



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
Escola de Ciências Sociais e da Saúde
Coordenação de Psicologia

**Jogos de Azar Online e Dependência Comportamental: Revisão de Escopo
sobre os Fatores Mantenedores do Comportamento de Jogo e seus
Impactos Psicossociais**

Gabriel Victor Pimenta Diniz

Goiânia
2025

Gabriel Victor Pimenta Diniz

**Jogos de Azar Online e Dependência Comportamental: Revisão de Escopo
sobre os Fatores Mantenedores do Comportamento de Jogo e seus
Impactos Psicossociais**

Trabalho de conclusão de curso apresentado na
PUC-GO, como requisito parcial para conclusão
do curso.

Orientadora: Prof.a Dr.a, Margareth Regina
Gomes Veríssimo De Faria

**Goiânia
2025**

Resumo

Este trabalho teve como objetivo mapear a produção científica sobre o vício em jogos de azar online, articulando esse fenômeno à Análise do Comportamento e à saúde pública. Realizou-se uma revisão de escopo com descritores relacionados a jogos de azar, dependência comportamental e contexto digital, contemplando publicações entre 2000 e 2024. Dezesete estudos atenderam aos critérios de inclusão. Os resultados indicam que o ambiente online potencializa esquemas de reforço intermitente, estímulos audiovisuais atrativos, ilusão de controle e padrões impulsivos de decisão, favorecendo a persistência do comportamento de apostar e a ocorrência de prejuízos clínicos e psicossociais. Conclui-se que a ludopatia online é um fenômeno multifatorial e desafio emergente para a Psicologia e a saúde pública.

Palavras-chave: Jogos de azar online; Transtorno do jogo; Dependência comportamental; Análise do Comportamento; Saúde pública

Abstract

This study aimed to map the scientific production on online gambling addiction, linking this aspect to Behavior Analysis and public health. A scoping review was conducted using descriptors related to gambling, behavioral dependence, and digital context, encompassing publications between 2000 and 2024. These studies met the inclusion criteria. The results indicate that the online environment potentiates intermittent reinforcement schedules, attractive audiovisual stimuli, illusion of control, and impulsive decision-making patterns, promoting the persistence of gambling behavior and the occurrence of clinical and psychosocial impairments. It is concluded that online gambling addiction is a multifactorial aspect and an emerging challenge for psychology and public health.

Keywords: Online gambling; Gambling disorder; Behavioral addiction; Behavior Analysis; Public health

1. INTRODUÇÃO

A prática dos jogos de azar acompanha a humanidade desde períodos muito anteriores aos registros históricos formais. Segundo Matheson (2021), evidências de apostas já aparecem na Antiguidade, como nas competições esportivas antigas, as apostas eram comuns nos Jogos Olímpicos, assim como nas corridas e lutas promovidas no Circo Máximo e no Coliseu romano. Relatos de problemas associados ao jogo também são antigos: em 388 a.C., por exemplo, o boxeador Eupolus teria subornado adversários para manipular resultados, e em Roma o imperador Augusto restringiu o jogo ao festival de Saturnália devido ao seu caráter descontrolado. Já na Europa, o jogo se expandiu em novos formatos, como os primeiros “casinis” venezianos e o surgimento do II Ridotto em 1638, considerado o primeiro cassino público legalizado. Ao longo dos séculos seguintes, modalidades como corridas de cavalos, apostas esportivas e sistemas de apostas como o pari-mutuel consolidaram as bases do jogo moderno. Dito isso, esses elementos históricos mostram que o comportamento de apostar não é apenas persistente ao longo das culturas, mas também se transforma conforme práticas sociais, tecnologias e formas organizadas de entretenimento evoluem (Matheson, 2021).

A partir dos anos 1990, com a popularização da internet, iniciou-se um processo de digitalização que modificou profundamente a forma de jogar. A transição dos cassinos físicos e bingos para plataformas digitais ampliou drasticamente o acesso, permitindo que jogadores participem a qualquer hora e lugar, sem a necessidade de deslocamento. Esse processo foi potencializado pelo advento dos smartphones e pela sofisticação dos aplicativos, que integram recursos de design atrativos e algoritmos de personalização, aumentando a imersão dos usuários (Calil, 2021).

A mudança tecnológica trouxe também novos desafios. O acesso contínuo e facilitado, associado a recompensas rápidas e estímulos visuais constantes, cria condições para o surgimento de padrões de comportamento compulsivo. Pesquisas em neurociência e psicologia

cognitiva indicam que os jogos digitais, ao utilizarem esquemas de reforço variável e recompensas imprevisíveis, ativam intensamente o sistema de recompensa cerebral, especialmente em áreas relacionadas à dopamina. Essa ativação reduz a capacidade de controle inibitório e favorece o engajamento repetitivo, contribuindo para a manutenção do comportamento de jogo mesmo diante de perdas (Clark, 2010).

No Brasil, a rápida expansão das plataformas de apostas online tem gerado preocupações específicas. A ampla divulgação dessas práticas, frequentemente promovida por influenciadores digitais e celebridades, somada à promessa de ganhos rápidos, atrai públicos diversos, incluindo pessoas em situação de vulnerabilidade econômica. O impacto é especialmente relevante, visto que milhões de pessoas, incluindo beneficiários de programas sociais, comprometem recursos significativos em apostas digitais. As consequências se estendem do campo clínico, com maior prevalência de ansiedade, depressão e transtorno de jogo patológico, ao social, com agravamento do endividamento, conflitos familiares e desigualdade econômica (Banco Central, 2024).

Nesse sentido, o reconhecimento formal de que o comportamento de jogar pode produzir danos significativos ao indivíduo é relativamente recente. Apenas em 1980 a ludopatia passou a integrar as classificações psiquiátricas, marcando seu reconhecimento como uma condição de relevância clínica e social (Pereira, 2024). O vício em jogos de azar online, também denominado como ludopatia, é atualmente reconhecido como um transtorno de saúde mental pela **Classificação Internacional de Doenças (CID-11)**¹. Esse fenômeno, que combina fatores clínicos, sociais e comportamentais, tem se expandido rapidamente com o crescimento do acesso à internet e às plataformas digitais de apostas. É evidente que os jogos de azar estão associados a um conjunto amplo e multidimensional de prejuízos: perdas financeiras severas, endividamento, rupturas familiares e sofrimento psicológico são alguns dos danos mais

¹ CID-11 ainda entrará em vigor no Brasil

frequentemente relatados, além da intensificação de problemas como violência doméstica e risco aumentado de suicídio. O estudo de Wardle (2024) demonstra que tais impactos não se restringem apenas a indivíduos diagnosticados com transtorno do jogo, mas afetam também jogadores que apresentam envolvimento recorrente com práticas de aposta, especialmente em contextos digitais mais rápidos e acessíveis. Esse padrão de participação, aliado às características estruturais dos produtos de jogo contemporâneos, favorece a intensificação do comportamento e amplia a possibilidade de danos.

A migração para o ambiente online, já discutida anteriormente, transformou profundamente a forma como são vivenciados. Diferentemente dos cassinos e bingos físicos, as plataformas digitais oferecem acesso **contínuo, reforços imediatos e experiências altamente atrativas**, o que contribui para o risco de desenvolvimento de padrões de comportamento compulsivo.

