Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação — REASE

OPEN ACCESS

doi.org/10.51891/rease.v12i10.32029

A LUDOPATIA DIGITAL E O JOGO DO TIGRINHO: IMPACTOS PSICOLÓGICOS, SOCIAIS E O PAPEL DO PSICÓLOGO NO ENFRENTAMENTO DO VÍCIO EM JOGOS DE AZAR *ONLINE*

DIGITAL GAMBLING DISORDER AND THE "TIGRINHO" GAME: PSYCHOLOGICAL AND SOCIAL IMPACTS AND THE ROLE OF PSYCHOLOGISTS IN ADDRESSING ONLINE GAMBLING ADDICTION

LA LUDOPATÍA DIGITAL Y EL JUEGO DEL TIGRINHO: IMPACTOS PSICOLÓGICOS, SOCIALES Y EL PAPEL DEL PSICÓLOGO EN EL ABORDAJE DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA

Marcionilio Botelho Moreira Júnior[1]
Mariana Fernandes Ramos dos Santos[2]

RESUMO: O avanço das tecnologias digitais modificou profundamente os modos de lazer e interação social, tornando os jogos de azar online um fenômeno de grande alcance, especialmente entre jovens e adultos em situação de vulnerabilidade. O Jogo do Tigrinho destaca-se nesse cenário como símbolo da ludopatia digital, um transtorno caracterizado pela perda de controle sobre o impulso de jogar e reconhecido pela Organização Mundial da Saúde como um problema de saúde mental. As lacunas na fiscalização e a regulação recente, aliadas à influência das mídias sociais e ao discurso de enriquecimento rápido promovido por influenciadores, potencializam os riscos psicológicos, sociais e econômicos associados a esse tipo de jogo. Diante desse contexto, este estudo tem como objetivo analisar os impactos da ludopatia digital, ressaltando o papel do psicólogo na prevenção, tratamento e redução de danos. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e bibliográfico, fundamentada na análise crítica de produções científicas recentes sobre dependência comportamental, saúde mental e atuação profissional. Parte-se da hipótese de que a combinação entre vulnerabilidade emocional, estímulo midiático e desafios na fiscalização estatal favorece o aumento dos casos de ludopatia digital, e que a atuação do psicólogo é essencial para promover o autoconhecimento, reconstruir vínculos sociais e minimizar os prejuízos decorrentes do vício em jogos de azar. O estudo busca contribuir para a compreensão dessa problemática contemporânea e para o fortalecimento das práticas psicológicas voltadas à saúde mental na era digital.

Palavras-chave: Ludopatia digital. Jogo do Tigrinho. Psicologia clínica.

[1] Graduando em Psicologia pela Afya de Itaperuna.

[2] Orientadora. Mestre em Psicologia. Neuropsicóloga. Neuropsicopedagoga. Terapeuta Cognitivo Comportamental. Especialista em Psiquiatria, Saúde Mental. Docente, Orientadora e Supervisora em Psicologia na Graduação em Psicologia pela Afya e UNIFSJ (Centro Universitário Afya Itaperuna e UNIFSJ).

ABSTRACT: The advancement of digital technologies has profoundly transformed patterns of leisure and social interaction, making online gambling a widespread phenomenon, particularly among young people and adults in vulnerable circumstances. The "Tigrinho" game stands out in this context as a symbol of digital gambling disorder, a condition characterized by impaired control over gambling behavior and recognized by the World Health Organization as a mental health concern. Gaps in regulatory oversight and recent regulatory developments, combined with the influence of social media and narratives of rapid wealth promoted by digital influencers, intensify the psychological, social, and economic risks associated with this form of gambling. Against this background, this study aims to analyze the impacts of digital gambling disorder, emphasizing the role of psychologists in prevention, treatment, and harm reduction. The research adopts a qualitative, exploratory, and bibliographic approach, grounded in a critical analysis of recent scientific publications on behavioral addiction, mental health, and professional psychological practice. The study is based on the hypothesis that the interaction between emotional vulnerability, media-driven stimulation, and challenges in governmental oversight contributes to an increase in cases of digital gambling disorder, and that psychological intervention is essential for promoting self-awareness, rebuilding social relationships, and minimizing the harmful consequences of online gambling addiction. The study seeks to contribute to a better understanding of this contemporary issue and to strengthen psychological practices aimed at promoting mental health in the digital age.

Keywords: Digital gambling disorder. Tigrinho game. Clinical psychology.

