



Entre o Lucro e o Sofrimento: O Transtorno do Jogo como Risco à Saúde Pública

*Sara Régia Vieira Freire¹; Francisco Thiago Paiva Monte²; Mayara Farias Gomes³;
José Maria Nogueira Neto⁴; Samara Vasconcelos Alves⁵*

Resumo: Este artigo analisa os impactos psicossociais do transtorno do jogo (ludopatia) no Brasil após a legalização das apostas esportivas em 2018. Trata-se de uma revisão bibliográfica qualitativa baseada em 14 estudos selecionados entre 2010 e 2024, a partir de buscas nas bases SciELO, BVS, PubMed, Redalyc, Dialnet e Google Scholar, com descritores em português, inglês e espanhol. A análise revelou três categorias principais: 1) saúde mental e apostas online; 2) formação e práticas dos profissionais da saúde; e 3) juventudes, tecnologia e vulnerabilidades. Os resultados apontam o crescimento da ludopatia em populações vulneráveis, a falta de protocolos específicos no SUS, lacunas na formação profissional e o papel da cultura digital na popularização das apostas. Conclui-se que a ludopatia representa um risco emergente à saúde pública, exigindo políticas intersetoriais urgentes voltadas à prevenção, regulação da publicidade e ampliação do acesso ao cuidado em saúde mental.

Palavras-chave: Saúde mental. Jogos de azar. Ludopatia.

Between Profit and Suffering: Gambling Disorder as a Public Health Risk

Abstract: This article analyzes the psychosocial impacts of gambling disorder (gambling addiction) in Brazil following the legalization of sports betting in 2018. This is a qualitative literature review based on 14 studies selected between 2010 and 2024, based on searches in SciELO, BVS, PubMed, Redalyc, Dialnet, and Google Scholar, using descriptors in Portuguese, English, and Spanish. The analysis

¹ Graduação em Psicologia - Faculdade Luciano Feijão – FLF, Ceará, Brasil. sararegiafreire@hotmail.com;

² Psicólogo pela Faculdade Luciano Feijão, Ceará, Brasil. Mestre em Saúde da Família pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Residência Multiprofissional em Saúde da Família pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA/ESPVS) e em Neuropsicologia e Psicologia Hospitalar pela Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera. Docente da Escola de Saúde Pública Visconde de Saboia (ESPVS), Sobral, Ceará. fthiagopm25@gmail.com;

³ mayara.farias@flucianofejao.com.br;

⁴ Psicólogo pela FANOR, Brasil. Mestrado em Geografia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú, UVA-CE, Brasil. Docente da Faculdade Luciano Feijão (FLF), Ceará, Brasil. juzeneto@hotmail.com;

⁵ Graduada em Psicologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Especialista com caráter de Residência em Saúde da Família (UVA) e Especialista em Educação Permanente em Saúde (UFRGS). Mestrado em Saúde da Família (UFC). Docente do Curso de Psicologia da Faculdade Luciano Feijão, Ceará, Brasil. alves.sv@gmail.com.

revealed three main categories: 1) mental health and online gambling; 2) training and practices of healthcare professionals; and 3) youth, technology, and vulnerabilities. The results highlight the growth of gambling addiction among vulnerable populations, the lack of specific protocols in the Unified Health System (SUS), gaps in professional training, and the role of digital culture in the popularization of gambling. It is concluded that gambling addiction represents an emerging public health risk, requiring urgent intersectoral policies aimed at prevention, advertising regulation, and expanded access to mental health care.

Keywords: Mental health. Gambling. Gambling addiction.

Introdução

A prática das apostas acompanha a história da humanidade desde os tempos mais remotos, assumindo contornos simbólicos, culturais e econômicos diversos, que foram se moldando de acordo com o contexto social e histórico da humanidade. Segundo Schwartz (2006), há mais de quatro milênios, as civilizações da Mesopotâmia utilizavam dados confeccionados com ossos em atividades que combinavam entretenimento, ritual e decisões estratégicas. Essa dimensão simbólica do jogo articulada à sorte, ao destino e à relação com o sagrado, demonstra que o ato de apostar não era periférico, mas um fenômeno central na vida coletiva e comunitária (Schwartz, 2006).

Reith (1999) complementa que na Grécia e Roma antiga, as apostas eram comuns em atividades como os Jogos Olímpicos e as lutas de gladiadores, onde prazer, honra, economia e espetáculo convergiam em um mesmo espaço social.

No Brasil, esse movimento se manifestou por meio da trajetória do jogo do bicho, criado em 1892 pelo Barão de Drummond, inicialmente se configurando como uma prática informal e criminalizada, consolidada como parte do tecido cultural urbano, especialmente na cidade do Rio de Janeiro (Neto, 2011).

Ainda que ilegal, a prática tornou-se uma forma de expressão da identidade local, de sociabilidade popular e até mesmo de resistência à ordem formal, repercutindo na aceitação social, especialmente nas camadas populares, evidenciando uma ambivalência entre repressão jurídica e legitimação cultural (Chazkel, 2011). Neste mesmo cenário, as loterias oficiais, a realização de rifas e bingos foram se consolidando como outros mecanismos de recreação popular relacionadas ao jogo.

Mediante a promulgação do Decreto-Lei nº 9.215/1946, o Brasil passou a proibir formalmente os jogos de azar, com a justificativa de proteção da moral pública. Contudo, o jogo do bicho não apenas sobreviveu à repressão, como se expandiu enquanto fenômeno social e econômico. Como demonstrado por Chazkel (2011), essa prática passou a operar em rede clandestina, com estruturas complexas de arrecadação, distribuição de lucros e proteção política informal.

O século XXI trouxe consigo a digitalização das práticas de jogo e uma transformação profunda no cenário regulatório brasileiro. A Medida Provisória nº 846/2018, convertida na Lei nº 13.756/2018, autorizou as apostas de quota fixa, conhecidas como apostas esportivas, representando uma ruptura com a lógica proibicionista do passado, abrindo espaço para a monetização e institucionalização do jogo digital.

Até a tramitação do Projeto de Lei 3626/2023, empresas de apostas online operaram livremente no Brasil, utilizando algoritmos sofisticados, influenciadores digitais, publicidade direcionada e estratégias de gamificação para captar e reter usuários. Esse processo, conforme demonstrado por Cavalcante (2024) e Almeida (2021), criou um ecossistema de risco invisível, que opera dentro dos lares, das escolas e dos corpos dos sujeitos, naturalizando a compulsão como estilo de vida.

Assim, observa-se que o avanço tecnológico e a digitalização dos serviços têm alterado profundamente as práticas sociais, sobretudo no que se refere às formas de lazer, consumo e interação entre indivíduos, o que Leite (2022) denomina de “sedução algorítmica”, associando a sua promoção através das plataformas digitais, que capturam a atenção e influenciam comportamentos cotidianos. No campo das apostas, essas transformações impactam diretamente a forma como os jogos de azar são acessados, promovidos e vivenciados, configurando um novo cenário marcado pela intensificação do risco e pela emergência de padrões de comportamentos compulsivos.