A literatura da Análise do Comportamento e de estudos contemporâneos sobre jogos digitais aponta que o comportamento de apostar em ambientes online é mantido por princípios de aprendizagem que envolvem **reforço, controle e impulsividade**. Entre esses mecanismos, destaca-se o **reforço intermitente**, em que ganhos ocorrem de forma imprevisível e aumentam a resistência à extinção do comportamento (Skinner, 1953; Clark, 2010). Outro processo relevante é a **ilusão de controle**, que leva o jogador a superestimar sua capacidade de influenciar resultados aleatórios (Langer, 1975). Além disso, o **acesso contínuo e a estimulação constante** das plataformas digitais intensificam padrões de impulsividade e engajamento compulsivo (Gainsbury et al., 2015; Pio et al., 2024). Esses fatores, quando combinados, contribuem para a manutenção do comportamento de jogo, mesmo diante de perdas ou prejuízos significativos, evidenciando o papel das contingências de reforço e das variáveis contextuais na persistência do comportamento de apostar.

Nesse contexto, a relevância deste estudo está em mapear como a literatura científica da Psicologia têm investigado o comportamento compulsivo em jogos de azar online, identificando tendências, abordagens teóricas predominantes e lacunas de pesquisa. A revisão de escopo proposta permitirá reunir evidências sobre o comportamento de consumir e depender de jogos, oferecendo subsídios para futuras investigações, práticas clínicas e formulação de políticas públicas.

1.3. Objetivo Geral

O objetivo deste estudo foi identificar e analisar os principais fatores que influenciam o comportamento relacionado ao vício em jogos de azar online, com base nas evidências disponíveis na literatura científica.

1.4. Objetivos Específicos

Dentre os objetivos de curto prazo, destacam-se:

- Identificar os principais fatores que influenciam o comportamento associado ao vício em jogos de azar online.
- Registrar sobre as implicações clínicas e sociais do vício em jogos de azar online com base na literatura científica.

Método

Tipos de estudo

Este trabalho caracteriza-se como uma revisão de escopo, que tem por objetivo mapear a literatura científica acerca do vício em jogos de azar online, conforme a proposta de Arksey e O'Malley (2005). A escolha desse método justifica-se pela necessidade de identificar como o fenômeno vem sendo estudado, quais metodologias têm sido utilizadas e quais lacunas permanecem na produção acadêmica.

Fontes de Informação (instrumentos)

As buscas foram realizadas nas bases SciELO, Portal de Periódicos CAPES e PubMed, selecionadas por sua relevância para as áreas das Ciências Humanas e da Saúde, bem como pela ampla disponibilidade de publicações nacionais e internacionais de acesso acadêmico. Além dos artigos científicos, foram incluídas obras teóricas que contribuíram para a sustentação conceitual do estudo, como Skinner (1953), referência clássica da Análise do Comportamento; Calil (2021), que discute dimensões sociais e culturais do comportamento humano; e Njaine (2007), cuja obra aborda os impactos psicossociais e de saúde decorrentes de situações de vulnerabilidade

Descritores

Para as buscas realizadas nas bases SciELO, Portal de Periódicos CAPES e PUBMED, foram utilizadas como descritores os termos assim como estão apresentados: *“jogos de azar online”*, *“ludopatia”*, *“gambling”*, *“impulsividade”*, *“ilusão de controle”* e *“reforço intermitente”*. A escolha desses termos fundamenta-se nos principais constructos da Análise do Comportamento e na literatura que associa esses conceitos ao desenvolvimento e manutenção do comportamento de jogo compulsivo.

Procedimento

Inicialmente, foi realizada uma busca ampla nas bases de dados SciELO, Portal de Periódicos CAPES e PubMed, utilizando os descritores previamente definidos em português e inglês.

Critérios de inclusão: artigos, livros e relatórios publicados entre 2000 e 2024, nos idiomas português, inglês e espanhol, que abordassem o vício em jogos de azar em diferentes contextos (tradicional ou online), bem como estudos que investigassem mecanismos comportamentais relacionados ao comportamento aditivo (como reforço intermitente, impulsividade e ilusão de controle).

Critérios de exclusão: estudos estritamente opinativos ou textos de divulgação jornalística sem embasamento científico.

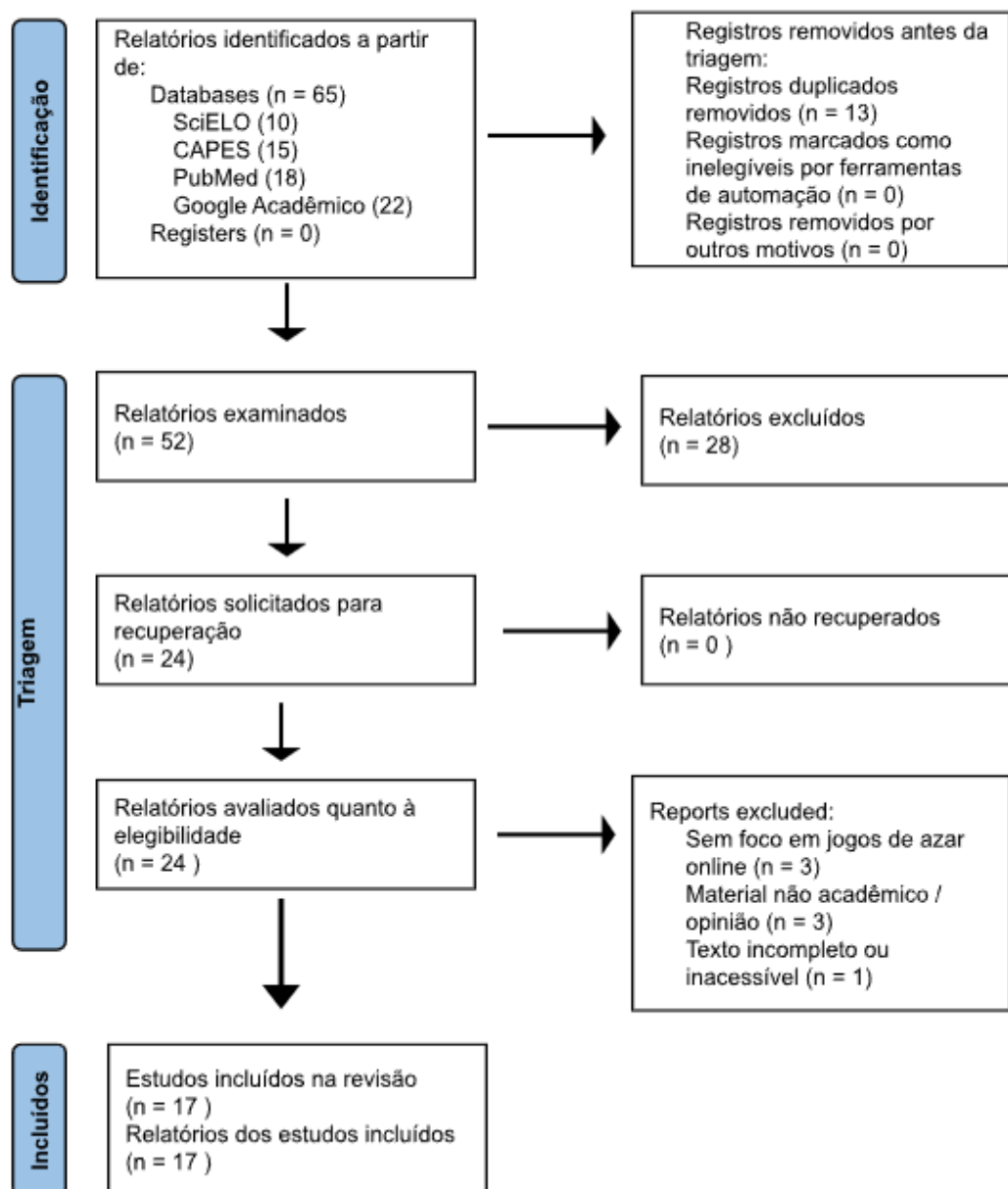
Considerando a escassez de estudos voltados exclusivamente para o ambiente online, optou-se por incluir produções que tratam de jogos de azar em sentido amplo, desde que seus achados e reflexões fossem aplicáveis ao contexto digital. Assim, mesmo artigos centrados em jogos tradicionais foram aproveitados por sua contribuição para compreender os mecanismos e consequências que também se manifestam nas apostas virtuais. Após a triagem, os materiais selecionados foram lidos na íntegra e organizados em fichamentos temáticos.