RESUMEN: El avance de las tecnologías digitales ha transformado profundamente las formas de ocio e interacción social, convirtiendo los juegos de azar en línea en un fenómeno de gran alcance, especialmente entre jóvenes y adultos en situación de vulnerabilidad. El juego del "Tigrinho" se destaca en este contexto como símbolo de la ludopatía digital, un trastorno caracterizado por la pérdida de control sobre el impulso de jugar y reconocido por la Organización Mundial de la Salud como un problema de salud mental. Las deficiencias en la fiscalización y la regulación reciente, junto con la influencia de las redes sociales y el discurso del enriquecimiento rápido promovido por los influencers digitales, intensifican los riesgos psicológicos, sociales y económicos asociados con este tipo de juego. En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo analizar los impactos de la ludopatía digital, destacando el papel del psicólogo en la prevención, el tratamiento y la reducción de daños. La investigación adopta un enfoque cualitativo, de carácter exploratorio y bibliográfico, fundamentado en el análisis crítico de publicaciones científicas recientes sobre adicciones comportamentales, salud mental y ejercicio profesional de la Psicología. Se parte de la hipótesis de que la combinación de vulnerabilidad emocional, estímulos mediáticos y dificultades en la fiscalización estatal favorece el aumento de los casos de ludopatía digital, y que la intervención psicológica es esencial para promover el autoconocimiento, reconstruir los vínculos sociales y minimizar los perjuicios derivados de la adicción a los juegos de azar en línea. El estudio busca contribuir a la comprensión de esta problemática contemporánea y al fortalecimiento de las prácticas psicológicas orientadas a la salud mental en la era digital.

Palabras clave: Ludopatía digital. Juego del Tigrinho. Psicología clínica.

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais nas últimas décadas promoveu transformações significativas nas formas de comunicação, interação social, consumo e entretenimento, ampliando as possibilidades de acesso a diferentes modalidades de lazer no ambiente virtual. Nesse cenário, os jogos de azar online passaram a ocupar espaço expressivo nas práticas

contemporâneas de entretenimento, sobretudo em razão da facilidade de acesso, da disponibilidade contínua das plataformas digitais e da divulgação de oportunidades de obtenção de ganhos financeiros. Entretanto, embora frequentemente apresentados como atividades recreativas, esses jogos podem favorecer o desenvolvimento de comportamentos problemáticos relacionados às apostas, especialmente entre indivíduos expostos a condições de vulnerabilidade psicológica e socioeconômica. Conforme destacaram Reis et al. (2025), a popularização das plataformas virtuais de apostas, conhecidas como *bets*, modificou a relação dos indivíduos com o prazer e o consumo, tornando necessário compreender os riscos associados à utilização recorrente desses recursos digitais.

Entre as modalidades de jogos de azar divulgadas no contexto brasileiro, o denominado Jogo do Tigrinho adquiriu expressiva visibilidade nas redes sociais, especialmente por meio de conteúdos produzidos e compartilhados por influenciadores digitais. Sua popularização esteve associada à apresentação das apostas como oportunidades de enriquecimento rápido, frequentemente acompanhadas de imagens de conquistas materiais e narrativas de sucesso financeiro. Essa forma de divulgação contribuiu para a construção de expectativas de ganhos imediatos e para a naturalização de práticas de apostas, tornando relevante investigar como os estímulos midiáticos podem influenciar a percepção dos riscos envolvidos. Nesse sentido, o Jogo do Tigrinho constituiu um recorte representativo para a análise das relações entre entretenimento digital, comportamento de apostar, vulnerabilidade emocional e consequências decorrentes da participação persistente em jogos de azar.

No campo da saúde mental, a problemática relacionada às apostas online adquiriu relevância em razão dos possíveis prejuízos psicológicos, sociais e econômicos associados à perda de controle sobre o comportamento de jogar. O transtorno do jogo, reconhecido nas classificações internacionais de transtornos mentais, caracteriza-se por um padrão persistente ou recorrente de comportamento de jogo que envolve comprometimento do controle, prioridade crescente atribuída às apostas e continuidade da prática apesar das consequências negativas. No presente estudo, a expressão *ludopatia digital* foi empregada para delimitar as manifestações desse fenômeno no ambiente virtual, sem pressupor a existência de uma categoria diagnóstica independente. De acordo com Reis et al. (2025), os problemas relacionados aos jogos de azar online assumiram importância crescente, particularmente entre jovens e adultos em condições de vulnerabilidade econômica, evidenciando a necessidade de investigações voltadas à compreensão de seus fatores associados e de suas repercussões sobre a saúde mental.

As consequências do envolvimento problemático com jogos de azar digitais ultrapassaram a dimensão individual, alcançando diferentes aspectos da vida cotidiana. Entre as manifestações psicológicas associadas ao comportamento persistente de apostar, destacaram-se sintomas ansiosos e depressivos, alterações do sono, irritabilidade, sentimentos de culpa e dificuldades relacionadas à autorregulação emocional. Paralelamente, os prejuízos financeiros decorrentes das apostas podem comprometer a organização econômica pessoal e familiar, contribuindo para situações de endividamento, conflitos interpessoais, isolamento social e dificuldades no desempenho acadêmico e profissional. Dessa maneira, a compreensão da ludopatia digital exige uma perspectiva ampliada, capaz de considerar a interação entre fatores psicológicos, condições socioeconômicas e características do ambiente digital, evitando interpretações que atribuam exclusivamente ao indivíduo a responsabilidade pelo desenvolvimento e pela manutenção do comportamento problemático.

