



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Faculdade de Psicologia

Sabrina da Silva Suella Vinhosa Braga

**CONSEQUÊNCIAS PSICOLÓGICAS DO VÍCIO EM APOSTAS ONLINE (*BETS*):
uma análise sobre os impactos à saúde mental dos jogadores**

Belo Horizonte

2025

Sabrina da Silva Suella Vinhosa Braga

**CONSEQUÊNCIAS PSICOLÓGICAS DO VÍCIO EM APOSTAS ONLINE (*BETS*):
uma análise sobre os impactos à saúde mental dos jogadores**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Faculdade de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção de bacharel em Psicologia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cláudia Regina Barroso Ribeiro.

Professora Leitora: Dr.^a Roberta Andrade e Barros

Belo Horizonte

2025

Sabrina da Silva Suella Vinhosa Braga

**CONSEQUÊNCIAS PSICOLÓGICAS DO VÍCIO EM APOSTAS ONLINE (*BETS*):
uma análise sobre os impactos à saúde mental dos jogadores**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Psicologia da Pontifícia Universidade
Católica de Minas Gerais como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em Psicologia.

Prof.^a Dr.^a Cláudia Regina Barroso Ribeiro - PUC Minas (Orientadora)

Prof.^a Dr.^a Roberta Andrade e Barros - PUC Minas (Leitor)

Belo Horizonte, 25 de junho de 2025

A meu Jesus, por sua infinita graça que me permitiu chegar até aqui
A meu esposo Cyro, por ser a pessoa que mais acredita em mim
A minha filha Sophia, por ter me inspirado a olhar além do que eu não sabia ser capaz

AGRADECIMENTOS

Ao longo da minha jornada acadêmica, fui presenteada com a companhia de pessoas que me inspiraram e me ajudaram a continuar nessa caminhada, muitas delas simplesmente por acreditarem em mim. Por isso, agradeço:

A meu esposo e minha filha, com todo o meu amor, pois sem eles eu não teria sido capaz de chegar até aqui, sem eles eu sequer teria começado. Nesses cinco anos, construímos muitas memórias e histórias – nos bastidores da vida real – que nos ajudaram a evoluir juntos.

Agradeço a minha mãe e meu pai, por terem doado um tempo precioso de suas vidas — ficando longe um do outro — para que eu pudesse completar as etapas finais.

Agradeço minha orientadora, Cláudia Regina Barroso Ribeiro, por todo apoio, flexibilidade, compreensão nos momentos difíceis, pelos pequenos milagres que realizou e confiança depositada na construção deste TCC. Também agradeço à professora Roberta Andrade e Barros, pelos direcionamentos que me inspiraram a ir além.

Agradeço à professora Jane Moreira de Azevedo, que levarei para a vida como uma inspiração: por sua atuação impecável, pelo rigor, por seu cuidado, pela integridade e pela simplicidade com que conduziu suas aulas, as orientações e o seu trabalho.

Agradeço aos professores Ronaldo Sales de Araújo (psicanálise) e Luiz Alves Ferreira Junior (TCC), que me fizeram enxergar a psicologia de uma maneira linda, simplesmente pela maneira como conduziram suas disciplinas.

Agradeço à professora Rebecca de Magalhães Monteiro Lopes, que no início dessa jornada foi a inspiração que me fez desejar permanecer, por sua bondade, simplicidade, gentileza e humanidade.

Essa não é uma caminhada fácil, mas certamente se tornou muito melhor porque vocês estiveram comigo e me ajudaram a perceber, de alguma maneira, que eu estava no caminho certo. É fato que essa jornada não se encerra aqui, mas vocês serão, para sempre, um alicerce para mim. Muito obrigada por tudo!

"Prometeram um jogo.. mas venderam uma armadilha."

Autor Desconhecido

RESUMO

A regulamentação do “mercado das *bets*”, por meio da Lei nº 14.790/2023 e da Portaria nº 1.231/2024, representa uma tentativa histórica de institucionalizar as atividades de apostas no Brasil, ao criar mecanismos de controle e fiscalização sobre a atividade, ao mesmo tempo em que se beneficia de seus recursos ao garantir uma nova fonte de receita. Impulsionadas pela tecnologia, as *bets* tiveram ampla visibilidade e forte adesão depois de sua regulamentação, sobretudo pelo engajamento de influenciadores digitais e clubes esportivos que atuam como promotores desse mercado. Para compreender o fenômeno, este estudo adotou uma abordagem exploratória, utilizando pesquisas bibliográficas, documentais e relatos espontâneos de jogadores e familiares. Observou-se que, embora exista uma carência de estudos científicos sobre o tema, os dados levantados indicam que esse tipo de jogo apresenta características altamente viciantes, com impactos potencialmente prejudiciais à saúde mental dos usuários. Os relatos revelam que pessoas que se tornaram dependentes das *bets* foram inicialmente estimuladas pela mídia, que as influenciou a dar o primeiro passo como uma brincadeira desprezível. No entanto, existe uma complexidade relacionada à subjetividade humana que pode torná-las mais vulneráveis a esse tipo de situação, a depender das circunstâncias que estejam vivendo. Sob a ótica da psicologia, o vício desencadeado, nesse contexto, pode servir como uma maneira de tamponar feridas emocionais ou mesmo como uma forma de lidar com questões difíceis. Essas evidências reforçam a importância de ampliar o olhar sobre o fenômeno das *bets*, para além das questões econômicas, já que esse tipo de jogo evoca questões subjetivas que podem funcionar como um mecanismo de fuga psíquica diante de determinado sofrimento. Assim, discutir esse fenômeno sob a ótica da saúde mental torna-se urgente, especialmente quando seus efeitos são percebidos tanto em âmbito individual quanto coletivo, o que reforça a necessidade de considerá-lo como uma possível questão de saúde pública.

Palavras-chave: jogos de azar, apostas, vício, *bets*, saúde mental.

ABSTRACT

The regulation of the “bets market” through Law No. 14,790/2023 and Ordinance No. 1,231/2024 represents a historic attempt to institutionalize betting activities in Brazil by creating mechanisms for control and oversight, while also benefiting from its resources by securing a new source of revenue. Boosted by technology, bets have gained widespread visibility and strong public adherence following regulation, especially through the engagement of digital influencers and sports clubs that act as promoters of this market. To understand the phenomenon, this study adopted an exploratory approach, using bibliographic and documentary research, along with spontaneous reports from gamblers and their family members. It was observed that, despite the scarcity of scientific studies on the topic, the data collected indicate that this type of game displays highly addictive characteristics, with potentially harmful impacts on users’ mental health. The reports reveal that individuals who became addicted to bets were initially influenced by media exposure, taking the first step into gambling as a seemingly harmless game. However, there is a complexity inherent to human subjectivity that can make individuals more vulnerable to this kind of situation, depending on the circumstances they are experiencing. From a psychological perspective, the addiction triggered in this context may serve as a way to numb emotional wounds or cope with difficult issues. These findings reinforce the importance of broadening the view on the phenomenon of bets beyond economic issues, as this type of game evokes subjective dimensions that may function as a psychic escape mechanism in the face of certain forms of suffering. Thus, discussing this phenomenon from a mental health standpoint becomes urgent, especially when its effects are observed both individually and collectively, reinforcing the need to consider it as a potential public health issue..

Keywords: gambling, betting, addiction, bets, mental health.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Reportagem sobre a participação das <i>bets</i> em patrocínio de clubes	25
Figura 2 - Placas publicitárias com predomínio das <i>bets</i>	25
Figura 3 - Banner destacando Neymar como patrocinador oficial da Betting Blaze	26
Figura 4 - Banner destacando Neymar e Virgínia como influenciadores da Betting Blaze	26
Figura 5 - Banner destacando os jogos preferidos do Neymar na Betting Blaze	27
Figura 6 - Conheceu o vício com as <i>bets</i>	48
Figura 7 - Reabilitação	48
Figura 8 - Propagandas e o primeiro jogo	49
Figura 9 - Perda da vida financeira	49
Figura 10 - Vida desestabilizada	50
Figura 11 - Muitas dívidas e adoecimento emocional	50
Figura 12 - Depressão	51
Figura 13 - Vida desestruturada	51
Figura 14 - Perdi tudo	51
Figura 15 - Problema silencioso	52
Figura 16 - Dívidas	53
Figura 17 - Família não sabe do vício	53
Figura 18 - Desespero	54
Figura 19 - Dependência	54
Figura 20 - Estou tentando sair	54
Figura 21 - Buscando se libertar	54

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Tendência de assuntos: <i>bets</i> (vs) dívida.....	589
Gráfico 2 - Tendência de assuntos: <i>bets</i> (vs) suicídio	59
Gráfico 3 - Tendência de assuntos: <i>bets</i> (vs) suicídio (vs) dívida.....	60
Gráfico 4 - Tendência de assuntos: <i>bets</i> (vs) suicídio (vs) dívida (vs) ansiedade	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APA	American Psychiatric Association
ASAM	American Society of Addiction Medicine
BETS	Apostas Esportivas
CID-11	Classificação Internacional de Doenças
DSM-5-TR	Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais
OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico
IPEA	Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada
WHO	World Health Organization (Organização Mundial de Saúde)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1 Historiografia dos jogos	14
<i>2.1.1 Breve história dos jogos.....</i>	<i>14</i>
<i>2.1.2 Jogos de Azar.....</i>	<i>16</i>
2.2 Contexto das bets no Brasil.....	20
2.3 Influências e influenciadores das bets	21
2.4 A psicologia do vício no contexto das bets	27
<i>2.4.1 Perspectiva médica sobre o vício: uso de medicamento.....</i>	<i>29</i>
<i>2.4.2 Perspectiva neurocientífica sobre o vício: compreensão biológica</i>	<i>30</i>
<i>2.4.3 Perspectiva psicológica sobre o vício: subjetividade</i>	<i>32</i>
2.5 Comportamentos patológicos e não patológicos	34
2.6 As bets podem se tornar um problema de saúde pública?	37
2.7 Contribuições da Psicologia Financeira	38
3 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	41
3.1 Abordagem.....	41
3.2 Tipo de pesquisa	42
3.3 Procedimentos Metodológicos	42
<i>3.3.1 Revisão bibliográfica.....</i>	<i>42</i>
<i>3.3.2 Análise documental e relatos</i>	<i>43</i>
4 APRESENTAÇÃO E CONSIDERAÇÕES SOBRE OS ESTUDOS REALIZADOS ..	45
4.1 Relato documental.....	45
4.2 Análise e discussão dos casos	55
4.3 Mapeamento Google Trends	58
5 CONCLUSÃO.....	61
REFERÊNCIAS	63

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo buscou sistematizar, sob a perspectiva da psicologia e com contribuições das neurociências e da psicologia financeira, os comportamentos associados às apostas virtuais, elencando, principalmente, os fenômenos característicos da sociedade contemporânea que corroboram para a adesão e o fortalecimento dos sintomas do vício relacionado às chamadas *bets* – termo utilizado para se referir às apostas esportivas online, realizadas por meio de plataformas digitais. O uso da palavra em inglês, neste trabalho, justifica-se por sua popularidade para representar todo tipo de aposta online. Nesse sentido, buscou-se explicar acerca da constituição do vício em apostas a partir de variáveis – como tecnologia e influências midiáticas – que existem como subproduto da Revolução Industrial e que, em sua versão mais atual – indústria 4.0 – está focada no aprimoramento da Inteligência Artificial e conectividade global. Elemento este que se tornou central na dinâmica da sociedade atual, afetando aspectos da vida cotidiana como a comunicação e as formas de consumo, como destacam Atamanczuk e Siatkowski (2019).

A partir disso, depreende-se que, na medida em que o uso das tecnologias é aprimorado, tanto progressos como desafios são impulsionados, como descrevem Suleyman e Bhaskar (2023). Sobre esse debate, os mesmos autores ainda sugerem que, como consequência desse aprimoramento tecnológico, surgem “soluções” cada vez mais rápidas e eficientes, por proporcionarem incontáveis avanços que têm sido fundamentais para a melhoria na qualidade de vida da população. Entretanto, esse crescimento tecnológico também traz riscos e dilemas que pressupõem a necessidade de regulamentações para assegurar que as inovações da Indústria 4.0 não resultem em danos sociais, financeiros ou psicológicos.

Somadas às questões tecnológicas, o capitalismo como modelo econômico dominante desempenhou um papel fundamental na organização social, estabelecendo o consumo como um elemento central no funcionamento da sociedade, como argumentam Bock, Furtado e Teixeira (2018). Desse modo, as inovações tecnológicas, facilitadas por esse sistema econômico, têm sido determinantes na sustentação e ampliação da lógica de consumo, moldando os comportamentos dos indivíduos, que passaram a ser vistos como potenciais consumidores.

Como efeito, a evolução tecnológica, associada às dinâmicas econômicas prevalentes, pode potencializar o risco de empobrecimento de tomada de decisão, sobretudo financeira, dos apostadores. Por essa razão, buscou-se responder: quais são os impactos psicológicos, financeiros e sociais associados ao vício em apostas virtuais (*bets*) na vida dos jogadores – e

por que esse assunto não pode ser ignorado diante de seus desdobramentos individuais e coletivos?

Nesse contexto, a Psicologia enquanto ciência que estuda o ser humano em suas expressões subjetivas, constitui-se a partir do desenvolvimento de vivências sociais e culturais, além das manifestações afetivas e comportamentais – elementos fundamentais na constituição do nosso modo de ser. Como afirmam Bock, Furtado e Teixeira (2018, p. 10-11), a Psicologia também se recusa ao assujeitamento imposto pela fugacidade da informação e à aceitação social condicionada ao consumo, mantendo, mesmo que de forma utópica, a perspectiva de que o ser humano pode escolher a construção do seu próprio destino. Sob essa lógica, torna-se necessário adotar uma perspectiva teórica que contribua para a compreensão do fenômeno das *bets*, por meio de uma abordagem que articule diferentes interfaces com a Psicologia, e, assim, ampliar o entendimento sobre as múltiplas variáveis envolvidas, especialmente aquelas que favorecem o desenvolvimento e a manutenção do vício em apostas na sociedade contemporânea.

A presente pesquisa propõe-se a investigar os efeitos psicológicos associados ao vício em apostas online (*bets*), com ênfase nos impactos à saúde mental dos jogadores. Considerando esse cenário, este estudo tem como objetivo geral: analisar os problemas de saúde mental ocasionados pelo consumo das *bets*. Para isso, estabelecem-se os seguintes objetivos específicos: contextualizar os jogos de azar no Brasil; descrever o contexto das *bets*; refletir sobre como a tecnologia, associada às influências midiáticas, pode intensificar o comportamento de aposta; explicar os mecanismos do vício em apostas sob diferentes perspectivas; analisar o que pode tornar o vício em apostas um problema de saúde pública e, por fim, observar as contribuições da psicologia financeira.

A escolha do tema justifica-se pelo interesse, formação e experiência da autora na área de finanças, permitindo uma conexão interdisciplinar com a psicologia, e, ainda, pela relevância midiática que foi dada ao tema após a oficialização do mercado das *bets* no Brasil, configurando um cenário propício para refletir sobre os desdobramentos desse fenômeno na sociedade. Nesse contexto, o presente estudo, cujo tema carece de discussões mais profundas, deseja contribuir com profissionais da saúde mental (psiquiatras, psicólogos), discentes, docentes, pesquisadores, centros de ajuda a dependentes, analistas financeiros e profissionais que formulam políticas públicas, já que se propõe a fornecer informações essenciais para uma compreensão mais ampla

do fenômeno das apostas (*bets*), e então talvez permitir outros avanços e contribuições para a sociedade.

Nesse contexto, o presente estudo busca contribuir com profissionais da saúde mental (psiquiatras, psicólogos), discentes, docentes, pesquisadores, centros de apoio a dependentes, analistas financeiros e profissionais que formulam políticas públicas, já que se propõe a fornecer informações essenciais para uma compreensão mais ampla do fenômeno das apostas (*bets*), possibilitando, assim, novos avanços e contribuições para a sociedade.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Com a recente regulamentação do mercado de apostas esportivas (*bets*) no Brasil e a ampla adesão de diferentes grupos, neste capítulo serão abordadas as principais variáveis que envolvem o tema, bem como suas possíveis consequências na saúde mental, na vida financeira e social dos apostadores. Apesar das variáveis históricas acerca do tema, este trabalho não pretende abordar os posicionamentos políticos relacionados à regulamentação das *bets*, concentrando-se apenas nas questões subjetivas, sociais e biológicas que envolvem a temática.

2.1 Historiografia dos jogos

2.1.1 Breve história dos jogos

Os jogos têm marcado presença em diversas culturas ao longo da história, atravessando tempos e sociedades. Diferente do que ocorre hoje, o jogo não era apenas uma alternativa para passar o tempo, pois era parte da cultura nos rituais religiosos e nos ensinamentos, por exemplo; no entanto, com o passar do tempo, essas características foram sendo deixadas de lado e passaram a ser utilizadas com o objetivo de promover também prazer e entretenimento (Reis, 2018).

Pensando no sentido que o jogo possa ter na sociedade, Huizinga (2001, p. 4) ajuda-nos a refletir sobre a complexidade desse conceito, ressaltando que não há uma única definição que contemple, por completo, o jogo. Para ele:

“Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição biológica do jogo [...] em termos de descarga de energia vital superabundante, [...] como satisfação de certos “instintos de imitação”, ou ainda, simplesmente como uma “necessidade” de distensão. [...] O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá; [...] trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. [...] o impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como o desejo de dominar ou competir. [...] Uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador de energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo” ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal [...] (Huizinga, 2001, p. 4).

Fica evidente que o jogo pode ser tanto uma atividade lúdica quanto um mecanismo social, cultural ou até mesmo psicológico, que carrega significados mais profundos – desde a preparação para a vida adulta até uma forma de expressão do desejo e da subjetividade humana. Etimologicamente, Porto e Souza (2017) corroboram a definição de Huizinga (2001) quando descrevem que:

jogo e jogar são palavras de origem latina (*jocus*, *jocare*) cuja semântica relaciona-se a um caráter lúdico (*ludus* do latim) enquanto uma ação humana caracterizada por puerilidade, frivolidade, despreocupação, brincadeira, gracejo, humor, alegria, ironia e, também, malícia (Porto; Souza, 2017, p.3).

Nesse sentido, os autores Huizinga (2004) e Luckesi (2007, *apud* Porto e Souza, 2017) sugerem que a ideia de que os jogos estão relacionados ao lazer e ao prazer surgiu com a modernidade, em um contexto marcado pelas mudanças trazidas pela Revolução Industrial, que redefiniram o modo como o tempo livre passou a ser organizado e valorizado. Em complemento, Huizinga (2001) ainda descreve que o jogo funciona quase como um feitiço - pelo seu efeito encantador, capaz de prender a atenção e moldar a forma como a gente enxerga o que está ao redor. Em sua obra, *Homo ludens*, o mesmo autor descreve que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Para ele, no jogo, existe algum elemento que transcende as necessidades imediatas da vida, por promover momentos de prazer. O autor defende que o jogo é uma atividade consciente, baseada em habilidades ou estratégias, mas o resultado depende mais do desempenho do jogador do que da sorte, conferindo ao jogador satisfação por seus resultados. Enquadram-se como jogos comuns: xadrez, dominó, baralho, jogos de tabuleiro e esportes de modo geral.

O jogo é “tenso”, como se costuma dizer. É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo (Huizinga, 2001, p. 14).

O cuidado relacionado aos jogos reside nesse efeito “apaixonante” quando relacionado a jogos de azar, já que esse tipo de jogo carrega consigo uma inquietação de competição que desperta muitas emoções nos jogadores por envolver ganhos ou perdas financeiras, onde o acaso (sorte), além de suscitar vícios, suscita prejuízos e problemas psicológicos e sociais.

2.1.2 Jogos de Azar

Diferentemente das práticas lúdicas, que têm como foco o entretenimento e a interação social, os jogos de azar envolvem atividades nas quais o acaso desempenha papel central na determinação dos resultados. Essas práticas costumam envolver apostas de dinheiro ou bens com a expectativa de um retorno financeiro, sendo marcadas pela imprevisibilidade dos desfechos e pelo desejo de lucro. Modalidades como loterias, bingos, cassinos, máquinas caça-níqueis e apostas esportivas ilustram esse tipo de dinâmica, que combina risco, incerteza e recompensa. Essa compreensão é apresentada por Mazar *et al.* (2020), conforme citado por Figueiredo Filho *et al.* (2024).