Resultados

A busca realizada nas bases SciELO, Portal de Periódicos CAPES e PubMed, utilizando as palavras-chave previamente definidas, resultou em um conjunto inicial de publicações. Utilizando os descritores **“jogos de azar online”, “gambling disorder”, “online gambling”, “internet gambling”, “behavioral addiction”, “psicologia”, “impulsividade”, “reforço” e “bets”**, combinados por operadores booleanos (AND/OR), resultaram em 65 artigos, após a leitura dos títulos e resumos, foram excluídos 48, os materiais que não se relacionavam ao tema ou que não apresentavam embasamento científico, restando 17 referências principais que compuseram esta revisão.

Os estudos selecionados distribuem-se temporalmente entre 1975 e 2024, com maior concentração nas publicações recentes (2020–2024), o que reflete a intensificação das pesquisas, porém ainda se mantém escassas as pesquisas sobre jogos de azar online e comportamentos aditivos.

Identificação de estudos por meio de bases de dados e registros.



Quadro 1 - Quadro de Referências

Referência	Síntese
Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). <i>Scoping studies: Towards a methodological framework</i>. <i>International Journal of Social Research Methodology</i>, 8(1), 19–32.	O artigo de Arksey e O'Malley (2005) é considerado o marco conceitual e metodológico das revisões de escopo (<i>scoping reviews</i>). As autoras propõem um modelo estruturado de cinco etapas: (1) identificação da pergunta de pesquisa; (2) identificação dos estudos relevantes; (3) seleção dos estudos; (4) organização e extração dos dados; e (5) síntese, análise e apresentação dos resultados. Diferentemente da revisão sistemática, o foco da revisão de escopo é mapear a extensão, a natureza e as lacunas da literatura existente sobre um determinado tema, sem necessariamente avaliar a qualidade metodológica dos estudos. O trabalho de Arksey & O'Malley consolidou-se como referência metodológica essencial para pesquisas exploratórias, especialmente em áreas emergentes ou com literatura fragmentada, como é o caso do vício em jogos de azar online.
Brand, M., & Potenza, M. N. (2023). <i>Behavioral addictions included in the ICD-11: New concepts and controversies</i>. <i>Current Opinion in Psychiatry</i>, 36(4), 280–287.	O artigo discute as mudanças conceituais trazidas pela CID-11 em relação às adições comportamentais, incluindo o transtorno de jogo (<i>gambling disorder</i>). Os autores analisam as evidências neurobiológicas e comportamentais que justificaram sua inclusão como transtorno de comportamento aditivo, destacando semelhanças com dependências químicas quanto à impulsividade e à busca de recompensa. O estudo ressalta que ainda há controvérsias sobre fronteiras diagnósticas e defende abordagens integradas entre neurociência, psicologia e políticas públicas para manejo clínico e prevenção.
Clark, L. (2010). <i>Decision-making during gambling: An integration of cognitive and psychobiological approaches</i>. <i>Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences</i>, 365(1538), 319–330.	O artigo integra abordagens cognitivas e psicobiológicas para explicar os processos de tomada de decisão em contextos de jogo. Clark demonstra que recompensas imprevisíveis ativam intensamente o sistema dopaminérgico, produzindo reforço positivo mesmo em situações de perda, o que sustenta o comportamento de risco. As evidências

	neurobiológicas reforçam que padrões compulsivos decorrem da interação entre impulsividade e reforço intermitente, sustentando o engajamento contínuo do jogador.
<i>Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. I., & Blaszczynski, A. (2015). Online gambling addiction: The relationship between Internet gambling and disordered gambling. Addiction, 110(2), 171–180.</i>	O estudo analisa a relação entre o uso de plataformas de apostas online e o desenvolvimento de padrões de jogo problemático. Os autores evidenciam que o ambiente digital amplia o acesso, a disponibilidade e a frequência de apostas, favorecendo a transição de um comportamento recreativo para o compulsivo. Destacam-se variáveis como anonimato, facilidade de acesso e reforço imediato, que diferenciam o jogo online do presencial. Conclui-se que o aumento da exposição e da conveniência do meio digital intensifica os riscos de descontrole e dependência comportamental.
<i>Karlsson, A., Hedén, O., Hansson, H., Sandgren, J., & Håkansson, A. (2021). Psychiatric comorbidity and economic hardship as risk factors for intentional self-harm in gambling disorder: A nationwide register study.</i>	Estudo sueco baseado em registros nacionais analisou fatores associados à autoagressão em pessoas com transtorno de jogo. Identificou que comorbidades psiquiátricas como ansiedade, depressão, transtornos de personalidade e uso de substâncias; aumentam significativamente o risco de autoagressão entre jogadores patológicos. Embora dificuldades econômicas sejam frequentes nessa população, os resultados mostraram que os transtornos mentais apresentam associação mais consistente com o risco de dano autoinfligido, reforçando a necessidade de triagem clínica e suporte psicológico direcionado.
<i>Langer, E. J. (1975). The illusion of control. Journal of Personality and Social Psychology, 32(2), 311–328.</i>	O artigo clássico de Ellen Langer introduz o conceito de “ilusão de controle”, definido como a tendência das pessoas acreditarem que podem influenciar resultados puramente aleatórios. Em uma série de experimentos, Langer demonstrou que fatores como escolha pessoal, competição e familiaridade aumentam a percepção subjetiva de controle, mesmo em situações de acaso. O estudo revelou que, quanto maior o envolvimento do participante, maior a crença de que suas

	ações podem alterar os resultados, apesar da ausência real de contingência causal.
<i>Laranjeira, C. B., Souza, C. F. T., Florentino, H. S., Miranda, I. C. A., & Brito, I. M. (2024). O impacto dos jogos online na saúde mental: uma revisão de literatura. Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences, 6(12), 596–613.</i>	O artigo de Laranjeira e colaboradores (2024) apresenta uma revisão de literatura sobre os efeitos dos jogos online na saúde mental, enfatizando a crescente associação entre o uso excessivo de plataformas digitais e sintomas de ansiedade, depressão e impulsividade. Os autores discutem que o jogo compulsivo compartilha mecanismos neurobiológicos com outras formas de dependência, destacando alterações em regiões cerebrais ligadas ao sistema de recompensa e ao controle inibitório. Além disso, evidenciam a presença de comorbidades e os impactos psicossociais, como isolamento social, prejuízo nas relações familiares e declínio do desempenho acadêmico ou profissional.
<i>Lemos, I. L., Nabuco de Abreu, C., & Sougey, E. B. (2014). Dependência de internet e de jogos eletrônicos: um enfoque cognitivo-comportamental. Revista de Psiquiatria Clínica, 41(3), 82–88.</i>	Lemos, Abreu e Sougey (2014) apresentam um estudo teórico que discute a dependência de internet e de jogos eletrônicos sob o enfoque da Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC). Os autores descrevem os mecanismos cognitivos e comportamentais que sustentam o uso compulsivo dessas tecnologias, como o reforço intermitente e as distorções cognitivas que mantêm o comportamento aditivo. O artigo destaca ainda a eficácia da TCC no tratamento desses quadros, especialmente por promover a reestruturação de pensamentos disfuncionais, o treino de habilidades sociais e a prevenção de recaídas.
<i>Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2022). Gambling-related suicides and suicidality: A systematic review of qualitative evidence. Frontiers in Psychiatry, 13, 980303.</i>	Revisão sistemática qualitativa que reuniu evidências de estudos sobre suicídios e suicidalidade associados ao jogo. Os resultados indicam que o comportamento suicida entre jogadores está frequentemente relacionado a endividamento, isolamento, estigma e comorbidades como depressão e ansiedade. Os autores destacam a necessidade de compreender o problema sob a ótica da saúde pública, enfatizando políticas de prevenção, redução de danos e regulação do mercado de apostas.