Outro fator que culminou crescimento significativo no mercado de apostas online foi a pandemia de COVID-19 em 2020, que trouxe mudanças profundas no comportamento da sociedade. Logo, fatores como o aumento do tempo em casa, o estresse causado pela pandemia e a expansão da publicidade digital, somados ao isolamento social e o fechamento de espaços de entretenimento tradicional contribuíram para o aumento das apostas online. Assim, com mais pessoas conectadas à internet por longos períodos, as empresas de apostas intensificaram suas campanhas em redes sociais e plataformas de streaming, muitas vezes direcionando anúncios

agressivos para novos usuários. Além disso, a facilidade de acesso por meio de aplicativos móveis e sistemas de pagamento digital eliminou barreiras que antes limitavam a participação de apostadores casuais (Catalano et al., 2024).

Nesse sentido, a ausência de regulamentação dos jogos entre os anos de 2018 a 2023, permitiu que empresas internacionais atuassem livremente no Brasil, sem sede física, sem tributação e com publicidade irrestrita e, assim, como demonstram estudos de Moriconi; Almeida (2021) e Cavalcante (2024), essa brecha regulatória foi aproveitada por conglomerados digitais que, por meio de patrocínios esportivos, marketing agressivo e uso de influenciadores digitais, consolidaram-se como protagonistas no mercado nacional.

No Brasil, atualmente, todas as empresas de apostas autorizadas devem estar cadastradas em uma plataforma do Governo Federal, criada justamente para facilitar a comunicação entre consumidores, que, por sua vez precisam criar uma conta em um site de apostas, fornecer seus dados pessoais e realizar depósitos em dinheiro para em seguida realizar as apostas de sua preferência. Inclusive, se observa uma grande expansão do mercado de apostas on-line nos últimos anos, que popularizou o termo “bet”, que se traduz como aposta, em português, e se tornou uma das identificações dessa modalidade de jogo (ND +, 2023).

Apesar das apostas de quota fixa, ou Bets, não terem sido legalizadas no atual governo, o Projeto de Lei nº 3.626/2023 busca preencher essa lacuna ao propor a regulamentação das apostas eletrônicas, incluindo medidas como a criação de um cadastro nacional de jogadores, limites diários de apostas e a destinação de 1% da arrecadação para políticas de saúde pública. No entanto, o projeto ainda enfrenta resistências justamente por tentar equilibrar a pressão do mercado por flexibilização e a necessidade de mitigar riscos como o vício em jogos. Essa contradição expõe a falta de um marco regulatório efetivo e um cenário onde o crescimento dessa área supera a capacidade de fiscalização e proteção aos usuários, especialmente em um sistema de saúde já sobrecarregado (Brasil, 2025).

Cavalcante (2024) argumenta que a cultura digital de apostas promove uma nova relação com o risco, marcada pela excitação, pela gratificação imediata e pela ilusão de controle. Griffiths (2018) evidencia que o ambiente digital favorece o desenvolvimento de transtornos do jogo, especialmente entre adolescentes e jovens adultos. A gamificação, os algoritmos personalizados e a ausência de limites claros de consumo criam um ecossistema de risco elevado para o desenvolvimento de comportamentos aditivos.

Neste sentido, surge a ludopatia, também conhecida como transtorno do jogo patológico. A ludopatia se configura como um transtorno do controle do impulso, caracterizado pela persistente e recorrente necessidade de apostar, mesmo diante de prejuízos pessoais, sociais e financeiros significativos (Sousa *et al.*, 2009).

A emergência da ludopatia tem sido amplamente discutida nos últimos anos dentro do conceito ampliado de drogadições comportamentais. Esse conceito, já é reconhecido em manuais diagnósticos como o DSM-5 (2013) e a CID-11 (2018), onde ambos afirmam que certos comportamentos, mesmo sem envolvimento de substâncias químicas, podem gerar dependência, prejuízo funcional e sofrimento psíquico.

Esse sofrimento, na dinâmica neoliberalista, se transforma em culpa individual e se torna um reflexo de uma sociedade onde o discurso da extrema direita, cada vez mais, conquista espaços, surgindo, no Brasil, como falsa alternativa de restauração de sentido e pertencimento, ainda que por meio de projetos políticos excludentes e regressivos. Esse movimento intensifica a angústia coletiva, aprofundando desigualdades históricas e enfraquecendo debates sociais e políticas públicas, ao mesmo tempo que oferece respostas simplistas a problemas complexos (Ávila, 2020)

Nesse contexto, a saúde pública brasileira revela o impacto direto que a invisibilização desse tema causa diretamente na saúde mental da população, bem como deixa exposto a sobrecarga o Sistema Único de Saúde (SUS) com demandas psicossociais que precisam ser enxergados com a complexidade que possuem, já que do ponto de vista teórico, a ludopatia pode ser compreendida à luz da perspectiva da saúde coletiva, uma vez que esta considera os determinantes sociais da saúde e reconhece o papel das políticas públicas na prevenção e no cuidado (Bastos; Bertoni, 2014).

Diante desse panorama, o presente trabalho parte da justificativa e pela necessidade de reconhecer a ludopatia como problema emergente de saúde pública, cujo enfrentamento exige não apenas atualizações normativas, mas, também, a ampliação do olhar clínico e político sobre o sofrimento humano na contemporaneidade.

Deste modo, este estudo propõe realizar uma análise dos impactos psicossociais da legalização das apostas esportivas no Brasil, com ênfase nos desafios enfrentados pelo Sistema Único de Saúde (SUS), por meio de uma revisão bibliográfica temática, realizada com base em produções acadêmicas nacionais e internacionais que abordam a ludopatia em uma perspectiva crítica, clínica, social e política.

Metodologia

Delineamento do estudo

Trata-se de uma revisão bibliográfica temática, que objetiva analisar os impactos psicossociais do transtorno do jogo no Brasil, especialmente após a legalização das apostas esportivas, tendo como ênfase a identificação dos desafios enfrentados no acolhimento, manejo e prevenção dos casos de ludopatia no contexto da saúde pública.

A revisão bibliográfica temática é um método de organização do conhecimento científico que visa mapear, analisar e interpretar padrões recorrentes em produções acadêmicas relacionadas a um determinado tema. Segundo ATLAS.ti (2025), esse tipo de revisão permite identificar categorias, relações e lacunas na literatura, servindo como base conceitual para aprofundar a compreensão de fenômenos complexos.

Estratégias de busca

O corpus da pesquisa foi constituído por artigos científicos e documentos legais que tinham como foco a discussão da interface entre jogos de azar e saúde mental. Os materiais foram extraídos nas bases de dados acadêmicas: Scientific Electronic Library Online (SciELO), Portal Regional da Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), PubMed e Dialnet.

Para tanto, utilizou-se os descritores e marcadores booleanos listados a seguir, compreendendo termos nos idiomas português, inglês e espanhol, de modo a relacionar as buscas ao contexto da ludopatia e à saúde, como: "Jogos de azar" AND "Saúde"; "Gambling" AND "Health" e "Juegos de azar" AND "Salud". A coleta de dados ocorreu entre os meses de janeiro a abril de 2025.

