



Magnho JosÃ©: Debate sobre jogos de azar deve focar nos ganhos sociais

Apesar do monumental atraso hist3rico, o Instituto Brasileiro Jogo Legal (IJL) ficou entusiasmado com a possibilidade de legalizaç3o e regulamentaç3o do jogo manifestada pelo Congresso Nacional para que os recursos advindos desta atividade sejam utilizados como alternativa a criaç3o de novos tributos e empregos. Na verdade, aposta em jogos e loterias 3 uma forma l3dica de pagar impostos.

Nas 3ltimas sete d3cadas, v3rios temas t3m gerado pol3mica no Brasil e dentre eles a legalizaç3o do jogo, que seja por quest3es religiosas, pol3ticas, ideol3gicas, t3m contaminando e distorcido o debate.

A 3nica verdade 3 que no caso do jogo s3o temos duas opç3es: jogo legal ou ilegal. A opç3o 'n3o jogo' inexistente e 3 imposs3vel, pois o mercado clandestino do jogo no Pa3s movimenta mais de R\$ 20 bilh3es por ano contra os R\$ 14 bilh3es do jogo legal. Ou seja, o cen3rio proibitivo n3o alterou a quest3o da ilegalidade, uma vez que, hoje, para cada R\$ 3 apostados, apenas R\$ 1 vai para o jogo oficial. Al3m disso, mais 20 milh3es de brasileiros jogam todos os dias no 'brasileir3ssimo' jogo do bicho e outros 10 milh3es em algum tipo de jogo na Internet.

Estudos indicam que, com a legalizaç3o, al3m do ganho com tributos e investimentos, seriam imediatamente formalizados 450 mil empregos do jogo clandestino e criados pelo menos mais 100 mil novos postos de trabalho em outras operaç3es de jogos legalizados. O problema 3 que toda vez que o governo e Congresso Nacional mostram-se favor3veis a legalizaç3o do jogo, alguns setores e atores 'demonizam' a iniciativa como se n3o houvesse esta atividade no pa3s. Discursos contr3rios que usam a lavagem de dinheiro, patologia e aus3ncia de controle como argumentos 3 parte do lobby dos que pretendem manter o jogo na ilegalidade.

Como este setor pode ser uma significativa fonte de receita para investimentos sociais, bem como importante instrumento de geraç3o de empregos, faz-se necess3rio que se esclareça e sejam contestados alguns pontos das teses sem fundamentos das "Donas Santinhas do S3culo XXI", que insistem em 'demonizar' esta atividade.

Lavagem de dinheiro – O primeiro mito que cerca os jogos de azar diz respeito a lavagem de dinheiro, com a argumentaç3o de que o grande volume de ativos que circulaç3o nestas casas de apostas poderia ser mesclado com recursos de origem il3cita.

Ora, a legislaç3o brasileira sobre lavagem de dinheiro 3 abrangente em seus horizontes e draconiana em seus efeitos. S3o alcançados, pela lei, n3o apenas os que realizam as operaç3es de lavagem, mas todos os que, direta ou indiretamente, colaboram para o resultado. As penas de pris3o s3o t3o severas, ou mais, do que as dos crimes que originaram a lavagem, e os bens ocultados expostos 3 perdimento em benef3cio da Uni3o.

Com toda tecnologia dispon3vel, o argumento de que o jogo legalizado poderia ser prop3cio 3 lavagem de dinheiro 3 uma fal3cia para quem estuda e entende do assunto. Os contr3rios sempre profetizam que os



jogos são propícios a este delito, mas nunca foi realmente demonstrado como seria esta operação e as respectivas vantagens em lavar dinheiro no jogo. Uma análise nos percentuais dos tributos demonstra que estão profetizando um grande equívoco, já que existem atividades mais vantajosas economicamente para lavagem de ativos. Além disso, a legislação brasileira obriga que prêmios acima de R\$ 10 mil sejam informados pelos operadores de jogos e loterias ao Conselho de Controle de Operações Financeiras, órgão vinculado ao Ministério da Fazenda e responsável pela fiscalização de lavagem de capitais no país, além da tributação de 27,5% de Imposto de Renda sobre o prêmio. Portanto, lavar dinheiro em jogo é caro, além de extremamente arriscado.