Medeiros, G. C., Pallanti, S., Duran, É. P., Oliveira, M. P. M. T., & Jorge, M. R. (2015). <i>Gambling disorder and electronic gaming machines: A Brazilian population-based study. Psychiatry Research, 230(3), 463–470.</i>	Medeiros et al. (2015) realizaram um estudo populacional pioneiro no Brasil sobre o transtorno do jogo, com foco em usuários de máquinas eletrônicas de jogos (Electronic Gaming Machines – EGMs). O artigo evidencia que, entre os jogadores brasileiros, há uma progressão mais rápida para o desenvolvimento do transtorno de jogo quando comparados a populações de outros países, o que os autores relacionam a fatores socioculturais e econômicos, como vulnerabilidade social e baixa percepção de risco. O estudo também confirma a importância dos mecanismos de reforço intermitente no fortalecimento do comportamento de jogo, já que pequenas vitórias ocasionais sustentam o engajamento contínuo mesmo diante de perdas acumuladas.
Oliveira, M. P. M. T., Silveira, D. X., & Silva, M. T. A. (2008). <i>Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. Revista de Saúde Pública, 42(3), 542–549.</i>	Oliveira, Silveira e Silva (2008) apresentam uma revisão sobre jogo patológico enfatizando que, mais do que um problema individual, ele produz amplo impacto clínico e social. As autoras descrevem o transtorno como um padrão recorrente de jogo que leva a endividamento grave, conflitos familiares, perda de emprego e, em muitos casos, envolvimento em atos ilícitos para financiar as apostas, além de alta comorbidade com depressão, ansiedade, uso de substâncias e risco elevado de ideação e tentativas de suicídio. A partir disso, defendem que o jogo patológico deve ser entendido como um problema de saúde pública e apontam a carência de pesquisas brasileiras, sugerindo a necessidade de estudos epidemiológicos e clínicos que orientem políticas de prevenção e cuidado.
Pio, R. P., Ruwel, A. G., Daitschman, D., et al. (2024). <i>Apostas esportivas problemáticas: uma nova tendência global num mundo de alta tecnologia. Debates em Psiquiatria, 14, 1–20.</i>	Pio et al. (2024) discutem a ascensão das apostas esportivas online como um fenômeno global emergente associado a mudanças tecnológicas e sociais. O artigo analisa como o ambiente digital, com seus sistemas de recompensas variáveis, design persuasivo e acessibilidade contínua, favorece o desenvolvimento de padrões de uso

	problemáticos. Os autores destacam ainda que estratégias de marketing agressivas, somadas à ausência de regulamentação eficaz, ampliam o risco de dependência, sobretudo entre jovens e indivíduos vulneráveis. O texto propõe que políticas públicas, mecanismos de autorregulação e programas educativos são essenciais para conter a expansão da ludopatia em contextos digitais.
<i>Ronzani, T. M., Pereira, T. S., Castro, J. B., & Dimenstein, M. (2023). Determinantes sociais e dependência de drogas: revisão sistemática da literatura. Psicologia: Teoria e Pesquisa, 39, e39407.</i>	Ronzani et al. (2023) realizam uma revisão sistemática sobre os determinantes sociais da dependência de drogas, discutindo como fatores econômicos, culturais e ambientais influenciam a vulnerabilidade ao uso e à manutenção de comportamentos aditivos. O estudo evidencia que a dependência não pode ser reduzida a um fenômeno puramente individual, pois está fortemente relacionada a condições de desigualdade social, exclusão e falta de acesso a políticas públicas de saúde. A análise destaca a importância de abordagens biopsicossociais e intersectoriais, que considerem tanto o contexto social quanto os mecanismos comportamentais que mantêm o comportamento de uso.
<i>Souza, C. C., et al. (2009). Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento. Psicologia Clínica, 21(2), 345–361.</i>	Souza et al. (2009) investigam os processos motivacionais envolvidos na mudança de comportamento em jogadores patológicos, analisando fatores que influenciam a adesão ao tratamento e a recaída. O estudo parte do modelo transteórico de mudança e da abordagem cognitivo-comportamental, destacando que a motivação é um elemento central no processo terapêutico, especialmente quando há ambivalência entre o desejo de parar de jogar e a expectativa de ganhos futuros. Os autores mostram que a consciência dos prejuízos e a autopercepção do problema aumentam a probabilidade de engajamento nas intervenções, enquanto sentimentos de culpa e negação dificultam a mudança.

Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., Reith, G., Livingstone, C., Sparrow, M., Tran, L. T., Biggar, B., Bunn, C., Farrell, M., Kesaite, V., Poznyak, V., Quan, J., Rehm, J., Rintoul, A., Sharma, M., Shiffman, J., Siste, K., Ukhova, D., Volberg, R., Yendork, J. S., & Saxena, S. (2024). <i>The Lancet Public Health Commission on gambling. The Lancet Public Health</i>, 9, e950–e994.	O relatório <i>The Lancet Public Health Commission on Gambling</i> sintetiza o conhecimento mais atualizado sobre os jogos de azar como um problema de saúde pública. Ele descreve uma transformação global marcada pela expansão digital e pela comercialização intensa dos produtos de jogo, o que aumenta a exposição e a rapidez das apostas. A Comissão reúne evidências sobre a prevalência do jogo, seus impactos financeiros, sociais e psicológicos, e destaca que os danos não se limitam ao transtorno do jogo, mas se distribuem amplamente entre jogadores de “qualquer risco”. Além disso, apresenta uma análise crítica das respostas regulatórias, evidenciando lacunas legislativas e desafios impostos pela evolução tecnológica do setor, e propõe recomendações baseadas em prevenção e proteção populacional.
Wardle, H., Reith, G., Best, D., McDaid, D., & Platt, S. (2019). <i>Gambling and public health: We need policy action to prevent harm. BMJ</i>, 365, 11807.	Wardle et al. (2019) propõem uma abordagem de saúde pública para o problema do jogo, argumentando que os danos associados ao comportamento de apostar ultrapassam o nível individual e exigem respostas estruturais e regulatórias. O artigo destaca que o jogo deve ser tratado de forma semelhante a outros comportamentos potencialmente nocivos, como o consumo de álcool e tabaco, defendendo políticas preventivas baseadas em evidências, limites de publicidade, e mecanismos de proteção para grupos vulneráveis. Além disso, os autores enfatizam que a exposição contínua a marketing de apostas e incentivos econômicos aumenta o risco de dependência, especialmente em populações socialmente desfavorecidas.