Sob a perspectiva dos processos psicológicos envolvidos, os jogos de azar online apresentam características que podem favorecer a repetição do comportamento de apostar, especialmente pela utilização de sistemas de recompensas, estímulos audiovisuais e possibilidades de ganhos monetários. A imprevisibilidade dos resultados e a expectativa de obtenção de recompensas podem contribuir para a manutenção das apostas, mesmo diante de experiências recorrentes de perda financeira. Ferreira e Almeida (2024) destacaram a relevância dos mecanismos relacionados à recompensa e aos processos neurobiológicos envolvidos nas dependências comportamentais, permitindo compreender a importância da interação entre estímulos ambientais, expectativas de ganhos e dificuldades de controle dos impulsos. Nesse contexto, a investigação dos mecanismos psicológicos associados ao Jogo do Tigrinho torna-se necessária para compreender como determinadas características dessas plataformas podem influenciar o comportamento dos usuários e contribuir para sua persistência.

Além dos mecanismos comportamentais e neuropsicológicos, a influência das redes sociais constitui uma dimensão relevante para a compreensão da expansão dos jogos de azar digitais. A divulgação dessas práticas por influenciadores pode ampliar sua visibilidade, favorecer a identificação do público com os conteúdos apresentados e contribuir para a construção de percepções positivas sobre as apostas. Quando associadas à promessa de ganhos financeiros rápidos, essas mensagens podem minimizar a percepção dos riscos e estimular expectativas incompatíveis com a natureza probabilística dos jogos de azar. Dessa forma, a análise da ludopatia digital demanda considerar não apenas os comportamentos individuais,

mas também os processos de influência social, os discursos publicitários e as condições culturais que favorecem a adesão e a permanência dos usuários nessas plataformas.

A dimensão regulatória também integra esse debate, uma vez que a expansão das apostas digitais evidenciou desafios relacionados à fiscalização, à proteção dos consumidores e à prevenção de danos. As mudanças recentes no cenário legislativo brasileiro demonstraram a necessidade de discutir os limites da intervenção estatal e a importância de políticas públicas articuladas às ações de promoção da saúde mental. Entretanto, medidas normativas e mecanismos de fiscalização, isoladamente, não são suficientes para responder à complexidade das consequências psicológicas e sociais associadas ao comportamento problemático de apostar. Conforme observaram Reis et al. (2025), a persistência dessas práticas, inclusive diante de restrições institucionais, reforçou a necessidade de estratégias preventivas e terapêuticas que considerem os fatores responsáveis pela manutenção da dependência. Assim, o enfrentamento da ludopatia digital requer ações integradas entre saúde, educação, assistência social e políticas de proteção aos usuários.

Nesse contexto, a Psicologia apresenta contribuições relevantes para a compreensão, prevenção e intervenção nos problemas relacionados aos jogos de azar online. A atuação do psicólogo envolve a identificação de fatores de risco, a avaliação dos prejuízos associados ao comportamento de apostar e o desenvolvimento de estratégias voltadas à autorregulação emocional, à modificação de padrões comportamentais e ao fortalecimento dos vínculos interpessoais. Conforme indicaram Prestes, Ferreira e Costa (2024), a compreensão dos mecanismos envolvidos na dependência comportamental constitui um elemento importante para a elaboração de intervenções psicológicas direcionadas à promoção do autoconhecimento, ao desenvolvimento de recursos de enfrentamento e à reintegração social dos indivíduos afetados. Nessa perspectiva, a prática psicológica deve considerar tanto as necessidades individuais quanto os fatores sociais e ambientais que contribuem para o desenvolvimento e a manutenção do comportamento problemático.

A escolha da temática justificou-se por sua relevância científica, social e profissional, considerando a crescente presença dos jogos de azar no ambiente digital e a necessidade de compreender suas possíveis repercussões sobre a saúde mental. Do ponto de vista científico, a investigação buscou contribuir para a sistematização do conhecimento sobre os mecanismos psicológicos associados às apostas online e suas consequências, particularmente no contexto de plataformas amplamente divulgadas nas redes sociais. No âmbito social, a relevância esteve

relacionada aos prejuízos que podem atingir não apenas os jogadores, mas também seus familiares e suas redes de convivência, evidenciando a importância de estratégias de prevenção, educação digital e redução de danos. Sob a perspectiva profissional, o estudo mostrou-se pertinente por discutir possibilidades de atuação da Psicologia diante de uma problemática contemporânea que exige intervenções fundamentadas em conhecimento científico e articuladas às demandas da saúde pública.

A partir dessas considerações, estabeleceu-se como problema de pesquisa a seguinte questão: quais são os principais mecanismos e impactos psicológicos, sociais e econômicos associados aos jogos de azar online, especialmente ao Jogo do Tigrinho, e de que maneira a atuação do psicólogo pode contribuir para a prevenção, o tratamento e a redução dos danos relacionados à ludopatia digital? A formulação dessa problemática fundamentou-se na necessidade de compreender as relações entre as características das plataformas digitais, os fatores de vulnerabilidade dos usuários, a influência das redes sociais e as possibilidades de intervenção psicológica diante das consequências do comportamento problemático de apostar.