Descrição dos critérios de inclusão, exclusão e seleção dos estudos

A elegibilidade das produções que comporam a amostra deste estudo está ancorada no seguimento dos seguintes critérios de inclusão: 1) artigos cuja temática principal envolvia o foco direto na relação entre jogos de azar e saúde; 2) estudos de base empírica, teórica ou documental relevantes para o Brasil e América Latina; 3) publicações nos idiomas português, inglês ou espanhol, com acesso gratuito ao texto completo e 4) produções publicadas entre os anos de 2010 e 2024. A delimitação desse período faz referência as políticas públicas de informação e as ações do estado voltadas à ampliação do acesso à Internet pela população que

possuíam o intuito de massificar o acesso a conexão banda larga, ocasionando uma série de medidas que facilitaram o contato da população com o ambiente virtual (Franco, 2021), se justificando pela possibilidade de observar a evolução do debate sobre o tema pela popularização crescente da internet na população brasileira.

Foram excluídos os artigos que: 1) se repetiam nas bases de dados; 2) não estavam disponíveis integralmente; 3) não possuíam relação com o tema saúde; 4) voltados para a discussão sobre jogos recreativos ou de apostas com caráter econômico e 5) não possuíam interface com a saúde mental.

No que concerne ao processo de seleção dos artigos, este foi mediado através dos seguintes passos: 1) leitura dos títulos e resumos; 2) leitura integral dos artigos selecionados na amostra parcial da fase 1 e aplicação dos critérios de inclusão; 3) exploração dos artigos incluídos na síntese qualitativa; 4) categorização dos conteúdos relevantes das produções. A análise consistiu em uma leitura minuciosa na síntese dos conteúdos, posteriormente na elaboração de tabelas com discussão dos resultados obtidos, afim de responder o objetivo proposto.

Os resultados foram sintetizados e, nesse processo, cada artigo recebeu um código de sequência numérica para facilitar a sua identificação (artigo 01- A01...). Posteriormente, realizou-se a elaboração de tabelas de modo a apresentar os resultados obtidos, assim, respondendo ao objetivo que se propõe este estudo.

Análise dos dados

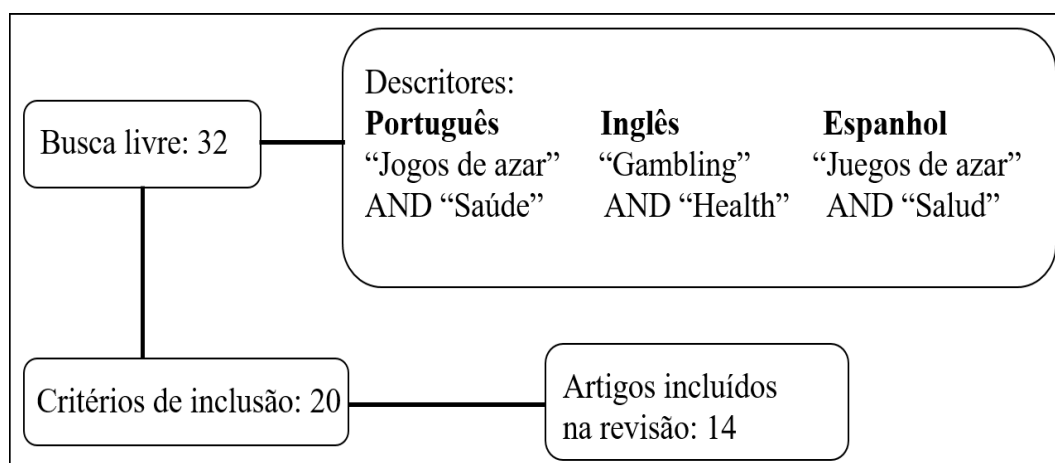
A análise dos dados foi realizada com base na metodologia da Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), que se propõe realizar uma análise sistemática e objetiva de conteúdos, objetivando a compreensão dos seus significados e a identificação de tendências ou padrões presentes nos dados.

Assim, esse método permitiu a organização e interpretação dos dados, revelando significados latentes presentes nos documentos que compõem a amostra, possibilitando uma análise do material com rigor metodológico, permitindo a emergência de categorias que refletem a complexidade do fenômeno investigado.

Resultados

Mediante o processo de busca nas bases de dados utilizando-se dos descritores e marcadores booleanos, identificou-se 32 artigos científicos. Após leitura dos títulos e resumos, 20 artigos foram selecionados para leitura integral com base na relevância temática e alinhamento com os objetivos do estudo. Posteriormente, foram aplicados os critérios de inclusão, resultando na identificação de 14 artigos que foram considerados elegíveis para comporem a análise deste estudo, como ilustra o fluxograma abaixo

Figura 01. Fluxograma do processo de seleção de publicações.



Fonte: Dados da pesquisa, Sobral – CE, 2025.

O quadro 01 abaixo, apresenta a condensação dos artigos incluídos nesta revisão, oportunizando a classificação pelo código do artigo, autores, ano de publicação, população alvo, o delineamento metodológico e o país de publicação.

Quadro 01. Panorama metodológico dos artigos analisados.

Artigo	Autores/ano	Idioma	População-alvo	Delineamento Metodológico	Local de realização
A01	Chazkel (2011)	Português	População carioca	Estudo histórico	Brasil
A02	Medeiros et al. (2015)	Inglês	Idosos	Estudo transversal	Brasil
A03	Castro-Suárez et al. (2016)	Espanhol	Pacientes com epilepsia	Estudo de caso	Peru
A04	Tavares et al. (2017)	Português	Pacientes com	Validação de	Brasil

			ludopatia	instrumento	
A05	Echeverría et al. (2017)	Espanhol	Profissionais de saúde institucional	Pesquisa qualitativa	México
A06	Kim et al. (2018)	Inglês	Jogadores com psicose	Estudo clínico transversal	Coreia do Sul
A07	Levy et al. (2019)	Inglês	Jovens porto-riquenhos	Estudo longitudinal	Porto Rico
A08	Alonso-Matías et al. (2019)	Espanhol	Usuários com dependência química	Estudo neuropsicológico	Peru
A09	Gómez Estrada et al. (2021)	Espanhol	Gestores e líderes institucionais	Estudo qualitativo	México
A10	Farhat et al. (2021)	Inglês	Adolescentes	Estudo transversal	Estados Unidos
A11	Tavares et al. (2022)	Inglês	Adultos em tratamento para ludopatia	Estudo comparativo	Brasil e EUA
A12	Farhat et al. (2022)	Inglês	Adolescentes	Estudo transversal	Estados Unidos
A13	Cavalcante (2024)	Português	População geral	Artigo reflexivo	Brasil
A14	Jordão et al. (2024)	Português	População geral	Análise documental	Brasil

Fonte: Dados da pesquisa, Sobral – CE, 2025.