De modo geral, os resultados mostram que a produção científica sobre jogos de azar online ainda é fragmentada. A maior parte dos estudos nacionais concentra-se em impactos sociais e econômicos, enquanto a literatura internacional fornece bases conceituais sobre

mecanismos comportamentais e estratégias de prevenção. Esse mapeamento evidencia que, embora exista um corpo de estudos sobre jogos de azar e comportamentos aditivos, ainda há escassez de pesquisas específicas sobre o contexto brasileiro de apostas digitais, configurando uma lacuna importante para futuras investigações.

Discussão

O objetivo deste estudo foi identificar os **principais mecanismos comportamentais envolvidos no vício em jogos de azar online** e **identificar as consequências clínicas e sociais** associadas a esse comportamento, com base nas evidências disponíveis na literatura científica.

Após analisar os artigos selecionados, os resultados desta revisão de escopo evidenciam que a literatura científica sobre o vício em jogos de azar online, embora crescente, ainda se encontra em processo de consolidação, especialmente no contexto brasileiro. O objetivo deste trabalho foi mapear os fatores que **mantêm o comportamento** de jogo em ambientes digitais e identificar as principais **consequências clínicas e sociais** associadas a esse comportamento. De modo geral, os estudos revisados convergem ao apontar que o comportamento de jogar online envolve processos de **reforço intermitente, ilusão de controle e impulsividade**, todos sustentados por contextos tecnológicos altamente reforçadores e de fácil acesso. Esses achados indicam que o vício em jogos de azar online não decorre apenas de predisposições individuais, mas de uma interação complexa entre variáveis comportamentais, socioculturais e econômicas.

A análise comparativa dos artigos demonstra um avanço progressivo na compreensão do comportamento de vício em jogos de azar a partir de diferentes perspectivas teóricas e metodológicas. Enquanto Gainsbury et al. (2015) e Wardle et al. (2019) enfatizam o papel das plataformas online e do ambiente digital como mediadores centrais do comportamento de jogo, destacando os mecanismos de recompensa imediata e o design das interfaces, Medeiros et al. (2015) e Laranjeira et al. (2024) trazem uma contribuição mais voltada à dimensão clínica e social, discutindo as comorbidades e vulnerabilidades associadas ao transtorno. Essa

comparação revela que, embora os estudos partem de abordagens distintas (comportamental, epidemiológica e clínica), todos descrevem padrões compatíveis com a lógica do comportamento operante, em que respostas de aposta são mantidas por consequências intermitentes e reforçadoras, ou seja, ganhar poucas vezes e perder muitas vezes. Tal convergência reforça a relevância de integrar os achados da Análise do Comportamento com as discussões mais amplas da saúde pública, permitindo compreender a ludopatia como um fenômeno multifatorial que combina controle ambiental, vulnerabilidade social e processos de escolha sob risco.

Do jogo tradicional ao jogo online: uma nova era do vício

A transição dos jogos de azar tradicionais para o ambiente online representa uma mudança profunda na forma como o jogo é acessado e vivenciado. Enquanto cassinos e bingos exigiam a presença física do jogador, restringindo a atividade a contextos específicos, a popularização da internet a partir dos anos 1990 eliminou essas barreiras. A digitalização ampliou drasticamente o acesso, permitindo jogar em qualquer hora e lugar, o que redefiniu os limites entre entretenimento e comportamento de risco (Gainsbury et al., 2015).

Essa transformação tecnológica envolveu não apenas a migração para plataformas digitais, mas também a criação de um ambiente interativo e continuamente acessível. Pesquisas apontam que a internet ampliou drasticamente o alcance das apostas, permitindo jogar em qualquer hora e lugar, além de oferecer uma ampla variedade de modalidades e experiências mais imersivas (Gainsbury et al., 2015). Ao mesmo tempo, as plataformas passaram a incorporar elementos de design persuasivo, como bônus de entrada, recompensas aleatórias, odds (chances) dinâmicas e recursos visuais chamativos, que funcionam como estímulos adicionais para manter o jogador engajado. Esses mecanismos digitais não apenas prolongam o tempo de exposição, mas também aumentam a frequência das apostas, favorecendo o

desenvolvimento de padrões problemáticos, especialmente entre públicos mais vulneráveis (Pio et al., 2024).

Entretanto, essa nova era digital também traz desafios significativos. Pesquisas em neurociência e psicologia cognitiva indicam que **estímulos constantes e recompensas imprevisíveis**, características centrais dos jogos digitais, ativam intensamente o sistema de recompensa cerebral e reduzem a capacidade de controle inibitório. Segundo Clark (2010), o reforço variável presente nas apostas, em que ganhos ocorrem de forma irregular e inesperada, estimula a liberação de dopamina, aumentando a excitação emocional e sustentando o comportamento de jogar mesmo diante de perdas consecutivas. Esse ciclo de reforço intermitente favorece o surgimento de padrões compulsivos, especialmente entre jovens e indivíduos em contextos de maior vulnerabilidade.

Além disso, a expansão das plataformas de jogos de azar online ocorre em um contexto em que a indústria de jogos de azar se torna cada vez mais global e digital, com o ambiente online eclodindo como uma das principais áreas de crescimento do setor. A combinação entre disponibilidade permanente, facilidade de acesso por dispositivos móveis e forte presença do jogo em diferentes mídias e ambientes comerciais aumenta sua atratividade e faz com que apostar se torne uma prática progressivamente integrada ao cotidiano de amplos segmentos da população. Estudos apontam que, nesse cenário, os danos relacionados ao jogo tendem a se estender para além dos casos classificados como transtorno do jogo, atingindo também **familiares, comunidades e a sociedade em geral** (Wardle et al., 2019). Mais do que um simples desdobramento da tecnologia digital, o jogo online é descrito por esses autores como um fenômeno que gera um importante ônus para a saúde e o bem-estar, o que sustenta seu enquadramento como uma questão de saúde pública (Wardle et al., 2019).

O vício como fenômeno clínico e social

O reconhecimento do vício em jogos de azar como um transtorno de saúde mental representa um marco importante na história da psicopatologia contemporânea. Embora o jogo seja uma prática presente desde a Antiguidade, sua compreensão enquanto comportamento aditivo é recente, sendo consolidada apenas com a inclusão do *Gambling Disorder* ou Ludopatia na 11ª edição da Classificação Internacional de Doenças (CID-11), pela Organização Mundial da Saúde (Brand & Potenza, 2023). Essa atualização reflete não apenas o avanço das evidências clínicas, mas também uma mudança conceitual: o vício deixa de ser interpretado apenas como falha moral ou falta de autocontrole e passa a ser entendido também como resultado de mecanismos neurocomportamentais que envolvem reforço e impulsividade. Essa redefinição aproxima a ludopatia de outros transtornos comportamentais, como o uso compulsivo de internet e de substâncias psicoativas, apontando para a necessidade de abordagens **clínicas integradas**.

Estudos de base populacional, como o de Medeiros et al. (2015), evidenciam que jogadores brasileiros de máquinas eletrônicas (Electronic Gaming Machines - EGMs) - máquinas semelhantes à caça-níqueis - apresentam progressão mais rápida para o transtorno de jogo do que participantes de outros contextos culturais. Essa diferença parece estar associada a fatores socioculturais, como vulnerabilidade econômica, que aumenta a probabilidade de perseguir perdas (*chasing losses*, o indivíduo busca ganhos maiores com apostas maiores, depois de algumas perdas), padrão típico de **reforço intermitente** que mantém o comportamento de apostar mesmo após sucessivas perdas. De forma complementar, Gainsbury et al. (2015) observam que os ambientes online reproduzem essa mesma dinâmica, com a vantagem adicional da disponibilidade contínua e da ausência de restrições espaciais, facilitando a lógica de perseguir perdas. Assim, ambos os estudos, ainda que partam de contextos distintos (presencial e digital), descrevem padrões de persistência no comportamento de jogo que são compatíveis com o que Skinner (1953) caracteriza como efeitos do

reforçamento intermitente, ou seja, práticas como perseguir perdas, realizar apostas sucessivas em alta frequência ou permanecer longos períodos em plataformas de fácil acesso podem ser compreendidas, à luz da Análise do Comportamento, como respostas mantidas por contingências variáveis de reforço, mais do que pelo tipo de plataforma utilizada.