Esse tipo de jogo, amplamente difundido na sociedade contemporânea, apesar de assumir hoje uma aparência mais moderna e tecnológica, não é uma novidade na história da humanidade. Segundo Canton (2010), esses jogos acompanham o ser humano desde a pré-história. Nesse sentido, o autor aponta que “sítios arqueológicos comprovam que, desde os primórdios, o homem recorria à sorte para tomar decisões diante de questões controversas” (Canton, 2010, p. 11), indicando que a busca pelo acaso é uma prática ancestral, enraizada nas experiências humanas mais antigas. A partir da afirmação da autora, depreende-se que o jogo – como diversão – é um resultado posterior aos jogos de azar.

Sobre os jogos de azar no Brasil, é importante destacar que este trabalho não se aprofundou nos detalhes sobre como o processo de chegada e/ou disseminação ocorreu, pois, apesar de ser um tema relevante e interessante, ainda há uma escassez de materiais científicos que relatem essa história de forma clara, sem distorções, vieses ou direcionamentos específicos realizados por determinadas áreas (por exemplo, direito criminal). Vale ressaltar que, embora os jogos de azar não sejam uma novidade no cenário brasileiro, a popularização recente das apostas esportivas (*bets*) tem provocado um novo olhar sobre o fenômeno. Esse movimento contribui para que a discussão seja ampliada para outras áreas, como a antropologia e a sociologia.

Essa história começa em 1784, quando o governador Luiz da Cunha Menezes – de origem Portuguesa (Pereira, 2017) – conseguiu autorização para realizar uma loteria, com o intuito de arrecadar fundos para concluir as obras da Casa de Câmara e Cadeia, na então Vila Rica, atual Ouro Preto, capital da Capitania de Minas Gerais (Canton, 2010, p. 14). Nota-se a introdução de uma modalidade de jogo, até então, não explorada no Brasil. Com a liberação da prática de loteria – que consistia na venda de bilhetes numerados aos povoados e vilas, campos e garimpos –, com a finalidade de arrecadação, iniciou-se a prática de arrecadação alternativa (Amaral, 2005 *apud* Loner, 2014).

Entretanto, apesar de atualmente a prática ter sido legalizada – como será discutido adiante –, a loteria ainda é considerada um jogo de azar. Sobre essa definição, Ferreira (2010, p. 474) descreve a loteria como: 1. Toda espécie de jogo de azar em que se sorteiam prêmios por meio de bilhetes numerados, cartões marcados ou meios análogos de aposta. 2. Aquilo que depende do acaso.

Com a chegada da Corte portuguesa ao Brasil, em 1808, as loterias passaram a se espalhar pelas províncias, mantendo-se presentes durante todo o reinado de D. Pedro I, (Canton, 2010, p. 16; Loner, 2014). No entanto, em 6 de junho de 1831, durante o período regencial, o padre Diogo Feijó — que ocupou uma posição central no governo após a abdicação do trono por D. Pedro I — determinou a proibição das atividades lotéricas devido ao descontrole observado na prática (Bragança, 2018). A proibição permaneceu até 1837, quando o regente Pedro de Araújo Lima autorizou a loteria em favor de novos projetos – como o teatro da praia de D. Manuel e do Teatro Fluminense e, sequencialmente, em prol das Santas Casas e instituições assistenciais e culturais, condição que resultou em muitas irregularidades (Canton, 2010, p. 16).

Em 1840, D. Pedro II buscou regularizar a venda dos bilhetes de loteria por meio do Decreto nº 57. No ano seguinte, o Decreto nº 92 introduziu novas normas com o objetivo de ampliar o controle sobre a atividade. No entanto, essas medidas foram efetivamente aplicadas apenas na cidade do Rio de Janeiro, enquanto nas demais províncias persistiam as irregularidades. Foi apenas em 1844, com a promulgação do Decreto nº 357, que a loteria passou a ser regulamentada de forma mais eficaz — mesmo assim, as práticas irregulares continuaram por algum tempo (Canton, 2010, p. 16).

Em 1861, “D. Pedro II assinou o decreto nº 2723 que criou a Caixa Econômica” (Canton, 2010, p. 17), com a finalidade de regularizar determinadas atividades econômicas,

incluindo as loterias. O autor destaca que, no mesmo ano, houve uma intensificação ainda maior de monitoramento das loterias por meio de novas regras estabelecidas. Para isso, o fiscal de loterias foi criado, por meio do decreto nº 2936. Até o final da primeira década da República – de 1889 até 1899 –, as loterias permaneceram praticamente inalteradas. Em 1900, o Decreto nº 3.638 foi responsável por regulamentar as atividades lotéricas no Rio de Janeiro, Capital do Brasil, reduzindo o tempo das concessões privadas.

Ao longo da história dos jogos de azar no Brasil, a loteria demonstrou um potencial certo de arrecadação alternativa, mas os diversos ajustes às regras, como medida de controle, bem com suas restrições, favoreceram a incorporação de outras modalidades de jogos de azar – como bingos, cassinos, caça-níqueis e o jogo do bicho –. Talvez como uma ameaça à hegemonia da loteria, a prática foi proibida em 1920, mas, em 1933 durante o governo de Getúlio Vargas, após legalização dos jogos de azar, o Brasil experienciou o início do “*show business*” (Feijó, 2013, p.75), época considerada para muitos autores como uma era de ouro pelo faturamento que fomentava o mercado e a indústria cultural (Feijó, 2013, p.76). Nesse período, o jogo atingiu seu auge, sendo associado a espetáculos artísticos, com artistas como Carmem Miranda, Grande Otelo, Luiz Gonzaga, Emilinha Borba (Oliveira Sobrinho, 2013, p. 22; Feijó, 2013, p. 76), e ao surgimento de grandes complexos de lazer, o que gerou consideráveis receitas tanto para as empresas envolvidas quanto para o Estado, por meio da arrecadação de impostos.

Já em 1944, o Decreto nº 6.259 trouxe novas mudanças, reforçando o controle estatal sobre o sistema, especialmente no que dizia respeito à segurança das concessões e à possibilidade de intervenção governamental em caso de risco. (Canton, 2010, p. 17). No entanto, em 30 de abril de 1946, o presidente Dutra decretou a proibição de todo tipo de jogo de azar no país, por meio do Decreto-Lei nº 9.215. (Guimarães, 2013 p. 38), mantendo apenas a loteria legalizada sob administração do Governo (Sztajnberg, 2013, p. 70), e os jogos tornaram-se “restritos por lei, ao monopólio do Governo” (Oliveira Sobrinho, 2013, p. 22). Desde então, os jogos de azar foram proibidos, por meio do Decreto de Lei n. 9215/1946 (Brasil, 1946), respaldado no artigo 50, parágrafo 3º, do Decreto-Lei nº 3688/1941 – Lei das Contravenções Penais – (Brasil, 1941).

Após quase duas décadas sem mudanças, Jânio Quadros, em 1960, criticou o sistema de loterias vigente, alegando lucros excessivos dos concessionários e pouca vantagem social. Como consequência, em 1961, por meio do Decreto nº 50.954, transferiu a administração das loterias – que antes eram geridas por concessionários – para as Caixas Econômicas Federais,

destinando a receita a serviços públicos. Com a renúncia de Jânio foi adiada a implementação, mas, em 1962, o governo João Goulart confirmou a mudança por meio do Decreto nº 1.146. Após resistência dos antigos concessionários, a nova administração realizou o primeiro sorteio público em setembro de 1962, marcando o surgimento da Loteria Federal do Brasil (Ribeiro, 2002 *apud* Canton, 2010).

Os jogos de azar – inclusive apostas esportivas – são um tipo de jogo em que a vitória ou derrota dependem, de maneira exclusiva ou predominante, da sorte (Brasil, 1941). Amparado nessa condição, "o Decreto-Lei nº 9.215, de 1946, proibiu os cassinos e os jogos de apostas a dinheiro em geral no país" (José, 2013, p. 82). A lei buscou garantir a ordem social e coibir atividades ilícitas associadas aos jogos de azar, ao mesmo tempo em que buscava regular e direcionar os altos valores financeiros envolvidos na prática, cuja movimentação favoreceu tanto o Estado – por meio da arrecadação e do controle – quanto instituições privadas com lucro de ganhos gerados.

No entanto, há uma lacuna significativa nesse cenário: a invisibilidade das pessoas que sustentam essa engrenagem – os jogadores. Observa-se um foco de interesse sobre as altas cifras envolvidas, mas o sujeito que é envolvido a participar ativamente desse processo está marginalizado nas discussões em políticas públicas, contribuindo para o agravamento de problemas relacionados à saúde mental. Como destaca Santos (2019), países como Austrália e Nova Zelândia registraram aumento nos indicadores de prevalência do transtorno do jogo após a legalização das apostas esportivas – conhecidas no Brasil como “*bets*” –. No contexto brasileiro, essa modalidade de jogo de azar tem passado por uma série de mudanças legislativas com o argumento de gerar empregos e aumentar a arrecadação para o Governo (Oliveira *et al.*, 2022). No entanto, os efeitos dessas mudanças são preocupantes, uma vez que os impactos sociais e psicológicos ainda são desconhecidos e difíceis de mensurar (Santos, 2019). Diferente de outros períodos históricos, os jogos de azar assumiram uma nova roupagem, agora impulsionada por recursos tecnológicos – o que intensifica seus efeitos e amplia os riscos envolvidos, sobretudo, aos jogadores.

De acordo com Barata (1991, *apud* Medeiros *et al.*, 2024), assim como a própria humanidade, os jogos de azar também passaram por um processo de aprimoramento ao longo do tempo. Essa evolução, acompanhada por inovações tecnológicas, como observa Camargo (2020, *apud* Medeiros *et al.*, 2024), incorporou diferentes modalidades de jogos, promovendo a migração do mundo real para o ambiente virtual. O problema dessa transição para o digital

reside justamente na facilidade com que pessoas comuns podem se tornar jogadores – apostadores compulsivos. No espaço virtual, praticamente não existem barreiras sociais ou constrangimentos: no silêncio de um clique, é possível realizar uma ou várias apostas, o que amplia significativamente o alcance e os riscos associados a essa prática.

2.2 Contexto das *bets* no Brasil

Nos últimos anos, o Brasil tem acompanhado uma transformação significativa no cenário das apostas (*bets*), impulsionada, principalmente, pelas facilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais. Nesse cenário, o Brasil, que já se beneficiou em diversos momentos da história dos jogos (de azar), busca novamente utilizar esse recurso histórico – agora em sua forma digital – como uma alternativa para alavancar arrecadações por meio da tributação e conferir maior transparência ao setor que, ao longo das décadas, conquistou inúmeros adeptos, favorecendo sua expansão informal e gerando uma série de situações que, no passado, contribuíram para a proibição da prática.

A oficialização do mercado das *bets* no Brasil foi realizada pelos Presidentes Michel Temer e depois Luiz Inácio Lula da Silva, por meio das Leis nº 13.756/2018 e nº 14.790/2023, respectivamente, e Portaria SPA M/F nº 1.231/2024 (Brasil, 2024). Desde então, milhões de usuários em todo o país têm sido atraídos por esse tipo de jogo, questão que levantou preocupações que serão exploradas ao longo deste projeto de pesquisa. Trabalhos preliminares apontam que, como resultado da aprovação e regulamentação parcial das apostas online, pelo menos 12% da população brasileira realizou algum tipo de gasto com *bets* nos 30 dias anteriores à pesquisa (Instituto de Pesquisa DataSena, 2024).

Ao relacionar esse percentual com os dados demográficos do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2024), que apontam uma população de 212,6 milhões de habitantes, estima-se que cerca de 25 milhões de brasileiros tenham apostado no último mês. Em nota técnica, o Banco Central do Brasil (2024) complementa que, apesar da maioria dos jogadores ter idade entre 20 e 30 anos, as apostas variam em diferentes faixas etárias e grupos sociais. Nesse estudo, observa-se que o que diferencia os tipos de jogadores é a capacidade financeira de realizar apostas. Os indivíduos mais jovens são responsáveis por fazer apostas de menor valor, que giram em torno de R\$ 100 por aposta, enquanto pessoas mais velhas, apesar de participarem menos, realizam apostas mais ousadas, em torno de R\$ 3.000, perfazendo uma média de gastos com apostas em torno de R\$ 20 Bilhões por mês. Esses números colocam o

Brasil num *ranking* entre os países que mais acessam sites de apostas no mundo, ficando atrás apenas dos Estados Unidos e da Inglaterra. Dos praticantes, pelo menos 49% dos usuários brasileiros pertencem à classe C, sinaliza a reportagem da *IstoÉ Dinheiro* (2023).

A discussão sobre as *bets* no Brasil não pode ser dissociada de uma análise histórica e social mais ampla, uma vez que envolve transformações tecnológicas e impactos psicossociais diretamente relacionados à legalização e popularização dos jogos de azar. Além disso, essa atividade tem gerado efeitos significativos nas dimensões social, financeira e psicológica da vida dos apostadores. Nesse contexto, Ariely e Kreisler (2019, p. 11) destacam que, no Brasil, o dinheiro se destaca como uma das principais causas de estresse, ao lado do medo, da violência e do desemprego – o que evidencia a existência de um terreno propício para o sofrimento mental associado às apostas, especialmente diante da regulamentação desse mercado. Além disso, com a flexibilidade proporcionada pela tecnologia, o intenso apelo midiático e as fantasias sustentadas pela ilusão de uma possível mudança de vida, muitos adeptos acabam sendo convencidos e alienados. Como cita Greene (2019, p. 150), “observamos padrões que eles não enxergam, pois ninguém gosta de acreditar que está sob algum tipo de compulsão além do seu controle”. O autor ainda complementa que as pessoas tendem a repetir determinados comportamentos não por escolha consciente, mas porque são condicionadas a isso. Sob outra perspectiva, o Banco Central do Brasil (2024) alerta que esse tipo de negócio pode prejudicar especialmente as pessoas em situação de vulnerabilidade, sendo as famílias de baixa renda as mais impactadas pelas consequências das atividades de apostas e, assim, pessoas em condições de desvantagem correm risco maior de sofrerem por problemas de saúde mental (WHO, 2022), por uma série de fatores.

A popularização das apostas digitais, portanto, vai além de uma simples forma de entretenimento – trata-se de uma engrenagem poderosa, capaz de movimentar cifras expressivas, ancoradas na ilusão das pessoas. Diante disso, mesmo que a arrecadação gerada por esse setor seja benéfica aos cofres públicos, não se pode ignorar os desdobramentos dessa prática no cotidiano da população brasileira.

2.3 Influências e influenciadores das *bets*

Quando se fala em *bets*, é fundamental considerar todo o universo que envolve esse fenômeno, pois não se trata apenas de uma repetição histórica que reproduz, em uma de suas fases, a liberação de jogos de azar na sociedade brasileira. Os dias atuais diferem de qualquer

outro momento da história, especialmente devido ao impacto da tecnologia e, consequentemente, devido à maneira como as apostas acontecem hoje. Por essa razão, discutir sobre jogos de azar em uma sociedade hiperconectada implica reconhecer também uma “modernização” no *modus operandi* desse tipo de jogo, que inclui a tecnologia e as influências midiáticas, que dizem respeito a toda estratégia de marketing e propagandas, em meio digital ou não, utilizadas para atrair consumidores, incluindo um recurso atual: os “influenciadores digitais” (Karhawi, 2020). Estes nascem como produto das redes sociais como formadores de opinião em uma lógica que torna a tecnologia mais amigável e, ao mesmo tempo, “mais entranhada [...] em toda faceta da vida e da sociedade”, destacam Suleyman e Bhaskar (2023, p. 55)

A tecnologia tem alcançado cada vez mais a vida e a rotina das pessoas e, como consequência, tem moldado a sociedade – para interesses econômicos –, quando deveria servir como meio ou ferramenta de alavanca ou apoio ao progresso da humanidade, melhorando a produtividade, oferecendo soluções inovadoras e atendendo a necessidades que seriam inalcançáveis sem seu uso (Suleyman; Bhaskar, 2023). Ocorre que, ao se desenvolver, ganha mais influência na vida das pessoas à medida que se expande, fazendo crescer o risco de, paradoxalmente, causar danos aos indivíduos e à sociedade. Os mesmos autores complementam (Suleyman; Bhaskar, 2023, p. 34) que, “se a tecnologia prejudicar vidas humanas, produzindo sociedades nocivas [...], então se pode dizer que ela fracassou em um sentido mais profundo”, indicando que é preciso ter cautela, pois avanços tecnológicos têm potencial para trazer prejuízos à vida das pessoas. E complementam, fazendo-nos refletir que não é à toa que centenas de bilhões de dados são gerados diariamente por meio de e-mails, mensagens, redes sociais e são armazenados nas nuvens. Esses dados, armazenados em sistemas de inteligência artificial, tornam-se instrumentos de aprimoramento da própria tecnologia, com potencial de interferir no comportamento humano e nas emoções de maneiras surpreendentes, sobretudo na indução de decisões. Isso porque, ao entender quem são essas pessoas, do que elas gostam, como idealizam a vida, quais são seus valores, preferências, como é o seu cotidiano e quais sentimentos e afetos as envolvem (Bock; Furtado; Teixeira, 2018), é possível traçar estratégias persuasivas que atuam sobre seus desejos e fragilidades. Nesse contexto, os apelos emocionais difundidos por influenciadores digitais com narrativas de sucesso ressoam como uma possibilidade de mudança de vida, sobretudo aos mais vulneráveis.

Dessa forma, decisões que deveriam ser racionais passam a ser guiadas por impulsos emocionais, construídos por um marketing cuidadosamente elaborado para capturar e manter o engajamento, às custas do bem-estar emocional e financeiro das pessoas. E isso só se torna possível porque tecnologia e comunicação possuem uma íntima relação (Bock; Furtado; Teixeira, 2018), não à toa, os mesmos autores a descrevem como um quarto poder – não apenas por sua capacidade de captar e atrair a subjetividade das pessoas, mas, sobretudo, pela habilidade de cativá-las e as manterem envolvidas com o “produto”.

Diante disso, o mercado das *bets*, que se beneficia do apelo lúdico dos jogos, em um primeiro momento, para capturar o interesse das pessoas, se torna ainda mais eficaz quando utiliza estrategicamente o marketing e a tecnologia. Essa junção reflete a dinâmica sedutora desse universo que, além de atrair jogadores, os envolve em uma lógica que busca conhecer seus comportamentos, desejos e anseios, e, quando necessário, reage a essas informações de forma precisa para estimular o engajamento contínuo — até que esse envolvimento se torne, muitas vezes, compulsivo (Bock; Furtado; Teixeira, 2018). Essa dinâmica de algoritmização coloca as pessoas em categorias de interesse, influenciando diretamente a percepção de mundo e afetando a liberdade de escolha ao moldar o que é visto, sentido e consumido, com base em padrões identificados, condição que limita a autonomia e favorece o desenvolvimento de maneiras sutis de manipulação (Regattieri; Antoun, 2018). Dentro dessa lógica, é provável que, por meio de apelos midiáticos, potenciais apostadores sejam levados a utilizar as *bets* pela primeira vez ou a manter o hábito de forma recorrente, levando-os a consumir não apenas seu tempo, mas também parte significativa de seus recursos financeiros, muitas vezes sem plena consciência do que está em jogo (Oliveira *et al.*, 2022).