O quadro 02 a seguir, apresentará o títulos, o objetivo geral e as principais conclusões dos artigos selecionados para este estudo. Essa sistematização permitiu a identificação de padrões discursivos, além de facilitar a comparação entre o contexto nacional e internacional.

Quadro 02. Síntese dos artigos analisados.

Artigo	Título	Objetivo	Conclusões
A1	A história das práticas de jogo no Brasil	Analisar o papel cultural e político dos jogos no contexto urbano brasileiro.	As práticas de jogo foram moldadas por legislações e representações sociais ambíguas.
A2	Impactos da ludopatia em idosos	Investigar a prevalência e os impactos do vício em jogos entre idosos.	A ludopatia afeta significativamente o bem-estar emocional e social dos idosos.
A3	Epilepsia e comportamento compulsivo em jogos	Relacionar transtornos neurológicos com comportamentos de jogo.	Pacientes com epilepsia podem desenvolver comportamentos aditivos relacionados ao jogo.
A4	Validação de escala para diagnóstico de ludopatia	Validar instrumento diagnóstico para uso clínico.	A escala mostrou validade e confiabilidade para uso em populações clínicas brasileiras.

A5	Percepções de profissionais sobre a ludopatia	Compreender a visão de profissionais sobre o tratamento da ludopatia.	Falta capacitação institucional para lidar com o fenômeno da ludopatia.
A6	Comorbidades entre psicose e comportamento de jogo	Estudar a correlação entre psicose e vício em jogos.	Jogadores com psicose apresentaram maior impulsividade e prejuízo funcional.
A7	Ludopatia em jovens portorriquenhos	Avaliar fatores de risco para ludopatia em jovens.	A exposição precoce a jogos e contexto familiar foram fatores determinantes.
A8	Relação entre dependência química e jogos	Investigar padrões cognitivos de usuários com dependência química.	A impulsividade e prejuízos de controle foram evidentes nesse grupo.
A9	Análise institucional sobre regulação de jogos	Estudar a percepção institucional sobre políticas de jogo.	Gestores relataram a ausência de regulamentações adequadas.
A10	Adolescentes e risco de ludopatia	Avaliar prevalência de comportamento de risco em jogos entre adolescents.	Alta exposição à mídia e baixa supervisão familiar são fatores de risco.
A11	Comparação de tratamentos para ludopatia	Comparar abordagens terapêuticas entre países.	Abordagens integradas demonstraram melhores resultados de adesão e remissão.
A12	Impacto do jogo em adolescentes americanos	Explorar o uso de apostas entre adolescentes.	Há evidências de correlação entre jogos online e evasão escolar.
A13	Reflexões sobre o avanço da ludopatia no Brasil	Levantar questões éticas e sociais sobre jogos no país.	É urgente a articulação entre regulação, prevenção e educação pública.
A14	Documentação oficial e jogos de aposta	Analisar legislações recentes e impactos da Lei 13.756/18.	A legislação estimulou o crescimento do setor sem prever políticas de mitigação.

Fonte: Dados da pesquisa, Sobral – CE, 2025.

Considerando a leitura dos aspectos identificados a partir da seleção dos artigos, estabeleceram-se três categorias temáticas, sendo elas: Saúde Mental e apostas online; Formação e práticas dos profissionais da saúde e Tecnologia, juventudes e vulnerabilidades, que serão apresentadas a seguir, de modo a propor a discussão entre os achados que compoem esta pesquisa.

As categorias foram inspiradas no objetivo do estudo, que foi analisar os impactos psicossociais do transtorno do jogo (ludopatia) no Brasil após a legalização das apostas esportivas e, baseado nos conteúdos descritos nos artigos selecionados.

Dessa forma, a categoria 1 – Saúde mental e apostas online – refere-se à situação de crescimento da saúde mental como efeito psicossocial da ludopatia e, suas consequências no Sistema Único de Saúde; a categoria 2 – Formação e prática dos Profissionais de Saúde – diz respeito a necessidade de capacitação de profissionais no manejo de situações de agravo em

saúde mental, em função do aumento de casos da utilização exacerbada de jogos de azar pela população; e, por fim, a categoria 3 - Tecnologia, juventudes e vulnerabilidades, refere-se ao perigo da comunicação de massa, que tende a legitimar muitas práticas sociais e, no caso das apostas, torna-se mais nociva ante a promessa de “ganhos financeiros fáceis”, a uma população altamente vulnerável, que são os jovens. Com um discurso sedutor a esse público, gera maior ansiedade, depressão, agressividade e outros sintomas relacionados a compulsão que este tipo de marketing emocional utilizado, tende a provocar.

Discussão

Saúde Mental e apostas online

O crescimento desordenado das apostas digitais no Brasil escancarou uma fragilidade estrutural do Sistema Único de Saúde (SUS) frente as dificuldades no reconhecimento, tratamento e acompanhamento dos efeitos psicossociais da ludopatia. Essa condição clínica, reconhecida oficialmente tanto pelo Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) quanto pela Classificação Internacional de Doenças (CID-11), permanece à margem das diretrizes, fluxos assistenciais e políticas públicas de saúde mental do país. O fenômeno torna-se ainda mais preocupante à medida que o vício em apostas se dissemina como uma drogadição comportamental silenciosa, impulsionada pela tecnologia, pela publicidade agressiva e pela fragilidade do tecido social (OMS, 2022).

A literatura nacional e internacional indica um aumento considerável na prevalência de comportamentos relacionados ao jogo patológico, principalmente entre jovens adultos, desempregados e populações socialmente vulneráveis (Farhat et al., 2021).

A falta de normativas específicas que reconheçam a ludopatia como condição prioritária de atenção à saúde mental no SUS é o ponto inicial de um efeito cascata de omissões. Oliveira *et al.*, (2022) denuncia a inexistência de protocolos clínicos padronizados no Brasil, o que faz com que pacientes sejam acolhidos com base em analogias com transtornos já contemplados, como a dependência química. Tal prática pode mascarar as especificidades clínicas e neuropsicológicas da ludopatia, dificultando a adesão ao tratamento e o desenvolvimento de vínculos terapêuticos duradouros.

Inúmeros países que já vivenciavam essa epidemia relacionada a jogos de azar já haviam contruído estudos em torno da construção de protocolos específicos para o diagnóstico precoce do jogo patológico, com base em escalas padronizadas e fluxos de acolhimento estruturados em rede, de acordo com o documento cubano que elenca formas de investigação e prevenção da ludopatia (Cruz, 2022).

A literatura é enfática ao associar o transtorno do jogo a prejuízos neuropsicológicos importantes. O estudo realizado por Matías (2019), embora centrado na dependência química, aponta *déficits* significativos em funções executivas, como planejamento, controle inibitório e tomada de decisões, áreas cerebrais igualmente comprometidas na ludopatia. Esses *déficits* afetam diretamente a capacidade de o paciente reconhecer os prejuízos do comportamento, adotar estratégias de autocontrole e manter vínculos terapêuticos.