Diante dessa problemática, o presente estudo teve como objetivo geral analisar os mecanismos e os impactos psicológicos, sociais e econômicos associados à ludopatia digital, com ênfase no Jogo do Tigrinho, destacando o papel do psicólogo na prevenção, no tratamento e na redução dos danos decorrentes da dependência em jogos de azar online. Especificamente, buscou-se identificar os principais fatores de risco e os mecanismos psicológicos relacionados ao desenvolvimento do comportamento problemático de apostar; examinar suas consequências emocionais, sociais e econômicas com base na literatura científica; discutir a influência das redes sociais e dos influenciadores digitais na promoção e na normalização das apostas; analisar as abordagens e estratégias terapêuticas utilizadas no manejo psicológico dessa condição, considerando intervenções individuais e coletivas; e discutir a importância da atuação interdisciplinar e das políticas públicas na prevenção e no enfrentamento dos prejuízos associados aos jogos de azar digitais.

Como hipótese orientadora, considerou-se que a interação entre vulnerabilidades emocionais e socioeconômicas, exposição a estímulos midiáticos e desafios relacionados à fiscalização das plataformas digitais poderia favorecer o desenvolvimento e a manutenção de comportamentos problemáticos de aposta. Considerou-se, ainda, que a atuação do psicólogo, articulada a estratégias de prevenção, intervenção clínica e redução de danos, poderia contribuir para a melhoria das condições de saúde mental e para a reconstrução de vínculos sociais

comprometidos pelas consequências do jogo. Por meio de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, buscou-se, portanto, reunir e analisar criticamente contribuições científicas relacionadas à ludopatia digital, oferecendo subsídios teóricos para a compreensão do fenômeno e para o fortalecimento de práticas psicológicas comprometidas com a promoção da saúde mental no contexto contemporâneo.

2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter exploratório e delineamento bibliográfico-integrativo. A escolha por esta abordagem fundamenta-se na necessidade de compreender e sintetizar fenômenos complexos e subjetivos relacionados aos impactos psicológicos, sociais e econômicos da ludopatia digital, com foco específico no Jogo do Tigrinho e nas apostas virtuais (*bets*).

Para conferir reprodutibilidade, transparência e rigor científico ao processo de seleção bibliográfica, a coleta de dados foi realizada em portais e bases de dados acadêmicos de alcance nacional e internacional, compreendendo o *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), o Google Acadêmico, o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a Biblioteca Digital da Associação Catarinense das Fundações Educacionais (ACAFE) e repositórios institucionais regionais e locais, com ênfase na produção do ecossistema acadêmico de Itaperuna-RJ.

A estratégia de busca fundamentou-se na combinação de descritores controlados indexados nos Descritores em Ciências da Saúde (DeCS) e na Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), operados por meio dos conectores booleanos AND e OR nos idiomas português e inglês, combinando termos como "Ludopatia digital", "Jogo do Tigrinho", "Jogos de azar online", "Apostas digitais", "Psicologia", "Saúde mental", "Análise do comportamento", "Dopamina", "Gambling disorder", "Online gambling", "Digital gambling", "Behavioral addiction" e "Mental health".

Como critérios de inclusão, estabeleceram-se artigos científicos originais e de revisão publicados em periódicos avaliados por pares, teses, dissertações e trabalhos de conclusão de curso acadêmicos, além de publicações veiculadas no recorte temporal delimitado entre 2018 e 2025, garantindo a atualização teórica frente à expansão acelerada das *bets* no Brasil. Adotaram-se também como critérios de inclusão estudos focados diretamente nas dimensões neurobiológicas, psicopatológicas, socioeconômicas e nas intervenções psicológicas relacionadas

ao vício em jogos digitais, bem como textos disponíveis na íntegra nos idiomas português ou inglês. Em contrapartida, estabeleceram-se como critérios de exclusão reportagens jornalísticas, matérias opinativas destituídas de rigor acadêmico e conteúdos de redes sociais, trabalhos voltados exclusivamente a *videogames* recreativos sem mecânicas pagas de apostas e produções duplicadas entre os portais consultados.

O fluxo de seleção do *corpus* analítico iniciou-se com o rastreio de 87 publicações. Após a eliminação das duplicatas (n = 19), 68 trabalhos foram submetidos ao exame preliminar de títulos e resumos. Deste montante, 42 estudos foram excluídos por não atenderem aos critérios de inclusão ou por abordarem a temática sob viés estritamente jurídico e econômico sem articulação com a saúde mental ou com a atuação do psicólogo. As 26 publicações restantes foram lidas na íntegra, resultando na seleção final de 15 produções científicas e documentos institucionais centrais que constituíram o *corpus* analítico deste estudo.

A análise e interpretação dos dados deram-se por meio da Análise Temática de Conteúdo, na qual o material foi categorizado continuamente nos eixos reflexivos que estruturam o trabalho: a arquitetura algorítmica, os esquemas de reforço intermitente e as vias dopaminérgicas; a vulnerabilidade socioeconômica, as mídias sociais e o papel dos influenciadores digitais; os dados nacionais sobre o endividamento e os impactos financeiros do vício em apostas; e as abordagens e estratégias de intervenção psicológica no âmbito da Terapia Cognitivo-Comportamental, da Redução de Danos e das Políticas Públicas.