A normalidade construída em torno das *bets* é legitimada por nomes e marcas de peso, que servem como validação simbólica para o critério de confiança. Normalmente, figuras públicas e celebridades associam-se a esse tipo de serviço realizando propagandas, em pop-ups de determinados sites e aplicativos ou em grandes eventos – como partidas de futebol –, como formadores de opinião, portanto, são capazes de moldar percepções do público de modo geral sobre produtos ou marcas. Como destaca Azevedo (2004, p. 51 *apud* Regattieri; Antoun, 2018), esses indivíduos exercem um papel estratégico no processo comunicativo, ao influenciarem diretamente a forma como o público interpreta e responde aos estímulos. Além disso, segundo Kumar e Gupta (2016, *apud* Almeida, 2018), formadores de opinião possuem a habilidade de vender produtos e serviços a sua rede própria de seguidores quando transferem a eles seus

atributos, como reconhecimento e confiança associados as suas imagens. Essa dinâmica midiática revela não apenas o poder simbólico dessas figuras públicas, como também o uso de suas influências, como a persuasão, que “é um mecanismo de convencimento que pode ou não ultrapassar bases racionais da difusão de uma mensagem” (Bock; Furtado; Teixeira, 2018, p. 317) e que pode vir travestido de mensagens subliminares com elementos sedutores como “poder, dinheiro, diversão, aventura”, descrevem os autores (Bock; Furtado; Teixeira, 2018, p. 318). Essa livre exposição de influenciadores digitais e o forte apelo de clubes esportivos levanta importantes reflexões éticas, sobretudo na mensagem que está sendo transmitida ao público, cuja narrativa de convencimento pode induzir a comportamentos prejudiciais e, como consequências, contribuir com endividamentos, vícios e sofrimento psíquico.

As Figuras 1 e 2 destacam, de maneira explícita, a relevância econômica das *bets* no esporte brasileiro, mais especificamente no futebol. A afirmação de que “as *bets* estão em todos os times da Série A e injetam milhões em patrocínio e até contratações” (Mendes, 2024) revela o nível de participação e interesse desse tipo de negócio nos clubes nacionais. A estimativa de que os clubes devem faturar cerca de R\$ 1 bilhão em 2025 com patrocínio das *bets* reforça o tamanho desse mercado, justificando o forte apelo das marcas durante as partidas, seja nos uniformes ou nas placas publicitárias. Essa presença demonstra a influência financeira das *bets* sobre o esporte, como também contribui para uma naturalização das apostas na cultura esportiva brasileira ao disseminar uma imagem de que o ato de apostar “é normal”, sobretudo para torcedores em situação de vulnerabilidade, corroborando o poder simbólico que os clubes e atletas exercem como formadores de opinião. Além disso, o futebol ocupa um lugar central no imaginário coletivo brasileiro, funcionando como símbolo de identidade, pertencimento e emoção (Caldas, 1986). Assim, ao vincular-se a um esporte de tamanha relevância emocional, as *bets* não apenas ganham visibilidade, mas uma legitimidade social que potencializa seu alcance na sociedade brasileira.

Figura 1 - Reportagem sobre a participação das *bets* em patrocínio de clubes



Fonte: Mendes (2024).

Figura 2 - Placas publicitárias com predomínio das *bets*



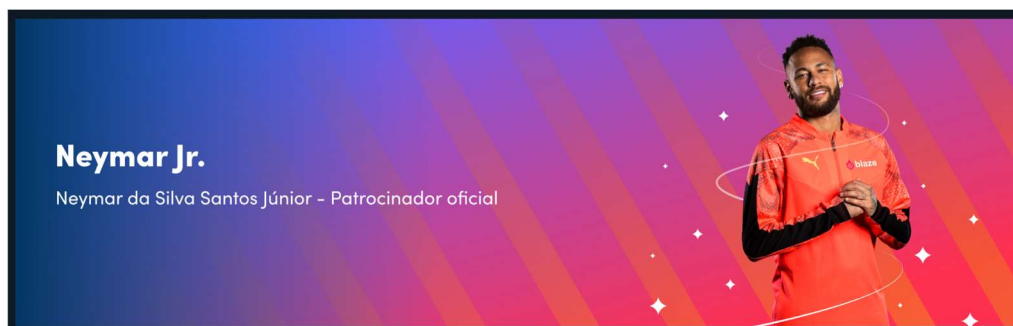
Fonte: Mendes (2024).

Sob a ótica dos influenciadores, as figuras 3, 4 e 5 evidenciam o papel das celebridades com o mercado das apostas online, destacando Neymar da Silva Santos Júnior – com 229 milhões de seguidores na plataforma do Instagram – como patrono oficial da plataforma Blaze, que é uma casa de apostas virtuais, e Virgínia Fonseca – com 52,8 milhões de seguidores na plataforma do Instagram. A presença de Neymar, uma das figuras mais emblemáticas do futebol no mundo, confere legitimidade, prestígio e visibilidade à marca, funcionando como uma estratégia de marketing altamente estratégica para vender produtos de aposta.

Além de Neymar e Virgínia, outros influenciadores digitais, como Felipe Neto, Mel Maia e Nicole Bahls também tiveram suas imagens vinculadas à divulgação da Blaze (O Globo, 2023), que é apenas uma das casas de apostas divulgadas pelo Ministério da Fazenda com intensa atividade no mercado brasileiro (Brasil, 2025), demonstrando uma nítida estratégia de

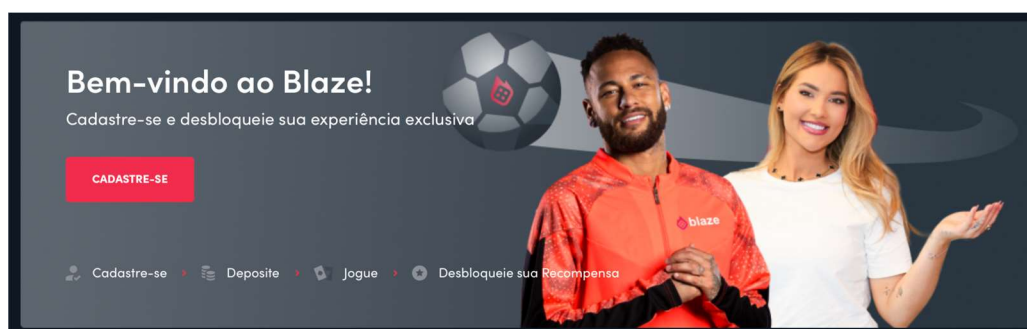
convencimento por meio do uso recorrente de figuras públicas para dar credibilidade às apostas e, novamente, tornando a prática de apostar socialmente aceitável – quiçá até desejável. No site da Blaze (2025), por exemplo, há jogos personalizados com a imagem de Neymar, bem como jogos que remetem às suas preferências pessoais, reforçando uma identificação emocional e empática com apostadores que interpretam esses jogos por seus atributos profissionais de competência, agilidade e vitórias (Zalcmán, 2025). Esse tipo de identificação cria laços emocionais que reduzem o senso crítico e fazem com que jogadores apostem pelo sentido subjetivo atribuído à imagem dos influenciadores, nesse caso, do Neymar.

Figura 3 - Banner destacando Neymar como patrocinador oficial da Betting Blaze



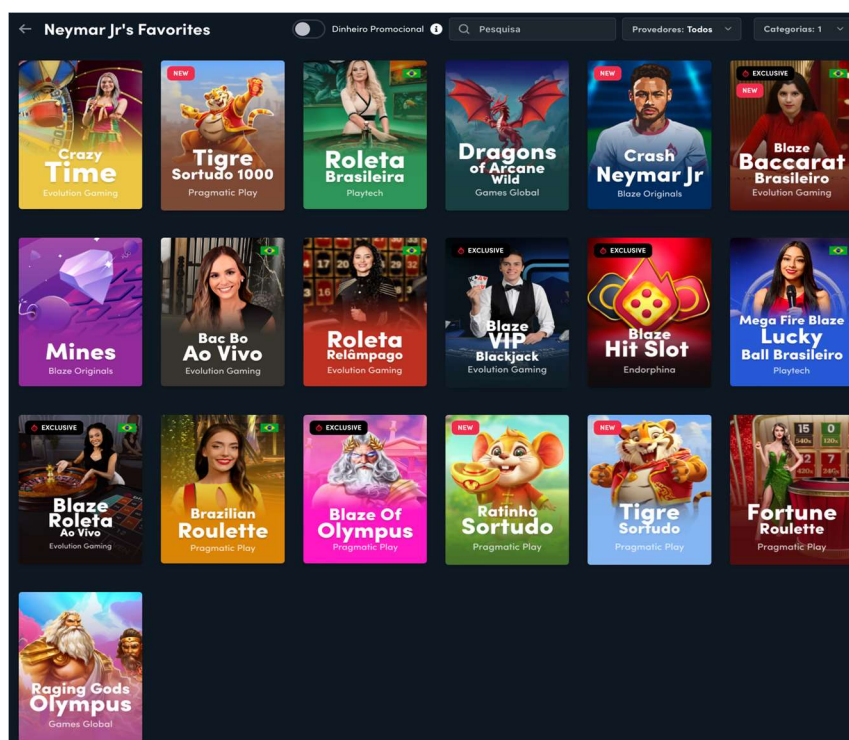
Fonte: Blaze (2025).

Figura 4 - Banner destacando Neymar e Virgínia como influenciadores da Betting Blaze



Fonte: Blaze (2025)

Figura 5 - Banner destacando os jogos preferidos do Neymar na Betting Blaze



Fonte: Blaze (2025)

Essa atmosfera aparentemente inofensiva se torna tão envolvente que fica difícil se opor a ela – condição descrita por Karl Marx como “fetiche da mercadoria” (Bock; Furtado; Teixeira, 2018, p. 320). Estes autores complementam que, por trás da linguagem sedutora, existem artimanhas sofisticadas e estratégias de alto nível capazes de mobilizar pessoas de diferentes perfis e classes sociais para alimentar essa gigantesca máquina financeira.

Essa engrenagem ultrapassa o simples ato do entretenimento, pois se apoia em mecanismos que favorecem a adesão progressiva ao hábito de apostar — abrindo caminho para comportamentos compulsivos. Diante disso, é necessário compreender como essa estrutura pode desencadear um processo de dependência e sofrimento psíquico, assunto que será aprofundado no próximo capítulo.

2.4 A psicologia do vício no contexto das *bets*

Mas, afinal, o que é o vício? O termo costuma ser usualmente utilizado no cotidiano para descrever hábitos um pouco mais intensos, como expressões do tipo: “sou viciada em chocolate”, “sou viciada em chicletes”, “sou viciada em filmes”. No entanto, qual é o limiar

que transforma um comportamento repetitivo em uma compulsão patológica? (Svanberg, 2021, p. 32). Em que momento o vício deixa de ser uma forma de prazer e passa a comprometer o bem-estar e o funcionamento da vida cotidiana? Para Robert DuPont, psiquiatra, “o vício é misterioso e irracional” (Maté, 2024, p.163), e essa complexidade nos torna vulneráveis a ele na medida em que pode se manifestar de diferentes maneiras, a depender das circunstâncias que vivenciamos e das oportunidades disponíveis, como uma maneira de tamponar uma dor psicológica, física ou intolerável, descreve Svanberg (2021, p. 22-23), ou, ainda, como relata Maté (2024, p. 155), para amenizar desconfortos ou para esconder sentimentos difíceis de insatisfação com a própria vida, mesmo que de forma passageira.

É necessário reconhecer que estamos diante de um fenômeno complexo, que envolve múltiplas dimensões do comportamento humano e, dessa maneira, o vício não pode ser reduzido a uma simples questão de vontade, escolha equivocada ou falha moral, pois trata-se de uma condição que, muitas vezes, escapa ao controle racional. Como menciona Maté (2024, p. 153), “o vício é uma condição complexa entre um ser humano e o seu mundo”. É um processo que se desenvolve a partir da interação entre diversos fatores – biológicos, psicológicos, sociais e culturais – e que apresenta características multifacetadas e, portanto, requer uma compreensão sob diferentes prismas, pois é impossível delimitá-lo baseando-se em apenas uma perspectiva (Maté, 2024). Desse modo, ao compreender como diferentes áreas do conhecimento – como as áreas médica, neurocientífica e psicológica – abordam o vício, torna-se possível elaborar estratégias de enfrentamento e tratamento sob variadas perspectivas para, assim, ampliar as possibilidades de prevenção e intervenção de forma mais integrada.

A palavra "vício", possui diferentes perspectivas – sociais, profissionais e científicas – que oferecem definições distintas para o conceito e, portanto, precisam ser consideradas no contexto deste trabalho. Por exemplo, no uso comum, a palavra vício carrega, muitas vezes, uma conotação pejorativa. No Dicionário Aurélio, por Ferreira (2010, p. 782), "vício" é definido como: “1. defeito grave que torna uma pessoa [...] inadequada para certos fins ou funções; 2. conduta ou costume nocivo ou condenável; 3. prática irresistível de mau hábito”. Nota-se, na perspectiva do autor, a presença de vieses morais que contribuem para a estigmatização do problema, quando associa o vício a falhas de caráter ou comportamentos condenáveis.

Em contexto profissional e acadêmico, observa-se que o termo "vício" costuma ser substituído por expressões como “dependência” ou “adicação”, com o objetivo de descrever a condição de uma maneira livre de julgamentos morais e, portanto, mais técnica. A definição

científica por Maté (2024, p. 234) descreve o vício como sendo “qualquer comportamento frequente, relacionado ou não a substâncias químicas, que alguém se sente compelido a repetir apesar do impacto negativo em sua vida e na vida dos outros”. Nos critérios diagnósticos da Classificação Internacional de Doenças – 11ª Revisão (CID-11), da Organização Mundial da Saúde o termo vício comportamental não aparece como uma categoria explícita, como ocorre para os vícios com uso de substância, pois os vícios comportamentais são nomeados individualmente, como o transtorno do jogo (6C50) e o transtorno de jogos digitais (6C51), que envolvem padrões compulsivos e persistentes de comportamento, sem o uso de substâncias e ainda, a participação prejudicial em jogos e apostas (QE21).

Neste trabalho, os termos “vício”, “dependência” e “adicção” serão utilizados como sinônimos para tornar a comunicação mais acessível a diferentes tipos de leitores, bem como para facilitar pesquisas relacionadas ao assunto, já que “vício” – apesar de suas particularidades de definição – é uma palavra de uso comum e mais abrangente. A separação entre as diferentes perspectivas, apresentada nos subcapítulos seguintes, é apenas um recurso didático para facilitar a compreensão das distintas abordagens acerca do tema.

2.4.1 Perspectiva médica sobre o vício: uso de medicamento

A abordagem médica contribui com a identificação de padrões fisiológicos, tratando o vício, portanto, como uma enfermidade de base orgânica (Maté, 2024, p. 154). Nessa perspectiva, ele é percebido, principalmente, pelos sintomas apresentados pelos indivíduos adictos, sem se aprofundar na compreensão de suas causas secundárias e suas origens. Dessa maneira, o contexto do indivíduo, que desempenha um papel relevante nesse cenário, é substituído pela condição unicamente biológica. Svanberg (2021, p. 15) concorda com a perspectiva médica posta por Maté ao destacar que o vício é uma condição influenciada por predisposições genéticas e, portanto, como uma doença – mesmo que seus efeitos superem a condição biológica.

O problema dessa perspectiva é que as questões adjacentes ao indivíduo adicto não são levadas em consideração. Assim, o tratamento médico contemporâneo responsável por realizar intervenções no corpo, com o objetivo de restaurar o equilíbrio biológico, utiliza-se apenas de medicamentos para priorizar o alívio dos sintomas, em vez da busca por uma cura que atue nas causas do sofrimento, destaca Pelegrini (2003). Este complementa que a Psiquiatria se

consolidou como ciência, nas últimas décadas, devido aos avanços da Psicofarmacologia e da Neurologia, pois passou a abranger também os sofrimentos psíquicos dos cotidianos, intensificando a medicalização das questões emocionais. Assim, para cada tipo de mal-estar, passou-se a prescrever medicamentos como forma de resposta ao vazio interior (Pelegrini, 2003). Kandel (2020, p. 185) complementa essa visão ao afirmar que esse tipo de sofrimento está associado a forças biológicas que precisam ser neutralizadas para que o tratamento seja eficaz.

Isso não significa, porém, que a medicina deixe de reconhecer as dimensões sociais do indivíduo em situação de dependência. No entanto, ao focar nas questões fisiológicas, pode haver um empobrecimento do tratamento, já que o problema tende a ser resolvido unicamente com expectativas de melhora sob o uso de medicamentos para tamponar a dor da alma do indivíduo adicto (Pelegrini, 2003). Nesse sentido, para que o tratamento seja efetivo, é fundamental considerar, também, os fatores ambientais de forma mais ampla e além do biológico, pois como descreve Svanberg (2021, p. 29), “o modo como definimos o vício influencia o seu tratamento”, e, portanto, incluir os aspectos subjetivos e sociais do indivíduo pode ser relevante para tornar as intervenções mais eficazes, humanas e coerentes com a realidade vivida por sujeitos adictos.

2.4.2 Perspectiva neurocientífica sobre o vício: compreensão biológica

Avançando na compreensão do vício, a perspectiva neurocientífica destaca-se por sua abordagem mais abrangente. Diferentemente da visão médica tradicional – que foca nos aspectos fisiológicos –, a neurociência considera, além da dimensão biológica, as dimensões comportamentais e do contexto de vida do indivíduo, já que oferece uma noção mais ampla do fenômeno e uma compreensão de que o vício não é um problema isolado, mas sim um fenômeno multifatorial. Significa dizer que as construções históricas e os mapeamentos realizados em torno do tema das *bets* e dos sujeitos adictos, descritas nos capítulos anteriores, ganham relevância com a dimensão biológica, que também é um aspecto essencial a ser considerado.

Neste capítulo, no entanto, será dado o enfoque no funcionamento das bases neurobiológicas e mecanismos cerebrais do vício. Dessa maneira, como destaca a American Society of Addiction Medicine (ASAM) *apud* Love *et al.* (2015), o vício é uma condição que afeta o sistema de recompensa, os mecanismos de motivação, a memória e outros circuitos cerebrais. Quando esses sistemas entram em desequilíbrio, podem surgir manifestações de

natureza biológica, psicológica, social e até espiritual, que se expressam por meio da busca patológica de alívio ou prazer – como o uso de substâncias ou de determinados comportamentos. Em complemento, Ebrahimi *et al.* (2024) destaca que a compreensão dos circuitos do sistema nervoso central (SNC) e dos neurotransmissores envolvidos nos mecanismos de recompensa é fundamental para aprimorar o tratamento de diversos problemas de saúde comuns, como o vício. Da mesma maneira, Cooper, Robison e Mazei-Robison (2017) concordam com Ebrahimi, pois determinados tipos de comportamento, como uso de substância (ou apostas), modificam as estruturas cerebrais, que passam por alterações e reforçam padrões compulsivos, tornando o comportamento cada vez mais difícil de controlar. Nesse sentido, ao conhecer esses mecanismos, é possível desenvolver intervenções mais eficazes, como o uso de determinados medicamentos que modulam os neurotransmissores ou no uso de terapias que ajudam a reorganizar esses padrões.

Os comportamentos aditivos não relacionados ao uso de substâncias envolvem padrões repetitivos e recompensadores, e são frequentemente associados a atividades como jogos de azar, jogos eletrônicos, práticas sexuais, navegação na Internet e consumo compulsivo (Antons; Brand; Potenza, 2020). Esse efeito ocorre por meio da liberação da dopamina, que é um neurotransmissor que estimula as células cerebrais responsáveis por potencializar a energia, o humor (Homer *et al.*, *apud* Myers; Dewall, 2020, p. 104), as nossas emoções positivas e, sobretudo, por seu forte envolvimento com a sensação de prazer (Kandel, 2020, p. 176). Ela (a dopamina) é o principal neurotransmissor responsável pelo vício, pois “não apenas cria uma sensação de prazer, mas também nos condiciona” a repetir essa sensação (Kandel, 2020, p. 178) novamente. Isso significa que, quando executamos determinado comportamento, se houver satisfação, ou seja, se for bom, tendemos a repeti-lo, “pois o cérebro torna-se condicionado a associar certas pistas ambientais ao prazer” (Kandel, 2020, p. 185), e esse prazer atua como gatilho por acionar a liberação da dopamina (Maté, 2024 p.184). Em complemento, Kandel (2020, p. 181; p. 183) destaca que é dessa maneira que o vício em jogos de azar apresenta fortes semelhanças com a dependência ao uso de drogas, pois utiliza determinados circuitos que processam os sistemas de motivação e recompensa, que favorecem a formação de hábitos e reforços a certos estímulos por meio de alterações em vias neuroquímicas – que envolvem dopamina, serotonina e outros neurotransmissores –, condição que pode influenciar tanto no surgimento quanto na manutenção do vício (Antons; Brand; Potenza, 2020).