Patologia – O segundo mito é que a legalização dos jogos de azar vai aumentar o número de jogadores patológicos no Brasil. Se a preocupação é com os eventuais problemas que os jogos podem levar aos seus praticantes, como a questão do vício, cabe destacar que já existem políticas bastante eficazes e com resultados comprovados de prevenção e combate à compulsão em jogos. Além das campanhas de esclarecimentos sobre o jogo responsável, o conceito mundial de ludopatia vem mudando com introdução do sistema de ‘autoexclusão’.

O mandato de autoexclusão é um mecanismo que pode ser requerido pelo apostador ou por um familiar através de um formulário no site da agência reguladora, além disso o indivíduo se compromete a iniciar um tratamento especializado. Trata-se de um contrato irrevogável, que quando o apostador ou o familiar assina não é possível acessar qualquer sala de jogo por um mandato de dois anos. Após este período, o apostador será avaliado para retornar ou não às casas de apostas. Este mecanismo é amplamente utilizado na Europa, China e em vários países da América do Sul.

Portugal que tem uma população 10,4 milhões de habitantes e conta com operação de loterias, apostas esportivas, 11 cassinos e 15 bingos, tem um contingente de 533 autoexcluídos. Já Macau com uma oferta de 45 cassinos, loterias e uma população de 640 mil habitantes, tem 172 autoexcluídos. Já Córdoba, na Argentina, que conta com loterias, turfe, cassino, bingos e uma população de 1,2 milhão de habitantes tem 350 autoexcluídos.

As últimas estatísticas disponíveis sobre o tema, que podem ser encontradas em estudos no Reino Unido, indicam que entre 0,5% e 0,6% da população adulta são jogadores patológicos, enquanto 1,4% dos jogadores britânicos estão em situação de risco moderado. No Brasil não existem dados seguros sobre a situação devido à clandestinidade, porém, o comportamento patológico não é privilégio dos jogos.

Ausência de controle – A tese que o Estado não tem condições de controlar o jogo legalizado finaliza a trilogia dos mitos alimentados pelas ‘Donas Santinhas’ de plantão.

Está é outra afirmação desprovida de fundamentos. Com toda tecnologia disponível é muito frágil afirmar que o Estado não tem condições de controlar e fiscalizar as operações de jogos de azar no país. A Caixa Econômica Federal controla online de Brasília mais de 45 mil terminais instalados em 14 mil lotéricas. Além da capacidade da Caixa em administrar milhares de terminais em tempo real em 4.437 municípios, a utilização das urnas eletrônicas na eleição brasileira, também comprova que o país tem condições tecnológicas de fiscalizar qualquer atividade. Nas últimas eleições os brasileiros votaram através de 420 mil urnas eletrônicas com apenas 0,56% de equipamentos defeituosos e com resultado do pleito conhecido em apenas 5 horas de apuração. Vale destacar também o sistema de controle do



Imposto de Renda – desenvolvido pela Receita Federal do Brasil –, o sistema bancário, o sistema da nota fiscal eletrônica, entre outros competentes sistemas de informáticas.

Baseado nas práticas observadas em diversos países do mundo, o Estado brasileiro deve legalizar, controlar e arrecadar com o jogo. Defendemos a legalização de todas as modalidades de jogos que operam hoje sem uma legislação específica. Neste caso estamos falando dos cassinos, bingos, videobingos, videojogos, apostas esportivas, jogos online, jogos de habilidades e o jogo do bicho, que já goza de legitimidade social.

O Brasil tem que amadurecer e enfrentar a questão do jogo de forma pragmática, sem o envolvimento de questões de ordem moral ou religiosa. É necessário legalizar e regulamentar o jogo antes de proibi-lo, pois a proibição leva ao jogo clandestino e o jogo clandestino leva a corrupção. Além disso, com o jogo legal ganham Estado e sociedade.