Além da dimensão comportamental, os estudos também apontam uma forte associação entre a ludopatia e condições clínicas como ansiedade, depressão e estresse, conforme observado por Laranjeira et al. (2024). Embora tais autores não utilizem o termo “biopsicossocial”, a presença consistente dessas comorbidades indica que o comportamento de jogar online não pode ser explicado apenas por fatores individuais. Com base na Análise do Comportamento, especialmente dos princípios de reforço descritos por Skinner (1953), e das evidências epidemiológicas disponíveis, o jogo compulsivo pode ser compreendido como resultado da interação entre variáveis ambientais, como esquemas de reforço intermitente e estímulos digitais altamente atrativos, e fatores sociais, como vulnerabilidade econômica e intensa exposição midiática. Essa leitura integrada permite entender por que certos grupos apresentam maior risco de desenvolver padrões compulsivos e reforça a necessidade de políticas públicas e intervenções clínicas que considerem tanto o controle ambiental quanto às condições contextuais que modulam o comportamento de apostar.

Dessa forma, quando se observam de forma integrada os achados clínicos e epidemiológicos sobre o transtorno do jogo, o vício em jogos de azar online aparece claramente como um fenômeno simultaneamente clínico e social. Revisões e estudos de base populacional indicam que jogadores com perfil problemático apresentam elevados níveis de ansiedade, depressão, estresse e ideação suicida, bem como importante descuido com o autocuidado e com a saúde física, configurando um quadro de sofrimento psíquico persistente e multifacetado (Oliveira et al., 2008; Souza & Oliveira, 2009; Laranjeira et al., 2024). Esses mesmos trabalhos descrevem ainda um conjunto de repercussões que ultrapassam o indivíduo: endividamento

grave, perda de emprego, falência pessoal, envolvimento em atos ilegais para financiar as apostas, conflitos conjugais, rompimento de vínculos, isolamento social e presença de sintomas de estresse e depressão entre familiares, sobretudo cônjuges (Oliveira et al., 2008; Souza & Oliveira, 2009). No contexto digital, Gainsbury (2015) aponta que jogadores que utilizam predominantemente modalidades online tendem a apresentar maiores índices de problemas de saúde e de saúde mental, além de maior envolvimento com uso de substâncias, sugerindo um acúmulo de vulnerabilidades quando o jogo ocorre em ambientes de alta acessibilidade e disponibilidade contínua. Em convergência com esse quadro, Wardle et al. (2019) defendem, a partir de uma perspectiva de saúde pública, que o jogo constitui um produto de risco capaz de produzir danos significativos à saúde e ao bem-estar de indivíduos, famílias, comunidades e da sociedade como um todo, o que reforça a compreensão do vício em jogos de azar online não apenas como um transtorno clínico individual, mas como um problema socialmente distribuído, com efeitos que se irradiam pelas redes de convivência e pelos sistemas de proteção social.

Mecanismos psicológicos e comportamentais que sustentam o vício em jogos de azar

O comportamento de jogar em cassinos online não se mantém apenas por fatores sociais ou pela promessa de retorno financeiro, mas por mecanismos psicológicos amplamente estudados na psicologia experimental e na análise do comportamento. Um dos principais fatores é o **reforço intermitente**, no qual recompensas são fornecidas de forma irregular e imprevisível. Skinner (1953) demonstrou que esse tipo de esquema gera respostas mais persistentes, já que o organismo nunca sabe quando a próxima recompensa ocorrerá. Essa dinâmica explica por que jogadores continuam apostando mesmo após longas sequências de perdas: a expectativa de que o próximo reforço possa ocorrer é suficiente para sustentar o comportamento.

Esse tipo de reforço cria uma expectativa constante de que o próximo clique ou aposta poderá resultar em um ganho, o que é intensificado por elementos adicionais do design digital, como sons de vitória, luzes piscando e mensagens de incentivo. Esses estímulos atuam como reforçadores condicionados, aumentando o valor subjetivo da recompensa e mantendo o jogador em um estado contínuo de antecipação. Assim, o comportamento de apostar não é apenas mantido por ganhos monetários, mas também pelos estímulos associados ao próprio ambiente de jogo.

Outro comportamento importante é a **ilusão de controle**, conceito introduzido por Ellen Langer (1975), que descreve a tendência das pessoas de acreditarem que têm controle sobre eventos puramente aleatórios. Em seu estudo, Langer demonstrou que participantes que recebiam a oportunidade de escolher seus próprios bilhetes de loteria valorizavam mais esses bilhetes do que aqueles que lhes foram atribuídos aleatoriamente. Isso sugere que a percepção de controle, mesmo ilusória, é suficiente para modificar o comportamento do indivíduo e aumentar seu envolvimento na tarefa, o que se aplica de forma direta ao comportamento de jogadores em ambientes de aposta (Langer, 1975).

Além disso, plataformas de apostas online são projetadas com base em **estratégias comportamentais** que incentivam a permanência do jogador. Isso inclui notificações sonoras e visuais associadas a pequenas recompensas, bônus aleatórios, design chamativo e recompensas sociais, como rankings ou destaques entre jogadores, esses mecanismos na visão da análise do comportamento se caracterizam como reforçadores condicionados e estímulos discriminativos que sinalizam a possibilidade de novas recompensas, organizados em esquemas intermitentes de reforço (Skinner, 1953). Conforme discute Pio (2024), a combinação entre esses mecanismos das plataformas não apenas impulsiona o crescimento do número de usuários, como também aumenta o risco de que o uso recreativo evolua para quadros

de ludopatia, caracterizados por perda de controle sobre as apostas, persistência do comportamento apesar dos prejuízos e padrão repetitivo de busca de jogo.

Outro ponto crítico é a **normalização social do jogo** em ambientes digitais. A dependência de substâncias químicas e a dependência de jogos compartilham uma mesma lógica biopsicossocial, em que fatores sociais, culturais e ambientais exercem papel central (Ronzani et al., 2023). Nesse sentido, a vulnerabilidade social amplia o risco do engajamento compulsivo, como demonstra o relatório técnico recente do Banco Central do Brasil (2024), que indicam que cerca de 5 milhões de beneficiários do programa Bolsa Família gastaram aproximadamente R\$ 3 bilhões em apostas online apenas no mês de agosto de 2024. A maior parte desses valores foi apostada por chefes de família, responsáveis diretos pelo sustento do lar. Esse cenário evidencia que o vício em jogos digitais não pode ser reduzido a um fenômeno individual: trata-se de um comportamento que se intensifica em contextos de **desigualdade social** e de **ausência de barreiras regulatórias eficazes**.

Esses achados sugerem que o vício em jogos digitais resulta da interação entre mecanismos psicológicos, como o **reforço intermitente e a ilusão de controle**, e fatores contextuais, como **vulnerabilidade social e acesso facilitado às plataformas digitais**. Essa combinação cria um ambiente em que o comportamento compulsivo se mantém e se intensifica, indicando a necessidade de que futuras investigações explorem de que modo medidas regulatórias e estratégias de prevenção podem atuar na redução desses riscos.