O circuito cerebral que explica o vício envolve alterações sobretudo no circuito cerebral que regula os mecanismos do vício, cuja estrutura é a Área Tegmental Ventral (VTA), composta principalmente pelos neurônios dopaminérgicos (DA) e neurônios GABAérgicos (GABA). Na sequência, um subtipo dos neurônios dopaminérgicos projeta-se para diferentes regiões do cérebro, formando dois caminhos principais: o mesolímbico, que conecta a VTA ao núcleo accumbens (NAc) – responsável pela sensação de prazer e reforço –, e o mesocortical, que estabelece conexões com o córtex pré-frontal, área ligada à tomada de decisão e ao controle inibitório. Além dessas áreas, a VTA também envia projeções para a amígdala e para o hipocampo, regiões relacionadas à memória e ao aprendizado, que contribuem para a fixação de estímulos de comportamento viciante (Cooper; Robison; Mazei-Robison, 2017).

Nessa perspectiva neurocientífica, a explicação reforça o conceito biológico de que o comportamento aditivo não se trata apenas de uma escolha, mas de um padrão reforçado biologicamente, por meio de conexões entre neurônios que podem dificultar o autocontrole. Essa abordagem contribuiu para a compreensão do funcionamento dos circuitos cerebrais envolvidos no prazer, que favorecem a repetição, estimula a compulsão e aciona mecanismos que tornam certos comportamentos difíceis de serem interrompidos, ao mesmo tempo em que rompe com a visão moralizante do vício, sem desconsiderar as questões subjetivas do sujeito adicto.

2.4.3 Perspectiva psicológica sobre o vício: subjetividade

A origem do termo psicologia (*psyché* + *Logos*), de acordo com Bock, Furtado e Teixeira (2018), vem do grego *psyché*, que significa alma e pode ser compreendida como: pensamento, amor, ódio, irracionalidade, desejo, sensação e percepção. Já o *logos* possui um significado mais restrito e pode ser definido como razão ou estudo. Em síntese, a psicologia pode ser compreendida como o “estudo da alma” e, mais amplamente, como a ciência que busca entender os processos mentais e comportamentais. Essa compreensão é essencial para a construção que se pretende mostrar neste subcapítulo, já que, diferentemente das perspectivas médica e neurocientífica, haverá um afastamento dos aspectos fisiológicos e biológicos para considerar também os aspectos subjetivos do indivíduo.

Olhar para o vício sob a perspectiva da psicologia é buscar compreender como contextos sociais e emoções se articulam em torno da dependência. O objetivo aqui não é esgotar todos

os conceitos psicológicos, visto que a psicologia possui diferentes percepções acerca do ser humano a partir de suas abordagens – como a psicanálise, a psicologia comportamental, a cognitiva, a social, a sistêmica etc. Todavia, este capítulo se ocupará de representar a psicologia como uma área que olha para o ser humano para além de sua esfera biológica. Isso não significa, porém, que a psicologia ignore outras vertentes. Mas o ponto aqui é extrapolar os problemas dos seres humanos relacionados ao vício, sem reduzi-los à questão genética (Svanberg, 2021, p. 23). Essa condição nos permite olhar para o ser humano como alguém além do seu corpo e compreender que as características biológicas fazem parte de quem somos, mas não representam a nossa totalidade.

Freud, no fim do século XIX, ao estabelecer suas bases teóricas sobre o vício, interpretou-o como uma maneira inconsciente de lidar com sentimento de impotência e desamparo – uma tentativa de controlar desejos reprimidos ou carências emocionais não atendidas (Svanberg, 2021, p. 26). Essa compreensão é aprofundada por Maté (2024, p. 155), ao destacar que o indivíduo se apegua à substância ou comportamento como uma forma de lidar com sua dor.

De maneira complementar, Bock, Furtado e Teixeira (2018) lembram que o ser humano é constituído por elementos visíveis e invisíveis, como os processos psíquicos; singulares, na nossa individualidade; e genéricos, nas nossas características compartilhadas. Ele é composto por corpo, pensamento, afeto e ação, formando uma síntese única que expressa a sua subjetividade, e é por meio dessa subjetividade que sentimos, pensamos, fantasiemos, nos comportamos, sonhamos e amamos. Os autores destacam que, diante dessa afirmação, é possível compreender que tudo aquilo que prende a atenção, domina ou impulsiona uma pessoa a pensar e agir exerce sobre ela um certo poder. Sob essa lógica, somos facilmente desviados pelas emoções, pelo egoísmo, pela impulsividade, pela falta de planejamento, por pensamentos de curto prazo, por ilusões pessoais, por pressão externa, autojustificativas, por confusão e pela ganância (Ariely; Kreisler, 2019).

Em outras palavras, o ser humano pode ser uma presa fácil quando as estratégias “certas” são utilizadas, haja vista o fato da legalização das *bets* na sociedade brasileira e o número de adeptos da prática. Porém, como destaca Crane *et al.* (2025), o vício comportamental pode gerar impactos significativos em diferentes áreas da vida do indivíduo, incluindo prejuízos à saúde física e mental, dificuldades nas relações interpessoais, alterações no funcionamento neurológico e consequências financeiras, sociais ou no ambiente de trabalho.

Em complemento, Maté (2023, p. 152) alerta que muitos vícios comportamentais podem ser nocivos à saúde e ao equilíbrio psicológico e aos relacionamentos, e destaca o que isso envolve:

- a) vontade compulsiva e obsessiva de determinado comportamento;
- b) falta de controle sobre esse comportamento;
- c) persistência ou recaída apesar dos danos;
- d) insatisfação, impaciência ou fissura quando o objeto de desejo (uma droga, uma atividade ou uma coisa) não está imediatamente disponível.

Por fim, a psicologia contribui para uma compreensão mais humana acerca do vício ao considerar que ele não se limita a uma questão fisiológica, química, biológica, tampouco moral. Ela envolve experiências emocionais, padrões de pensamento disfuncionais e contextos sociais muitas vezes marcados por dor, frustração, desamparo e complexidades da própria vida. Ao reconhecer esse sujeito, a psicologia abre caminhos não apenas para o tratamento, mas também para a prevenção ao ocupar o lugar de escuta para o sofrimento psíquico. Mesmo que o indivíduo estabeleça uma relação de dependência com comportamentos ou substâncias na tentativa de preencher vazios, silenciar dores ou retomar o controle sobre a própria vida, pois como bem destaca Svanberg (2021, p. 12), isso tudo só pode ser “uma necessidade de manter o uso de coisas que passamos a considerar essenciais para nossa sobrevivência”, como reflexo de feridas que foram tamponadas pelas circunstâncias de vida.

2.5 Comportamentos patológicos e não patológicos

Ao abordar os impactos das apostas na saúde mental, torna-se fundamental distinguir os diferentes perfis dos jogadores: os jogadores não patológicos (recreativos ou sem transtorno de jogo) e os jogadores patológicos (com transtorno de jogo). Dalgarrondo (2019, p. 406) destaca que se expandiu a noção de dependência nas últimas décadas – das dependências químicas para outras dependências comportamentais (como jogo, compras, internet, sexo entre outras). Trata-se de quadros de dependência que, embora não tenham o elemento bioquímico de uma substância agindo no cérebro, têm muitos elementos semelhantes às dependências químicas e implicam estruturas e circuitos cerebrais análogos.

O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (American Psychiatric Association, 2023, p. 665) explica que os jogadores não patológicos costumam ser classificados

em duas categorias: jogadores profissionais e jogadores sociais. Os jogadores profissionais são aqueles que utilizam o jogo de maneira estruturada e estratégica, assumindo riscos calculados e mantendo, sobretudo, a disciplina. Já os jogadores sociais participam de apostas com a finalidade de buscar entretenimento, pois esse tipo de jogo geralmente ocorre em contextos específicos, possuem duração limitada e perdas consideradas aceitáveis, sem comprometer a estabilidade emocional ou financeira dos envolvidos. Em complemento, Cesar (2016, *apud* Santos, 2019) destaca que o jogador recreativo tem como principal finalidade a diversão, mesmo assim, eventualmente, pode obter algum ganho financeiro, entretanto, suas decisões não se baseiam em métodos, análises ou técnicas de gestão de banca. Nesse caso, o que vale é a busca pela emoção proporcionada pelo ato de jogar.

Os jogadores profissionais entendem as apostas esportivas como uma atividade que pode gerar renda ou funcionar como uma fonte complementar de ganhos. Diferentemente dos jogadores recreativos, eles adotam uma postura mais séria e profissional, conduzindo suas decisões por meio de métodos e técnicas com o objetivo de obter lucro (Cesar, 2016; Pereira, 2017 *apud* Santos, 2019). Nesse sentido, o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (American Psychiatric Association, 2023, p. 662) concorda com César e Pereira ao descrever que “jogar envolve arriscar algo valioso na esperança de obter algo ainda mais valioso” e que os indivíduos com esse tipo de expectativa “desenvolvem um comprometimento considerável com relação ao seu comportamento de jogo”, justificando a profissionalização das apostas. Ainda segundo a APA (2023), essa condição é parte das características diagnósticas do transtorno do jogo, descritas no critério A (vide abaixo) e, portanto, é considerada uma forma de comportamento mal-adaptativo com prejuízos que comprometem significativamente os objetivos pessoais, familiares e profissionais do jogador. Ainda de acordo com a Classificação Internacional de Doenças – 11ª Revisão (CID-11), o transtorno do jogo (código 6C50) é caracterizado por um padrão recorrente de comportamento em que o indivíduo perde o controle sobre o ato de jogar, prioriza essa atividade em relação a outras áreas da vida e a mantém mesmo diante da possibilidade de ter prejuízos. O manual destaca que esse padrão pode gerar sofrimento e comprometer a vida pessoal, social ou mesmo ocupacional (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2019).

O diagnóstico de transtorno do jogo leva em consideração, ao longo de um período de 12 meses, quatro ou mais sintomas conforme parâmetros descritos e estabelecidos pelo DSM-5-TR (APA, 2023) no critério A:

- a) Necessidade de apostar quantias de dinheiro cada vez maiores, a fim de atingir a excitação desejada;
- b) Inquietude ou irritabilidade quando tenta reduzir ou interromper o ato de jogar;
- c) Fez esforços repetidos e malsucedidos no sentido de controlar, reduzir ou interromper o hábito de jogar;
- d) Preocupações frequentes com o jogo (p. ex., apresenta pensamentos persistentes sobre experiências de jogos passadas, avalia possibilidades ou planeja a próxima quantia a ser apostada, pensa em modos de obter dinheiro para jogar);
- e) Frequentemente joga quando se sente angustiado (p. ex., sentimento de impotência, culpa, ansiedade, depressão);
- f) Após perder dinheiro no jogo, frequentemente volta outro dia para ficar quite (“recuperar prejuízo”);
- g) Mente para esconder a extensão de seu envolvimento com o jogo;
- h) Prejudicou ou perdeu um relacionamento significativo, o emprego ou uma oportunidade educacional ou profissional em razão do jogo;
- i) Depende de outras pessoas para obter dinheiro a fim de saldar situações financeiras desesperadoras causadas pelo jogo.

As características descritas representam os comportamentos mais comuns entre indivíduos com transtorno do jogo, onde é possível também determinar a gravidade do transtorno, que é estabelecida com base na quantidade de comportamentos identificados: considera-se leve quando são atendidos 4 ou 5 critérios; moderado quando há 6 ou 7; e grave quando são preenchidos 8 ou 9 critérios. No entanto, o diagnóstico não se resume apenas à presença desses comportamentos, mas considera a compreensão do entorno e impactos na vida dos sujeitos, bem como o sofrimento ou comprometimento clinicamente significativo. Essa questão se torna um problema a partir do momento em que o transtorno do jogo, quando comparado a outros estudos de prevalência de dependência, segue como a terceira dependência mais prevalente no Brasil, ficando atrás somente do tabaco e do álcool, como menciona Oliveira *et al.* (2022). Compreender essa distinção entre os tipos de jogadores é fundamental, pois permite avaliar de forma mais criteriosa como o fenômeno das *bets* pode evoluir nos diferentes perfis, inclusive em situações de aparente normalidade, como é o caso da legalização das *bets*.

Sob esse aspecto, e mais especificamente no que diz respeito ao comportamento não patológico, a CID-11, no código QE21, destaca que a simples participação em jogos e apostas, mesmo quando não relacionada ao transtorno de jogo, já exige uma atenção e orientação profissional, pois o padrão de comportamento dessa atividade eleva significativamente o risco de danos à saúde física ou mental do indivíduo ou de terceiros, podendo evoluir pela frequência, tempo de uso excessivo, pela negligência de outras atividades e outros riscos associados – mesmo quando há consciência sobre seus prejuízos (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2019). Dessa maneira, entende-se que, mesmo quando o jogo é utilizado por lazer,

considerando seus aspectos lúdicos, ainda assim é necessário manter vigilância quanto ao seu uso, pois é neste momento que pode ocorrer a possibilidade de evolução para um comportamento problemático.

Deve-se levar em conta, ainda, que os apelos midiáticos desse tipo de jogo podem levar à ideia inicial de uso recreativo a pessoas comuns sem hábito de jogo, condição que – muito embora dependa de questões relativas e subjetivas de cada indivíduo – pode ativar mecanismos de desejo ou reforçar comportamentos de uso para uma escala compulsiva e problemática, que podem comprometer o autocontrole do jogador. Este tende a manter o uso dos jogos apesar das consequências, como descreve Dalgalarondo (2019, p. 406), e então, pelas circunstâncias, favorecer o desenvolvimento do jogo problemático.

2.6 As *bets* podem se tornar um problema de saúde pública?

Ao delimitarmos o conceito de saúde, partimos de uma definição clássica formulada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), de 1947 (*apud* Ministério da Saúde, 2024), onde o termo saúde é cunhado como “um estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não apenas como ausência de doença”. Em âmbito nacional e em consonância com a perspectiva da OMS, a Constituição Federal de 1988, em seu artigo 196, estabelece que saúde é um direito fundamental de todos os cidadãos e, portanto, uma responsabilidade do Estado, que deve ser assegurada a todos por meio de políticas sociais e econômicas, não apenas para garantir o acesso a serviços destinados à promoção, prevenção, proteção e recuperação da saúde, mas também para diminuir os riscos à saúde da população.

Nesse sentido, ao considerarmos os efeitos nocivos que o uso problemático das *bets* pode provocar na saúde mental dos jogadores, torna-se pertinente refletir sobre até que ponto essa prática – embora legalizada – pode ser disseminada, já que seu produto final pode figurar-se como uma afronta aos princípios estabelecidos pela Constituição Federal, especialmente no que diz respeito à garantia do direito à saúde como dever do Estado. Sendo assim, quais seriam as consequências relacionadas ao mercado das *bets*? Goodman (1994, *apud* Figueiredo Filho *et al.*, 2024) argumenta que a legalização dos jogos de azar tende a provocar um aumento significativo dos custos sociais, e os efeitos associados a essas práticas podem ser catastróficos. Entre os principais impactos negativos, ele destaca: perda de renda devido à ausência no trabalho, redução da produtividade, depressão e problemas físicos relacionados ao estresse,

além do aumento nas tentativas e casos consumados de suicídio, crescimento da inadimplência, rompimento de vínculos conjugais, como o divórcio, e a elevação dos índices de criminalidade.

Sabe-se que esses efeitos se desdobram na saúde mental dos jogadores e de seus familiares, porém o tema ainda carece de um aprofundamento científico. Mesmo assim, há um conjunto de fatores que sugerem a presença do transtorno de jogo em um grupo de indivíduos na população brasileira, já como resultado da regulamentação desse mercado das *bets*, em conjunto do forte apelo midiático em torno do tema – com a atuação de grandes clubes esportivos e de celebridades – e as facilidades tecnológicas. Para o psiquiatra Daniel Spritzer (*apud* Zorzetto; Orlandi, 2024), “a busca por atendimento na área de saúde mental e a prevalência de transtornos associados ao jogo aumentam à medida que essas formas são legalizadas e as possibilidades de aposta crescem”. Nesse sentido, não é difícil supor que o Brasil já está vivenciando esse problema.

Ainda assim, mesmo que os estudos em saúde sejam prematuros, é impossível negar que algo de diferente esteja acontecendo. Há um impacto social que pode ser observado nos indicadores econômicos, que sinalizam gastos mensais com apostas na casa dos 20 bilhões de reais. Esse montante evidencia, de forma perceptível, que há um impacto econômico na vida financeira da população (Banco Central do Brasil, 2024). Diante desse cenário, percebe-se que o impacto das *bets* ultrapassou o campo individual e têm alcançado dimensões coletivas, apontando para um crescimento preocupante, fortalecido pela legalização, pelas influências midiáticas e pelo fácil acesso às plataformas digitais de apostas. Nesse sentido, é necessário ampliar o debate sobre os limites éticos desse mercado, considerando não apenas os fatores econômicos relacionados, mas, sobretudo, os seus efeitos na população, que podem comprometer o bem-estar psíquico e social. Reconhecer as *bets* como uma possível questão de saúde pública pode ser um primeiro passo na direção da prevenção e, principalmente, para a formulação de políticas que protejam a população.

2.7 Contribuições da Psicologia Financeira

Diante dos impactos identificados no comportamento dos jogadores, torna-se necessário refletir sobre possíveis estratégias de enfrentamento que vão além da abordagem clínica. No livro “A Psicologia do Dinheiro”, Ariely e Kreisler (2019) destacam que, embora sejamos uma

sociedade que pensa em dinheiro o tempo todo, isso não garante que estamos tomando boas decisões, haja vista a quantidade de artimanhas que existem no mercado focadas nesse “desejo” chamado: dinheiro. Concluem que, apesar do dinheiro ter a sua importância, alguns de seus benefícios são também fonte de maldição. Isso porque o mesmo dinheiro que tem o poder de atender as necessidades básicas e promover bem-estar pode também despertar sentimentos ruins como ganância, ambição, estresse, ansiedade, favorecendo o surgimento de problemas de saúde mental e, em uma escala maior, provocar muitas desigualdades sociais.

Esse “poder subjetivo” atribuído ao dinheiro é responsável por muitas questões sociais, transformando o dinheiro no maior tabu de todos, o que mantém a sociedade ignorante em relação ao seu manejo (Godoy, 2020). Nesse contexto, ao considerar uma das definições da palavra “tabu” apresentada pelo Dicionário Michaelis (2024) como “um assunto sobre o qual não se pode falar, devido aos valores sociais ou culturais”, percebe-se que essa é uma questão que precisa ser explorada na sociedade, pois enquanto o dinheiro for tratado como um tabu, o assunto não será falado, ensinado, tampouco aprendido, e, não sendo aprendido, as pessoas se tornarão vulneráveis a cair em diversos tipos de cilada – como a questão das *bets*. Em pesquisa realizada pela Wells Fargo e publicada pela InfoMoney, quase metade das pessoas afirmaram que o dinheiro é a principal causa de estresse em suas vidas, enquanto cerca de um terço relatou perder o sono devido às preocupações financeiras (Godoy, 2020). Como agravante, além de todas as investidas midiáticas, tecnológicas e psicológicas, a falta de conhecimento para gerenciar as próprias finanças pode intensificar o problema. Ariely e Kreisler (2019) descrevem que nós somos piores em resolver qualquer tipo de problema quando estamos passando por complicações financeiras. Dessa maneira, um problema leva a outro problema, favorecendo o agravamento de questões psicológicas.

Essas questões estabelecem uma conexão importante entre a psicologia e a área das finanças, já que, diante desse cenário, a população se torna mais suscetível a comportamentos financeiros disfuncionais, com endividamentos, adesão a promessas fáceis e, particularmente, ao vício em apostas. Ao mesmo tempo, juntas, abrem espaço para a promoção de estratégias fundamentadas na psicoeducação – voltada à educação financeira –, que podem contribuir para a organização de ideias acerca do funcionamento dos jogos e suas implicações na vida e na saúde mental, especialmente de pessoas afetadas ou vulneráveis ao mercado das *bets*.

