



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFAMETRO
CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

EVOLUÇÃO DO MERCADO DE APOSTAS ONLINE DE JOGOS:
IMPACTOS FINANCEIROS POSITIVOS

FORTALEZA – CE
2021

JOACI PEREIRA DOS SANTOS JÚNIOR

**EVOLUÇÃO DO MERCADO DE APOSTAS ONLINE DE JOGOS:
IMPACTOS FINANCEIROS POSITIVOS**

Artigo Científico apresentado à disciplina Projeto e Pesquisa em Administração - TCC, ao Curso de Administração do Centro Universitário Fametro – Unifametro – como requisito para qualificação do Grau de Bacharel, sob a orientação da Prof.^a Dra. Rosângela Andrade Pessoa.

FORTALEZA - CE

2021

EVOLUÇÃO DO MERCADO DE APOSTAS ONLINE: IMPACTOS FINANCEIROS POSITIVOS

Artigo científico apresentado no dia 16 de junho de 2021 como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Administração do Centro Universitário Fametro - Unifametro, tendo sido aprovado pela banca examinadora composta pelos professores.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Ms. Rosângela Andrade Pessoa - Orientadora
Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO

Prof.^a Dr.^a. Zaíla Maria Oliveira - Membro
Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO

Prof.^a Ms. Dulcinda Silva Carneiro - Membro
Centro Universitário Fametro – UNIFAMETRO

EVOLUÇÃO DO MERCADO DE APOSTAS ONLINE: IMPACTOS FINANCEIROS POSITIVOS

Joaci Pereira dos Santos Júnior¹

Rosângela Andrade Pessoa²

RESUMO

Sabe-se que desde os tempos mais antigos as práticas de apostas são realizadas com o intuito de promover um resultado com bens materiais, sendo costumeiramente usado o dinheiro. Contudo, com a evolução dos grandes centros, países viram nessa modalidade formas de obterem recursos em cima dos praticantes, por meio de casas de apostas como, por exemplo, os cassinos, mas com a chegada da internet e sua revolução em todos os cenários, o mercado de jogos passou também a ser online, podendo assim alcançar pessoas em todo o mundo. Entretanto, por receio de algo novo diversos países não legalizaram essa prática, mas com o recente cenário positivo de países que investiram e criaram uma regulamentação para o uso dessa modalidade, tem crescido os debates sobre mercado de apostas, ponderando os prós e contras. No que tange ao objetivo geral desta pesquisa de analisar as ações que levaram o mercado de jogos evoluírem ao ponto de ter influência positiva na economia. A metodologia da pesquisa é de abordagem quantitativa e foi realizada para um universo de 354 respondentes, por meio de um questionário estruturado com 13 perguntas disponibilizada na plataforma *Google Forms*. Os resultados demonstram que mais de 74% dos respondentes já conhecem o mercado, sendo praticantes e mais de 88% julgam ser importante a legalização deste mercado. Pode-se verificar que os jogadores atuais têm este mercado como uma forma de investimento, pois não jogam simplesmente às cegas, mas estudam e se preparam para cada rodada onde irão apostar suas rendas.

Palavras-chave: Jogos de azar. Jogos online. Apostas. Mercado de jogos.

ABSTRACT

It is known that since ancient times, betting practices are carried out with the aim of promoting a result with material goods, with money being customarily used. However, with the evolution of large centers, countries have seen in this modality ways to obtain resources from practitioners, through bookmakers such as, for example, casinos, but with the arrival of the internet and its revolution in all scenarios, the games market also became online, thus reaching people all over the world. However, for fear of something new, several countries did not legalize this practice, but with the recent positive scenario of countries that invested and created regulations for the use of this modality, debates about the betting market have grown, weighing up the pros and cons. Regarding the general objective of this research to analyze the actions that led the

¹ Aluno do Curso de Administração do Centro Universitário Fametro-UNIFAMETRO

² Docente e Orientadora do Administração do Centro Universitário Fametro-UNIFAMETRO

gaming market to evolve to the point of having a positive influence on the economy. The research methodology uses a quantitative approach and was carried out for a universe of 354 respondents, through a structured questionnaire with 13 questions available on the Google Forms platform. The results show that more than 74% of respondents already know the market, being practitioners, and more than 88% believe that it is important to legalize this market. It can be seen that current players have this market as a form of investment, as they do not simply play blind, but study and prepare for each round where they will bet their income.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos de azar, em especial as apostas esportivas, são práticas inerentes à vida humana que remontam às mais antigas civilizações. Sejam praticados como mero passatempo ou enquanto atividade econômica, a realidade mostra que a atividade sempre foi altamente difundida por todas as sociedades (CHAGAS, 2016). Sendo assim, essa prática vem desde os tempos mais antigos onde pessoas apostavam para provarem suas razões ou seguir suas intuições.

Com o surgimento dos esportes e envolvimento do público, essa prática ganhou outra modalidade sendo a forma de ganhar dinheiro tentando prever o resultado dos eventos esportivos, com este envolvimento, veio à paixão dos amantes de jogos, corridas ou lutas que fizeram o mercado crescerem consideravelmente, porém os organizadores viram nisso, uma oportunidade de ganhar além do esperado, ludibriando os apostadores (MELCHIOR, 2018).

A série *Peaky Blinders* (2013), narra o contexto do início deste cenário na Inglaterra, onde os organizadores de corridas de cavalos pegavam um cavalo de melhor saúde em comparação aos outros competidores e por semanas ele ganhava as corridas, porém quando a cidade inteira apostava no cavalo campeão, eles o alimentavam com produtos estragados, apostavam em outro cavalo e levavam todo o dinheiro da banca.

Assim, foi com o futebol, que surgiu na Inglaterra, onde compravam o goleiro para entregarem as partidas, levando gols de propósito. Ademais, em lutas, onde similarmente as corridas faziam um competidor ganhar diversas lutas, e quando as apostas estavam totalmente favoráveis para o campeão, apostavam no desafiante, dentro de uma luta armada e novamente levavam todo o dinheiro da banca, como é retratado na série (SALDANHA, 2018).

Porém, com a globalização, veio o desenvolvimento das tecnologias e o surgimento da internet, no que tange este tema o mercado de apostas ganhou outro

cenário, pois com as redes veio o mercado online, plataformas como *Sporting Bet*, *Bet 365*, *Bet Fair* e dentre outras podendo alcançar pessoas em todo o mundo, com isso veio uma maior fiscalização para tentar dar fim a “ludibriagem” nos jogos (PEREIRA, 2018).

A plataforma funciona por meio dos *Bookmakers* que são empresas que intermediam as apostas de cada evento. São responsáveis por apresentarem o valor de cada aposta para o mercado, organizar as diferentes visões dos jogadores e ao final pagar a remuneração para o vencedor. De acordo com Kelner (2016) para realizar esse trabalho a plataforma recebe um percentual em dinheiro de cada aposta, ou seja, em cada evento esportivo parte da aposta já é da plataforma, e o jogador caso ganhe receberá o seu ganho, menos o que ficou para a banca.