Do ponto de vista psiquiátrico, estudos demonstram forte associação entre ludopatia e o desenvolvimento de transtornos de personalidade, depressivos, de ansiedade, bem como ações de ideação suicida, como mostrado em pesquisas realizadas com adultos latino-americanos, que confirmam que a sensação de fracasso, o endividamento e o isolamento social são preditores de sofrimento emocional grave (Oyanedel, 2024).

Krähenbühl (2019), também aponta consequências somáticas graves decorrentes da sobrecarga emocional constante vivida por apostadores compulsivos. Mostrando, cada vez mais, que a problemática da ludopatia vai muito além das telas ou do ato de apostar e a formulação de políticas públicas eficazes em saúde depende, antes de tudo, do reconhecimento normativo e institucional do problema em questão, o que ainda é incipiente no Brasil, tanto do ponto de vista jurídico quanto sanitário.

Embora a Classificação Internacional de Doenças (CID-11) já inclua o transtorno do jogo como parte dos transtornos aditivos, a realidade brasileira ainda está distante de incorporar plenamente essa codificação à prática clínica, à notificação compulsória e ao planejamento de ações integradas em saúde pública (OMS, 2022).

Diante desse cenário, é imperativo que o Brasil avance na formulação de uma política pública nacional de prevenção e cuidado da ludopatia. Isso inclui a criação de centros de referência, capacitação das equipes de saúde, elaboração de protocolos clínicos, financiamento adequado, desenvolvimento de pesquisas epidemiológicas e campanhas de sensibilização. Assim, de modo a mitigar os danos causados pelo transtorno, como já observado em outros países que possuem pesquisas nacionais mais aprofundadas e robustas sobre o

assunto e que facilitam a criação de mecanismos de combate e prevenção do vício em jogos de azar (Cruz, 2022).

É importante destacar que a vigilância epidemiológica não é uma ação isolada, mas parte de uma estratégia maior de produção de conhecimento em saúde, que fortalece o planejamento, a gestão e o controle social das políticas públicas. Sem dados, não há diagnóstico coletivo; sem diagnóstico, não há planejamento; sem planejamento, não há cuidado (BRASIL, 2009).

Uma das maiores fragilidades enfrentadas atualmente pelo Sistema Único de Saúde (SUS) no tratamento da ludopatia é a ausência de um modelo assistencial específico que contemple o transtorno do jogo em todas as etapas do cuidado: da identificação precoce ao acompanhamento longitudinal. A inexistência de protocolos clínicos padronizados, somada à baixa capacitação dos profissionais e à fragmentação das redes de cuidado, contribui para um cenário de negligência estrutural, no qual a ludopatia se mantém como um sofrimento difuso, frequentemente confundido com depressão, transtornos de ansiedade ou abuso de substâncias. (Galetti, 2007)

Formação e prática dos profissionais da saúde

Estudos de Tavares *et al.* (2022) e Amarante (2017) apontam que os currículos de graduação em psicologia, medicina e serviço social, abordam com mais frequência a dependência de substâncias do que os vícios comportamentais, criando um vácuo teórico e prático que se reflete no atendimento em rede.

No Brasil, iniciativas como o PRO-AMJO (Programa Ambulatorial do Jogo), em São Paulo, e núcleos de pesquisa sobre o comportamento do jogador compulsivo em universidades públicas ainda estão restritas ao campo acadêmico e não foram incorporadas como política pública nacional. A ausência de financiamento, a falta de pactuação interfederativa e a inexistência de dados sistemáticos impedem a criação de centros de referência e de linhas de cuidado integradas (Oliveira *et al.*, 2022).

Atualmente, o Brasil conta com registros esparsos e descontínuos sobre o tema, a maioria proveniente de iniciativas isoladas de universidades, grupos de pesquisa ou serviços específicos. Como apontado por Tavares *et al.*, (2022), a ausência de uma base de dados nacional impede não apenas o enfrentamento coordenado do problema, mas também a avaliação

de impacto das medidas de regulação adotadas desde 2018, com a legalização das apostas esportivas.

Diante deste cenário, a escassez de formação continuada também surge como um fator agravante para o cenário do reconhecimento e atendimento da ludopatia no contexto da saúde pública. Relatos de profissionais atuantes em um Centro de Atenção Psicossocial (CAPS), evidenciam a dificuldade de manejar casos de ludopatia sem suporte institucional, sem protocolos baseados em evidências e sem supervisão especializada (ICL NOTÍCIAS, 2024).

Essa lacuna de informações pode reverberar em múltiplos efeitos, já que profissionais recém-formados não reconhecem os sintomas da ludopatia no território ou nos serviços, e o acolhimento da demanda pode acabar sendo conduzidos com base em estigmas, desinformações ou abordagens moralizantes. Também nem sempre há a compreensão da complexidade interdisciplinar que o cuidado à ludopatia exige, o que inviabiliza o trabalho em equipe e o planejamento de projetos terapêuticos singulares (USP, 2021).

Para transformar esse cenário, faz-se necessário o investimento na capacitação dos profissionais de saúde frente ao reconhecimento dos sinais do transtorno do jogo, bem como aponta-se para a necessidade do estabelecimento de fluxos de referência e contrarreferência com os serviços especializados, de modo a propor planos terapêuticos construídos em conjunto entre os pontos da rede (Echeverría *et al.*, 2017).

A Política Nacional de Educação Permanente em Saúde (PNEPS) define que a formação deve ocorrer nos espaços de trabalho, com base nas necessidades concretas do território (Brasil, 2018). Isso significa que capacitar as equipes sobre ludopatia não é um luxo técnico, mas uma necessidade frente a um tema de relevância na sociedade contemporânea. Posto isto, além da realização de educação permanente aos profissionais, outras possíveis ações que pudessem ser dispostas de modo a minimizar as dificuldades no âmbito das práticas seria a elaboração de cadernos técnicos e materiais didáticos sobre transtorno do jogo e suas interfaces com a saúde pública, oferta de cursos de atualização, realização de oficinas territoriais de escuta qualificada, etc.

Além da capacitação pontual, a formação contínua exige suporte institucional aos profissionais que lidam com casos complexos no cotidiano. A atuação diante da ludopatia, como em outros transtornos graves, muitas vezes gera sofrimento, frustração e sensação de impotência entre os trabalhadores da saúde (Kim *et al.*, 2018).

Tecnologia, juventudes e vulnerabilidades

O estigma cultural associado ao vício em apostas ainda visto como uma falha moral ou fraqueza de caráter, o que compromete a busca por ajuda. Influenciadores digitais, aplicativos e campanhas publicitárias promovem a aposta como forma de lazer, virilidade e até empreendedorismo, criando um imaginário coletivo que dificulta o reconhecimento do problema (Gaete, 2020).

Tem-se observado que os jogos de azar foram ressignificados como sinônimo de modernidade, masculinidade, sorte, inteligência emocional e, sobretudo, ascensão financeira rápida e descomplicada (Chazkel, 2011). Trata-se de uma narrativa hegemônica que glamouriza o vício e oculta seus danos sociais, psíquicos e econômicos, especialmente entre os jovens.