Na prática, a educação financeira pode ser utilizada como uma ferramenta preventiva e de enfrentamento ao capacitar indivíduos jogadores (ou não) e familiares de jogadores – por

meio de técnicas e conteúdos acessíveis – para que desenvolvam uma visão mais crítica sobre seus próprios gastos, na expectativa de que isso os ajude a resistir às estratégias de consumo cada vez mais sofisticadas, utilizadas por empresas que exploram a falta de conhecimento financeiro da população. Como destacam Ariely e Kreisler (2019), essas estratégias tornam o ato de gastar quase imperceptível, diminuindo a consciência de dor associada ao pagamento e favorecendo o consumo impulsivo.

Nesse sentido, a psicologia financeira, campo de estudo que propõe a investigação de crenças, emoções, ganância, insegurança e outros aspectos que moldam a maneira com que as pessoas lidam com o dinheiro (Housel, 2021), torna-se uma importante aliada na psicoeducação dos potenciais jogadores, ao oferecer ferramentas de educação financeira como uma maneira de contribuir com as más decisões financeiras, inerentes à condição humana, como destaca Ariely e Kreisler (2019). A educação financeira é definida pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (Organisation for Economic Co-operation and Development - OCDE, 2024) como:

Um conjunto de conscientização, conhecimento, habilidades, atitudes e comportamentos que capacitam os indivíduos a tomarem decisões financeiras informadas e inteligentes. Juntamente com o acesso aprimorado às finanças e a proteção adequada do consumidor, ela faz parte de uma abordagem holística para apoiar a resiliência financeira e o bem-estar.

Entretanto, a mesma organização destaca que a compreensão de conceitos financeiros básicos e a aplicação de habilidades financeiras fundamentais podem não ser suficientes em contextos econômicos desafiadores, como o Brasil. Dados mostram que o Brasil enfrenta obstáculos estruturais significativos, como a alta desigualdade de renda, a baixa produtividade e a complexidade do sistema tributário, fatores que limitam o crescimento sustentável e tornam o ambiente social vulnerável (OCDE, 2023; IPEA, 2022). Nesse sentido, utilizar a psicologia no contexto de psicoeducação pode ser especialmente benéfico. Por fim, embora este trabalho esteja ancorado na psicologia, é importante reconhecer que, quando o vício gera perdas e danos materiais, é necessário considerar estratégias que levem em conta também a ótica econômica e financeira de indivíduos ou de toda população, para que seja possível ampliar as possibilidades de compreensão e intervenção sobre o problema, afirma Prestes (2022).

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

O presente estudo adotou metodologias que levam em conta a existência de um conjunto estruturado de técnicas e procedimentos, os quais possibilitam identificar e compreender relações de causa e efeito recorrentes de determinados fenômenos (Severino, 2016, p. 89). Neste caso, o fenômeno considerado é o mercado das *bets*. Severino (2016) destaca, ainda, que a atividade inicial do cientista se baseia na observação dos fatos, a qual, em um primeiro momento, pode ocorrer de maneira espontânea, menos rígida, e que os critérios de definição do melhor método para utilização dependem do tipo de pesquisa que se pretende adotar na investigação. Sendo assim, por se tratar de um tema recente e ainda pouco explorado na literatura científica, os estudos sobre o vício das *bets*, consideraram o uso de recursos disponíveis – como relatos espontâneos e materiais públicos – da maneira como foram encontrados, sem qualquer interferência do pesquisador (Gil, 2008), para uma avaliação mais ampla acerca do tema em questão. Em destaque, foram descritos subcapítulos com os detalhes metodológicos dessa pesquisa, validando a estratégia de investigação posta por Severino (2016): abordagem utilizada, tipo de pesquisa e os procedimentos metodológicos utilizados.

3.1 Abordagem

Utilizou-se a abordagem qualitativa por se tratar de uma alternativa que favorece a exploração e a análise das experiências subjetivas dos indivíduos, pois, conforme destacam Creswell (2010, p. 43, *apud* Vasconcelos, 2021) e Godoy (1995), essa abordagem é eficaz na compreensão de fenômenos humanos, já que consideram a perspectiva dos sujeitos envolvidos e os significados que são construídos em seus contextos de vida. Dessa forma, a escolha pela abordagem qualitativa possibilitou investigar os impactos subjetivos associados ao vício nas *bets*, considerando, principalmente, as dimensões psicológicas – emocionais, cognitivas e comportamentais – (Bock; Furtado; Teixeira, 2018) dos indivíduos afetados.

A partir dessa perspectiva, buscou-se compreender tanto as possíveis causas – como a legalização das apostas (mercado das *bets*), o forte apelo midiático, o favorecimento tecnológico, as desigualdades sociais – quanto as consequências observadas, como o desenvolvimento de comportamentos compulsivos, o sofrimento psíquico, o endividamento e, em casos extremos, o suicídio. A abordagem mostrou-se especialmente apropriada por permitir

uma análise que favorece uma leitura aprofundada das experiências vivenciadas pelos sujeitos adictos.

3.2 Tipo de pesquisa

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa exploratória e descritiva, conforme a classificação de Gil (2008). A pesquisa exploratória foi utilizada por sua flexibilidade de uso em relação a temas pouco investigados, com o objetivo de proporcionar uma compreensão geral sobre o fenômeno, neste caso, sobre as *bets*, podendo, inclusive, servir de base para pesquisas posteriores. Já a pesquisa descritiva, por sua vez, foi utilizada de maneira complementar à pesquisa exploratória, por permitir outras nuances na pesquisa, como a descrição das características relacionadas ao fenômeno das *bets* e análises relacionadas a comportamentos, percepções e impactos associados. A justificativa de uso das técnicas utilizadas é respaldada por Gil (2008), que define a pesquisa como um processo formal e sistemático que busca respostas e a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade social, envolvendo, sobretudo, o homem e as instituições sociais que o cercam.

3.3 Procedimentos Metodológicos

Como recurso metodológico, essa pesquisa combinou diferentes formas de pesquisa, pois, conforme destaca Gil (2008), é comum a utilização de dois ou mais métodos em uma investigação para aumentar a assertividade do estudo e oferecer ao pesquisador os meios necessários para garantir a objetividade e a precisão no estudo dos fatos sociais, além de auxiliar na validação do problema estudado, proporcionando orientações fundamentadas. Nesse sentido, a pesquisa baseou-se em dois procedimentos principais: revisão bibliográfica e análise documental.

3.3.1 Revisão bibliográfica

A pesquisa bibliográfica, conforme Lakatos e Marconi (2003), consiste em um levantamento de trabalhos previamente elaborados que possuem relevância para o tema em questão, já que se trata de uma etapa fundamental na estruturação científica de um trabalho, por oferecer embasamento teórico e contribuir para a formulação de análises mais aprofundadas.

Segundo Gil (2008), esse tipo de pesquisa é realizado a partir de fontes como livros, artigos científicos e documentos oficiais, permitindo a identificação de fenômenos e conceitos já discutidos na literatura especializada.

Nesse sentido, a primeira etapa metodológica deste trabalho consistiu na realização de uma revisão bibliográfica exploratória com o objetivo de ampliar a compreensão sobre a questão das *bets*. Foram integradas análises históricas, jurídicas e desdobramentos tecnológicos e midiáticos, por autores que discutem temas como o jogo lúdico, jogos de azar, regulação do mercado das *bets*, documentos legais, influências midiáticas, vício, vício comportamental, saúde mental, jogo patológico, saúde pública e psicologia financeira.

Além disso, foram considerados como critérios de busca e seleção os seguintes filtros: (i) textos disponíveis em língua portuguesa e inglesa; (ii) com ênfase em publicações dos últimos dez anos (2015 a 2025), salvo algumas exceções para a fundamentação teórica; e (iii) livros acadêmicos, artigos científicos disponíveis no Google Acadêmico, Scielo, PubMed, relatórios governamentais, legislação brasileira e reportagens de veículos jornalísticos com relevância nacional. Esses recursos foram incorporados como suporte à análise principal que fundamentou a discussão teórica do trabalho e sustentou a análise sobre o crescimento das *bets* no Brasil e seus impactos psicossociais, com efeito especial na saúde mental dos apostadores.

3.3.2 *Análise documental e relatos*

A análise documental, embora semelhante à pesquisa bibliográfica, utiliza de fontes ainda não analisadas ou que ainda podem ser reelaboradas de acordo com a proposta do estudo. Isso inclui documentos oficiais, reportagens de jornais, cartas, contratos, filmes, gravações, dados estatísticos, entre outros (Gil, 2008). Sob esse aspecto, a análise documental favorece o estudo pela possibilidade de uma compreensão mais ampla do fenômeno das *bets* a partir dos dados coletados e sob outra perspectiva, além de permitir uma análise detalhada das experiências pessoais dos apostadores e das consequências que enfrentam, especialmente em relação à saúde mental, à situação financeira e a outras questões da vida.

Sequencialmente, na segunda etapa da pesquisa, foram realizadas análises documentais de fontes históricas, jurídicas e tecnológicas selecionadas. Buscou-se reconstruir a trajetória dos jogos de azar no Brasil, com foco na regulamentação atual, representada pela Lei nº

14.790/2023. Também foram analisados os impactos da popularização das *bets* impulsionada pelas mídias digitais e pela atuação de influenciadores, favorecendo a construção de um panorama mais amplo acerca do problema.

Como parte da abordagem descritiva, foi feita a coleta e análise de relatos espontâneos extraídos de vídeos públicos disponíveis no YouTube, publicados entre os anos de 2023 e 2025, para ilustrar percepções reais sobre os impactos do vício em apostas e evidenciar padrões de sofrimento. A escolha desse recorte justifica-se pelo fato de que, em 2023, as *bets* foram oficialmente legalizadas no Brasil por meio da Lei nº 14.790/2023, momento que marcou o início dessa fase relacionada ao mercado das *bets*. Assim, optou-se por analisar depoimentos relacionados ao período escolhido e que refletissem os efeitos mais recentes desse fenômeno. A busca dos vídeos foi feita por meio de palavras-chave como “*bets*”, “problemas ocasionados pelas *bets*”, “jogos de apostas”, “endividados por *bets*”, entre outras, e foram escolhidos ao acaso, levando em conta a exposição clara do problema. Para garantir o princípio ético na utilização dos relatos, os nomes de usuários e os perfis foram omitidos.

Para ampliar a compreensão dos padrões comportamentais observados nos relatos, foram utilizados como referência os critérios diagnósticos da CID-11, da Organização Mundial de Saúde, mais especificamente os códigos 6C50 (transtorno do jogo) e QE21 (participação prejudicial em jogos e apostas). Por meio desses parâmetros, foi possível identificar e distinguir as práticas recreativas dos comportamentos problemáticos, com potencial impacto na saúde mental.

Adicionalmente, utilizou-se a ferramenta Google Trends (2025) – que é uma ferramenta que mapeia o interesse de determinados assuntos em determinada região – com um recorte de busca para o Brasil como um todo, com o objetivo de verificar possíveis correlações de outros assuntos com temas relacionados às *bets*. Nas pesquisas foram utilizados os termos “*bets*”, “suicídio”, “dívida” e “ansiedade”, considerando o intervalo entre 2005 e 2025 em todo o Brasil. A escolha do período de vinte anos justifica-se pela necessidade de visualizar a evolução histórica do interesse público sobre os termos pesquisados, de modo a evidenciar com maior clareza as variações ocorridas ao longo desse intervalo. Por meio desse recurso, foi possível identificar as variações de interesse ao longo do tempo e mapear como o interesse por *bets* se relacionou, ao longo do tempo, com outros temas relevantes, como suicídio, ansiedade e dívida.

4 APRESENTAÇÃO E CONSIDERAÇÕES SOBRE OS ESTUDOS REALIZADOS

A realização deste trabalho foi sustentada por uma variedade de teorias e bibliografias, aprofundadas ao longo dos capítulos anteriores e levaram em conta, principalmente, aspectos psicossociais com a finalidade de demarcar o trajeto do fenômeno das *bets* na sociedade brasileira. Esse percurso inclui a construção histórica dos jogos de azar no Brasil, a análise jurídica de regulamentação das apostas, a relevância midiática por influenciadores, clubes de futebol e outras modalidades esportivas – que contribuíram significativamente para a disseminação das plataformas de apostas. Também se destacou a facilidade tecnológica de acesso aos jogos por smartphones sem exposição, que evita que o usuário seja exposto publicamente enquanto pratica o jogo de forma compulsiva – reforçando o comportamento viciante –, e a compreensão psicológica do vício e seus prejuízos.

Adicionalmente, para ilustrar o fenômeno de forma concreta, este capítulo apresentará: relatos espontâneos dos apostadores, familiares e usuários (comentadores) – para exemplificar as consequências do fenômeno das *bets* na sociedade. Também será apresentado um mapeamento realizado no Google Trends, para mostrar uma possível correlação entre determinados temas associados as *bets*. Em ambos os casos, não se pretende esgotar as causas do problema, mas oferecer um recorte representativo da realidade, que contribua para as análises subsequentes.

4.1 Relato documental

Os depoimentos aqui descritos são de acesso público e foram coletados com a finalidade de complementar a compreensão acerca dos impactos psicológicos do uso problemático das apostas na sociedade brasileira. A partir desses relatos coletados, foi possível identificar padrões recorrentes de sofrimento psíquico e comportamentos compulsivos, acompanhados de prejuízos financeiros, emocionais e sociais, todos diretamente relacionados ao envolvimento com as *bets*. Essas manifestações se parecem com os critérios descritos na Classificação Internacional de Doenças – 11ª Revisão (CID-11), especialmente os códigos QE21, que se refere à participação prejudicial em jogos e apostas, e 6C50, que trata do transtorno do jogo, ambos reconhecidos

por descreverem comportamentos persistentes que causam prejuízo significativo à saúde mental e ao funcionamento social do indivíduo (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2019).

Em alguns relatos, participantes anônimos do vídeo compartilharam seus relatos com experiências semelhantes, que foram coletados como forma de evidenciar que este problema não é um fenômeno de casos isolados, pois embora nem todos os jogadores tenham coragem de expor, espontaneamente, suas vivências, esses testemunhos mostram – em uma outra dimensão – um sofrimento real e crescente causado pelas apostas, funcionando como um importante indicativo da gravidade do fenômeno

Relato: 1

Fonte: Revista de Pesquisa Fapesp, sobre os efeitos nocivos dos jogos online.

Descrição: Durante sua residência em psiquiatria, a médica Gabrielle Foppa se deparou com um caso que evidencia a gravidade dos impactos causados pelas apostas esportivas online. Um jovem de 28 anos foi internado após uma tentativa de suicídio. A investigação revelou que o episódio suicida foi impulsionado pela incapacidade do jovem de quitar uma dívida, acumulada em apostas virtuais iniciadas após o incentivo da própria mãe, que foi influenciada por propagandas que prometiam lucros fáceis (Foppa, 2024, *apud* Zorzetto; Orlandi, 2024).

Relato: 2

Fonte: Este caso foi divulgado por um jornal afiliado ao SBT, por meio da reportagem intitulada “*Mulher perde mais de 300 mil reais em jogos de azar online*”, que relata as consequências financeiras e psicológicas enfrentadas por uma apostadora.

Descrição: Segundo a reportagem, a jogadora deixou-se levar por uma promessa de prêmio no valor de R\$ 50 mil e acabou apostando toda a sua herança na esperança de ganhar a quantia, mas acabou perdendo tudo. O prejuízo total foi estimado em R\$ 300 mil. Abalada com a situação, ela desenvolveu crises de ansiedade, apresentou episódios de convulsão, chegou a tentar tirar a própria vida e foi encaminhada para acompanhamento psiquiátrico (Canal Tv Serra Dourada SBT, 2024).

Relato: 3.

Fonte: Este caso foi apresentado em reportagem do Canal UOL, intitulada “*Bets no Brasil: Jovem larga emprego, perde casa e tira a própria vida após ficar viciado em apostas*”.

Descrição: A matéria narra a trajetória de um jovem que, após enfrentar sérios problemas emocionais decorrentes do vício em apostas, acabou tirando a própria vida. O jovem, pai de três filhos – dois deles com autismo –, começou a apostar após conhecer as *bets* por meio de um hóspede do hotel onde trabalhava. A família relata que ele iniciou com valores baixos (R\$ 20, R\$ 30, R\$ 50) e aos poucos foi se envolvendo cada vez mais. A esposa percebeu mudanças de comportamento, como o isolamento em encontros familiares ou quando ganhava e ficava eufórico. Segundo a família, ele usava o dinheiro para pagar contas e passear, levando um estilo de vida incompatível com o salário que ganhava no hotel.

A esposa relata que, em determinado momento, retirou dinheiro de sua conta – reservado para pagamento da prestação do carro – sem avisar, para apostar. Segundo a mãe, ele ficava abatido após as perdas, mesmo assim voltava a jogar para tentar recuperar. Ele passou a usar planilhas e largou o emprego, acreditando que conseguiria viver das apostas. A partir daí começou a trabalhar com o dinheiro de outras pessoas, prometendo retorno de 20% ao mês. No primeiro mês lucrou R\$ 35 mil e chegou a movimentar R\$ 90 mil, mas perdeu tudo em cerca de três meses.

A situação ficou crítica e começou a faltar comida em casa, começou a receber muitas cobranças e a família precisou vender a casa para pagar dívidas. Apesar disso, ele voltou a apostar, mas depois de um novo empréstimo motivado por outros jogadores do grupo de amigos, acabou perdendo tudo, saiu de casa e não voltou mais (UOL, 2024).

Relato: 4.

Fonte: O caso apresentado em reportagem do Canal SBT News, intitulada “*Ex-BBB Diego Grossi perde R\$ 100 Mil em jogos de azar [...]*”.

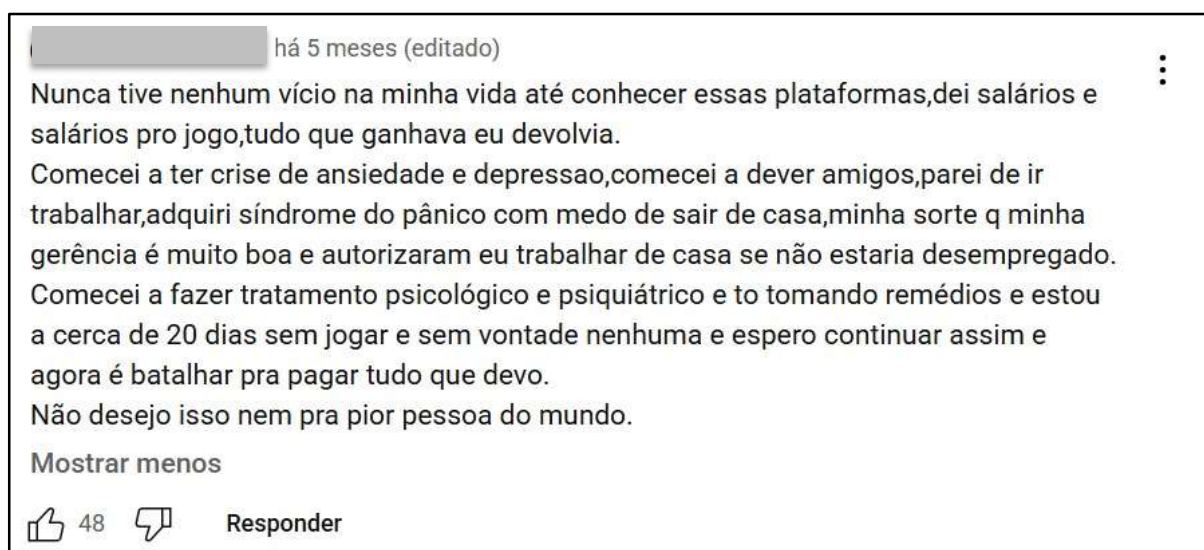
O participante do reality show "Big Brother Brasil", Diego Grossi, compartilhou publicamente seu relato sobre a experiência com o vício em apostas online. Em seu depoimento, ele afirma que a entrada no jogo se deu de forma gradual e aparentemente inofensiva, mas o envolvimento tornou-se tão intenso que foi difícil de ser interrompido. Segundo ele, o vício se instala de maneira silenciosa: “tudo começa devagar”, e quando você se dá conta, já está imerso em um comportamento compulsivo.