O percentual varia de plataforma para plataforma (KELNER, 2016). Contudo, diversos países em um primeiro momento se colocaram contra esta evolução, não dando a regulamentação para promover este cenário em seus territórios, mesmo sabendo que os habitantes podem jogar online (AUGUSTO, 2016).

O debate sobre a legalização de apostas vem crescendo cada vez mais, diante disso, surge o problema de pesquisa: Quais as ações que levaram o mercado de jogos evoluírem ao ponto de ter influência positiva na economia? Para a revista saúde Pública (SciELO Saúde Pública) jogo patológico consiste no hábito frequente de jogos que dominam a vida em detrimento de valores sociais, ocupacionais, materiais e familiares (CAMARGO, 2020).

Sabe-se que cada país tem uma cultura, economia e uma forma de promover o que acredita, porém é prudente sempre analisar os dados e filtrar o melhor para si. Portanto, a pesquisa se justifica ao demonstrar como o mercado de jogos passou a ser uma fonte geradora de renda, utilizando como exemplo, o Brasil, país onde a legalização ainda não foi aprovada, mas já está em pauta o assunto.

Podemos demonstrar o sucesso desse mercado em países que já tem a legalização aprovada como, por exemplo, a Itália que com cassinos virtuais gera em média 100 bilhões de euros anuais só com licenças de jogos. O Reino Unido aprovou uma lei que taxa o jogo online, e com isso movimenta um mercado que gera em torno 2 bilhões de libras todos os anos (CAMARGO, 2020).

A Austrália, onde já legalizou o mercado de apostas, criou uma regulamentação que fiscaliza os agentes de apostas, com a intenção de impedir

apostas ilegais, manipulação de resultados, lavagem de dinheiro, trazendo um jogo transparente e atrativo para seus jogadores. Além disso, possui um controle sobre os apostadores, onde para criar o *login*, é necessário passar informações pessoais como documentos para impedir os jogadores viciados de estarem recorrentemente jogando, outra alternativa que apresentam, é dar um limite de apostas para aqueles que estão abaixo dos resultados recorrentemente (KELNER, 2016).

Elegeram-se como objetivo geral analisar as ações que contribuem para o mercado apostas de jogos ser uma fonte geradora de renda. Tendo como os objetivos específicos i) demonstrar as vantagens econômicas com o mercado de jogos online e geração de empregos, ii) mostrar os ganhos de impostos com os jogos online. Ademais, temos o pressuposto de que o turismo tenha um aumento significativo com a legalização de casas de apostas.

Portanto, é certo que a proibição deste mercado afasta a possibilidade de gerar fundos, pois se sabe que mesmo não legalizando o mercado de apostas, nada impede de ser feito online por seus moradores, em países que aprovam, então porque não investir da sua forma e obter os resultados positivos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Globalização do Mercado de Jogos

Existem algumas divergências sobre qual foi a primeira plataforma de apostas online lançada no mercado. A dúvida é se foi a plataforma *Intercasino* ou a *GamingClub*, plataforma criada pela *Microgaming*. Porém, o primeiro online *Bookmaker* de *Sport Betting* foi o *InterTops* que nasceu em 1996. Foi nesse momento que nasceu o *Sport Betting* online. Após o surgimento da *InterTops*, novas companhias foram criadas para aproveitar o potencial desse mercado e algumas plataformas de apostas online estabelecidas aumentaram suas operações e entraram no crescente mercado de *Sport Betting* (KELNER, 2016).

Na União Europeia o mercado do jogo online é uma das atividades de serviços com crescimento mais rápido, chegando a atingir taxas anuais de 15%, segundo a Comissão (2012), e cujas receitas anuais totalizaram um valor de 10,54 mil milhões de euros em 2012. No entanto, o crescimento exponencial deste mercado tornou-se uma preocupação, pois os problemas associados a este também aumentam se o mesmo não for controlado e monitorizado (BORGES, 2016).

O início desse mercado foi acompanhado de ações de marketing muito agressivas. Com o intuito de captar clientes a uma taxa elevada, estratégia amplamente abordada por empresas de internet, o número e a variedade de promoções das plataformas online eram enormes e incluíam a concessão de grandes bônus, prêmios elevados, apostas de graça e o lançamento de grandes campanhas publicitárias. Com o amadurecimento desse mercado, essas práticas se abrandaram, mas ainda existem e praticamente todos os grandes operadores da atualidade são companhias que investem bastante em publicidade e marketing. (MACHADO, 2016).

O mercado do jogo online é composto por apostas desportivas, *poker online*, casino online, bingo online e lotaria online. As apostas desportivas são apostas em eventos de desporto como corridas de cavalos, de cães, jogos de futebol entre outros. Estas podem ter a forma de bolsa de valores (*exchange*) ou serem apostas contra a casa (*sportsbook*). A sua oferta iniciou-se por empresas especializadas através da via remota por volta dos anos 90. O negócio do *poker online*, tal como o tradicional, é baseado em comissões retiradas das apostas e é menos arriscado que o casino online e que as apostas nas *odds*. O casino e o bingo online são iguais aos tradicionais e as empresas ganham uma margem bruta sobre o montante apostado. Por último, a loteria online funciona como as estatais e muitas vezes são mesmo financiadas pelas loterias possuídas pelos governos (KPMG, 2010).

O mercado das apostas desportivas online é dos poucos mercados que tem sentido um forte crescimento em Portugal, à semelhança do resto da Europa e do Mundo. Este mercado atingiu uma inegável dimensão económica global com advento do meio digital e dos cada vez mais sofisticados interfaces de comunicação digital. Em Portugal, estima-se que o volume anual transacionado em apostas esportivas online esteja próximo dos 700 milhões de euros anuais. A nível internacional é incontestável o impacto das apostas desportivas, basta constatar que num jogo de ténis, só numa casa de apostas desportivas, estão normalmente alguns milhões de euros envolvidos em jogo. Uma final de um grande torneio, como Wimbledon ou Roland Garros, por exemplo, pode valer 20 milhões por cada casa de apostas. Um mediático jogo de futebol entre as melhores equipas da Europa, de clubes ou seleções, passa facilmente as várias dezenas de milhões de euros (MATOS, 2013, p.11).

Com a entrada da empresa *Betfair* no mercado das apostas no início do século XXI, o conceito Bolsa de Apostas ganhou bastante popularidade no mundo dos jogos on-line, particularmente entre os aficionados às apostas esportivas (Costa, Santos e Balby, 2017). Este conceito veio permitir que os apostadores, que antes apenas podiam apostar com base nos prognósticos dos bookmakers (casas de apostas), possam agora apostar entre si, criando os seus prognósticos e gerindo os seus

próprios eventos, e até mesmo apostando contra ou a favor da probabilidade de ocorrência de um determinado resultado (AUGUSTO, 2016).

2.2 Legalização dos Jogos de Apostas

A legislação é um dos maiores entraves ao funcionamento saudável deste mercado. Embora a nível europeu tenha havido um grande foco na liberalização do mercado, existem muitos países onde estes esforços acontecem muito lentamente podendo demorar anos (BORGES, 2016), pois à medida que os jogos foram evoluindo junto com a sociedade, os governantes visualizaram a necessidade de regulamentar a prática dos mesmos. É necessário salientar que cada país tem cultura e legislação próprias, sendo assim, a forma como a aposta é vista em cada um é diferente. De qualquer forma, visualizados como fonte geradora de tributo em várias nações, os jogos são regulamentados de forma rígida como um meio para que a prática deles não se torne problemática (CAMARGO, 2020).

