização do usuário.

Constata-se também o surgimento das primeiras ofertas de cadastro no site, no intuito de atrair o usuário, expandindo o mercado. As ilustrações com os textos "Free €20 best offer!" (Melhor oferta de 20€ grátis!) e "\$25 Free chip offer" (Oferta de fichas grátis de \$25) são prova concreta disso. Para os desatentos, as duas mensagens não apresentam nenhuma diferença aparente, mas para os que se atentam aos detalhes, fica nítido a estratégia mercadológica em diferenciar as

unidades monetárias em cada mensagem, atraindo não somente o público europeu, como também o norte-americano, por meio do jogo de signos, elencado anteriormente no presente trabalho nos estudos empenhados por Verón (2014).

As versões dos seguintes anos (2004, 2005 e 2006), apresentaram basicamente as mesmas características da que acabou de ser analisada, deixando de receber atualizações mais claras.

- Em 2007, a empresa deu largos passos no processo de digitalização e revolucionou-se. A tela de entrada que dava início ao site e que precedia a homepage recebeu recursos mais modernos, como as animações dinâmicas. Além disso, a página ganhou novos idiomas, como o português, evidenciando ainda mais a difusão da plataforma para outros cantos do mundo.

Figura 9: Entrada da Bet365 em 2007



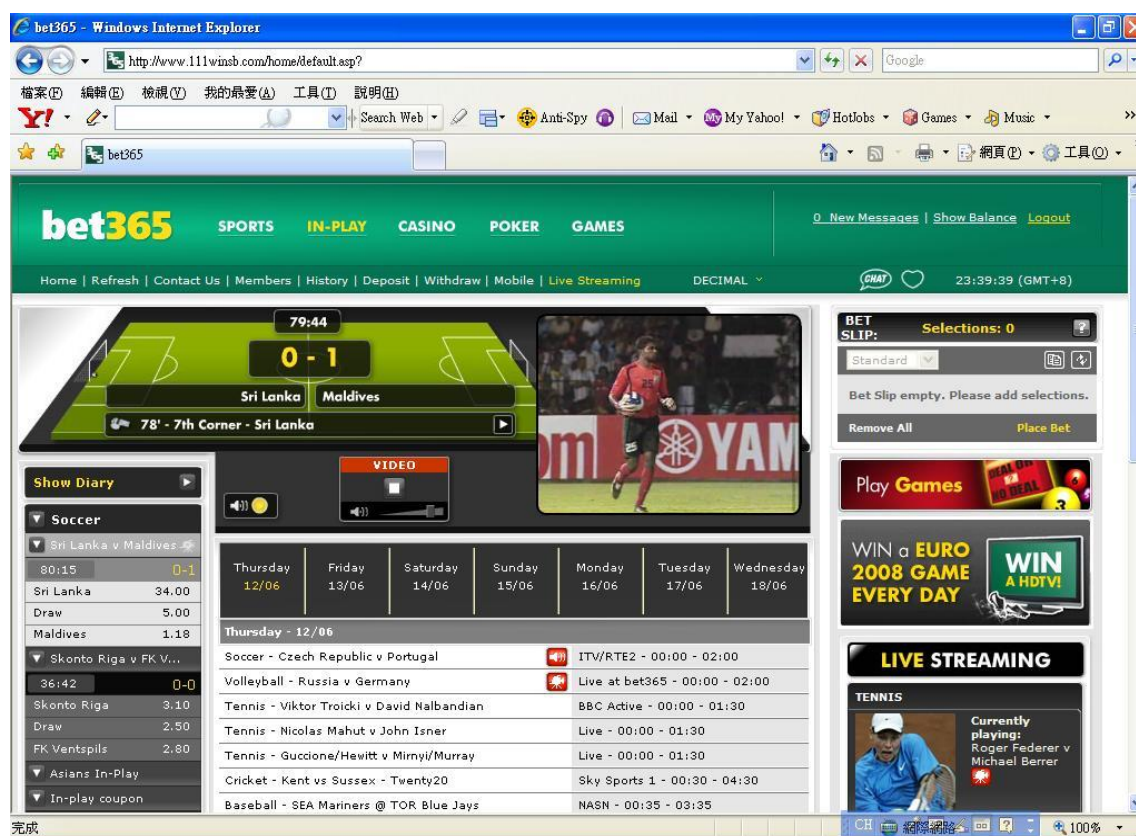
Fonte: Wayback Machine

Cabe destacar também que, nesta versão, a nova estratégia consistia na inclusão da plataforma em dispositivos móveis (retratado na figura acima pela palavra “mobile”, que significa “móvel”, em português), como os smartphones e tablets, proporcionando maior comodidade para os usuários, simbolizando uma modificação

feroz na dinâmica das apostas esportivas através do ciberespaço. Essa adesão à uma nova tecnologia digital de informação, possibilitou uma “integração de ferramentas, espaços, métodos de trabalho e idiomas anteriormente desagregados” (SOSTER, 2022), proporcionando um crescimento exponencial ao assumir mais um ambiente digital e multiplataforma.

- No ano seguinte, em 2008, além de modernizar completamente a homepage e incluir novos recursos visuais, foi lançada mais uma novidade transformadora: as apostas em tempo real e as transmissões das partidas ao vivo, dentro do próprio site.

Figura 10: Home da Bet365 em 2008



Fonte: Reprodução/Internet

As apostas em tempo real e as transmissões ao vivo se tornaram realidade neste ano, e além de possibilitar aos usuários uma experiência mais completa e imersiva, diversificou a prática e movimentou ainda mais o setor, que como tudo que se insere na ambiência digital, foi afetado por mais um processo direto da midiaticização, por meio da instantaneidade e simultaneidade dos fatos e ocorrências.