A comunicação de massa, historicamente, sempre desempenhou papel central na legitimação cultural das práticas sociais. No caso da aposta, a construção simbólica de que "todo mundo aposta", "quem não joga está ficando para trás" e "o dinheiro fácil está ao alcance de todos" opera como um discurso sedutor, sustentado por jingles, slogans, memes e campanhas de marketing emocional (Ríos *et al.*, 2020).

Essas narrativas se associam, no imaginário popular, à lógica do merecimento individual, da meritocracia e da resiliência. Em um país com histórico de desigualdade social, como o Brasil, a promessa da aposta não é apenas entretenimento: ela se apresenta como esperança. Como mostram os estudos de Farhat *et al.*, 2021 e Levy *et al.*, 2019, esse discurso impacta sobretudo adolescentes e jovens de classes populares, com baixa escolaridade.

Outro ponto crítico, de acordo com Cavalcante (2024), é a ausência de políticas públicas intersetoriais que articulem saúde, educação, justiça e assistência social. O enfrentamento da ludopatia requer estratégias transversais que incluam campanhas educativas nas escolas, formação de lideranças comunitárias, ações de prevenção em mídias digitais e regulamentação severa da publicidade.

Esse apagamento não é acidental. Ele decorre de uma concepção ainda hegemônica que associa o jogo compulsivo a um vício moral, à irresponsabilidade individual ou a uma escolha pessoal errada, em vez de compreendê-lo como uma expressão contemporânea de sofrimento psíquico complexamente vinculado à cultura digital, à desigualdade social, ao hiperconsumo e à falência dos vínculos comunitários (Gaete, 2020).

Assim, acredita-se que a criação de campanhas educativas multicanais seja uma das formas mais eficazes de promover o letramento crítico em saúde mental e reduzir o estigma em torno da ludopatia, trabalhando o tema através de linguagem acessível e emocionalmente significativa.

A estética e a sensibilidade são componentes centrais da comunicação pública contemporânea. A segmentação por faixas etárias e grupos socioculturais também é uma perspectiva a ser observada, já que, a exemplo, uma campanha voltada a jovens urbanos de periferia deve ser diferente de outra voltada a idosos em áreas rurais. O contexto importa. Um outro ponto é justamente a multiplataformização e presença digital: a aposta é promovida pelas redes sociais — portanto, a prevenção também deve estar nela (Galetti, 2007).

As campanhas devem ter como objetivos informar sobre os sintomas do transtorno do jogo e os sinais de alerta, desconstruir a ideia de que apostar é sempre um ato consciente, promover a empatia e a escuta entre familiares, amigos e redes de apoio, orientar sobre onde e como buscar ajuda, com ênfase na rede SUS e nos serviços comunitários e desmistificar o papel dos influenciadores que promovem o jogo como prática inofensiva ou fonte garantida de renda (Oliveira; Silva, 2023).

Exemplos de boas práticas podem ser encontrados em experiências internacionais. A campanha “BeGambleAware” (Reino Unido) utiliza linguagem direta, infográficos e vídeos curtos para explicar os riscos do jogo. No Canadá, a campanha “Know the Line” apresenta depoimentos reais de jovens afetados pela ludopatia, promovendo a identificação emocional e a responsabilização do Estado e da indústria (Rintoul, 2022).

Como demonstrado nos artigos analisados nesta revisão, o transtorno do jogo está associado a altas taxas de comorbidade com transtornos mentais, como depressão, ansiedade, impulsividade patológica, abuso de substâncias psicoativas e ideação suicida. Ao mesmo tempo, está presente em contextos de pobreza, exclusão social, violência estrutural, precarização do trabalho e abandono escolar, o que o torna não apenas um problema de saúde, mas de justiça social e dignidade humana.

Outro desafio observado é a ausência de incentivo a pesquisas nacionais sobre o assunto de maneira mais intensa, cabendo a inclusão de conteúdos obrigatórios sobre ludopatia nos Projetos Pedagógicos de Curso (PPC), com ênfase nas diretrizes da saúde coletiva, da saúde mental e da atenção psicossocial, o incentivo à produção de trabalhos de conclusão de curso, iniciações científicas e estágios supervisionados com foco em jogos de azar, apostas esportivas

e saúde pública e a criação de núcleos temáticos interdisciplinares sobre adições contemporâneas (como jogo, redes sociais, pornografia, compras), promovendo debates com base em evidências científicas e perspectivas críticas.

Considerações Finais

Mediante a realização deste estudo, observou-se a presentificação massiva de comportamentos relacionados à apostas online no cotidiano da população brasileira, configurando-se como uma nova e complexa demanda para o campo da saúde mental. Os dados revelam que o vício em jogos de aposta tem provocado profundos impactos na vida de sujeitos e suas famílias, acarretando no desenvolvimento de prejuízos emocionais, financeiros e sociais.

Diante deste cenário, torna-se importante a compreensão ampliada sobre a ludopatia, de modo a transcender o seu desígnio unicamente pautado na significação como uma patologia de exceção, mas sim, como uma expressão presentificada nas dinâmicas sociais contemporâneas, que precarizam as subjetividades e normalizam o sofrimento psíquico. Esta concepção favorece o desvencilhamento do olhar estigmatizante sobre o tema ao qual, comumente é conduzido por um modelo que tende a culpabilizar o indivíduo pelo vício, ignorando os condicionantes históricos, culturais e estruturais que favorecem o desenvolvimento da prática.

O jogo patológico tem se inscrito no cotidiano de milhões de brasileiros, não mais como prática ocasional ou desvio de conduta, mas como um sintoma social de um tempo marcado pela fragilidade dos vínculos, pela ilusão do mérito e pela promessa incessante de ascensão da sorte, a qual tem sido considerado por alguns especialistas como uma “epidemia silenciosa” que vem se infiltrando nas brechas do Estado, do afeto, da subjetividade e da política, atingindo públicos diversos: jovens periféricos, idosos solitários, trabalhadores precarizados, estudantes endividados e mulheres sobrecarregadas.

Apesar da dimensão do problema, observa-se que o campo da saúde pública nacional segue tratando a ludopatia como um tema secundário, negligenciável ou “não urgente”. Essa postura revela não apenas desconhecimento técnico, mas também um apagamento institucional do sofrimento contemporâneo, que tende a priorizar doenças com maior visibilidade epidemiológica ou impacto econômico direto, ignorando os efeitos desagregadores do jogo sobre as famílias, comunidades, orçamentos e identidades dos sujeitos.

Diante deste cenário que inquieta e mobiliza, aponta-se para a importância do desenvolvimento de políticas públicas qualificadas para o atendimento aos sujeitos que apresentam comportamentos relacionados a ludopatia, de modo a minimizar estigmas e promover práticas de cuidado para estes.

Levando em conta as limitações deste trabalho, que giram em torno da ausência de dados e indicadores nacionais que analisem os perfis dos jogadores brasileiros, bem como a diminuta produção científica sobre o assunto discutido, ressalta-se a urgência da ampliação do repertório por meio do diálogo com diferentes campos do saber em uma construção coletiva na saúde pública de modo a incorporar os sofrimentos contemporâneos aos seus diagnósticos e às suas intervenções. Por fim, destaca-se que a análise aqui desenvolvida não oferece respostas fechadas, mas abre janelas para o debate, para o reconhecimento, para a escuta e para o cuidado.