Nos últimos anos tem-se assistido a um forte debate dentro da União Europeia sobre a regulação e a tributação do jogo online. Mais especificamente em outubro de 2012, na sequência da consulta pública lançada pela Comissão Europeia através do livro verde sobre o mercado do jogo online em 2011, foi lançado um plano de ação sobre a regulamentação desta indústria na Europa. O objetivo da Comissão passava pela criação de um mercado de jogos online mais seguro, visava clarificar o cenário regulamentar deste mercado e incentivar a cooperação entre os Estados-Membros da UE. Além de propor a harmonização das leis que regem os jogos online em todo o mercado interno (BORGES, 2016, p.13).

Sobre essa regulamentação, o Site *Bookmaker News* trouxe ponderações expressivas sobre a prática em países da Europa e América do Norte (CAMARGO, 2020):

- Alemanha: Na Alemanha, é indispensável ter uma autorização para explorar os jogos de azar. Aliás, encontra-se prevista, no Código Penal alemão, pena para quem organizar loterias ou jogos de azar sem autorização do governo. A única exceção a esta regra reside nas apostas hípcas. O jogo é basicamente limitado àqueles que acontecem em máquinas instaladas no exterior dos casinos.
- Espanha: O mercado espanhol é um dos mais importantes da Europa. Com 700 euros por ano e por habitante gastos em jogos **online**, os espanhóis mostram-se mais interessados neste mercado do que os seus vizinhos europeus. Isto forçou o governo a introduzir uma legislação específica em janeiro de 2012, a qual, uma vez implementada, permitiu com que o número de apostadores disparasse (de 200 mil para um milhão).

- Canadá: Desde os anos 70 que cada província do Canadá gere de forma quase autónoma a legislação dos jogos de azar, assim se explica que o número de casinos tenha crescido e proliferado um pouco por todo o país. É ilegal disponibilizar jogos de azar através da internet, mas é legal jogar póquer online, blackjack, casino ou fazer apostas desportivas online.

A Comissão Europeia estima que a prática desse tipo de “lazer”, no geral, gira 85 bilhões de euros (equivalente a 300 bilhões de reais) e tem um crescimento de 3% ao ano. No âmbito virtual, o meio tem 6,8 milhões de consumidores. Las Vegas é a prova viva de que o jogo e o turismo estão relacionados. Os jogos são responsáveis por 1,7 milhão de empregos diretos. Em Ohio, estima-se que os cassinos movimentam 3,6 bilhões de dólares a cada ano (CAMARGO, 2020, p.13).

Com isso, é de considerar que o mercado do jogo *online* é ainda jovem e com muito para crescer. Há debates acesos sobre a possível liberalização e regulamentação do jogo em grandes mercados, como o Brasil, a China, a Rússia e a Índia, sem esquecer o caso particular do jogo *on-line* nos Estados Unidos (CARVALHO, 2019).

Segundo Alberola e Garcia-Fornes (2013), a abertura e regulamentação se concretizarem, o setor do jogo poderá alcançar níveis nunca antes vistos noutras indústrias que operam na internet, nomeadamente ao que se refere ao número de transações, receitas, número de clientes e possivelmente receitas dos operadores, sem esquecer um conjunto de habilidades e competências necessárias para uma nova classe de apostadores profissionais, os *traders*, que operam nas bolsas de apostas. Em suma, o impacto socioeconómico deste setor não pode ser ignorado (AUGUSTO, 2016).

2.3 Perfil do Comportamento dos Apostadores

A casa de apostas inglesa, *Betfair* revelou um estudo que define os seus clientes como: indivíduos do sexo masculino, que possuem um grau de educação considerável, com idades compreendidas entre os 25 e 65 anos, cuja literatura preferida está associada a itens de luxo e lazer, com apenas um ou outro cartão de crédito e com vocação para o passatempo em que apostam (BETFAIR, 2011).

Hammervold e Solberg (2006) afirmam que “o perfil dos apostadores esportivos coincide com as características dos espectadores esportivos que assistem aos eventos na televisão; e com os espectadores esportivos que assistem aos eventos ao vivo”, já Weiss e Loubier (2010), demonstrou que ex-atletas ou ex-participantes

esportivos; são mais propensos a apostarem em eventos esportivos; mais concretamente nas atividades que praticaram. De acordo com Petry (2003, p. 645-65) relata que os apostadores desportivos são:

Indivíduos do sexo masculino jovens, com risco moderado relativamente aos problemas do jogo; o que os diferencia dos restantes jogadores de jogos de azar (por exemplo: slot machines) que possuem um risco elevado relativamente aos problemas do jogo. Esta pesquisa sugere que os apostadores desportivos tendem a ser jogadores sociais em vez de jogadores problemáticos.

Forrest e Simmons (2008) relatam que quando um apostador decide apostar num determinado jogo; o fator que o leva decidir em que equipe apostar será a sua preferência clubista e não o valor das *odds* (indicam o valor pago para cada real apostado em determinado evento). Segundo Matos (2013), existem quatro razões fulcrais que levam a participação dos indivíduos neste mercado, como é mostrado no Quadro 1.

Quadro 1: As quatro razões fulcrais que levam a participação nos jogos

| Aspectos | Descrição |
|---|--|
| • Emoções estritamente associadas ao fenómeno do jogo | O fenómeno de apostar provoca no indivíduo todo um conjunto de emoções, o jogador vive intensamente todos os momentos e anseia pelo momento do desfecho pretendido. |
| • Escapismo | Forma de o indivíduo fugir a realidade desviar-se das rotinas, encontrando nas apostas desportivas um “escape” à monotonia. |
| • Razões Profissionais | Apostadores profissionais, indivíduos que se dedicam a tempo inteiro às apostas esportivas e cuja subsistência depende inteiramente dos lucros resultantes dessas apostas. |
| • Percepção de Glamour associado ao jogo | Diversos indivíduos associam o jogo ao glamour, e o facto de apostarem leva os imaginar uma maior proximidade a esse glamour. |

Fonte: Adaptado de Matos (2013).

As bolsas de apostas são um conceito relativamente recente que, entretanto, veio revolucionar o mercado de apostas on-line, pois permite que vários apostadores apostem uns contra os outros através da compra e venda de valores de apostas, semelhante ao que acontece nos mercados financeiros (AUGUSTO, 2016).

Segundo Kelner (2016), o mercado de *Sport Betting* tem surgido como uma modalidade de investimento, e não apenas como um modelo de aposta ou um evento 100% aleatório como, por exemplo, um lançamento de um dado. Nesse mercado, também pode ser feito gerenciamento de dinheiro, se faz gestão de estratégias, delimita-se o tamanho de uma aposta ou investimento, calcula-se risco, remuneram-

se o capital, montam-se portfólios, gerenciam-se vários aspectos da aposta, o que pode transformar a experiência do apostador em um investimento no qual se busca maximizar a remuneração do capital. O conhecimento aprofundado desse mercado é recomendado e aumenta a possibilidade de sucesso no investimento (CARVALHO, 2019).