De 2009 em diante, as mudanças da plataforma se concentraram, basicamente, no quesito estético e na fluidez de navegação, que inevitavelmente

ocorreriam com o passar dos anos e o desenvolvimento dos dispositivos e das tecnologias digitais da informação. Entretanto, ao analisar de maneira cautelosa a evolução do site ao longo do tempo, percebe-se o crescimento exponencial na quantidade de eventos esportivos transmitidos em tempo real.

Figura 11: Linha evolutiva das transmissões ao vivo na Bet365



Fonte: Elaboração própria

Dessa forma, conclui-se que, ao longo dos anos, a plataforma segue uma linha progressiva de desenvolvimento, ocupando novos cenários e somando, consequentemente, cada vez mais usuários no seu espaço amostral de adeptos. Isso é reflexo das modificações nas dinâmicas sociais e culturais, causadas pelas alterações no contato do ser humano com os dispositivos técnicos, reconfigurando dia após dia, a maneira como nos relacionamos com o mundo e vice-versa.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa, foi possível observar a profunda influência da midiatização e da tecnologia no desenvolvimento do mercado das apostas esportivas na história. A análise histórica das apostas, resgatando desde civilizações antigas até a era contemporânea, evidenciou a transformação de uma prática que passou por diversos momentos oscilantes, desde a sua proibição - ao relacioná-la à criminalidade -, até a sua expansão desenfreada, consolidando uma indústria global multibilionária, impulsionada pela midiatização e pela digitalização.

A conexão entre a midiatização e as apostas esportivas revelou como a mídia e os dispositivos midiáticos interferem não apenas na forma como as informações são transmitidas, mas também como as pessoas se relacionam, pensam e agem (GOMES, 2016). Sendo assim, constatou-se que a influência da mídia e da tecnologia no mercado de apostas esportivas é um fenômeno complexo, mas que se encontra em constante evolução.

A análise aprofundada da interação entre a midiatização e a Bet365, revelou também não apenas como as apostas esportivas foram transformadas ao longo do tempo, mas também como a revolução tecnológica moldou e continua moldando as práticas sociais e a experiência do dia a dia das pessoas. Dessa forma, a transição do ambiente físico para o digital representou um marco revolucionário no mercado das apostas esportivas, permitindo maior facilidade, acessibilidade e, principalmente, interatividade para os usuários, por meio de recursos como as apostas ao vivo, e as transmissões dos eventos esportivos em tempo real, sendo reflexos diretos da influência da midiatização.