Referências

ÁVILA, ALANA ARAGÃO. SAFATLE, V; JÚNIOR, N. da S; DUNKER, C. Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico. SAFATLE, V; JÚNIOR, N. da S; DUNKER, C. (Org.). São Paulo: Autêntica, 2020. 286 p. *Ilha Revista de Antropologia*, Florianópolis, v. 24, n. 2, p. 241–245, 2022. DOI: 10.5007/2175-8034.2022.e86458. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/86458>. Acesso em: 3 jun. 2025.

ALEJANDRO SÁNCHEZ ÁNGEL, M. *et al.* *The validity of the SOGS pathological gambling survey's content in the Colombian forensic field*: Validade de conteúdo do questionário de jogo patológico SOGS no campo forense colombiano. [s.l.]: s.n., [s.d.].

ALONSO-MATÍAS, L.; REYES-ZAMORANO, E.; GONZÁLEZ-OLVERA, J. J. Cognitive functions of subjects with cocaine and crack dependency disorder during early abstinence. *Revista de Neurología*, v. 68, n. 7, p. 271–280, 2019. DOI: <https://doi.org/10.33588/rn.6807.2018119>.

ATLAS.TI. *Thematic Analysis Literature Review Guide*. Disponível em: <https://atlasti.com/guides/thematic-analysis/thematic-analysis-literature-review/>. Acesso em: 19 maio 2025.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.

BELMONTE STEIBEL, G.; RUIZ-OLIVARES, R.; HERRUZO CABRERA, J. Patrón de conducta tipo A y B, y su relación con las adicciones conductuales. *Acción Psicológica*, v. 13, n. 1, p. 119–128, 2016. DOI: <https://doi.org/10.5944/ap.13.1.17430>.

BRASIL. *Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018*. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), e autoriza a exploração de apostas de quota fixa. *Diário Oficial da*

União, Brasília, DF, 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13756.htm.

BRASIL. *Medida Provisória nº 846, de 31 de julho de 2018*. Altera a destinação da arrecadação das loterias e autoriza a exploração de apostas de quota fixa. *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, 31 jul. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/Mpv/mpv846.htm.

BRASIL. Ministério da Saúde. *Política Nacional de Educação Permanente em Saúde: o que se tem produzido para o seu fortalecimento?* Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2018. 56 p. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_nacional_educacao_permanente_saude_fortalecimento.pdf. Acesso em: 25 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. *Guia de Vigilância Epidemiológica*. 7. ed. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2009. 816 p. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_vigilancia_epidemiologica_7ed.pdf.

BRASIL. *Projeto de Lei nº 3.626, de 2023*. Dispõe sobre a tributação e fiscalização das apostas de quota fixa. Câmara dos Deputados. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2372576>.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social. Atual gestão do governo federal não legalizou bets. Brasília, DF: SECOM, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/fatos/brasil-contra-fake/noticias/2025/05/atual-gestao-do-governo-federal-nao-legalizou-bets>. Acesso em: 3 jun. 2025.

BUSTOS, C. D.; BUSTOS, C. E. PSIQUIATRA HOSPITAL GENERAL SAN JUAN DE DIOS CBBA, M. D. Dependence at internet: A special case. Caso clínico. *Revista Médica*, v. 33, n. 1, 2010.

CASTRO, S. S.; MARTINEZ, P.; MEZA, M. Pathological gambling and epilepsy in patients with frontotemporal dementia: Two case reports. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, v. 33, n. 3, p. 588–592, 2016. DOI: <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2016.333.2332>.

CATALANO, Alberto et al. Gambling behaviors during the COVID-19 pandemic: A global analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, Amsterdam, v. 13, n. 1, p. 15-30, 2024. DOI: 10.1016/j.addbeh.2024.108037. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.108037>. Acesso em: 07 jun. 2025.

CATARINO, J. R.; CORDEIRO, J. D.; SOARES, R. M. Impactos da política da proibição do jogo on-line: Uma pesquisa comparativa Brasil versus União Europeia. *Sequência Estudos Jurídicos e Políticos*, Florianópolis, v. 41, n. 85, p. 51–85, 2020. DOI: 10.5007/2177-7055.2020v41n85p51. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/sequencia/article/view/76391>. Acesso em: 23 mar. 2025.

CAVALCANTE, F. R. In search of more excitement: reflections on sports bets. *Movimento*, v. 30, 2024. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.132978>.

CHAZKEL, Amy. *Laws of chance: Brazil's clandestine lottery and the making of urban public life*. Durham: Duke University Press, 2011.

DE OLIVEIRA, M. P. M. T. *et al.* Gambling disorder: Contributions of the psychodynamic approach to treatment. *Psicologia USP*, v. 33, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/0103-6564e210007>.

ECHEBURÚA, E.; AMOR, P. J.; GÓMEZ, M. Current psychological therapeutic approaches for gambling disorder with psychiatric comorbidities: A narrative review. *Salud Mental*, v. 40, n. 6, p. 299–305, 2017. DOI: <https://doi.org/10.17711/SM.0185-3325.2017.038>.

ECHEVERRÍA, R. E. *et al.* Representaciones sociales de líderes institucionales acerca del juego en casinos mexicanos. *Revista de Psicología (Perú)*, v. 35, n. 1, p. 5–30, 2017. DOI: <https://doi.org/10.18800/psico.201701.001>.

FARHAT, L. C. *et al.* An exploratory study of shopping to relieve tension or anxiety in adolescents: Health correlates and gambling-related perceptions and behaviors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, v. 19, n. 10, 2022. DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph19106169>.

FARHAT, L. C. *et al.* Excitement-seeking gambling in adolescents: Health correlates and gambling-related attitudes and behaviors. *Journal of Gambling Studies*, v. 37, n. 1, p. 43–57, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09960-3>.

FEGER, J. E. *et al.* Turismo de cassinos do destino turístico Iguaçu: As motivações dos turistas brasileiros. *Turismo: Visão e Ação*, v. 25, n. 1, p. 154–172, 2023. DOI: <https://doi.org/10.14210/rtva.v25n1.p154-172>.

FIGUERAS, M. A.; CÁRDENAS, Y. P. Competitividad del destino turístico Cuba: Impacto económico. *Revista de Turismo*, n. 153, 2015.

FRANCO, A. H. C. Políticas públicas de informação: um olhar para o acesso à Internet e para a inclusão digital no cenário brasileiro. *Em Questão*, 27(4), 61-83, 2021.

GAETE, J. L. *et al.* Immorality or lesser evil? The Chilean National Charity Lottery project (1912–1934). *Signos Históricos*, v. 22, n. 43, 2020.

GALETTI, A. M.; TAVARES, H. Development and validation of the Gambling Follow-up Scale, Self-Report version: An outcome measure in the treatment of pathological gambling. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 39, n. 1, p. 36–44, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2016-1911>.