3 METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos utilizados para realização de uma pesquisa são considerados o melhor percurso a ser adotado para o alcance dos objetivos. A utilização de meios para que se possa ter maior conhecimento e domínio sobre o assunto apresentado como objeto de pesquisa acadêmica leva ao pesquisador desenvolver habilidades para que assim possa direcionar seus esforços para seu aprendizado ao método de aplicação científica (PEREIRA, 2012). Segundo Aragão (2011) a pesquisa científica se divide em várias etapas, desde o questionamento inicial, hipóteses, até a análise e formulação de conclusões sobre os dados levantados no estudo.

A metodologia utilizada para a construção desse trabalho trata de uma pesquisa de caráter exploratório e descritivo com o objetivo de analisar como o mercado de jogos passou a ser uma fonte geradora de renda. Ademais, a geração de empregos com uma possível legalização das plataformas. Foram realizados levantamentos bibliográficos através de sites, artigos científicos, em plataformas como *Google Acadêmico*, *Ebsco*, *Scielo*, entre outras plataformas de pesquisas.

Entende-se que a pesquisa exploratória procura explorar um problema de modo a fornecer informações para uma investigação mais precisa. Elas visam uma maior proximidade com o tema, que pode ser construído com base em hipóteses ou intuições. A pesquisa descritiva pretende descrever algo (GERHARDT, 2009).

A abordagem da pesquisa é de natureza quantitativa, que possibilita mensurar e quantificar os dados coletados por meio de uma amostra. “A pesquisa quantitativa é caracterizada pelo emprego de instrumentos estatísticos, tanto na coleta como no tratamento dos dados, e que tem como finalidade medir relações entre as variáveis” (ZANELLA, 2011, p. 35).

O objeto de estudo escolhido foram as ações que levaram o mercado de jogos passar a ser uma fonte geradora de renda, pois o mesmo tem deixado de ser

conhecido como um simples jogo de sorte e azar, se tornando uma real oportunidade de investimento.

A pesquisa foi realizada de forma planejada, enviada para um universo de 354 pessoas, por meio da plataforma *Google Forms*, estruturada com um questionário com 13 perguntas. A amostragem foi não probabilística. Marafon, Ramires, Ribeiro e Pessôa (2013), a amostra não probabilística não apresenta fundamentação matemática ou estatística e depende, unicamente, de critérios do pesquisador.

Esta pesquisa utilizou o *G*Power* para cálculo do tamanho da amostra, ferramenta empregada no cálculo de análises estatísticas de poder para vários tipos de testes. O resultado evidenciou que a amostra deveria ser composta com no mínimo 246 pessoas, contudo foram selecionados 354 entrevistados na amostra.

Como instrumento de coleta de dados, está pesquisa foi estruturada via *Google Forms* com um questionário contendo 13 perguntas, e com opções de respostas baseadas nas cinco variáveis da escala do tipo *Likert*. Essa escala do tipo *Likert* é utilizada sempre que se procura descobrir a intensidade das opiniões dos participantes em questionários, ela possui uma variável de 1 a 5, onde: o 1 representa “Discordo totalmente”, o 2 representa “Discordo”, o 3 representa “Sem opinião”, o 4 representa “Concordo” e 5 representa “Concordo totalmente”.

A vantagem da escolha da escala de *Likert* é sua facilidade de manuseio, pois é fácil a um pesquisado emitir um grau de concordância sobre uma afirmação qualquer. Adicionalmente, a confirmação de consistência psicométrica nas métricas que utilizaram esta escala contribuiu positivamente para sua aplicação nas mais diversas pesquisas (COSTA, 2011).

Foi realizado um pré-teste durante os dias 07/04/21 a 09/04/21, enviado para 15 pessoas com o objetivo de descobrir se o questionário trazia alguma dúvida, problemas para resoluções na versão final. Contudo, o pré-teste foi bem aceito e recebeu ótimos feedbacks, sendo elogiado pela fácil compreensão por parte dos respondentes.

O pré-teste é uma fase da pesquisa o qual tem importância para ser analisado o funcionamento do questionário e as interpretações das respostas realizadas pelos participantes. Caetano e Ferreira (2010, p.1) definem pré-teste como “uma fase fundamental da pesquisa, onde a população alvo entra em contato com as questões

e possibilitam ao pesquisador verificar se a tradução da escala pode ser entendida e interpretada corretamente pelos sujeitos”.

O questionário final foi disponibilizado do dia 26/04/21 a 03/05/21, sendo enviado para os 354 respondentes por meio dos aplicativos WhatsApp e Instagram, sendo este último em contas digitais como *Br.Sporting* e apostas *sportingbet*. Segundo Richardson (2015), o questionário tem como objetivo “ser capaz de colher as informações necessárias para descrever as características de um determinado grupo social.” Neste caso, as características dos indivíduos são como eles veem o mercado jogos de apostas online.

A coleta de dados é a parte da pesquisa, obtida pelo levantamento de todas as respostas sinalizadas no questionário, constituindo desta forma, os meios que favorecem para nortear a problemática da pesquisa. Prodanov e Freitas (2013) definem coleta de dados como “coleta de dados é a fase do método de pesquisa, cujo objetivo é obter informações da realidade. Nessa etapa, define-se onde e como será realizada a pesquisa.”.

Este trabalho utilizou a tabulação de dados para a contagem de dados das respostas coletadas da pesquisa. Sendo o tipo escolhido, a tabulação simples, quando ocorre a simples contagem do número de casos que ocorrem em casa variável. Para Manzato e Santos (2012, p. 15) “a tabulação consiste em dispor os dados em tabelas, para maior facilidade de representação e verificação das relações entre eles. A tabulação pode ser manual ou eletrônica”.

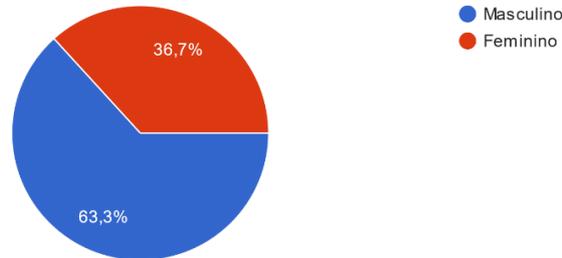
Os dados foram coletados e em seguida, tratados para elaboração dos gráficos, visando uma melhor compreensão e análise dos dados que foram obtidos durante a pesquisa.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Na análise dos dados, expõem-se os dados resultantes da aplicação do questionário da presente pesquisa, assim como suas respectivas análises. Foram aplicados 354 (trezentos e cinquenta quatro) questionários válidos através da ferramenta *Google forms* em uma amostra não probabilística, respondidos de forma online. Segundo dados obtidos por meio de instrumento de coleta de dados da pesquisa, o questionário definiu as características dos respondentes.

No gráfico 1, como esperado, percebe-se que o gênero predominante no mercado atual de jogos online é o masculino com 63,3%, porém um certo crescimento por parte do gênero feminino com 36,7%, sendo antes um total controle por parte dos homens.