A influência da midiatização não apenas transformou a maneira como as pessoas apostam, mas também impactou as práticas esportivas em geral, tornando as apostas, uma parte intrínseca da experiência esportiva para muitos. Diante deste cenário, é fundamental reconhecer a importância de acompanhar de perto as tendências midiáticas e tecnológicas no mercado de apostas esportivas, a fim de compreender e estudar as mudanças em curso.

Por fim, encerramos destacando que a midiatização das apostas esportivas é um tema de grande relevância e complexidade, que demanda uma análise contínua e aprofundada para compreender plenamente seu impacto e suas implicações no mercado e na sociedade como um todo. A pesquisa realizada abre caminho para

novas reflexões e estudos sobre o tema, contribuindo para o avanço do conhecimento na discussão das apostas esportivas.

REFERÊNCIAS

A evolução das apostas esportivas no mundo. Panorama Mercantil. 9 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://panoramamercantil.com.br/a-evolucao-das-apostas-esportivas-no-mundo/> . Acesso em 15 de ago. de 2023.

Apostas esportivas: Como se deu a evolução da antiguidade até o mercado digital? . Tech Informação. 24 de fevereiro de 2023. Disponível em: <https://sindcontvr.org.br/apostas-esportivas-como-se-deu-a-evolucao-da-antiguidade-ate-o-mercado-digital/> . Acesso em 17 de ago. de 2023.

ATHERTON, Mike. Gambling. Londres: Hooder & Stoughton, 2006.

BAPTISTUCCI, Marcos. et. al. As relações de poder: do mercantilismo à era do conhecimento. Revista Gestão Industrial, Paraná, 2005. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/revistagi/article/view/168>. Acesso em: 10 de fev. de 2024.

Bet365: a empresa de apostas com a melhor pandemia de todos os tempos. Estadão E-Investidor. 04 de abril de 2021. Disponível em: <https://einvestidor.estadao.com.br/comportamento/bet365-empresa-apostas-donos/>. Acesso em: 15 de fev. de 2024.

Bet365: A história por trás do império do jogo online. Âmbito Jurídico. 22 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/noticias/bet365-a-historia-por-tras-do-imperio-do-jogo-online/> . Acesso em: 15 de ago. de 2023.

BIAGI, O. L. O IMAGINÁRIO DA GUERRA FRIA. Revista de História Regional, [S. l.], v. 6, n. 1, 2007. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2119>. Acesso em: 14 fev. 2024.

Biografia de Denise Coats. **Suno**. [S.d.]. Disponível em: <https://www.suno.com.br/tudo-sobre/denise-coates/>. Acesso em: 16 fev. 2024.

BRAGA, José Luiz. Instituições e midiatização: um olhar comunicacional. In: FERREIRA, Jairo et al. (orgs). Entre o que se diz e o que se pensa: onde está a midiatização? Santa Maria: Facos, 2018, p. 291-311.

BRAGA, José Luiz. “O que a comunicação transforma?”, in BRAGA, José Luiz; FERREIRA, Jairo; FAUSTO NETO, Antonio; GOMES, Pedro Gilberto (orgs.) Dez perguntas para a produção de conhecimento em Comunicação. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2013, p. 156-171.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 3.626, de 21 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis nºs 5.768, de 20 de dezembro de 1971, e 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e a Medida Provisória nº 2.158-35, de 24 de agosto de 2001; revoga dispositivos do

Decreto-Lei nº 204, de 27 de fevereiro de 1967; e dá outras providências. Brasília: Câmara dos Deputados, 2023. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2381550&filename=Tramitacao-PL%203626/2023 . Acesso em: 30 jan. 2024.