Impactos sociais e clínicos do jogo compulsivo

Os impactos do jogo compulsivo ultrapassam o indivíduo e se refletem na saúde mental, nas dinâmicas familiares e nas estruturas sociais. Estudos mostram que o transtorno do jogo apresenta semelhanças neurobiológicas com outras formas de dependência, como a dependência química. De acordo com Laranjeira et al. (2024), há evidências de alterações cerebrais em regiões associadas ao controle de impulsos e ao sistema de recompensa, o que

dificulta a regulação do comportamento de jogo e aumenta a vulnerabilidade à compulsividade. Essas alterações biológicas, somadas a fatores psicológicos e contextuais, tornam o tratamento do vício em jogos online um desafio para os profissionais de saúde.

Do ponto de vista clínico, o transtorno do jogo patológico compõe um quadro de **comorbidades psiquiátricas** frequentes, sobretudo **depressão, ansiedade** e, em muitos casos, **uso de substâncias**, que agravam a gravidade do comportamento e dificultam o manejo terapêutico. Em jogadores online, revisões indicam associação consistente entre problemas de jogo e sintomas ansiosos/depressivos, com piora do curso e maior probabilidade de recaída quando essas condições não são tratadas em paralelo (Gainsbury et al., 2015). Além disso, jogadores patológicos relatam sentimentos persistentes de culpa, frustração e desespero após sessões de apostas, o que agrava o estado emocional; a negligência de cuidados pessoais, somada ao isolamento social e à perda de rotina, compromete a saúde física e mental e impõe estratégias terapêuticas multidisciplinares e de longo prazo (Laranjeira et al., 2024). Em termos de desfechos críticos, estudos de base populacional mostram risco significativamente elevado de ideação e tentativas de suicídio entre pessoas com transtorno de jogo, inclusive com **maior mortalidade por suicídio** do que na população geral; a **depressão** desponta como um dos principais **preditores** desse risco (Karlsson et al., 2021). Evidências qualitativas convergentes apontam que **endividamento, vergonha e ruptura de vínculos** funcionam como **gatilhos** para suicidalidade em jogadores, articulando o sofrimento psíquico a fatores sociais e econômicos que mantêm o ciclo de perda e desesperança (Marionneau & Nikkinen, 2022). Em síntese, tratar a comorbidade **não é periférico**: ansiedade e depressão **modulam** a expressão clínica do jogo problemático e **amplificam** desfechos adversos, exigindo **triagem ativa** e planos de cuidado integrados.

No campo das relações familiares, os efeitos do jogo compulsivo incluem conflitos frequentes, desgaste emocional entre cônjuges, abandono de responsabilidades parentais e, em

alguns casos, episódios de violência doméstica. Segundo Njaine (2007), situações de violência intrafamiliar frequentemente estão associadas a fatores como uso de substâncias, descontrole emocional e sobrecarga econômica, todos elementos que se encontram no cotidiano de famílias afetadas por esse tipo de vício. A instabilidade financeira e emocional causada pelo jogo pode ser um gatilho para comportamentos agressivos, agravando o sofrimento de todos os membros da família.

Em termos sociais, o vício em jogos digitais se intensifica em contextos de vulnerabilidade, especialmente quando recursos de subsistência acabam sendo direcionados às apostas. Tal cenário evidencia o risco de agravamento da desigualdade social, considerando que muitos apostadores vivem em condições de extrema pobreza. Além disso, pesquisas indicam que a publicidade de apostas contribui para a normalização do comportamento de jogo, impactando de forma desproporcional grupos vulneráveis, como jovens e pessoas em situação de fragilidade econômica (Wardle et al., 2019). De modo complementar, estudos destacam que características próprias do ambiente digital, como disponibilidade constante, facilidade de acesso e interfaces imersivas, favorecem padrões de uso problemático, aumentando a probabilidade de desenvolvimento da dependência (Gainsbury et al., 2015).

Por fim, o impacto desse fenômeno recai sobre os sistemas de saúde e assistência social, que enfrentam o desafio de oferecer suporte a um público crescente, com demandas específicas. A ausência de políticas públicas voltadas à prevenção e ao tratamento do jogo compulsivo, especialmente na sua versão online, perpetua o ciclo de exclusão e sofrimento psíquico.

O que a ciência tem proposto como solução

O avanço do jogo compulsivo online e seus impactos têm levado a ciência a buscar estratégias de intervenção que articulem dimensões clínicas, psicossociais e regulatórias. Uma das abordagens mais consistentes na literatura é a Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC), reconhecida como eficaz no tratamento de vícios comportamentais e transtornos de controle de

impulsos. Estudos apontam que a TCC favorece a reestruturação de pensamentos disfuncionais e a modificação de padrões automáticos de comportamento, promovendo maior autocontrole e redução do impulso de jogar (Lemos et al., 2014). No entanto, apesar de sua eficácia, a adesão ao tratamento ainda representa um desafio, o que indica a necessidade de estratégias combinadas.

A aplicação da TCC em contextos individuais e grupais têm mostrado resultados positivos, especialmente quando associada a técnicas como registro de **pensamentos automáticos, treino de habilidades sociais e prevenção de recaídas** (Lemos et al., 2014). Evidências sugerem ainda que sua eficácia aumenta quando combinada com entrevista motivacional, principalmente em pacientes ambivalentes quanto à mudança (Souza et al., 2009). Essas observações indicam que, embora a TCC seja central, sua efetividade depende do manejo adequado das barreiras de adesão, ou seja, só funciona bem se o paciente aderir ao tratamento.

Além do campo clínico, a literatura enfatiza a urgência de medidas psicossociais e regulatórias. Pio et al. (2024) apontam que a ausência de políticas públicas específicas no Brasil, como limites de tempo, de gastos e mecanismos de autoexclusão, torna o ambiente digital mais vulnerável à perpetuação do vício. Esse dado revela que o problema não se restringe ao indivíduo, mas decorre também de lacunas institucionais que favorecem a expansão descontrolada do setor.

A prevenção aparece na literatura como um eixo fundamental de enfrentamento do jogo problemático, especialmente no ambiente digital. Laranjeira et al. (2024) defendem que ações educativas devem ser estruturadas em diferentes níveis, envolvendo jovens, pais, professores e profissionais de saúde. No contexto escolar, programas voltados para adolescentes e jovens podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a tolerância à frustração e a regulação de impulsos, ao mesmo tempo em que desconstruem crenças

equivocadas sobre o caráter “habilidoso” das apostas. Essa dimensão educativa é relevante porque, quanto mais cedo os indivíduos compreenderem a natureza aleatória dos jogos de azar e os mecanismos de reforço que os sustentam, menor é a chance de se engajarem em padrões de uso problemáticos.

Em consonância com autores que enquadram a ludopatia como questão de saúde pública e destacam seus impactos nas relações familiares e no funcionamento social (Oliveira et al., 2008; Wardle et al., 2019; Laranjeira et al., 2024), pais e responsáveis podem ser orientados a identificar sinais precoces de envolvimento com jogos, como isolamento social, queda no desempenho escolar ou laboral e gastos excessivos de dinheiro, e a estabelecer rotinas familiares protetivas, pautadas no diálogo, na supervisão do tempo online e na definição de limites claros de acesso às plataformas digitais. Da mesma forma, professores e profissionais da saúde precisam ser capacitados para reconhecer indícios iniciais de jogo compulsivo em contextos escolares e clínicos, funcionando como agentes de triagem e encaminhamento para tratamento especializado quando necessário. Essa dimensão preventiva reforça que o vício em jogos de azar deve ser compreendido não apenas como fenômeno clínico, mas como questão de saúde pública.