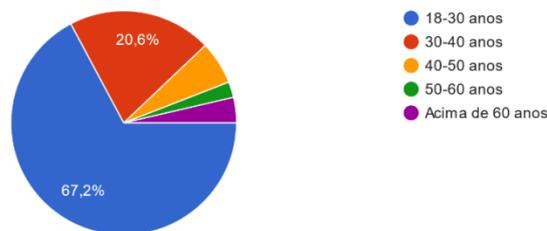
Gráfico 1 - Sexo



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Outro aspecto analisado foi à faixa etária dos participantes, no qual 67,23% são de 18 a 30 anos, seguidos por 20,62% de 30 a 40 anos, 6,22% de 40 a 50 anos, 3,67% de 50 a 60 anos e 2,26% acima de 60 anos.

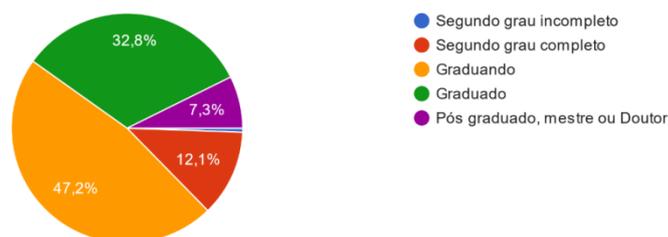
Gráfico 2 – Faixa Etária



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Em relação ao nível de escolaridade temos 47,2% estudantes realizando alguma graduação, seguido por 32,8% já graduados, 12,1% com o segundo grau completo, 7,3% pós-graduados, doutores ou mestres e 0,6% segundo grau incompleto. Mostrando que o público alvo escolhido possui grau de instrução elevado.

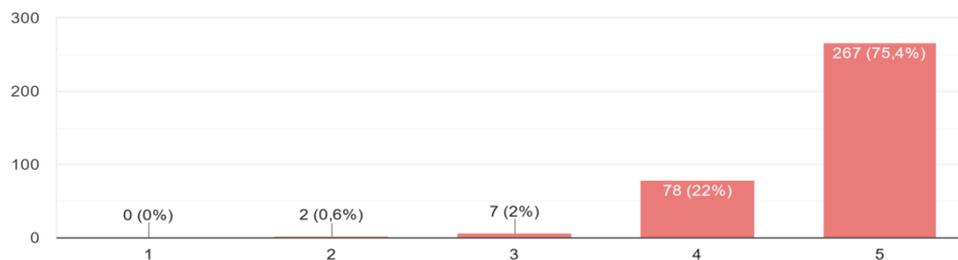
Gráfico 3 - Grau de escolaridade



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Diante dos dados levantados, percebe-se que o perfil socioeconômico dos respondentes é caracterizado por um público masculino, com uma faixa etária formada por jovens com grau de escolaridade universitário. Portanto, derrubando qualquer teoria de jogadores patológicos que levantaria uma ideia de mercado formado por um público viciado em jogos, sem instrução que simplesmente jogam às cegas, tendo o jogo como um ato de sorte ou azar (CAMARGO, 2020). A seguir, apresentam-se os gráficos de apuração dos dados que as perguntas estão interligadas com o objeto de estudo da pesquisa.

Gráfico 4 – Importância das rendas alternativas



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

No gráfico 4, foi perceptível demonstrar como a busca por rendas alternativas, seja por bolsa de valores, apostas ou outras formas de ganhar dinheiro além do emprego formal, tem sido buscado pelos brasileiros. Com 75,4%, os respondentes julgaram ser muito importante conseguir outras formas de lucrar financeiramente, seguido por 22% a opção importante.

O interesse por outras rendas financeiras se dá por vários motivos, seja pelo momento atual do Brasil, com crises financeiras, crescente número de desempregados, necessidade ou possíveis investimentos. O certo é que a população está em busca por rendas alternativas, pois somente com emprego formal as condições de vida não são favoráveis (BULGACOV, 2011).

Gráfico 5 – Conhecimento sobre Mercado de Apostas



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Com início deste mercado, veio acompanhado com ações de marketing muito forte, com intuito de captar clientes, chamando sua atenção, com estratégias amplamente abordadas por empresas de internet (MACHADO, 2016).

Com isso, mesmo o mercado de jogos online sendo jovem, percebe-se como já é popular no cenário brasileiro. No gráfico 5, vemos que 55,9% dos respondentes conhecem e já jogam neste mercado, portanto já tendo um ganho com impostos sobre as apostas realizadas. 18,4% conhecem parcialmente o mercado. Já 17,8% conhecem por propagandas, 7,3% não jogam, mas possuem amigos que jogam e somente 0,6% nunca ouviram falar deste mercado. Mostrando como as plataformas online têm investido no marketing e despertado interesse em boa parte dos brasileiros.

Gráfico 6 – Frequência que costuma participar de apostas dos jogos online



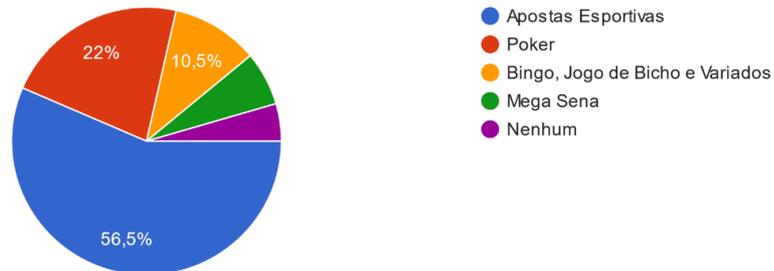
Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

No gráfico 6, podemos ver uma alta frequência no mercado de jogos por parte dos respondentes, onde 44,4% jogam diariamente e 26,8% costumam jogar. Ou seja, a grande maioria já tem ou teve contato com este mercado.

Porém, o mercado tem crescido ao ponto dos que não jogam tem interesse pelo mercado. Podemos perceber pelas porcentagens, 14,1% responderam que não

jogam, mas tem interesse em conhecer o mercado, 9,6% não jogam, mas tem interesse em jogar. Somente 4,1% não jogam e não tem interesse pelo mercado.

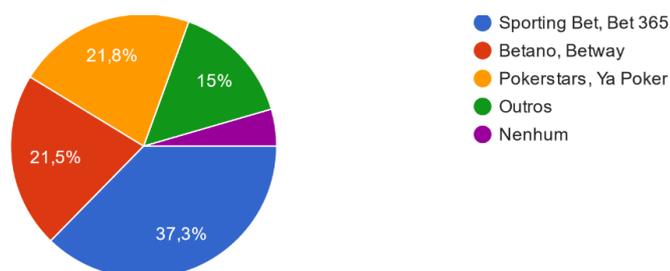
Gráfico 7 – Mercado de Jogos mais investidos



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

No gráfico 7, podemos ver que com 56,5% as apostas esportivas são as mais buscadas pelos brasileiros, isso se dá pelo amor dos brasileiros pelo esporte, principalmente o futebol. Com 22%, aparece em segundo lugar o *Poker*, jogo que vem crescendo consideravelmente nos últimos anos no mercado. Por último, aparecem os jogos de sorte e azar, com 10,3% sendo os jogos de bicho, bingo e variados e 6,5% mega sena, onde já é legalizada e gera receita para os governos há anos. Somente 4,6% dos respondentes não tem nenhum jogo em seus investimentos.