Do ponto de vista ético, o estudo foi conduzido em estrita observância aos princípios de integridade acadêmica e honestidade científica. Por se tratar de uma pesquisa exclusivamente bibliográfica pautada em dados secundários de domínio público, dispensou-se a submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa, garantindo-se a citação fidedigna de todas as obras e autores consultados segundo as normas da ABNT.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA - DESENVOLVIMENTO

Segundo Reis et al. (2025), os jogos de azar online, conhecidos popularmente como *bets*, consolidaram-se como uma das principais formas de lazer na atualidade, atraindo sobretudo jovens e adultos motivados pela perspectiva de ganhos financeiros rápidos. Os autores enfatizam que os avanços tecnológicos e a ubiquidade do contexto digital favorecem a expansão do vício em apostas por meio da fácil acessibilidade e dos estímulos constantes das plataformas, redefinindo o fenômeno tradicional da ludopatia. Essa perspectiva é complementada por Silva

e Costa (2024), que acrescentam como o ambiente virtual constrói uma sensação de controle e anonimato que potencializa o engajamento e mascara o risco, contribuindo decisivamente para o desenvolvimento da dependência. Assim, observa-se na literatura que o jogo deixa de ser uma simples forma de entretenimento e passa a constituir uma prática de elevado risco para a saúde mental e social.

O papel das mídias digitais tem sido apontado pelos pesquisadores como elemento central na disseminação da ludopatia digital. Ao analisar esse cenário, Reis et al. (2025) destacam que as redes sociais se tornaram ferramentas poderosas de publicidade, operando especialmente por meio de influenciadores digitais que exibem ganhos fictícios e experiências de sucesso. Essa estratégia estimula a curiosidade e cria identificação com o público, funcionando como uma forma de manipulação emocional pautada em uma expectativa ilusória de enriquecimento. Santos e Jesus (2024) observam que o poder de influência dessas mídias é potencializado pelo uso de algoritmos de personalização que direcionam anúncios conforme o perfil do usuário, tornando a adesão ao jogo ainda mais sedutora e direcionada.

De acordo com Reis et al. (2025), a difusão dessas plataformas nas redes virtuais está intimamente relacionada à atuação desses influenciadores, que promovem as apostas como uma modalidade de diversão lucrativa. O discurso publicitário presente nas redes disfarça os reais prejuízos e reforça o imaginário ilusório de sucesso associado ao lucro instantâneo. Carvalho et al. (2025) corroboram com essa análise e expandem a discussão ao pontuarem que tal fenômeno tem contribuído para a banalização do jogo, sobretudo entre jovens e populações em situação de vulnerabilidade econômica, que veem na atividade uma alternativa de ascensão social. Essa promessa de sucesso fácil, alimentada pela estética digital, amplia o alcance da dependência e dificulta o reconhecimento do vício enquanto um problema grave de saúde mental.

Silva e Costa (2024) acrescentam que a exposição contínua a conteúdos de apostas normaliza o comportamento aditivo e consolida uma cultura de aceitação social do vício. A mídia desempenha, dessa forma, um papel ambíguo: ao mesmo tempo em que promove o jogo como entretenimento e fonte de renda, oculta seus riscos e contribui para o agravamento da dependência comportamental. Dialogando com essa leitura, Teixeira et al. (2025) reforçam o caráter silencioso, doméstico e subnotificado da ludopatia no Brasil, especialmente em camadas sociais vulneráveis cujo fácil acesso a ambientes digitais não regulados amplia exponencialmente o risco ao qual estão expostas.

Carvalho et al. (2025) destacam que, em um contexto de vulnerabilidade social e desemprego, a aposta virtual é frequentemente percebida como uma oportunidade de ascensão econômica, embora, na prática, reforce ciclos de exclusão, endividamento e empobrecimento. Pessoas inseridas nessa realidade buscam frequentemente meios de complementar a renda sem sair de casa, ponto em que a atuação dos algoritmos se torna mais predatória. Corroborando com essa análise, Teixeira et al. (2025) observam que a ludopatia, anteriormente restrita a estabelecimentos físicos como cassinos, transformou-se em um fenômeno doméstico e continuamente acessível, no qual as redes sociais bombardeiam o usuário com promessas ilusórias de mudança de vida, aprofundando a vulnerabilidade das populações de baixa renda.

Reis et al. (2025) mencionam também que muitos jogadores acabam comprometendo a renda familiar e acumulando dívidas na tentativa compulsiva de recuperar perdas financeiras anteriores (*chasing losses*). A prática converte-se em um ciclo de dependência econômica que acarreta impactos severos e gera sofrimento psíquico diante da perda de bens materiais. Silva e Costa (2024) acrescentam que esse padrão comportamental é agravado pela facilidade de acesso aos aplicativos de apostas, os quais oferecem transações financeiras instantâneas e estímulos contínuos. Esse impacto transcende a esfera individual e alcança a dimensão coletiva, uma vez que o endividamento e o desgaste emocional sobrecarregam progressivamente as redes públicas de saúde e assistência social.