Por fim, a pesquisa em neurociência tem ampliado a compreensão sobre o jogo compulsivo ao demonstrar paralelos consistentes com a dependência química. Evidências apontam para alterações em regiões cerebrais ligadas ao sistema de recompensa, ao controle inibitório e à regulação emocional, sugerindo que a ludopatia envolve vulnerabilidades biológicas que dificultam a interrupção do comportamento e explicam, em parte, a resistência à mudança observada em pacientes (Laranjeira et al., 2024). Esse olhar biológico não substitui as explicações psicológicas e sociais, mas acrescenta uma dimensão importante: o vício deve ser entendido como fenômeno multifatorial, em que predisposições neurobiológicas interagem com contextos sociais e tecnológicos altamente reforçadores. Nesse sentido, a literatura aponta

para a necessidade de ampliar pesquisas que integrem achados clínicos, psicológicos e neurobiológicos, de modo a construir um panorama mais abrangente sobre o fenômeno.

Considerações Finais

Este estudo teve como objetivo mapear a produção científica acerca do vício em jogos de azar online, identificando tendências, abordagens predominantes e lacunas existentes na literatura. A análise mostrou que, embora os jogos de azar existam há séculos, a migração para o ambiente digital potencializou mecanismos clássicos da psicologia experimental, como o reforço intermitente e a ilusão de controle, favorecendo a manutenção de padrões compulsivos de comportamento. Esses achados revelam que o jogo online não é apenas uma atualização tecnológica das práticas tradicionais, mas sim um fenômeno que combina variáveis comportamentais, sociais e econômicas em uma escala inédita.

Os impactos identificados vão além da dimensão individual, alcançando a saúde mental, as relações familiares e a economia, com destaque para o agravamento das desigualdades sociais no Brasil. Intervenções clínicas como a Terapia Cognitivo-Comportamental e a entrevista motivacional apresentam evidências promissoras, mas sua eficácia depende de adesão contínua e ainda carece de maior consolidação empírica. Nesse ponto, a literatura reforça que o tratamento clínico isolado não é suficiente: políticas públicas de prevenção, regulação e educação digital são indispensáveis para conter a expansão do vício em ambientes digitais que permanecem amplamente desregulados.

Apesar de alguns avanços, a revisão evidenciou que ainda há poucas investigações voltadas especificamente para o jogo online no contexto brasileiro e praticamente nenhuma pesquisa longitudinal que acompanhe a progressão do vício ao longo do tempo. Essas lacunas apontam para a necessidade de estudos interdisciplinares, que articulem neurociência, psicologia, saúde pública e ciências sociais para oferecer uma visão mais robusta do fenômeno. Conclui-se, portanto, que o vício em jogos de azar online deve ser entendido como um

problema multifatorial e de crescente relevância, cuja mitigação exige tanto a produção sistemática de conhecimento científico quanto a implementação de medidas preventivas e regulatórias capazes de reduzir seus impactos na saúde mental e no tecido social.

REFERÊNCIAS

- Brand, M., & Potenza, M. N. (2023). Behavioral addictions included in the ICD-11: New concepts and controversies. *Current Opinion in Psychiatry*, 36(4), 280–287.
- Calil, T. G. (2021). *As drogas, as pessoas e as cidades: Consumo do espaço e efeitos sociais em cidades latinas*. Editora UNESP.
- Clark, L. (2010). Decision-making during gambling: An integration of cognitive and psychobiological approaches. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 365(1538), 319–330.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. I., & Blaszczynski, A. (2015). Online gambling addiction: The relationship between Internet gambling and disordered gambling. *Addiction*, 110(2), 171–180.
- Karlsson, A., Hedén, O., Hansson, H., Sandgren, J., & Håkansson, A. (2021). Psychiatric comorbidity and economic hardship as risk factors for intentional self-harm in gambling disorder: A nationwide register study. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 688285. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.688285>
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32(2), 311–328.
- Laranjeira, C. B., Souza, C. F. T., Florentino, H. S., Miranda, I. C. A., & Brito, I. M. (2024). O impacto dos jogos online na saúde mental: Uma revisão de literatura. *Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*, 6(12), 596–613.
- Lemos, I. L., Nabuco de Abreu, C., & Sougey, E. B. (2014). Dependência de internet e de jogos eletrônicos: Um enfoque cognitivo-comportamental. *Revista de Psiquiatria Clínica*, 41(3), 82–88. <https://doi.org/10.1590/0101-60830000000016>
- Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2022). Gambling-related suicides and suicidality: A systematic review of qualitative evidence. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 980303. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.980303>
- Matheson, V. (2021). An overview of the economics of sports gambling and an introduction to the symposium. *Eastern Economic Journal*, 47, 1–8.
- Medeiros, G. C., Pallanti, S., Duran, É. P., Oliveira, M. P. M. T., & Jorge, M. R. (2015). Gambling disorder and electronic gaming machines: A Brazilian population-based study. *Psychiatry Research*, 230(3), 463–470.
- Njaine, K., Assis, S. G., & Constantino, P. (Orgs.). (2007). *Impactos da violência na saúde*. Editora Fiocruz.

- Oliveira, M. P. M. T., Silveira, D. X., & Silva, M. T. A. (2008). Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. *Revista de Saúde Pública*, 42(3), 542–549. <https://doi.org/10.1590/S0034-89102008000300022>
- Palmeira, L. (2024, janeiro 16). O impacto da tecnologia nos cassinos modernos. Leca Palmeira. <https://www.leca-palmeira.com/o-impacto-da-tecnologia-nos-casinos-modernos/>
- Pereira, D. C. (2024, outubro 10). O que é ludopatia: A compulsão por jogos de azar. Politize!. <https://www.politize.com.br/ludopatia>
- Pio, R. P., Ruwel, A. G., Daitschman, D., et al. (2024). Apostas esportivas problemáticas: Uma nova tendência global num mundo de alta tecnologia. *Debates em Psiquiatria*, 14, 1–20.
- Ronzani, T. M., Pereira, T. S., Castro, J. B., & Dimenstein, M. (2023). Determinantes sociais e dependência de drogas: Revisão sistemática da literatura. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 39, e39407.
- Skinner, B. F. (2003). *Ciência e comportamento humano* (11ª ed.). Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1953).
- Souza, C. C., Silva, J. G., Oliveira, M. S., Bittencourt, S. A., & Freire, S. D. (2009). Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento. *Psicologia Clínica*, 21(2), 345–361. <https://doi.org/10.1590/S0103-56652009000200007>
- Universidade Federal Fluminense. (2024). Brasileiros sentem o impacto social e econômico do vício nas bets. <https://www.uff.br/?q=noticias/uff-bets>
- Wardle, H., Degenhardt, L., Marionneau, V., Reith, G., Livingstone, C., Sparrow, M., Tran, L. T., Biggar, B., Bunn, C., Farrell, M., Kesaite, V., Poznyak, V., Quan, J., Rehm, J., Rintoul, A., Sharma, M., Shiffman, J., Siste, K., ... Saxena, S. (2024). The Lancet Public Health Commission on gambling. *The Lancet Public Health*, 9(11), e950–e994. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00167-1](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00167-1)
- Wardle, H., Reith, G., Best, D., McDaid, D., & Platt, S. (2019). Gambling and public health: We need policy action to prevent harm. *BMJ*, 365, 11807