Gráfico 8 – Plataformas mais populares

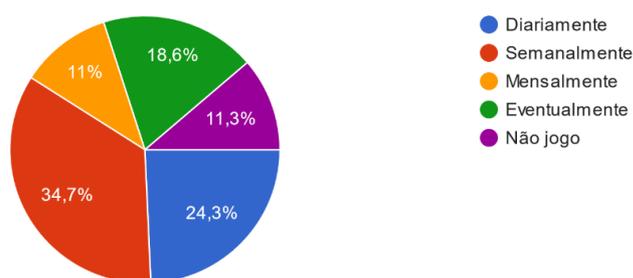


Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Na pergunta número oito os respondentes puderam responder quais plataformas de mercado de jogos online que mais lhe atraem, sendo assim com 37,3% o *Sporting Bet* surge em primeiro lugar como plataforma mais popular, em segundo lugar com

21,8% surge *Betano e Betway*, plataformas similares ao *Sporting Bet*. Em terceiro lugar com 21,5% o *Pokerstars e Ya Poker* plataformas especializadas no jogo de *Poker*. Com 15% os respondentes escolheram a opção outras e 4,4% escolheram nenhuma. Com isso, percebemos o envolvimento do público com as plataformas, pois é demonstrado que as apostas online já estão presentes nas rotinas de boa parte dos brasileiros.

Gráfico 9 – Em quais períodos apostam?



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

No gráfico 9, os respondentes escolheram a opção semanalmente com 34,7% como o período em que mais apostam, seguido por diariamente com 24,3%, eventualmente com 18,6% e mensalmente com 11%, podemos perceber com esses dados que a prática de apostas online vem se tornando cada vez mais presente no meio dos brasileiros, um mercado claramente em crescimento. Outro dado que claramente demonstra este fato, é que somente 11,3% dos respondentes escolheram a opção não jogam em nenhum momento. O ato de apostar online, já se transformou em uma forma de investir seu dinheiro.

Gráfico 10 – Quais meios se baseia para jogar?

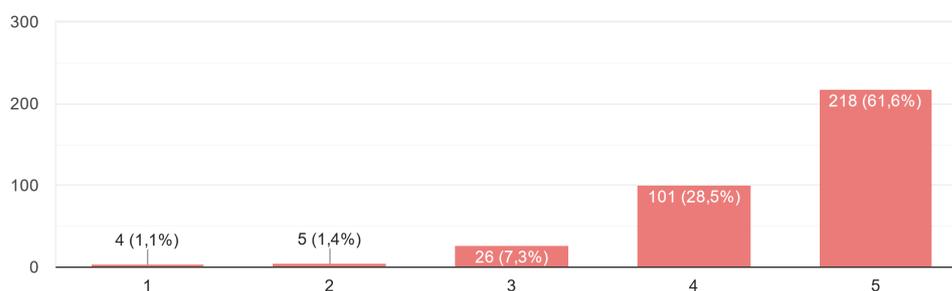


Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Muito se fala sobre o mercado de apostas online e a forma como as pessoas jogam. No gráfico 10, foi questionado de quais meios os jogadores utilizam para apostarem. Com 31,7% os respondentes escolheram a opção que se baseiam por estudos e dicas de profissionais e 28,7% além de assistir olham alguns sites de dicas sobre as rodadas, ou seja, mais da metade dos que responderam esse questionário, estudam o mercado antes de fazer qualquer aposta, levando está prática como algo importante e não só um passatempo.

Ademais, com 11,7% surgem duas respostas com a mesma porcentagem, sendo assistem jogos de todos os campeonatos e assistem jogos do seu time, somente 16,1% responderam que jogam aleatoriamente. Demonstrando que realmente os jogadores da atualidade, estudam, se dedicam ao mercado, e não simplesmente apostam às cegas, pois tem o mercado de apostas online como uma forma de investimento.

Gráfico 11 – Importância dada aos profissionais do mercado.



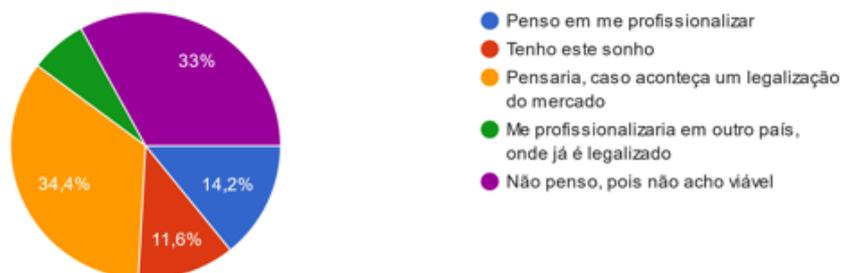
Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Uma prática que surgiu no mercado de apostas são os profissionais que são contratados para gerir as apostas dos jogadores ou dar dicas sobre os possíveis resultados em sites e apostas, assim como acontecem com o mercado de capitais, constituídos pela famosa bolsa de valores. Sendo a plataforma de apostas online geradora de renda, além dos ganhos com as próprias apostas, dando oportunidade para surgimento de uma nova modalidade de emprego (AUGUSTO, 2016).

Portanto, os respondentes julgaram essa prática ser essencial para o mercado atual, com 61,6% das respostas foram muito importantes e 28,5% julgaram ser importante. Com 7,3% das respostas obtidas temos indiferente, ou seja, não lhe

oferece atratividade, com 1,4% pouco importante e 1,1% nada importante. Demonstrando que para uma minoria, as apostas ainda são por escolha própria.

Gráfico 12 – Questionamento sobre Profissionalização.

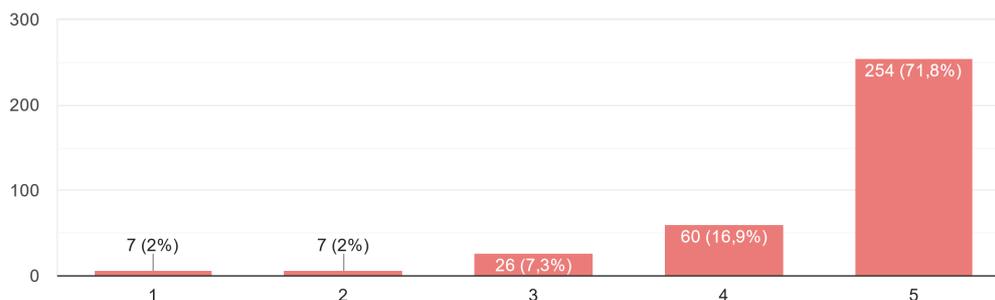


Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

O questionamento sobre a profissionalização como relatado anteriormente, é um assunto significativo para o mercado, contudo em países onde não existe ainda a legalização desta modalidade, esse assunto, continua sendo bastante delicado, pois sem a regulamentação essa fonte geradora de renda não pode acontecer. (TEIXEIRA, 2020).