De acordo com Reis et al. (2025), a fragilidade nas políticas públicas e a morosidade na fiscalização estatal permitiram que as plataformas de apostas operassem de forma irrestrita, sem um controle rigoroso sobre os conteúdos veiculados ou sobre a publicidade direcionada a públicos vulneráveis. A demora do Estado em estabelecer mecanismos eficazes de regulação jurídica consolidou um cenário tão favorável ao desenvolvimento de comportamentos aditivos que, mesmo diante de proibições totais ou bloqueios de plataformas, sujeitos acometidos pelo vício tendem a recorrer a ferramentas tecnológicas, como redes virtuais privadas (VPN), para dar continuidade às apostas. Em convergência com essa leitura, Carvalho et al. (2025) apontam que as lacunas e o atraso legislativo em relação aos jogos digitais no Brasil facilitaram a exploração comercial dos apostadores e retardaram a implementação de medidas preventivas e terapêuticas. Essa omissão regulatória perpetua um ambiente de impunidade no qual empresas e influenciadores digitais raramente são responsabilizados pelos danos sociais e psíquicos gerados

A gravidade do impacto financeiro provocado por esse cenário é corroborada por levantamentos quantitativos recentes no país. Dados do Banco Central do Brasil (2024) revelam que o mercado de jogos de azar e apostas virtuais movimentou entre R$ 18 bilhões e R$ 21 bilhões mensais por meio do sistema Pix, mobilizando cerca de 24 milhões de apostadores em todo o território nacional. O estudo aponta a acentuada vulnerabilidade das populações de menor renda, destacando que aproximadamente 5 milhões de beneficiários do programa Bolsa Família direcionaram cerca de R$ 3 bilhões às empresas de apostas em um único mês (Banco Central do Brasil, 2024). Em consonância com esses achados, a pesquisa do Instituto DataSenado (2024) indica que 32% dos brasileiros possuem dívidas em atraso há mais de 90 dias, sendo que 69% desse contingente inadimplente pertence a famílias com renda de até dois salários-mínimos. Ademais, a mesma investigação revela que, entre a parcela da população que realiza apostas online, 52% ganham até dois salários-mínimos e 42% já acumulam débitos em atraso (DataSenado, 2024), demonstrando que o apelo das *bets* não apenas compromete a subsistência básica, mas aprofunda os ciclos socioeconômicos de endividamento e precarização financeira no Brasil

Diante dessas evidências, a Organização Mundial da Saúde reconhece a ludopatia como um transtorno mental caracterizado pela incapacidade de controlar o impulso de jogar, a despeito das consequências negativas vivenciadas pelo indivíduo. Conforme aponta Dalgalarrondo (2019), o padrão persistente de jogo mantido em meio a prejuízos explícitos evidencia um déficit na capacidade de autocontrole, manifestado pela perda de domínio sobre a frequência, intensidade, duração, término ou início de novas partidas. No plano neurobiológico, Ferreira e Almeida (2024) destacam que os jogos digitais ativam circuitos cerebrais associados à liberação de dopamina, os mesmos implicados na impulsividade e nas dependências químicas de substâncias.

Complementando essa leitura, Dalgalarrondo (2019) evidencia que a liberação de dopamina atua no sistema de recompensa não apenas durante a concretização de atividades prazerosas, mas sobretudo na fase de antecipação da resposta. Ferreira (2023) reforça que esse sistema dopaminérgico é fundamental para a adaptação e a busca por incentivos, sendo operado no circuito mesolímbico para gerar o ciclo de busca e recompensa. Contudo, quando submetido a superestimulações contínuas, esse mecanismo pode consolidar quadros de adicção comportamental decorrentes de descargas dopaminérgicas intensas, assemelhando-se aos efeitos neurobiológicos provocados pelo uso de substâncias psicoativas.

Vital (2024) também enfatiza o papel determinante da dopamina na área tegmental ventral (VTA) e nas regiões do córtex pré-frontal para os processos motivacionais e de busca por recompensa, consolidando a ponte entre os mecanismos neurobiológicos e os comportamentos aditivos. Tais semelhanças neuropsicológicas explicam a gravidade e o caráter devastador do vício em jogos online. O autor ressalta ainda que a compreensão aprofundada das adicções comportamentais exige uma análise rigorosa de como as vias de recompensa e a sinalização dopaminérgica moldam e sustentam essas condutas compulsivas.

A partir desses fundamentos, compreende-se que o ganho financeiro esporádico desencadeia uma elevada carga dopaminérgica que reforça o comportamento patológico do jogador. Sob a perspectiva da Análise do Comportamento, Moreira e Medeiros (2018) apontam que os jogos de azar operam sob o esquema de reforço intermitente de razão variável, estabelecendo um paralelo com os cassinos tradicionais em que o número de respostas necessárias para a obtenção do estímulo reforçador é imprevisível. Diante dessa imprevisibilidade, o indivíduo passa a emitir o comportamento com alta frequência visando maximizar o acesso aos reforçadores (Rebessi & Marmorato, 2013). No cenário digital, essa dinâmica ganha novas proporções, pois a incerteza da recompensa alinhada às tecnologias de retenção das plataformas cria condições altamente propícias ao engajamento compulsivo.

Assim, ainda que o reforço não seja apresentado de imediato, o indivíduo persiste na conduta por períodos prolongados sob a expectativa de sua ocorrência futura. Reis et al. (2025) corroboram essa leitura ao afirmarem que a repetição das apostas após perdas financeiras é mantida pela expectativa do ganho futuro, alimentando um ciclo de esperança e frustração que aprisiona o sujeito. Rebessi e Marmorato (2013) explicam que, quando o organismo não adquire previsibilidade temporal sobre a disponibilização do reforço, passa a emitir respostas repetidas com maior taxa de frequência e menor probabilidade de extinção do comportamento, visto que se adapta à ausência de regularidade e torna o processo de extinção mais resistente.