Diego destaca que, mesmo quando tentava parar de apostar, sentia uma espécie de vazio que o impulsionava a voltar. Esse sentimento afetava não apenas seu estado emocional, mas também provocava reações físicas. Ele relata que, embora pessoas próximas percebessem os sinais do

vício, ele mesmo não conseguia admitir a gravidade da situação. Ele se isolava socialmente, preferindo acompanhar os jogos a interagir com outras pessoas, e permanecia acordado apostando durante a madrugada. Mesmo quando obtinha ganhos momentâneos, pela manhã já havia perdido tudo novamente.

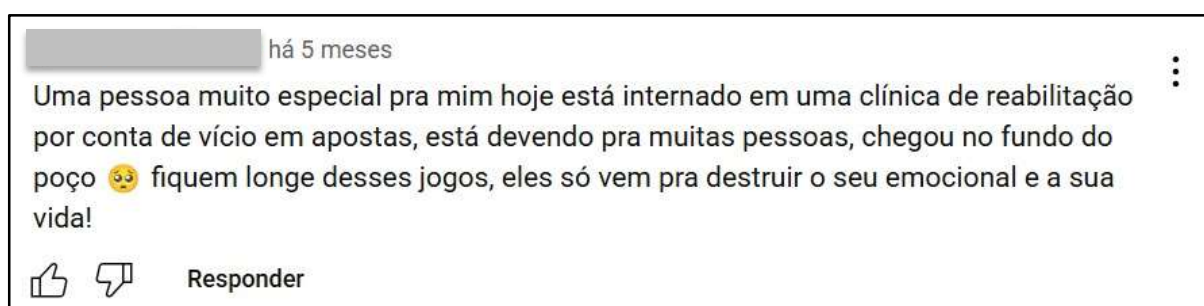
Ele reforça que, no início, as apostas eram feitas com valores baixos (R\$ 10, R\$ 20), mas, com o tempo, chegaram a somas elevadas (R\$ 500, R\$ 1.000). O impacto financeiro tornou-se evidente quando passou a utilizar nas apostas dinheiro reservado para despesas essenciais. Além disso, o entrevistado conta que perdeu o casamento em decorrência do vício (SBT NEWS, 2024).

Figura 6 - Conheceu o vício com as *bets*



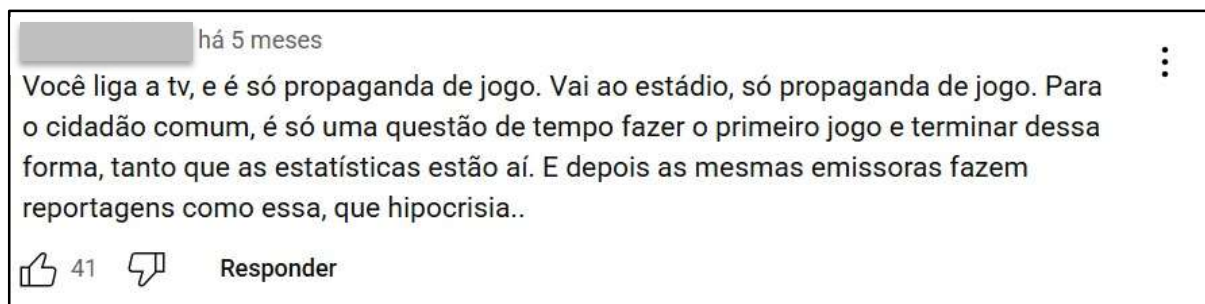
Fonte: Balboa (2024).

Figura 7 – Reabilitação



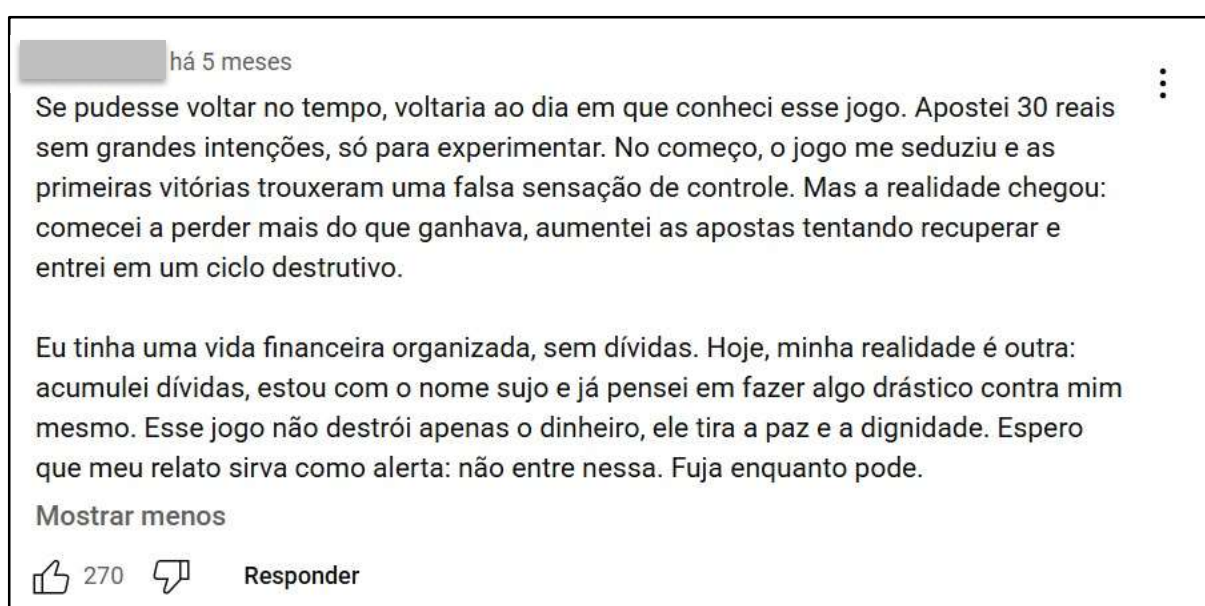
Fonte: Balboa (2024).

Figura 8 - Propagandas e o primeiro jogo



Fonte: Balboa (2024).

Figura 9 - Perda da vida financeira



Fonte: Balboa (2024).

Relato: 5.

Fonte: Esse vídeo é um relato espontâneo do Youtube cujo título é: *“Não aguento mais, não estou conseguindo controlar meu vício em apostas”*

Descrição: Em seu relato, a jogadora afirma estar jogando há dois anos e descreve sintomas como crises de ansiedade, insônia e perda de controle emocional e financeiro. Conta que chegou a vender bens de casa e a pedir dinheiro emprestado para continuar apostando. Diz que ganhou valores altos, mas perdeu ainda mais ao tentar recuperar os prejuízos. Ela menciona que: “quanto mais você ganha, mais quer ganhar; quanto mais perde, mais quer recuperar”. Diz que vive uma situação muito difícil, pois mesmo sem dinheiro continua pensando em apostas e

fica observando os gráficos, porque não consegue parar de pensar no jogo. Ela encerra expressando o desejo de buscar ajuda profissional (Li, 2023).

Figura 10 - Vida desestabilizada

há 1 ano

⋮

Entrei nesse mundo ...e estou sem chão...me enfiar em empréstimos e até pedi pra mãe me emprestar...fiz agora um de 5 mil com meu carro em.garatia..paguei as contas de jogo...mais fiz tudo de volta ..tô enforcada e não consigo mais parar....dou jeito pra jogar ..perco tudo...já ganhei mais continuo jogando e já era ...isso tá tirando meu sono ..e pior meu marido nao sabe.. não sonha ..até pix parcelado do meu cartão de crédito eu faço pra não ficar sem jogar.. estou acabando com minha vida..preciso parar logo...pq me acabou...e estou sem forças pra nada...não sei mais o que fazer e sei thm que não terei apoio do meu marido quando ele saber pq ele é contra isso..e isso que me deixa muito mau tbm..
Não sei o que fazer
.
Chorando aqui me vendo nesse vídeo..

Fonte: Balboa (2024).

Figura 11 - Muitas dívidas e adoecimento emocional

há 1 ano (editado)

⋮

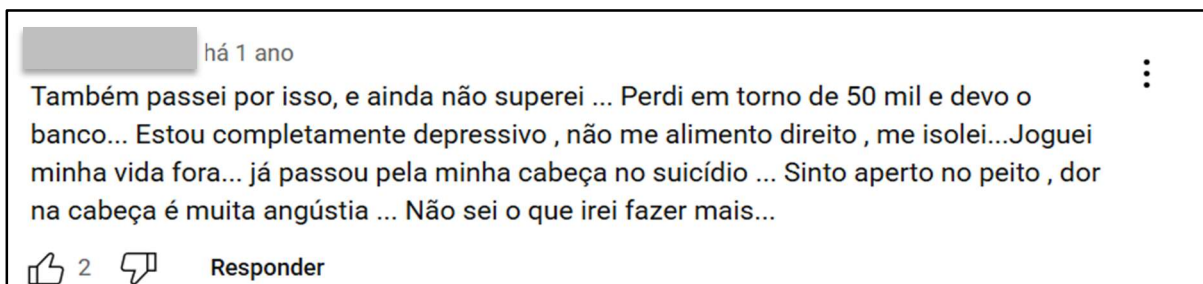
Amiga eu tô doente com essa merda,perdi mas de 40 mil em 2,anos mais que isso perdi minha confiança dentro de casa,o respeito na rua por algumas atitudes,tudo devido ao vício,estou devendo irmãos, mãe e outras pessoas,além de estar 3 meses sem pagar pensão,tirei da boca da minha filha, 😞 e isso que me deixa mas triste,hoje dia 16/02/24 perdi 900,ontem 200,domingo passado 1000.pra vcs verem o nível tô passando necessidades por causa dessa desgraça,vou começar a ver videos de ajuda e procurar ajuda pq quando pego dinheiro tenho que jogar e nunca tiro o lucro,jogo até o último centavo já fazendo planos de como resolver o problema que sei que vou causar,ou deixo de comprar coisas,comidas,roupas,pagar contas pra jogar...isso é uma desgraça.jovens precisam se conscientizar,procurem ajuda eu vou lutar.

Mostrar menos

 32  Responder

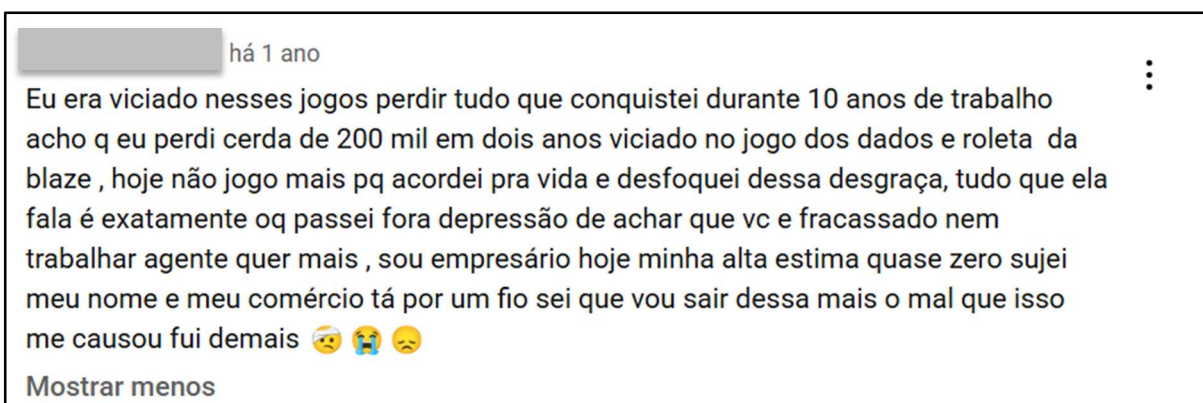
Fonte: Balboa (2024).

Figura 12 – Depressão



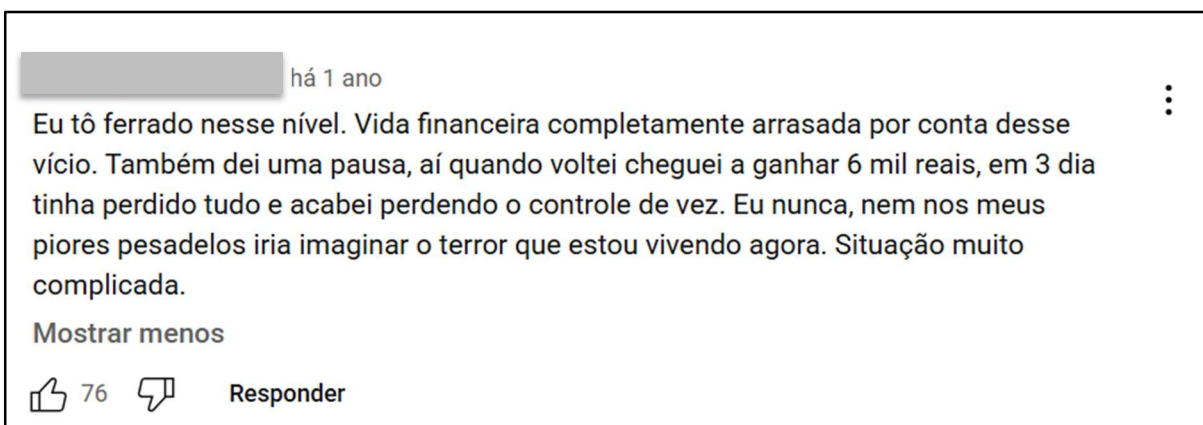
Fonte: Balboa (2024).

Figura 13 - Vida desestruturada



Fonte: Balboa (2024).

Figura 14 - Perdi tudo



Fonte: Balboa (2024).

Relato 6.

Fonte: Esse vídeo é um relato público espontâneo do Youtube cujo título é: “*Como eu venci o vício em apostas online! Saia disso o mais rápido possível!*”

Descrição: O jogador começa seu depoimento contando que tudo teve início com brincadeiras desinteressadas e com apostas pequenas – R\$ 2, depois R\$ 10, R\$ 50. Ele apostava em esportes variados, como futebol e vôlei, e no início ganhava pequenos valores, o que lhe dava confiança. Mas com o tempo o jogo deixou de ser um passatempo e passou a consumir sua rotina. No começo, apostava apenas o que sobrava do salário. Depois, começou a comprometer valores maiores, até chegar ao ponto de apostar todo o pagamento do mês, mesmo com contas fixas, como pensão e prestações a pagar. Relata a angústia de ver o salário cair na conta e, no mesmo instante, sentir a necessidade de apostar, sempre com esperança de dobrar o valor, mas isso não acontecia, agravando ainda mais a situação.

Em um dos episódios, gastou mil reais em um único dia apenas porque acreditava na vitória de determinado time. Conta que começou a seguir influenciadores de apostas e apostava nas dicas que eles forneciam, mas normalmente perdia. A partir daí, entrou em uma bola de neve, passando a usar dinheiro reservado para as despesas básicas de casa, fez dívidas, empréstimos, vendeu objetos pessoais e mentiu para amigos e familiares para continuar jogando.

Ele relata que ficou muito mal. Sentia vergonha, vontade de chorar, mas não conseguia pedir ajuda. Aos poucos se isolou, perdeu o prazer em conviver socialmente e viu sua autoestima despencar. Segundo ele, em determinado momento a diversão desapareceu e o jogo passou a ser motivado apenas pela tentativa de recuperar o dinheiro perdido.

Nesse cenário de muita angústia, relata que o dinheiro também perdeu o sentido e os valores pequenos deixaram de ter importância, somente valores altos despertavam alguma sensação de prazer. No fim do depoimento, ele diz que tentou parar mas teve muitas recaídas, pois queria parar e não conseguia. Lembra que tudo começou como uma brincadeira inocente, mas que, aos poucos, virou um vício e tudo se tornou mais difícil de controlar (Balboa, 2024).

Participantes anônimos do vídeo compartilharam diversos relatos com experiências semelhantes, que novamente serão expostos aqui como uma forma de materializar os prejuízos das *bets* para a saúde mental dos apostadores.

Figura 15 - Problema silencioso

há 3 meses

moro com um amigo faz 3 anos, ontem ele sumiu sem celular, ficou algumas horas sem dar sinal de vida, encontramos ele deitado na rua (ele nao bebe, nao fuma) a aparência dele definia a palavra DERROTA... ele é de uma familia boa, quando ele abriu o jogo sobre as apostas, eu nao consegui acreditar... ele deixou de ir pra faculdade por um ano pra usar o dinheiro da mensalidade nas apostas, pediu dinheiro pra inumeros amigos e familiares usando desculpas de conta atrasada, usou dinheiro de pessoas que confiaram nele. Ele estava disposto a fugir e abandonar tudo, ele pensou no pior, ele viveu essa mentira sozinho, sem falar pra ngm, ele e a mente dele. Ontem ao deixar ele no aeroporto pra ficar perto dos pais dele, ele tentou fugir de novo com medo de encarar a realidade que ele criou. Eu choro por nao ter percebido algo tao grave e intenso perto de mim... nos ultimos meses eu nao conseguia olhar pra cara dele de tanto relaxo e ma higiene com a casa, trocava a noite pelo dia... eu devia ter percebido que algo tava errado e nao era so um relaxo. NAO JOGUEM, ISSO VAI ACABAR COM VOCE... ele é de uma familia boa e grande, tem um irmao caçula de 5 anos... ele ia trocar o prazer de ver seu irmao crescer e viver com a familia POR CONTA DE APOSTAS!!!!!!!!!!!!!!

Fonte: Balboa (2024).

Figura 16 – Dívidas

há 2 meses

To passando por isso hoje [irmao.To](#) afundado em dívidas, ja me desfiz de coisas que lutei pra conseguir por causa do maldito jogo.Sem falar na relacao com a minha familia.Ja busquei ajuda no Caps da minha cidade, estou em tratamento, mas nao é fácil irmao, é uma jornada extremamente pesada e dolorida.Mas eu vou conseguir sair disso, eu quero isso mais que tudo.

Mostrar menos

2

Responder

Fonte: Balboa (2024).

Figura 17 - Família não sabe do vício

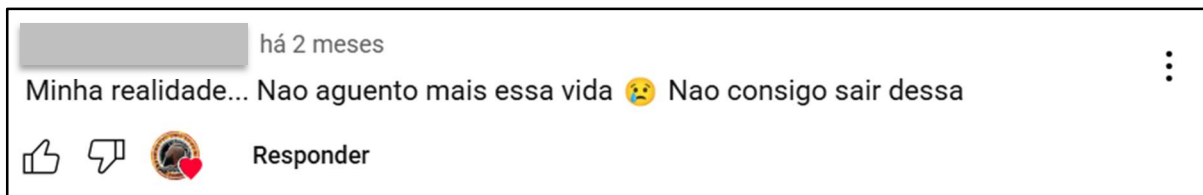
há 3 meses

Eu estou tentando sair do vício sempre vendo esses vídeos ,já perdi mais de 100 mil , ninguém da minha família sabe que sou uma pessoa viciada 😞

Responder

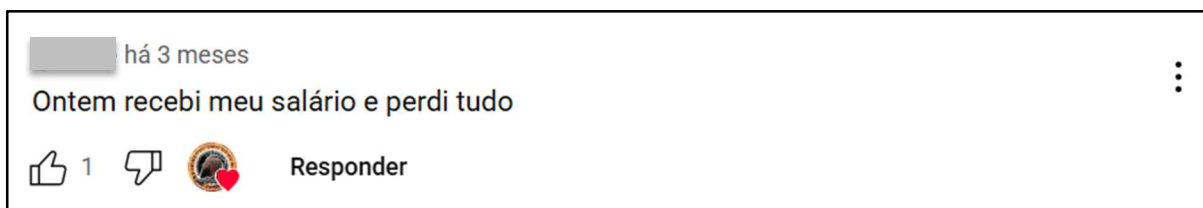
Fonte: Balboa (2024).