BRASIL. Decreto nº 11.907, de 30 de janeiro de 2024. Aprova a Estrutura Regimental e o Quadro Demonstrativo dos Cargos em Comissão e das Funções de Confiança do Ministério da Fazenda e remaneja e transforma cargos em comissão e funções de confiança. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/decreto-n-11.907-de-30-de-janeiro-de-2024-540566617> . Acesso em: 31 jan. 2024.

Cartwright, Mark. Torneio Medieval. Traduzido por Jose Monteiro Queiroz-Neto. World History Encyclopedia. 07 de maio de 2018. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-16998/torneio-medieval/> . Acesso em: 08 de fev. de 2024.

CHAGAS, Jonathan Machado. A (im)possibilidade de regulamentação das apostas esportivas no ordenamento jurídico brasileiro. 88 f. TCC (Graduação) – Curso de Direito, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/166160/TCC%20-%20Jonathan%20Machado.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 07 de fevereiro de 2024.

COCETRONE, Gabriel. Prazo para regulamentação de sites de aposta chega ao fim. E agora?. **UOL**. 15 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2022/12/15/prazo-para-regulamentacao-de-sites-de-aposta-chega-ao-fim-e-agora.htm>. Acesso em: 30 jan. de 2024.

DE SOUZA, S. L. . Calvinismo e o pensamento democrático e republicano. Revista Trama Interdisciplinar, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 69–88, 2021. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/view/14935>. Acesso em: 12 fev. 2024.

FAGUNDES, Paty. Um pouco da História das Apostas na humanidade. 18 de novembro de 2022. Disponível em: <https://aposta10.com/blog/um-pouco-da-historia-das-apostas-na-humanidade>. Acesso em: 06 de fev. de 2024.

FAUSTO NETO, Antonio. Circulação: trajetos conceituais. Rizoma, Santa Cruz do Sul, v. 6, n. 2, p. 8, dezembro, 2018.

FAUSTO NETO, Antonio. Fragmentos de uma analítica da midiatização. Revista Matrizes, São Paulo, n. 2, p. 89-105, abr. 2008.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, P. G. . Como o processo de midiatização (novo modo de ser no mundo) afeta as relações sociais?. In: José Luiz Braga, Jairo Ferreira, Antônio Fausto Neto, Pedro Gilberto Gomes. (Org.). 10 Perguntas para a produção de conhecimento em comunicação. 1ed.São Leopoldo: Editora Unisinos, 2013, v. 1, p. 127-139.

GOMES, P. G. . Midiatização: um conceito, múltiplas vozes. Revista Famecos, v.23, n.2, 2016.

Governo cria secretaria para fiscalização das apostas esportivas. Agência Brasil. 31 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2024-01/governo-cria-secretaria-para-fiscalizacao-das-apostas-esportivas> . Acesso em: 31 de jan. de 2024.

GUARINELLO, Norberto Luiz. Violência como espetáculo: o pão, o sangue e o circo. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/QFhVNgRtjsXmVZZNVJDnQXv/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em: 09 de fev. de 2024.

Há dez mil anos: conheça toda a história das apostas esportivas. Miscelânea & Cia. 15 de junho de 2023. Disponível em: <https://miscelaneaecia.com.br/historia-apostas-esportivas/#:~:text=In%C3%ADcio%20da%20hist%C3%B3ria%20das%20apostas,arma%20para%20participar%20dos%20jogos> . Acesso em: 15 de ago. de 2023.

Internet Archive Wayback Machine. Disponível em: <https://web.archive.org/>. Acesso em: 16 de mar. de 2024.

LANCIANI, Rodolfo. Gambling and cheating in Ancient Rome. The North American Review, University of Northern Iowa, vol. 155, nº 428, p. 97-105, jul. 1892.

Lula sanciona lei que regulamenta as apostas esportivas. Agência Brasil. 31 de dezembro de 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-12/lula-sanciona-lei-que-regulamenta-apostas-esportivas> . Acesso em: 30 de jan. de 2024.

