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

OPEN ACCESS

doi.org/10.51891/rease.v12i11.33620

APOSTAS *ONLINE* E O CENÁRIO LABORAL: UMA COMPREENSÃO SOBRE OS SENTIDOS, MOTIVAÇÃO E SOFRIMENTOS

ONLINE BETTING AND THE WORKPLACE: UNDERSTANDING MEANINGS, MOTIVATIONS, AND DISTRESS

APUESTAS EN LÍNEA Y EL ESCENARIO LABORAL: UNA COMPRENSIÓN DE LOS SENTIDOS, LAS MOTIVACIONES Y EL SUFRIMIENTO

Larissa Fernandes de Souza[1]
Letícia Maciel Mendes de Souza[2]
Érika Priscilla Freitas Hounsell[3]
Ítalo Bruno Lima Nonato[4]

RESUMO: Este trabalho analisou as interfaces entre o mundo do trabalho e o engajamento em apostas online, com ênfase nos sentidos atribuídos à prática, nas motivações financeiras e emocionais e nas repercussões para a saúde mental e a vida laboral. Realizou-se revisão integrativa da literatura, com busca sistematizada e rastreamento complementar de referências, contemplando estudos publicados entre 2020 e outubro de 2026. Foram identificados 41 registros; após triagem e avaliação de elegibilidade, 21 estudos integraram a análise temática. Foram identificados quatro eixos: mecanismos cognitivos e estruturais de engajamento; aposta como promessa de renda e resposta à vulnerabilidade econômica; publicidade digital, influenciadores e relações parassociais; e sofrimento psíquico, jogo problemático e repercussões laborais. Os estudos indicam que disponibilidade contínua, desenho persuasivo, exposição publicitária e pressão financeira podem combinar-se a expectativas de ascensão social e estratégias de enfrentamento, sem estabelecer causalidade universal. Conclui-se que o fenômeno exige análise psicossocial e de saúde pública, sem moralizar a prática nem atribuir automaticamente um diagnóstico clínico aos apostadores.

Palavras-chave: Apostas online. Trabalho. Sofrimento psíquico. Saúde mental.

ABSTRACT: This study examined the interfaces between the world of work and engagement in online betting, focusing on meanings, financial and emotional motivations, and repercussions for mental health and occupational life. An integrative literature review was conducted through a systematized search and complementary reference tracking, covering studies published between 2020 and October 2026. Forty-one records were identified, and 21 studies were included in the thematic analysis after screening and eligibility assessment. Four analytical axes were identified: cognitive and structural engagement mechanisms; betting as a promise of income and a response to economic vulnerability; digital advertising, influencers, and parasocial relationships; and psychological distress, problem gambling, and occupational repercussions. Findings suggest that constant availability, persuasive design, advertising

[1] Graduanda em Psicologia. Centro Universitário FAMETRO.
[2] Graduanda em Psicologia. Centro Universitário FAMETRO.
[3] Mestra em Psicologia. Orientadora. Centro Universitário FAMETRO.
[4] Mestre em Psicologia. Coorientador. Centro Universitário FAMETRO.

exposure, and financial pressure can interact with expectations of social mobility and coping strategies, without establishing universal causal effects. The phenomenon calls for a psychosocial and public-health perspective that avoids both moral judgment and automatically pathologizing everyone who bets.

Keywords: Online gambling. Work. Psychological distress. Mental health.

RESUMEN: Este estudio analizó las relaciones entre el mundo laboral y la participación en apuestas en línea, con énfasis en sus significados, motivaciones financieras y emocionales y repercusiones en la salud mental y la vida laboral. Se realizó una revisión integradora de la literatura mediante una búsqueda sistematizada y el rastreo complementario de referencias, considerando estudios publicados entre 2020 y octubre de 2026. Se identificaron 41 registros y, después del cribado y la evaluación de elegibilidad, 21 estudios integraron el análisis temático. Se identificaron cuatro ejes: mecanismos cognitivos y estructurales de participación; apuestas como promesa de ingresos y respuesta a la vulnerabilidad económica; publicidad digital, influenciadores y relaciones parasociales; y sufrimiento psíquico, juego problemático y repercusiones laborales. Los hallazgos señalan que la disponibilidad continua, el diseño persuasivo, la publicidad y la presión financiera pueden combinarse con expectativas de movilidad social y estrategias de afrontamiento, sin establecer una causalidad universal. Se concluye que el fenómeno requiere un enfoque psicosocial y de salud pública, sin moralizar la práctica ni atribuir automáticamente un diagnóstico clínico a quienes apuestan.

Palabras clave: Apuestas en línea. Trabajo. Sufrimiento psíquico. Salud mental.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a ampliação do acesso à internet, a popularização dos smartphones e a consolidação das plataformas digitais modificaram práticas de consumo, lazer e circulação de dinheiro. Nesse cenário, as apostas online passaram a ocupar espaço crescente no cotidiano, com acesso contínuo, transações rápidas e integração a redes sociais, conteúdos esportivos e aplicativos móveis. A possibilidade de apostar pelo celular reduz a distância entre o impulso e a ação e permite que essa prática atravesse ambientes antes relativamente separados do jogo, inclusive o contexto de trabalho (Lopez-Gonzalez, H. et al., 2021).