GALETTI, C. A. *et al.* Jogos de azar e uso de substâncias em idosos: Uma revisão da literatura. *Revista Brasileira de Psiquiatria Geriátrica*, [s.l.], 2007.

GEERTZ, Clifford. “Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight”. In: _____. *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books, 1973. p. 412-453. Disponível em: <https://people.potsdam.edu/betrusak/566/readings/DeepPlay.pdf>.

GÓMEZ ESTRADA, J. A.; VILLA, J. E. Continuidad y cambios en las actividades turísticas de Tijuana, 1920–1949. *Región y Sociedad*, v. 30, n. 72, 2018. DOI: <https://doi.org/10.22198/rys.2018.72.a778>.

GRIFFITHS, Mark D. Adolescent gambling and gambling-type games on social networking sites: issues, concerns, and recommendations. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, Barcelona, v. 33, n. 2, p. 31–37, 2015. Disponível em: <https://www.academia.edu/19316008>. Acesso em: 7 abr. 2025.

ICL NOTÍCIAS. CAPS não consegue atender vício em bets. *ICL Notícias*, São Paulo, 3 out. 2024. Disponível em: <https://iclnoticias.com.br/caps-nao-consegue-atender-vicio-em-bets/>. Acesso em: 23 mar. 2025.

JORNAL DA USP. Discernir entre uso e abuso de jogos de azar pode ser caminho para tratamento e evitar a dependência. *Jornal da USP*, São Paulo, 21 out. 2021. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/discernir-entre-uso-e-abuso-de-jogos-de-azar-pode-ser-caminho-para-tratamento-e-evitar-a-dependencia/>. Acesso em: 30 mar. 2025.

KIM, H. S. *et al.* Comorbid addictive behaviors in disordered gamblers with psychosis. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 40, n. 4, p. 441–443, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2017-2307>.

KRÄHENBÜHL, Gunther Di Dio *et al.* Infarto agudo do miocárdio em jogador patológico. *Rev Soc Bras Clin Med*, São Paulo, v. 13, n. 3, p. 206–209, jul.-set. 2015. Disponível em: <http://files.bvs.br/upload/S/1679-1010/2015/v13n3/a5395.pdf>.

LEITE, Júlio Alves Lima de Castro. *Economia da atenção: a sedução algorítmica nas plataformas digitais*. 2022. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/dissertacoes/2022/julio-alves-lima-de-castro-leite/>.

LEVY, N. S. *et al.* The longitudinal effect of early-life sensation seeking on gambling and gambling problems among Puerto Rican young adults. *Psychology of Addictive Behaviors*, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1037/adb0000515>.

MEDEIROS, G. C. *et al.* A cross-cultural study of gambling disorder: A comparison between women from Brazil and the United States. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 38, n. 1, p. 53–57, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2015-1718>.

MEDEIROS, G. C. *et al.* Electronic gaming machines and gambling disorder: A cross-cultural comparison between treatment-seeking subjects from Brazil and the United States. *Psychiatry Research*, v. 230, n. 2, p. 430–435, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2015.09.032>.

MEDEIROS, G. C. *et al.* Gambling disorder in older adults: A cross-cultural perspective. *Comprehensive Psychiatry*, v. 58, p. 116–121, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2014.12.021>.

MEDEIROS, G.; GRANT, J.; TAVARES, H. Gambling disorder due to Brazilian animal game (Jogo do bicho): Gambling behavior and psychopathology. *Journal of Gambling Studies*, v. 32, n. 1, p. 231–241, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9527-0>.

MORICONI, M.; ALMEIDA, J. P. Online sports betting market and new technologies: Fertile ground for fraud and crime. *Sociologia, Problemas e Práticas*, n. 96, p. 93–116, 2021. DOI: <https://doi.org/10.7458/SPP20219619794>.

ND+. O que são as Bets no Brasil e como funcionam? ND+, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://ndmais.com.br/politica/o-que-sao-as-bets-no-brasil-e-como-funcionam/>. Acesso em: 06 de junho de 2025.

NETO, A. R. P. A história do surgimento do jogo do bicho no Brasil e de seu regramento. *Revista de direito do trabalho*, São Paulo, v. 142, p. 31-49, 2011.

NEXO JORNAL. O vício em apostas: sinais, consequências, tratamentos e recomendações em 9 pontos. *Nexo Jornal*, 29 out. 2024. Disponível em: <https://pp.nexojornal.com.br/perguntas-que-a-ciencia-ja-respondeu/2024/10/29/o-vicio-em-apostas-sinais-consequencias-tratamentos-e-recomendacoes-em-9-pontos/>.

OKSANEN, A. *et al.* Social media and access to drugs online: A nationwide study in the United States and Spain among adolescents and young adults. *European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, v. 13, n. 1, p. 29–36, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5093/EJPALC2021A5>.

OLIVEIRA, J. R.; SILVA, M. A. Análise dos impactos do direito aplicado na sociedade contemporânea. *Anais do Congresso Internacional de Direito Aplicado*, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 45-60, 2024. Disponível em: <https://insigneacademica.com.br/ojs/index.php/anaisdocida/article/view/64>. Acesso em: 5 abr. 2025.

OMS – ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. *Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – CID-11*. Genebra: OMS, 2018. Disponível em: <https://icd.who.int/>.

OROPEZA-TENA, R. *et al.* Distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones en adultos con ludopatía. *Revista de Psicología*, v. 25, n. 1, 2016. DOI: <https://doi.org/10.5354/0719-0581.2016.42435>.

OYANEDEL, J. C. *et al.* Problem gambling and subjective well-being: Results of a study with a representative sample in Santiago (Chile). *Scientific Reports*, v. 14, n. 1, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-024-81057-y>.

PAULA, M.; TAVARES DE OLIVEIRA, M. *Revista da Sociedade Brasileira de Psicologia Analítica*, v. 42, 2024.

REITH, Gerda. *The age of chance: gambling in Western culture*. London: Routledge, 1999.

RINTOUL, Angela. Can slogans prevent gambling harm?. *The Lancet Public Health*, v. 7, n. 5, p. e394-e395, 2022.

SCHWARTZ, David G. *Roll the bones: the history of gambling*. New York: Gotham Books, 2006.

SENADO FEDERAL. CPI: especialistas alertam para os riscos das apostas para a saúde. *Agência Senado*, 11 nov. 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/11/11/cpi-especialistas-alertam-para-os-riscos-das-apostas-para-a-saude>.

SENADO FEDERAL. *O mercado de apostas esportivas on-line: impactos, desafios para a definição de regras de funcionamento e limites*. Texto para Discussão nº 315. Brasília: Instituto Legislativo Brasileiro, 2023. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/610893>.

SOUZA, C. C. *et al.* Jogo patológico e motivação para a mudança de comportamento. *Psicologia Clínica*, v. 21, n. 2, p. 345–361, 2009.

●

Recebido: 27/06/2025; Aceito 25/07/2025; Publicado em: 31/07/2025.