Figura 18 – Desespero



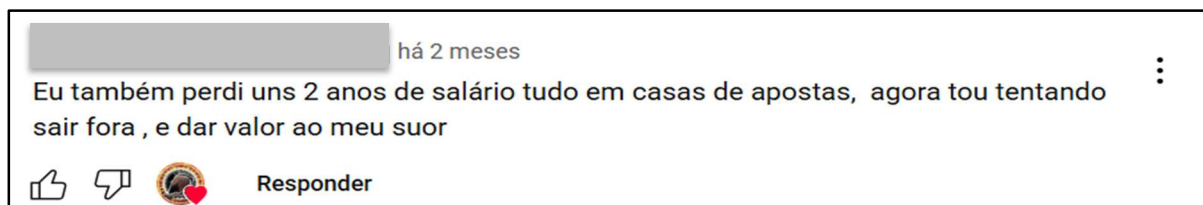
Fonte: Balboa (2024).

Figura 19 – Dependência



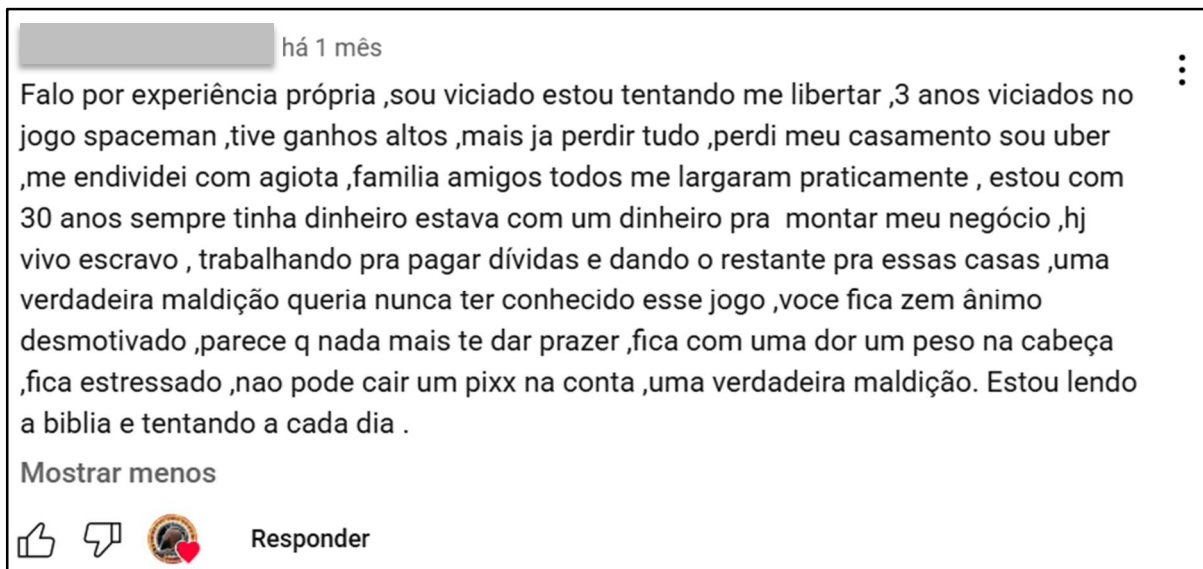
Fonte: Balboa (2024).

Figura 20 - Estou tentando sair



Fonte: Balboa (2024).

Figura 21 - Buscando se libertar



Fonte: Balboa (2024).

Diante dos relatos apresentados, torna-se evidente que o mercado das *bets* tem ultrapassado os limites da prática recreativa, com efeitos cada vez mais visíveis na vida das pessoas, ultrapassando a linha que separa o lúdico do patológico, como mencionam Zorzetto e Orlandi (2024). Nesse contexto, a CID-11 já alerta, por meio do código QE21, que mesmo a participação recreativa em jogos e apostas pode assumir um caráter prejudicial quando relacionada a comportamentos persistentes que elevam o risco de danos à saúde física ou mental. Assim, torna-se necessário refletir sobre os efeitos nocivos associados ao uso das *bets*, que favorecem o sofrimento psíquico e também o agravamento das desigualdades sociais, ao mesmo tempo que contribuem para o aumento do endividamento, a desestruturação de vínculos familiares e o surgimento de transtornos mentais associados ao comportamento compulsivo de apostar (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2019).

À luz do conceito de Costa e Victória (2006, *apud* Silva; Batistela; Gomes, 2007), o problema de saúde pública é definido como algo que apresenta gravidade, ampla extensão e impacto social relevante, ao mesmo tempo que se articula com indicadores como prevalência, possibilidade de controle e níveis de sofrimento. Os autores destacam que o reconhecimento de um problema como sendo de saúde pública exige a consideração dos seus efeitos tanto sobre um indivíduo quanto sobre a coletividade.

4.2 Análise e discussão dos casos

A análise dos relatos coletados em vídeos públicos permitiu identificar uma trajetória progressiva de envolvimento dos jogadores com as apostas online. Em grande parte dos casos, esse processo tem início de forma aparentemente inofensiva – motivado pela curiosidade, pelo lazer ou pela expectativa de ganhos rápidos por meio de apostas de baixo valor. No entanto, a partir desse primeiro contato, muitas vezes sem consciência dos riscos, a situação evolui gradualmente para um quadro de vício, resultando em sofrimento psíquico com prejuízos financeiros e sociais, colocando o jogador em uma *looping* de sofrimento. Para facilitar a compreensão dos aspectos recorrentes observados nos relatos, foram delimitadas algumas categorias, que serão discutidas a seguir:

- a) Promessa de lucro: alguns relatos revelam que o primeiro contato com as *bets* ocorreu por meio da influência direta de familiares, como no caso do jovem incentivado pela

própria mãe (relato 1), ou por exposição a propagandas que prometiam lucro fácil. A promessa de ganhos rápidos também levou outros apostadores a apostarem valores altos, como a mulher que acreditava que ganharia R\$ 50 mil e acabou perdendo uma herança de R\$ 300 mil (relato 2).

- b) Agravamento progressivo: todos os relatos demonstram que o envolvimento com as apostas começou com valores baixos, mas rapidamente evoluiu para apostas de grande porte e prejuízos financeiros importantes. Os jogadores relataram ter utilizado salário, herança, objetos pessoais, abdicação de pagamento de itens essenciais e empréstimos para manter o hábito, como observado nos relatos 4 e 6.
- c) Sofrimento emocional: as consequências emocionais aparecem com destaque em todos os relatos. Sintomas como crises de ansiedade, angústia, arrependimento, desespero, mentira e tentativas de suicídio foram mencionados diretamente nos relatos 1, 2 e 3. Em especial, o caso do jovem que largou o emprego e posteriormente tirou a própria vida (relato 3), evidenciando a gravidade da dependência e o colapso psíquico desencadeado pelo vício comportamental em apostas.
- d) Isolamento social e prejuízos nas relações: o afastamento do convívio social aparece como um efeito colateral recorrente entre os jogadores. No relato 4, por exemplo, o ex-BBB descreve como passou a se isolar, evitando interações sociais em momentos de lazer devido à necessidade constante de acompanhar os jogos. Relata, ainda, que passou a dedicar madrugadas inteiras às apostas, o que sobrecarregou os vínculos familiares e culminou em sua separação conjugal. Esse tipo de comportamento é um padrão recorrente nos relatos analisados, especialmente entre pessoas que estavam em estágios avançados de envolvimento com as apostas.
- e) Ilusão de controle e comportamento compulsivo: muitos dos jogadores acreditavam estar no controle da situação mesmo após sucessivas perdas, como o caso da mulher que insistia em jogar para tentar recuperar o que perdeu (relato 5) e o caso do homem que relatou jogar todo o salário acreditando que “dessa vez seria diferente” (relato 6), que demonstram o comportamento típico de recaída e o autoengano, característicos de quadros compulsivos. Sobre isso, observou-se que o desejo de recuperar o que havia sido perdido os tornavam ainda mais obstinados com o jogo.
- f) Influências midiáticas (time e influenciadores digitais): a validação de influenciadores digitais e criadores de conteúdo sobre apostas também surgiu como fator de manutenção

do vício. No relato 6, o apostador conta que seguia as dicas de influenciadores, confiava neles e, mesmo com repetidas perdas, continuava apostando. Isso mostra como o discurso midiático sobre as *bets* pode reforçar ilusões de sucesso e alimentar expectativas irreais, sobretudo a pessoas ou grupos mais vulneráveis.

As categorias observadas nos relatos analisados evidenciam não apenas um envolvimento excessivo com jogos de aposta, mas também, a padrões que se assemelham aos critérios diagnósticos clínicos reconhecidos como: DSM-5-TR e CID-11. De acordo com o DSM-5-TR (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2023), o transtorno do jogo é caracterizado pela presença de pelo menos quatro sintomas em um período de doze meses, entre eles: necessidade de apostar quantias cada vez maiores, esforços malsucedidos de controle, jogar para aliviar tensões, mentir sobre o envolvimento com o jogo, além de prejuízos significativos nas esferas familiar, financeira e profissional. Esses sinais aparecem de forma recorrente nos relatos, mas principalmente, nas categorias 'agravamento progressivo', 'sofrimento emocional' e 'isolamento social'. A CID-11 também contempla esses padrões sob dois códigos distintos: o QE21, que se refere à participação prejudicial em jogos e apostas, mesmo sem caracterizar um transtorno formal; e o 6C50, que descreve o transtorno do jogo, com base em comportamentos recorrentes, perda de controle e persistência na prática apesar das consequências negativas.

A similaridade percebida entre os relatos e os critérios descritos nos dois manuais diagnósticos reforça o entendimento de que, embora muitos jogadores iniciem o contato com as *bets*, como um simples entretenimento, o envolvimento com esse tipo de jogo tem potencial para evoluir gradualmente até atingir níveis preocupantes de dependência. Em muitos casos, o início ocorreu de forma aparentemente inofensiva, como uma brincadeira, mas evoluiu rapidamente – muitas vezes de maneira silenciosa – para níveis preocupantes. Esse percurso corrobora o alerta presente na CID-11 por meio do código QE21, sobre a participação prejudicial nesse tipo de jogo, sem que exista necessariamente o transtorno do jogo.

Esse tipo de comportamento apresenta semelhanças com o vício em substâncias psicoativas, uma vez que ambos envolvem mecanismos cerebrais que favorecem a repetição compulsiva (MATÉ, 2024). Assim como no uso de drogas, os relatos apresentados demonstraram que o uso compulsivo das *bets*, também avança para quadros de sofrimento psíquico, compulsão, perdas financeiras e adoecimento emocional, podendo culminar – em

casos extremos —, no suicídio. Condição que respalda veementemente a necessidade de acolher este tema como um problema de saúde pública, pois, além do sofrimento individual, o vício nas *bets* ocupa outras esferas da vida do sujeito, afetando suas relações sociais, estruturas familiares e abrindo um importante precedente já que se assemelha com outras formas reconhecidas de dependência e, portanto, como um elemento que promove adoecimento de diversas maneiras.

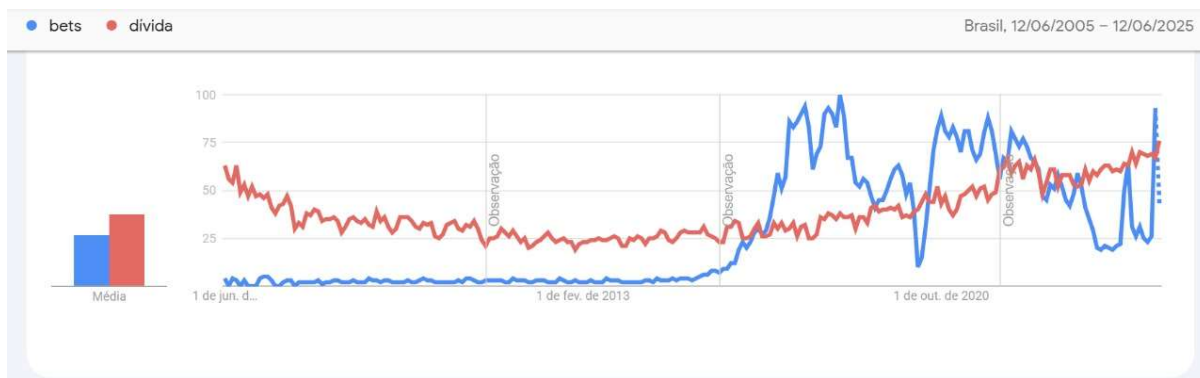
4.3 Mapeamento Google Trends

Dados do Google Trends também foram utilizados como complemento às análises qualitativas. Essa ferramenta permite mapear o interesse da população brasileira sobre determinados temas a partir dos termos mais pesquisados ao longo do tempo. Como critério de busca foram pesquisados temas relacionados direta ou indiretamente à regulamentação das apostas online (*bets*), com o objetivo de identificar possíveis correlações entre elas a partir dos relatos avaliados e verificar se há correspondência entre o aumento do interesse por determinados temas e a expansão das apostas online no Brasil. Na busca foram considerados os termos “*bets*”, “suicídio”, “dívida” e “ansiedade” entre o período de 2005 a 2025.

O uso do Google Trends mostra-se especialmente relevante, pois seus dados funcionam como um “termômetro social”, capaz de sinalizar a repercussão e os efeitos de determinados fenômenos por meio das tendências de busca. Observou-se que, a partir da regulamentação das *bets*, em 2018, alguns indicadores evoluíram conjuntamente, e esse aumento das buscas, de maneira associada, pode representar um sintoma coletivo ou, em grande escala, de preocupação sobre o fenômeno investigado das *bets*.

Os gráficos apresentados a seguir, extraídos da ferramenta do Google Trends, devem ser interpretados da seguinte maneira: quanto mais próximo o valor de 100, maior o pico de popularidade, e quanto mais próximo de zero, menor é a popularidade. Pontuação em zero significa que não há dados suficientes sobre o termo, pois não há pesquisas (Google, 2025).

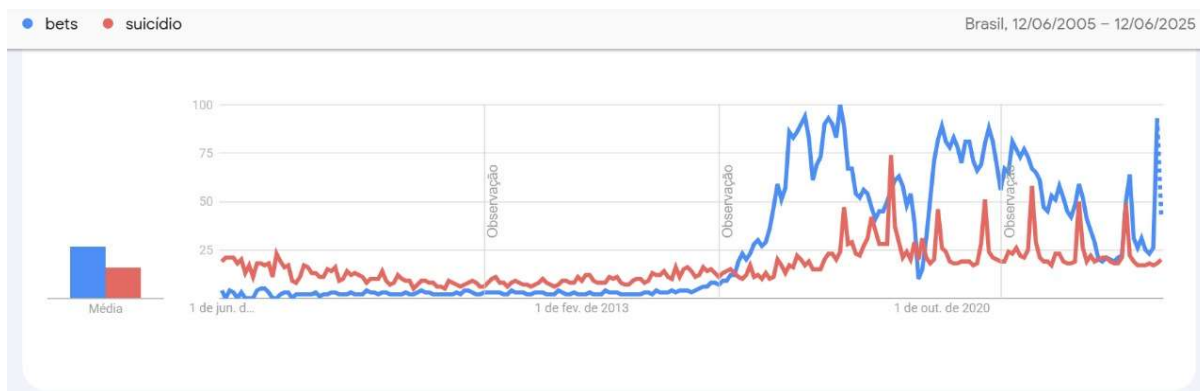
Gráfico 1 - Tendência de assuntos: *bets* (vs) dívida



Fonte: Google (2025).

Como se observa no Gráfico 1, o Brasil apresenta uma oscilação sobre o tema, mas a partir de 2018, estendendo até 2025, houve um aumento expressivo nas buscas pelo termo “dívidas”. Possivelmente essa busca está relacionada à regulamentação das atividades de apostas e à expansão das plataformas online. Esse crescimento, perceptível no gráfico, sugere uma popularização das *bets*, impulsionada pelos discursos midiáticos que, apesar das regras, difundem ganhos fáceis e acessíveis.

Gráfico 2 - Tendência de assuntos: *bets* (vs) suicídio

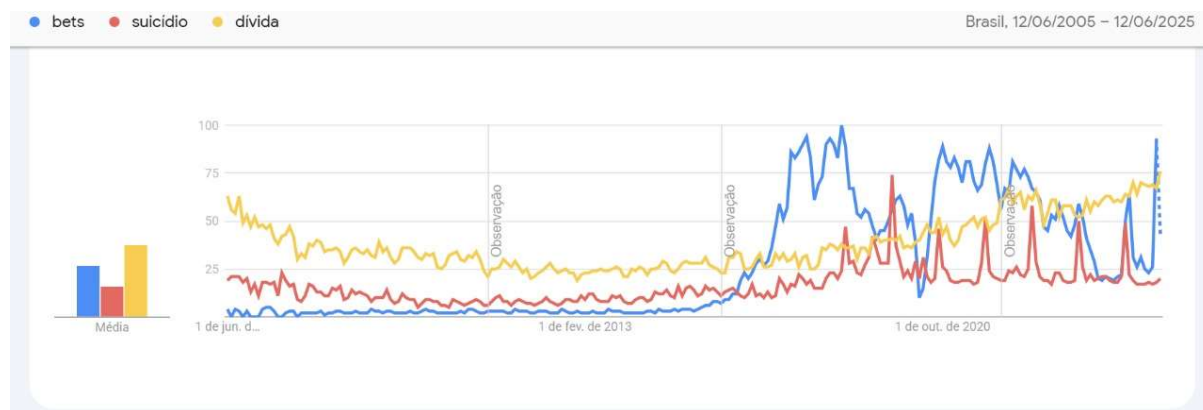


Fonte: Google (2025)

Paralelamente, também se verifica, no Gráfico 2, um aumento nas buscas pelo termo “suicídio”, o que pode indicar uma correlação indireta com o sofrimento psíquico desencadeado por perdas financeiras, desestabilização emocional e pelo agravamento do vício em apostas. Embora não seja possível estabelecer uma relação causal com os dados do Google Trends, o padrão observado reforça o alerta sobre os impactos emocionais e sociais das *bets*, apontando para possíveis efeitos na saúde mental da população e para a necessidade de iniciativas em

políticas públicas voltadas à prevenção e ao cuidado, pois nesse período houve um aumento nas buscas (interesse) sobre o tema suicídio.

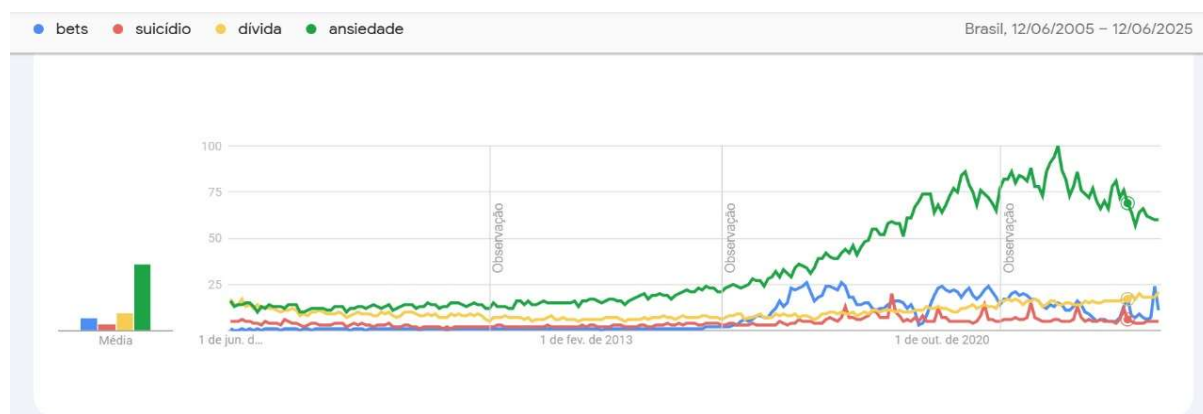
Gráfico 3 - Tendência de assuntos: *bets* (vs) suicídio (vs) dívida



Fonte: Google (2025).

O Gráfico 3, em uma análise conjunta dos termos “*bets*”, “dívida” e “suicídio” no Google Trends revela um crescimento simultâneo nas buscas, especialmente a partir de 2018. Esse movimento sugere não apenas o aumento do interesse pela prática das apostas (*bets*), mas também uma associação desses temas. O padrão identificado reforça a hipótese de que o vício em *bets* está se tornando um problema de saúde pública, com reflexos diretos na saúde mental e na estabilidade financeira de uma parcela significativa da população.