MARTINS, Caio Rodrigo Nunes. Regulamentação das apostas esportivas no Brasil: impactos e desdobramentos no mercado tributário. TCC (Graduação) – Curso de Ciências Contábeis, Universidade de Brasília, Distrito Federal. 2021. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/34241/1/2021_CaioRodrigoNunesMartins_tcc.pdf . Acesso em 03 de fev. de 2024.

Mercado 'bet' cresce e mira faturamento bilionário com regulamentação no Brasil. Exame. 26 de setembro de 2023. Disponível em: <https://exame.com/bussola/mercado-bet-cresce-e-mira-faturamento-bilionario-com-regulamentacao-no-brasil/> . Acesso em: 01 de fev. de 2024.

Nossa Herança. The Jockey Club. Disponível em: <https://www.thejockeyclub.co.uk/the-racing/our-heritage/> . Acesso em 10 de out. de 2023.

PEREIRA, Ana Carolina. A trajetória do jogo do bicho na sociedade brasileira. **Blog da editora da Unicamp**. 27 de outubro de 2022. Disponível em: <https://blogeditoradaunicamp.com/2022/10/27/a-trajetoria-do-jogo-do-bicho-na-sociedade-brasileira/>. Acesso em: 25 de fev. de 2024.

PIERCE, Patrick A.; MILLER, Donald E. Gambling politics: state government and the business of betting. Boulder: Lyenne Rienner, 2004.

REITH, Gerda. The age of chance: gambling in western culture. Londres: Routledge, 1999.

Sobre a BET365. BET365. Disponível em: <https://help.bet365.com/br/about-us> . Acesso em: 26 de ago. de 2023.

SOSTER, Demétrio de Azeredo. A midiatização, as narrativas de bicicleta e os fenômenos midiáticos. Intercom, Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, v. 43, n. 2, p. 113-132, maio/ago. 2020.

SOSTER, Demétrio de Azeredo. As Zonas Intermediárias de Circulação, o Quarto Narrador e a reconfiguração discursiva do jornalismo multiplataforma. São Cristóvão, out. 2022.

SOSTER, Demétrio de Azeredo. Dialogia e atorização: características do jornalismo midiatizado. Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo, Brasília, v. 5, n. 16, p. 4-20, jan./jun. 2015.

SOUZA, Thiago. História da Internet: quem criou e quando surgiu. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-da-internet/>. Acesso em: 14 fev. 2024

TECCHIO, Manuela. Na Bet365, uma bolada para a CEO. **Pipeline, Valor Econômico**. 09 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://pipelinevalor.globo.com/negocios/noticia/na-bet365-uma-bolada-para-a-ceo.ghtml>. Acesso em: 14 de fev. de 2024.

TEIXEIRA , Felipe Charbel et al. Metodologia da Pesquisa Histórica. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2014. 414 p. v. Volume Único. ISBN 978-85-7648-862-0.

TIERNO, Patricio. Formação da pólis e surgimento da democracia na Grécia antiga: história e consciência da Atenas clássica. Hologramática, v. 12, n. 22, p. 99-119, 2014. Disponível em: <http://www.cienciared.com.ar/ra/doc.php?n=1907> . Acesso em: 09 fev. 2024.

Tudo o que se sabe sobre a regulamentação das apostas esportivas no País. Estadão. 10 de novembro de 2023. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/esportes/tudo-o-que-se-sabe-sobre-a-regulamentacao-das-apostas-esportivas-no-pais/> . Acesso em: 28 de jan. de 2024.

VERÓN, Eliseo. Teoria da midiatização: uma perspectiva semioantropológica e algumas de suas consequências. Matrizes, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 13-191. jan./jun. 2014.

XAVIER, Antônio. et al. Cultura e educação na Idade Média: aspectos histórico-filosófico-teológicos. Revista Dialectus, Ceará. 2017. Disponível em: <http://www.revistadialectus.ufc.br/index.php/ForaDoAr/article/view/379>. Acesso em 09 de fev. de 2024.

YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.