"Por essa razão, o indivíduo acometido pela dependência mantém ou intensifica a jogatina compulsiva a despeito das perdas decorrentes" (Dalgalarrondo, 2019, p.210). Conforme ponderam Rebessi e Marmorato (2013), se o comportamento se estabiliza em determinada frequência e ocorre uma variação excessiva no tempo ou na quantidade de respostas sem a apresentação do reforço, o comportamento torna-se suscetível à extinção, podendo gerar fadiga e interrupção da resposta. É exatamente nesse ponto que a ludopatia digital se mostra ainda mais danosa: os aplicativos são programados algoritmicamente para fornecer pequenas

recompensas e eventos de "quase-vitória" ao longo do tempo, evitando a fadiga mental e mantendo o comportamento patológico continuamente reforçado.

Frente a esse panorama complexo, a atuação do psicólogo revela-se indispensável no enfrentamento da ludopatia digital. Prestes, Ferreira e Costa (2024) sustentam que a intervenção clínica deve partir do reconhecimento da ludopatia enquanto transtorno de dependência comportamental, demandando estratégias terapêuticas específicas e individualizadas. O profissional deve investigar os fatores emocionais e cognitivos que mantêm o ciclo aditivo, promovendo o autoconhecimento e a reestruturação de hábitos. Somada à psicoterapia, a adoção de estratégias de redução de danos é defendida pelos autores como meio de minimizar prejuízos financeiros e sociais enquanto o indivíduo desenvolve mecanismos de autorregulação e responsabilidade, favorecendo a restauração do autocontrole e do equilíbrio emocional.

Ferreira e Almeida (2024) enfatizam que o manejo terapêutico deve contemplar os aspectos neuropsicológicos da adicção, auxiliando o paciente na identificação de gatilhos mentais e comportamentais que eliciam o impulso de jogar. A Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC) é destacada como uma das abordagens de maior eficácia por atuar diretamente na reestruturação de pensamentos automáticos e crenças distorcidas sobre o jogo. Paralelamente, Santos e Jesus (2024) ressaltam a relevância da psicoeducação em contextos escolares e comunitários, visando democratizar informações sobre os riscos da dependência e fortalecer habilidades de autocontrole e enfrentamento diante dos estímulos digitais.

A práxis psicológica, contudo, desborda o ambiente da clínica individual. Carvalho et al. (2025) argumentam que a Psicologia exerce papel estratégico na elaboração de políticas públicas voltadas à prevenção e ao tratamento das dependências comportamentais, exigindo ações interdisciplinares entre as áreas da Saúde, Educação e Justiça. O desenvolvimento de campanhas educativas e programas de conscientização é fundamental para mitigar os impactos sociais do vício e incentivar a literacia digital. Além disso, a inserção dessa temática nas redes de ensino fomenta uma postura crítica frente às tecnologias, enquanto a atuação do psicólogo em contextos organizacionais auxilia na identificação precoce e no suporte a trabalhadores afetados pelo transtorno (Prestes, Ferreira & Costa, 2024).

Em suma, a literatura científica demonstra que a ludopatia digital constitui um fenômeno multifacetado, cuja apreensão requer a análise articulada de fatores psicológicos, sociais, econômicos e neurobiológicos. Gonçalves e Azambuja (2021) reforçam que o comportamento aditivo não pode ser reduzido à mera escolha individual, devendo ser

contextualizado em uma arquitetura social e tecnológica de incentivos. Silva e Costa (2024) acrescentam que as plataformas virtuais impõem novas formas de dependência que desafiam as práticas clínicas tradicionais. Assim, Reis et al. (2025) e Carvalho et al. (2025) convergem ao definir a ludopatia digital como uma grave questão de saúde pública que exige respostas do Estado e responsabilidade social das empresas de tecnologia, sob o alerta de Dalgalarrondo (2019) de que a negação frequente do sujeito quanto ao seu vício impõe a necessidade de estratégias de intervenção cada vez mais precoces e acolhedoras.

4 CONCLUSÃO

O presente estudo permitiu analisar de forma aprofundada os mecanismos e os impactos psicológicos, sociais e econômicos da ludopatia digital no Brasil, com foco no fenômeno do Jogo do Tigrinho. Ficou evidenciado que a dependência em apostas online não constitui uma mera escolha individual, mas resulta de uma complexa articulação entre vulnerabilidade socioeconômica, apelo midiático de influenciadores digitais e estratégias tecnológicas projetadas para o engajamento compulsivo, pautadas em esquemas de reforço intermitente e superestimulação dopaminérgica.