Gráfico 4 - Tendência de assuntos: *bets* (vs) suicídio (vs) dívida (vs) ansiedade



Fonte: Google (2025).

Adicionou-se ao Gráfico 4 o termo “ansiedade”. O gráfico permite a visualização de comportamentos simultâneos nas buscas por termos que, embora distintos, podem estar interligados por uma cadeia de eventos psicológicos e sociais. O crescimento das pesquisas por “dívida” e “ansiedade” em períodos próximos ao pico de interesse por “*bets*” é um indício relevante, ainda que não seja possível afirmar uma relação causal direta. Nos relatos do estudo empírico realizado, observou-se que jogadores em sofrimento psíquico decorrente de endividamentos relacionados a jogos apresentaram comportamentos ansiosos e, em casos mais graves, evoluíram para o desejo suicida – condição que exige uma atenção quanto aos riscos associados entre jogadores compulsivos. Apesar desses dados serem secundários e de natureza exploratória, eles reforçam os achados empíricos.

Por fim, a análise dos dados obtidos por meio de relatos, documentos e tendências de busca revelou que o fenômeno das apostas (*bets*) não pode ser reduzido a uma prática recreativa isolada. Os impactos observados mostram que esse tipo de vício é um problema de natureza psicossocial pelas implicações psicológicas e sociais na vida dos jogadores. Diante disso, é necessário encarar as *bets* como um desafio de saúde pública, pois a gravidade da situação está presente em nosso cotidiano e tem adoecido silenciosamente muitas pessoas. Essa questão exige ações concretas de conscientização, prevenção e maior rigor na regulação das empresas envolvidas, sobretudo porque esse é um problema visível e, portanto, não deve ser ignorado.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo principal analisar os efeitos do vício em apostas (*bets*) sob a perspectiva da psicologia, com ênfase nas dimensões subjetivas, sociais e financeiras que cercam esse fenômeno. Para isso, buscou-se contextualizar historicamente os jogos de azar no Brasil, descrever o cenário atual das *bets*, refletir sobre o papel da tecnologia e das influências midiáticas na intensificação do comportamento de risco, explicar os mecanismos psicológicos do vício, analisar as apostas como um possível problema de saúde pública e, por fim, discutir as contribuições da psicologia financeira para o enfrentamento da questão.

A análise dos dados, que foram obtidos por meio de revisão teórica, leis e relatos espontâneos, revelou que a legalização das apostas (*bets*) segue uma tendência histórica de alternância entre proibição e liberação dos jogos de azar. No entanto, diferentemente de outros

momentos, a recente regulamentação ocorre em um cenário hiperconectado, no qual a tecnologia digital, o marketing dos influenciadores e popularização das *bets* em times esportivos potencializam a adesão da população. Como consequência, o Brasil, atualmente, é o um dos países que mais acessa sites de apostas no mundo, e essa popularização tem gerado impactos significativos na saúde mental da população.

Os relatos analisados indicam que, na maioria dos casos, o envolvimento com as apostas se inicia de forma despreocupada, como lazer ou curiosidade. Contudo, o uso repetido e impulsionado por reforços intermitentes favorece a progressão do comportamento para um quadro compulsivo. A pessoa aposta pequenas quantias, obtém ganhos eventuais e passa a acreditar que poderá recuperar perdas anteriores. Ao fracassar, intensifica o comportamento, mergulhando em um ciclo de frustração, desespero e adoecimento emocional. Sintomas como ansiedade, isolamento, impulsividade e até pensamentos suicidas foram identificados nos relatos. Além disso, as apostas, por ocorrerem de forma discreta e acessível por smartphones, favorecem o agravamento silencioso do problema. Esses resultados são alarmantes e evidenciam que a liberação das *bets*, sem estratégias eficazes de controle, criou um cenário de vulnerabilidade do ambiente social.

Na prática, foi entregue à população um tipo de jogo com poder altamente viciante – com o benefício da geração de empregos e retenção de impostos –, todavia, sem medir adequadamente as suas possíveis consequências. Ainda não há estudos suficientes no Brasil que possibilitem a identificação dos impactos sociais e psíquicos do vício em apostas, mas os relatos analisados indicam forte semelhança com o uso de drogas, sobretudo pelos efeitos devastadores na vida dos indivíduos e de suas famílias. Como limitação, reconhece-se que o Brasil ainda carece de produção científica sistematizada e com dados quantitativos sobre os efeitos das *bets* na saúde mental, o que dificulta outros tipos de análise ou mesmo uma análise mais profunda sobre o tema.

A partir disso, sugere-se a realização de pesquisas mais amplas a fim de compreender, com detalhes, sobre os impactos às populações mais vulneráveis a esse tipo de vício, bem como suas consequências diretas e indiretas. Além disso, é fundamental que o Estado, os profissionais da saúde mental e as instituições de ensino desenvolvam iniciativas para tratar desse problema por meio de campanhas de conscientização, capacitando profissionais e desenvolvendo redes de apoio com iniciativas urgentes. Por fim, cabe ainda uma última reflexão: diante dos danos já observados em tão pouco tempo, não seria o caso repensar a legalização das *bets* no Brasil?

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Inácio Severo de *et al.* Quem lidera sua opinião? Influência dos formadores de opinião digitais no engajamento. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 22, n. 1, p. 115-137, jan. 2018.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION - APA. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5-TR**. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2023. 152 p.

ANTONS, Stephanie; BRAND, Matthias; POTENZA, Marc N. . Neurobiology of cue-reactivity, craving, and inhibitory control in non-substance addictive behaviors. **Journal of Neurological Sciences**, v. 415, p. 116952, 15 ago. 2020.

ARIELY, Dan; KREISLER, Jeff. **A psicologia do dinheiro: como tomar decisões financeiras mais inteligentes**. Tradução de Roberto de Pádua. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

ATAMANCZUK, Mauricio João; SIATKOWSKI, Aldo. Indústria 4.0: O panorama da publicação sobre a quarta revolução industrial no portal spell. **Future Studies Research Journal: Trends and Strategies**, v. 11, n. 3, p. 281-304, 2019.

BALBOA, Rocks D. **Como eu venci o vício em apostas online!** Saia disso o mais rápido possível! YouTube, 10 out. 2024. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=Gmsi9rwhuqk>. Acesso em: 26 jun. 2025

BANCO CENTRAL DO BRASIL. **Estudos especiais do banco central: análise técnica sobre o mercado de apostas online no brasil e o perfil dos apostadores**. Estudo Especial nº 119/2024 – Reproduzido da Nota Técnica 513/2024-BCB/SECRE. Brasília: Banco Central do Brasil, setembro 2024. Disponível em:
https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acesso em: 26 jun. 2025

BLAZE. **Blaze**: plataforma de apostas online. S.d. Disponível em: <https://blaze.com>. Acesso em: 27 jun. 2025.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 15. ed. São Paulo: Saraiva, 2018. 464 p.

BRAGANÇA, Rafael de Oliveira. **Um padre na monarquia sem rei: a trajetória política de Diogo Antônio Feijó (1831-1835)**. 2018. 121 f. Dissertação (Mestrado em História) – Departamento de História, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2024]. Disponível em: <https://www.gov.br/conselho-nacional-de-saude/pt-br/acesso-a-informacao/legislacao/outras-normativas/constituicaofederal.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3688, de 11 de outubro de 1941. Dispõe sobre as contravenções penais e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, 11 out. 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 26 jun. 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946**. Determina medidas de repressão ao jogo de azar. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm. Acesso em: 26 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Fazenda. **Lei das bets é sancionada pelo presidente Lula**. Disponível em <https://www.gov.br/fazenda/pt-br/assuntos/noticias/2024/janeiro/lei-das-bets-e-sancionada-pelo-presidente-lula>. Acesso em: 10 jan. 2024

BRASIL. Ministério da Fazenda. **Lista de empresas autorizadas – Secretaria de Prêmios e Apostas**. Disponível em: <https://www.gov.br/fazenda/pt-br/composicao/orgaos/secretaria-de-premios-e-apostas/lista-de-empresas>. Acesso em: 15 maio 2025.

BRASIL. Ministério da Fazenda. Secretaria de Prêmios e Apostas. Portaria SPA/MF nº 1.231, de 31 de julho de 2024. Estabelece os requisitos e procedimentos para autorização da exploração da loteria de apostas de quota fixa. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, n. 147, p. 74, 1 ago. 2024. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-spa/mf-n-1.231-de-31-de-julho-de-2024-575670297>. Acesso em: 26 jun. 2025..

CALDAS, Waldenir.. O futebol no país do futebol. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, v. 3, n. 2, p. 24-30, dez. 1986.

CANAL TV SERRA DOURADA SBT. **Mulher perde mais de 300 mil reais em jogos de azar online**. YouTube, 29 maio 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mRI4oGLmAWg>. Acesso em: 26 jun. 2025.

CANTON, Ana Maria. **A rede lotérica no Brasil**. Brasília: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), 2010. 54 p.

COOPER, Sarah; ROBISON, Alfred J.; MAZEI-ROBISON, Michelle S. Reward circuitry in addiction. **Neurotherapeutics**, v. 14, n. 3, p. 687-697, 2017.

CRANE, Katelin *et al.* Behavioural addiction: a concept analysis. **Journal of Advanced Nursing**, 16 abr. 2025.

DALGALARRONDO, Paulo. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**. 3. ed. rev. e ampl. Porto Alegre: Artmed, 2019.

EBRAHIMI, Mohammad Navid *et al.* The distribution of neurotransmitters in the brain circuitry: Mesolimbic pathway and addiction. **Physiology & Behavior**, v. 284, p. 114639, 1 out. 2024.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FEIJÓ, Léo. A indústria criativa brasileira: sobre a necessidade de uma nova legislação urbana. **Inteligência Empresarial**, n. 37, p. 75-81, 2013.

FIGUEIREDO FILHO; Dalson Britto *et al.* A regulamentação das loterias e de outros jogos de azar no Brasil: uma análise exploratória. **Revista Direito GV**, v. 20, p. e2442, 2024.

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

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, mai./jun. 1995.

GODOY, Thiago. **Por que falar sobre dinheiro é o maior tabu de todos e como mudar isso**. InfoMoney, 24 ago. 2020. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/colunistas/thiago-godoy/por-que-falar-sobre-dinheiro-e-o-maior-tabu-de-todos-e-como-mudar-isso/>. Acesso em: 26 nov. 2024.

GOOGLE. **Google trends**. Disponível em: <https://trends.google.com.br>. Acesso em: 27 jun. 2025.

GREENE, Robert. **As leis da natureza humana**. Tradução de Angela Tesheiner. São Paulo: Editora Planeta, 2021. 768 p.

GUIMARÃES, Valéria Lima. Muito além de uma questão moral. **Centro de Referência em Inteligência Empresarial**, v. 37, p. 29-36, 2013.

HOUSEL, Morgan. **A Psicologia financeira**: lições atemporais sobre fortuna, ganância e felicidade. Tradução de Gustavo Henrique e Silva. São Paulo: Editora HarperCollins Brasil, 2021. 304 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001. 304 p.

INSTITUTO DE PESQUISA DATASENADO. **Panorama Político 2024**: Apostas esportivas, golpes digitais e endividamento. 21ª ed. Brasília: Senado Federal, setembro 2024. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2024/09/30/relatorio_apostas-esportivas-golpes-digitais-endividamento-1.pdf. Acesso em: 26 jun. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. **População estimada do país chega a 212,6 milhões de habitantes em 2024**. Agência de Notícias IBGE, 2024. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/41111-populacao-estimada-do-pais-chega-a-212-6-milhoes-de-habitantes-em-2024>. Acesso em: 26 jun. 2025.

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). **Desafios econômicos do Brasil**: uma visão de longo prazo. Brasília: IPEA, 2023. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br>. Acesso em: 30 mai. 2025.

ISTOÉ DINHEIRO. **Brasil é o terceiro país que mais consome sites de apostas.**, 9 out. 2023. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/brasil-e-o-terceiro-pais-que-mais-consome-sites-de-apostas>. Acesso em: 26 jun. 2025.

JOSÉ, Magnho. Os números do jogo na era da Internet. **Centro de Referência em Inteligência Empresarial**, n. 37, p. 82-87, 2013.

KANDEL, Eric R. **Mentes diferentes: o que cérebros incomuns revelam sobre nós**. Tradução de Paulo Laino Cândido. Barueri, SP: Manole, 2020.

KARHAWI, Issaaf. Influenciadores digitais: conceitos e práticas em discussão. **Revista Comunicare**, v. 17, p. 46-61, 2020.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LONER, Beatriz Ana. A Loteria do Ipiranga e os trabalhadores: um sonho de liberdade no final do século XIX. **História**, São Paulo, v. 33, n. 1, p. 195–233, jan. 2014.

LOVE, Todd *et al.* Neurociência do vício em pornografia na Internet: uma revisão e atualização. **Behavioral Sciences (Basileia)**, v. 5, n. 3, p. 388–433, 18 set. 2015.

LI, Jhéssica. **Não aguento mais, não estou conseguindo controlar meu vício em apostas**. YouTube, 21 jul. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z966Iis5N34>. Acesso em: 26 jun. 2025.

MATÉ, Gabor. **Vício: o reino dos fantasmas famintos**. Tradução de Carolina Simmer. Rio de Janeiro: Sextante, 2024.

MEDEIROS, Raquel Formiga de *et al.*; As (des)vantagens da legalização dos jogos de azar. **Observatório de La Economía Latinoamericana**, v. 22, n. 3, p. e3953, 2024.

MENDES, Felipe Rosa. Bets estão em todos os times da série A e injetam milhões em patrocínio e até contratações. **ESTADÃO**. 04 maio 2024. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/esportes/futebol/bets-estao-em-todos-os-times-da-serie-a-e-injetam-milhoes-em-patrocinio-e-ate-contratacoes/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro da língua portuguesa**. UOL. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?id=dNZnk>. Acesso em: 26 nov. 2024.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Dia Nacional da Saúde**. Disponível em: <https://bvsmis.saude.gov.br/?p=3261>. Acesso em: 27 nov. 2024.

MYERS, David G.; DEWALL, C. Nathan. **Psicologia**. 11. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2020. Tradução de Cristiana de Assis Serra e Luiz Cláudio Queiroz de Faria.

O GLOBO. **Neymar, Felipe Neto e Viih Tube: veja lista das celebridades que já divulgaram apostas na Blaze**. 19 dez. 2023. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2023/12/19/neymar-felipe-neto-e-viih-tube-veja-lista-das-celebridades-que-ja-divulgaram-apostas-na-blaze.ghtml>. Acesso em: 27 jun. 2025..

ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT - OCDE. **Financial education**. S.d. Disponível em: <https://www.oecd.org/en/topics/financial-education.html>. Acesso em: 27 jun. 2025..

ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT - OECD “**OECD/INFE 2023 International survey of adult financial literacy**”, OECD Business and Finance Policy Papers, No. 39, OECD Publishing, Paris. Disponível em: <https://doi.org/10.1787/56003a32-en>. Acesso em: 27 jun. 2025.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhaes Tavares de *et al.* Transtorno de jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 33, p. e210007, 2022.

OLIVEIRA SOBRINHO, José Bonifácio de. O fim da hipocrisia. **Centro de Referência em Inteligência Empresarial**, n. 37, p. 21-25, 2013.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – 11ª revisão (CID-11)**. Genebra: OMS, 2019. Disponível em: <https://icd.who.int>. Acesso em: 30 jun. 2025.

PELEGRI, Marta Regueira Fonseca. O abuso de medicamentos psicotrópicos na contemporaneidade. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 21, n. 3, p. 38-43, 2003

PEREIRA, Alan Ricardo Duarte. Trajetórias militares no Império Português: notas introdutórias sobre a família Cunha Meneses na Capitania de Goiás (1778–1802). In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA, 29., 2017, Brasília. **Anais [...]**. Brasília: ANPUH, 2017. Disponível em: https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502840746_ARQUIVO_Textocompleto_01.pdf. Acesso em: 26 jun. 2025.

PORTO, Vagner Carvalheiro; SOUZA, Camila Diogo de. Vida e morte nos jogos da Antiguidade: entre poder, competição e religião. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, São Paulo, n. 29, p. 3-6, 2017. Disponível em: <https://revistas.usp.br/revmae/article/view/154984>. Acesso em: 23 abr. 2025.

PRESTES, Túlio Kércio Arruda. **Do Homo economicus ao homo vitium: uma arqueogenealogia do sujeito viciado na contemporaneidade**. 2022. 171 f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Fortaleza, 2022.

REGATTIERI, Lorena Lucas; ANTOUN, Henrique. Algoritmização da vida e organização da informação: considerações sobre a tecnicidade no algoritmo a partir de Gilbert Simondon. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 462-474, nov. 2018.

REIS, Vinícius Candido dos. **Jogos de azar no Brasil: uma análise da legislação sobre o jogo e dos efeitos de sua possível liberação**. 2018. 81 f. Monografia (Graduação em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018.

SANTOS, Allison Silva dos. **Rastreamento do transtorno do jogo: um panorama sobre apostadores esportivos brasileiros**. 2019. 3º Prêmio SECAP de Loterias, concurso de monografia. Disponível em: <https://repositorio.enap.gov.br/jspui/bitstream/1/5149/1/MH2%20-%20Allison%20Silva%20dos%20Santos.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2025..

SBT NEWS. **Ex-BBB Diego Grossi perde R\$ 100 mil em jogos de azar | Primeiro Impacto** (13/12/24). YouTube, 13 dez. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Bfs2il0FmPU>. Acesso em: 26 jun. 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2016.

SILVA, José Paulo Vicente da; BATISTELLA, Carlos Eduardo Colpo; GOMES, Mauro de Lima. Problemas, necessidades e situação de saúde: uma revisão de abordagens para a reflexão e ação da equipe de saúde da família. *In*: FONSECA, Angélica Ferreira; CORBO, Ana Maria D'Andrea (Org.). **O território e o processo saúde-doença**. Rio de Janeiro: EPSJV/FIOCRUZ, 2007. p. 159-176. (Coleção Educação Profissional e Docência em saúde: a formação e o trabalho do agente comunitário de saúde, 1).

SULEYMAN, Mustafa; BHASKAR, Michael. **A próxima onda e o maior dilema do século XXI**. Tradução de Maria Teresa Leal. São Paulo: Companhia das Letras, 2023.

SVANBERG, Jenny. **A psicologia do vício**. Tradução de. Sônia Augusto. 1. ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2021. 144 p.

SZTAJNBERG, Deborah. Jogos de apostas em dinheiro: um passo decisivo para a consolidação da democracia brasileira. **Centro de Referência em Inteligência Empresarial**, n. 37, p. 68-74, 2013.

UOL. **Bets no Brasil: Jovem larga emprego, perde casa e tira a própria vida após ficar viciado em apostas**. YouTube, 1 dez. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_mXaFFTF8LM&t=52s. Acesso em: 26 jun. 2025.

VASCONCELOS, Isadora Morais Duarte de. **Endividamento: quando a dívida compromete a saúde mental**. 2021. 72 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2021.

WORLD HEALTH ORGANIZATION - WHO. **ICD-11 International classification of diseases 11th revision the global standard for diagnostic health information**. Genebra: OMS, 2019. Disponível em: <https://icd.who.int>. Acesso em: 30 jun. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION - WHO. **The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm**. 2022. Disponível em:

<https://www.who.int/publications/m/item/the-epidemiology-and-impact-of-gambling-disorder-and-other-gambling-related-harm>. Acesso em: 20 nov. 2024.

WORLD HEALTH ORGANIZATION - WHO. **World mental health report: transforming mental health for all**. Geneva: WHO, 2022. Disponível em: <https://iris.who.int/handle/10665/356119>. Acesso em: 16 out. 2024.

ZALCMAN, Fernanda. **Neymar**: histórico completo, estatísticas, clubes, Seleção. OLYMPICS. Disponível em: <https://www.olympics.com/pt/noticias/neymar-historico-completo-estatisticas-clubes-selecao>. Acesso em: 27 jun. 2025.

ZORZETTO, Ricardo; ORLANDI, Ana Paula. Os efeitos nocivos dos jogos on-line. **Revista Pesquisa FAPESP**, São Paulo, n. 344, p. 12–21, out. 2024.