Para os respondentes, esta foi à pergunta mais nivelada, podemos ver que no gráfico 12, 34,4% dos respondentes pensaria em se profissionalizar caso houvesse a legalização do mercado, já 33% não pensam nessa ideia, pois não acham viável, pela a situação relatada sobre o atraso da regulamentação. 14,2% já pensam na profissionalização mesmo na situação que estamos 11,6% tem este sonho de realizar caso aconteça à aprovação do mercado e 6,8% pensam em se profissionalizar, indo para países onde já é legalizado, número pequeno, mas significativo para um mercado jovem e em crescimento.

Gráfico 13 – Legalização do Mercado de Apostas



Fonte: Dados de Pesquisa, 2021.

Como relatado anteriormente, o assunto que vem ganhando força é sobre a legalização do mercado das apostas online no Brasil, pois como já foi explicado os jogadores não precisam da legalização do país para poder jogar, pois pelo simples fato de ser online, pode se utilizar a plataforma do país onde já exista a legalização e a aposta ser feita de qualquer lugar do mundo.

Sabendo da quantidade de receita que o país deixa de receber com imposto e geração de renda por meio das plataformas e casas de apostas, os respondentes julgaram ser essencial a legalização, com 71,8% muito importante e 16,9% importante. Por não sofrerem nenhum dano, existem os que não têm importância com este assunto, com 7,3% responderam indiferente, 2% pouco importante e também com 2% nada importante, representando a minoria.

Com estes dados apresentados, podemos chegar à conclusão que a pesquisa demonstra que os brasileiros já conhecem e investem no mercado, ademais foi relatado pelas respostas, que os jogadores atuais não se limitam somente a jogar às cegas, mas sim assistem aos jogos, estudam o mercado e ainda pesquisam dicas com estudiosos em sites de dicas de apostas.

É evidente que este mercado é atrativo para os brasileiros, pois por ser um país conhecido pela paixão com os esportes, especialmente pelo futebol, o governo deveria estudar a legalização das apostas, pois com o surgimento da internet, os apostadores não se limitam somente com o que é ofertado dentro de suas fronteiras, porém podem apostar onde já é legalizado este mercado, com isso o país deixa de gerar receita com impostos dentro da plataforma, elimina a geração de emprego com a própria plataforma e a profissionalização de apostadores. (BROWN, 2014).

Outro assunto que deve ganhar força é sobre a profissionalização, pois além de ser outra fonte geradora de renda para o governo, certo número demonstrado, mas já significativo, exemplifica que os brasileiros investiram nessa modalidade, após a legalização do mercado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho visou demonstrar a atuação do mercado de jogos *online* e sua evolução, demonstrando como os modelos de governos atuais têm atingido resultados positivos com a legalização associada a regulamentação dos jogos podendo ser mais adequada para o mercado, pois atende a uma boa parte das expectativas e demandas dos defensores da proibição e da legalização.

Portanto o objetivo deste trabalho trouxe com dados que a falta da legalização desta prática (i) afasta a possibilidade de arrecadação de impostos; e (ii) elimina a possibilidade de contribuição financeira. Pôde-se verificar que os jogadores atuais tem este mercado como uma forma de investimento, pois não jogam simplesmente às cegas, mas estudam e se preparam para cada rodada onde irão apostar suas rendas.

Outras modalidades geradoras de rendas podem acontecer após a legalização deste mercado para países que ainda não aprovaram a regulamentação, especialmente o Brasil, seria a geração de emprego com os Bookmakers, empresas que intermediam as apostas e gerem as Odds, onde representam a remuneração de cada aposta. O profissionalismo também seria outra forma de renda, onde já existe em países que tem obtido sucesso com o mercado, que assim como mercado de capitais, são pessoas que se preparam para gerir apostas de outros jogadores.

Contudo, este trabalho não esgota o assunto, pois o presente artigo visou trazer um panorama geral da evolução do mercado e os ganhos financeiros para os países, com a legalização deste, sendo assim por se tratar de um assunto novo, poucos trabalhos foram encontrados.

Portanto, estimula-se que novos assuntos sejam abordados, como por exemplo, um tema mais focado em como este mercado tem se transformado em uma forma de investimento para os jogadores, também poderia ser abordado o perfil dos atuais apostadores em um cenário mais profundo, mostrando o que estimulam sua entrada no mercado, e como gerem suas apostas. Ademais, estudar e exemplificar

como as plataformas funcionam, dentro de uma abordagem mais complexa, demonstrando toda sua praticidade e forma de realizar o jogo *online*.

REFERÊNCIAS

ALBEROLA, J.; GARCIA-FORNES, A. **Using a case-based reasoning approach for trading in sports betting markets**. Applied Intelligence, 2013.

ARAGÃO, Júlio; **Introdução aos estudos quantitativos utilizados em pesquisas científicas**. Revista Práxis, 2011.

AUGUSTO, Carlos Francisco. **O mercado de apostas on-line [em linha]: competências e habilidades necessárias à prática da trading de apostas**. Dissertação. Universidade aberta de Portugal [S.l.]: [s.n.], p.142, 2016.

BETFAIR (2011). Disponível em: <https://promotions.betfair.com/customer-commitment-pt>. Acesso em 08 mar. 2021.

BORGES, Cristiana Isabel F. **O mercado do jogo online na Europa**. Tese, 2016.

BROWN, A. **Information acquisition in ostensibly efficient markets**. Economica, 2014.

BULGACOV, Yára Lúcia M. et al. Jovem empreendedor no Brasil: a busca do espaço da realização ou a fuga da exclusão. **Revista de Administração Pública**, v. 45, n. 3, p. 695-720, 2011.

CAETANO, Aletha Silva; FERREIRA, Lucilene. **A Importância do pré-teste na validação transcultural de escalas: pré-testagem das Escalas BSQ, BES e BAS**. S.I, 2010.

CAMARGO, Marília T. **Legalização dos de azar e cassinos no Brasil**. 2020. PUC Goiás. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/651>. Acesso 26 fev. 2021.

CARVALHO, Paulo Rafael Costa. **O jogo de azar no Brasil: uma análise sobre a sua possível legalização**. 2019.

CHAGAS, Jonathan Machado. **A (im) possibilidade de regulamentação das apostas esportivas no ordenamento jurídico brasileiro**. 2016. 88 f. Monografia (Graduação) - Curso de Direito. Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

Costa, F.J da. **Mensuração e desenvolvimento de escalas: aplicações em administração**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

COSTA, Igor; SANTOS, Carlos; BALBY, Leandro. **Tópicos em gerenciamento de dados e informações**: Minicursos do SBB, 2017. Cap. 2 - Sports Analytics: Mudando o Jogo. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/livros/index.php/sbc/catalog/book/31>. Acesso em 12 mar. 2021.

FORREST, David; SIMMONS, Robert. Sentiment in the betting market on Spanish football, **Applied Economics**, v. 40, n.1, p.119-126, 2008.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Plageder, 2009.

HAMMERVOLD, Randi; SOLBERG, Harry. A. TV Sports Programmes – Who is Willing to Pay to Watch? **Journal of Media Economics**, v.19, n.1, p. 147-162, 2006.

HILL, William. Jogos de Azar pelo mundo. Como se encontra a lei dos jogos de azar pelo mundo. Disponível em: < <http://www.bookmaker-news.net/casa-apostas/legislacao/como-se-encontra-a-lei-dos-jogos-de-azar-pelo-mundo.htm> >. Acesso em: 10 mar. 2021.