Os dados nacionais recentes demonstram a gravidade do problema, revelando o comprometimento da subsistência básica e o endividamento severo de populações vulneráveis. As recentes transformações no cenário normativo brasileiro, marcadas pela promulgação da Lei nº 14.790/2023 e pela edição da Medida Provisória nº 1.394/2026, que determinou a proibição e o bloqueio das plataformas de apostas, representam um marco fundamental no reconhecimento estatal da problemática. Contudo, o estudo conclui que medidas estritamente proibitivas ou punitivas não cessam de imediato os danos acumulados nem eliminam a busca por formas de burla tecnológica por indivíduos acometidos pelo transtorno.

Nesse panorama, a atuação do psicólogo consolida-se como essencial no enfrentamento da ludopatia digital. Seja por meio do manejo clínico na Terapia Cognitivo-Comportamental, da psicoeducação ou de estratégias de redução de danos, o profissional de Psicologia desempenha um papel determinante na reestruturação cognitiva, no resgate do autocontrole e na reintegração social dos afetados. Por fim, ressalta-se a necessidade do fortalecimento de políticas públicas interdisciplinares e da promoção da literacia digital, visando prevenir novos quadros aditivos e garantir a atenção integral à saúde mental na era digital.

REFERÊNCIAS

REIS, João Vítor; MOURA, Bianca; SOARES, Leandro; LIMA, Patrícia; TEIXEIRA, Bruno. Jogo do Tigrinho e os perigos da dependência em jogos de azar. Revista Aracê: Direitos Humanos em Revista, v. 12, n. 1, p. 1-15, 2025.

SILVA, Pedro; COSTA, Larissa; ALVES, Fernanda; LOPES, Diego. Tecnologia, jogos e saúde mental: uma análise crítica da ludopatia digital. Revista de Psicologia e Saúde, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, p. 100-120, 2024.

SANTOS, Maria Clara; JESUS, Rodrigo; BARBOSA, Daniela; MENEZES, Fábio. A atuação do psicólogo frente à dependência tecnológica: uma revisão bibliográfica. Brazilian Journal of Health Review, Curitiba, v. 7, n. 3, p. 25.000-25.015, 2024.

CARVALHO, Felipe; OLIVEIRA, Renata; SOUZA, Matheus; PEREIRA, Thiago; ANDRADE, Camila. Ludopatia e saúde pública: desafios e perspectivas no Brasil. Revista Brasileira de Saúde Mental, Rio de Janeiro, v. 8, n. 1, p. 77-95, 2025.

TEIXEIRA, Jeferson Manoel; FIGUEIREDO, Wenberger Lanza Daniel de; SOUZA, Luis Henrique Brito Barreto; COSTA, Lidiane Batista da; MUGUET, Jeferson da Silva; MENDES, Rogério de Oliveira; BATISTA, Diego Francisco Feitosa; SILVA FILHO, Leonardo Cézanne Garcia. Ludopatia entre a promessa do lucro e o colapso psíquico: jogos de azar digitais, vício dopaminérgico e seus danos além da saúde mental. Brazilian Journal of Health Review, Curitiba, v. 8, n. 3, p. 1-20, maio/jun. 2025. DOI: 10.34119/bjhrv8n3-316

BANCO CENTRAL DO BRASIL. Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores. Estudo Especial n. 119/2024. Brasília, DF: Banco Central do Brasil, set. 2024. Disponível em: https://www.bcb.gov.br. Acesso em: 13 out. 2026.

SENADO FEDERAL. Instituto de Pesquisa DataSenado. Panorama Político 2024: apostas esportivas, golpes digitais e endividamento. 21. ed. Brasília, DF: Senado Federal, set. 2024. Disponível em: https://www.senado.leg.br/datasenado. Acesso em: 13 out. 2026.

DALGALARRONDO, Paulo. Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2019. 504 p.

FERREIRA, Lucas; ALMEIDA, Juliana; NASCIMENTO, Bruna; LOPES, Rafael. Aspectos neuropsicológicos do vício em jogos digitais: revisão sistemática. Studies in Health Sciences, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 45-62, 2024.

FERREIRA, Emilly Nayara Buosi. A relação da dependência química nas redes sociais e das consequências psicológicas e ideológicas desse vício com o desemprego dos jovens adultos. 2023. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Administração) — Etec Benedito Storani, Centro Paula Souza, Jundiaí, 2023.

VITAL, Matheus Sales. Explorando a neurociência a partir dos mecanismos subjacentes aos comportamentos aditivos: uma revisão sistemática da literatura. 2024. 35 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Princesa Isabel, 2024.

MOREIRA, Márcio Borges; MEDEIROS, Carlos Augusto de. Princípios Básicos de Análise do Comportamento. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2018. 320 p.

REBESSI, Isabela Pizzarro; MARMORATO, Paola Chaves. Extinção e esquemas de reforço intermitente: uma análise experimental e comparativa em rato Wistar. 2013. Trabalho acadêmico — Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2013.

PRESTES, Ana Júlia; FERREIRA, Gabrielle; COSTA, Guilherme. O papel do psicólogo no tratamento do vício em jogos de apostas. In: XXII Jornada Científica dos Campos Gerais, 2024, Ponta Grossa. Anais [...]. Ponta Grossa: UEPG, 2024. p. 1-5.

GONÇALVES, Kelli; AZAMBUJA, Mariana. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos. Aletheia, Canoas, v. 54, n. 1, p. 9-18, 2021.