KELNER, Gregório F. **Sport Betting**: um mercado muito além da aposta, 2016. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/4915/1/aluno%20Gregorio%20Ferrer%20Keller%20DRE%20110051907.pdf>. Acesso em 15 fev. 2021.

KPMG (2010). Online Gaming A Gamble or a Sure Bet? Disponível em: <https://www.kpmg.com/EU/en/Documents/Online-Gaming.pdf>. acesso em 09 de mar. 2021.

MANZATO, Antonio José; SANTOS, Adriana Barbosa. **A elaboração de questionários na pesquisa quantitativa**. São José do Rio Preto, 2012.

MARAFON, G.J.; RAMIRES, J.C.L.; RIBEIRO, M.A; PESSÔA, V.L.S., **comps. sobre os autores. In: pesquisa qualitativa em geografia**: reflexões teórico-conceituais e aplicadas [online]. Rio de Janeiro, 2013.

MATOS, José Miguel P. D. **Apostas desportivas online comportamento e perfil do apostador português**. Tese de Doutorado, 2013.

MELCHIOR, João Miguel. M. **As apostas desportivas numa perspectiva económica**. Tese em Direito e Prática Jurídica – especialidade em economia e políticas públicas, Lisboa, 2018.

PEREIRA, J. M. **Manual de metodologia da pesquisa**. São Paulo: Universidade Anhanguera-Uniderp (2012).

PEREIRA, Tiago. **Tentar ganhar dinheiro com aposta em futebol no Brasil é arriscado e ilegal**. 2018. Disponível em: <<https://economia.uol.com.br/financas-pessoais/noticias/redacao/2018/07/06/bolsa-esportiva-apostas-virtuais-resultados-jogos-infracao.htm>>. Acesso em 22 jan. 2021.

PETRY, N. M. **A comparison of treatment-seeking pathological gamblers based on preferred gambling activity.** *Addiction*, v. 98, n.1, p.645-65, 2003.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico.** Associação Pró-Ensino Superior em Novo Hamburgo - ASPEUR, Rio Grande do Sul, 2013.

RICHARDSON, Roberto Jarry, **Pesquisa social: métodos e técnicas.** 3. ed. 16. reimpr. São Paulo: Atlas, 2015.

SALDANHA, Ricardo; PEDROZO *et al.* Atitudes morais de atletas juvenis no esporte de competição: um estudo com praticantes do Futebol de Campo. **RBFF-Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, v. 10, n. 39, p. 428-438, 2018.

WEISS, S. M.; LOUBIER, S. L. Gambling habits of athletes and nonathletes classified as disordered gamblers. **Journal of Psychology**, v,144. n.6, p.507-521, 2010.

ZANELLA, Liane Carly Hermes; **Metodologia de pesquisa.** Santa Catarina, 2011.

APÊNDICE – QUESTIONÁRIO

Olá! Eu sou Joaci Pereira Júnior de Fortaleza-CE, aluno do curso de Administração do Centro Universitário Fametro – UniFametro. A pesquisa tem por finalidade responder a seguinte questão de pesquisa: Quais as ações que levaram o mercado de jogos evoluírem ao ponto de ter influência positiva na economia dos países? Sendo assim, venho convidá-lo a participar respondendo este questionário com duração máxima de (2 min). Sua contribuição e veracidade nas informações ditas abaixo é muito importante para finalização desta pesquisa. Além disso, você pode também nos ajudar compartilhando com um amigo ou um familiar da sua mesma faixa etária.

Link Pré teste Google Forms:

https://docs.google.com/forms/d/11LIOTTgWkYJNwd5xlacA4M1_R1b8Mz_C_UgMVufXFU/viewform?edit_requested=true

Link Teste Final Google Forms:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf8O7pLrtSbLORoyUQe0YFqC1fSZSqOmFFHqjxBIrtNdat7qA/closedform>

Obrigado!

Perguntas 1-3: Perfil do Apostador.

1. Qual seu sexo?

- A) Masculino
- B) Feminino

2. Qual sua idade?

- A) 18-30
- B) 30-40
- C) 40-50
- D) 50-60
- E) Acima de 60

3. Qual seu grau de escolaridade

- A) Ensino médio incompleto
- B) Ensino médio completo
- C) Graduando
- D) Graduado
- E) Pós-graduado, mestre ou doutor

Perguntas 4-8: Conhecimento e Investimento.

4. Em um cenário atual de crise, desempregos, o quanto considera importante buscar rendas alternativas? Como apostas esportivas, bolsa de valores, entre outras formas.

- A) Nada Importante
- B) Pouco Importante
- C) Indiferente
- D) Importante
- E) Muito Importante

5. Já ouviu falar ou conhece o mercado de apostas? Sendo em casinos ou online como *poker*, bingo, *sporting bet*?

- A) Conheço
- B) Conheço parcialmente, mas pouco usei
- C) Conheço somente por propagandas
- D) Não conheço, mas tenho amigos que jogam
- E) Nunca ouvi falar

6. Tem interesse em investir neste mercado de apostas, ou já costuma participar?

- A) Jogo diariamente
- B) Costumo jogar
- C) Conheço, mas não jogo, porém, tenho interesse em investir
- D) Não conheço
- E) Indiferente

7. Qual mercado de apostas que mais lhe atrai?

- A) Apostas esportivas
- B) *Poker*
- C) Bingo, jogo do bicho e variados
- D) Mega sena
- E) Nenhum

8. Quais plataformas online de apostas de jogos conhece?

- A) *Sporting bet*, *Bet 365*
- B) *Pokerstars*, *Ya Poker*
- C) *Betway*
- D) *Betano*
- E) Outras

Perguntas 9 e 10 Consumo no mercado.

9. Costuma apostar em que períodos?

- A) Diariamente
- B) Semanalmente
- C) Mensalmente
- D) Eventualmente
- E) Não jogo

10. Costuma apostar por conta própria, seguindo instintos ou se baseia por jogos, pesquisas e dicas de sites profissionais?

- A) Aleatoriamente
- B) Assisto somente os jogos do meu time
- C) Assisto alguns jogos de outros campeonatos
- D) Além de assistir, olho alguns sites de dicas
- E) Me baseio por estudos e por profissionais

Perguntas 11-13: Profissionalização e Legalização.

11. Assim como a bolsa de valores, mercado de apostas oferecem profissionais que apostam por você e gerenciam seus ganhos, o quanto considera importante seguir essa prática?

- A) Nada Importante
- B) Pouco Importante
- C) Indiferente

- D) Importante
- E) Muito Importante

12. Pensaria em se profissionalizar e seguir o mercado de apostas?

- A) Nunca seguiria
- B) Já pensei, mas n acho viável
- C) Tenho este sonho
- D) Com uma possível legalização, me profissionalizaria
- E) Me profissionalizaria mesmo tendo que ir para outros países

13. O quanto considera importante uma legalização para casas de apostas no Brasil?

- A) Nada Importante
- B) Pouco Importante
- C) Indiferente
- D) Importante
- E) Muito Importante