No Brasil, a expansão das apostas foi acompanhada por forte presença publicitária, influência de criadores de conteúdo e discursos que aproximam o ato de apostar de uma oportunidade de ganho ou de complementação de renda. Essa associação merece atenção porque o envolvimento com o jogo não ocorre em um vazio social. Instabilidade ocupacional, endividamento, baixa perspectiva de ascensão e pressão financeira podem aumentar a atratividade subjetiva das promessas de retorno rápido, enquanto perdas sucessivas podem aprofundar o sofrimento e a vulnerabilidade (Swanton, T. B. e Gainsbury, S. M., 2020; Koomson, I. et al., 2022).

A Psicologia contribui para compreender esse fenômeno sem reduzi-lo a uma escolha individual, a uma falha moral ou, no extremo oposto, a um efeito automático da tecnologia. A Psicodinâmica do Trabalho destaca que o trabalho participa da construção da identidade, do reconhecimento e do sentido, mas também pode produzir sofrimento quando a organização laboral restringe a autonomia, a cooperação e as possibilidades de realização (Dejours, C., 1992, 2022). Em paralelo, a precarização do trabalho e a responsabilização crescente do indivíduo pela gestão dos próprios riscos ajudam a compreender por que a promessa de fazer o dinheiro render pode ganhar força em contextos de insegurança econômica (Antunes, R., 2018; Dardot, P. e Laval, C., 2016).

Também é necessário considerar os mecanismos cognitivos e tecnológicos que podem favorecer a repetição das apostas. Características como a alta frequência de eventos, o curto intervalo entre uma aposta e seu resultado, as interfaces que estimulam a continuidade e os resultados de quase-vitória podem prolongar o envolvimento com o jogo. Estudos mais recentes mostram que a frequência dos eventos está relacionada à quantidade de jogadas em uma sessão e que determinados elementos de interface podem aumentar o valor apostado ou reforçar a sensação de controle (Auer, M. e Griffiths, M. D., 2023; Meng, M. D. e Leary, R. B., 2021; Palmer, L. et al., 2024). Esses recursos não tornam todo usuário dependente, mas podem aumentar a persistência do comportamento quando se combinam com vulnerabilidades individuais, financeiras e emocionais.

A circulação das apostas nas redes sociais acrescenta outra dimensão ao problema. A confiança construída entre seguidores, celebridades e influenciadores pode ser transferida para produtos promovidos comercialmente. Pesquisas recentes sobre interações e relações parassociais ajudam a compreender a sensação de proximidade e familiaridade que pode se formar com figuras da mídia, enquanto estudos sobre publicidade de apostas mostram que influenciadores podem aumentar a atenção, a confiança e a aceitação social percebida desse tipo de divulgação (Schramm, H. et al., 2024; Pitt, H. et al., 2024). A discussão também se relaciona à economia da atenção e à monetização dos dados e dos comportamentos digitais (Zuboff, S., 2021).

A relevância deste estudo está na necessidade de compreender as apostas online a partir da relação entre tecnologia, condições econômicas, subjetividade e trabalho. Investigar somente a frequência das apostas não é suficiente, pois as motivações podem envolver lazer, expectativa de ganho, busca de alívio emocional e tentativa de lidar com dificuldades financeiras. Ao mesmo

tempo, perdas, dívidas e preocupação persistente podem afetar a concentração, as relações pessoais, o bem-estar e o funcionamento ocupacional. Para a Psicologia do Trabalho, o tema permite discutir como a insegurança e a precarização podem se relacionar às estratégias de enfrentamento; para a Psicologia Clínica e a Saúde Pública, permite diferenciar participação recreativa, jogo problemático e Transtorno do Jogo, sem patologizar toda pessoa que aposta. Essa abordagem também dialoga com as recomendações do Ministério da Saúde para prevenção, acolhimento e cuidado integral às pessoas com problemas relacionados a jogos de aposta (Abbott, M. W., 2020; Brasil, 2025).

Diante dessas questões, este trabalho parte da seguinte pergunta: como o engajamento em apostas online se articula às vivências de sofrimento, precariedade e expectativa de ascensão social no contexto laboral, e quais sentidos podem ser atribuídos a essa prática? O objetivo geral é analisar as interfaces entre o mundo do trabalho e o engajamento em apostas online, compreendendo os sentidos, as motivações e as repercussões psíquicas dessa prática na subjetividade de trabalhadores. Para alcançar esse objetivo, busca-se identificar motivações financeiras, recreativas e de compensação emocional; examinar as relações entre condições de trabalho, vulnerabilidade econômica e a percepção das apostas como possibilidade de renda, ascensão ou enfrentamento; compreender os mecanismos cognitivos e as características das plataformas que podem favorecer a repetição das apostas; analisar a influência da publicidade digital, dos influenciadores e das relações parassociais; e discutir a passagem do uso recreativo ao jogo problemático e ao Transtorno do Jogo, considerando suas possíveis repercussões para a saúde mental e o cotidiano laboral.

2 MÉTODOS

Trata-se de uma revisão integrativa da literatura, de abordagem qualitativa, exploratória e descritiva, desenvolvida a partir do projeto de TCC 1. Optou-se pela expressão “revisão integrativa com busca sistematizada” porque o objetivo foi reunir evidências de diferentes delineamentos, como estudos qualitativos, quantitativos, experimentais e revisões, para interpretar um fenômeno psicossocial complexo, sem afirmar a realização de metanálise ou de revisão sistemática exaustiva de eficácia.

O protocolo de busca contemplou os eixos previamente definidos no projeto: apostas online, jogo problemático, saúde mental, sofrimento psíquico, trabalho, precarização, subjetividade e Psicodinâmica do Trabalho. Foram utilizados descritores em português e inglês

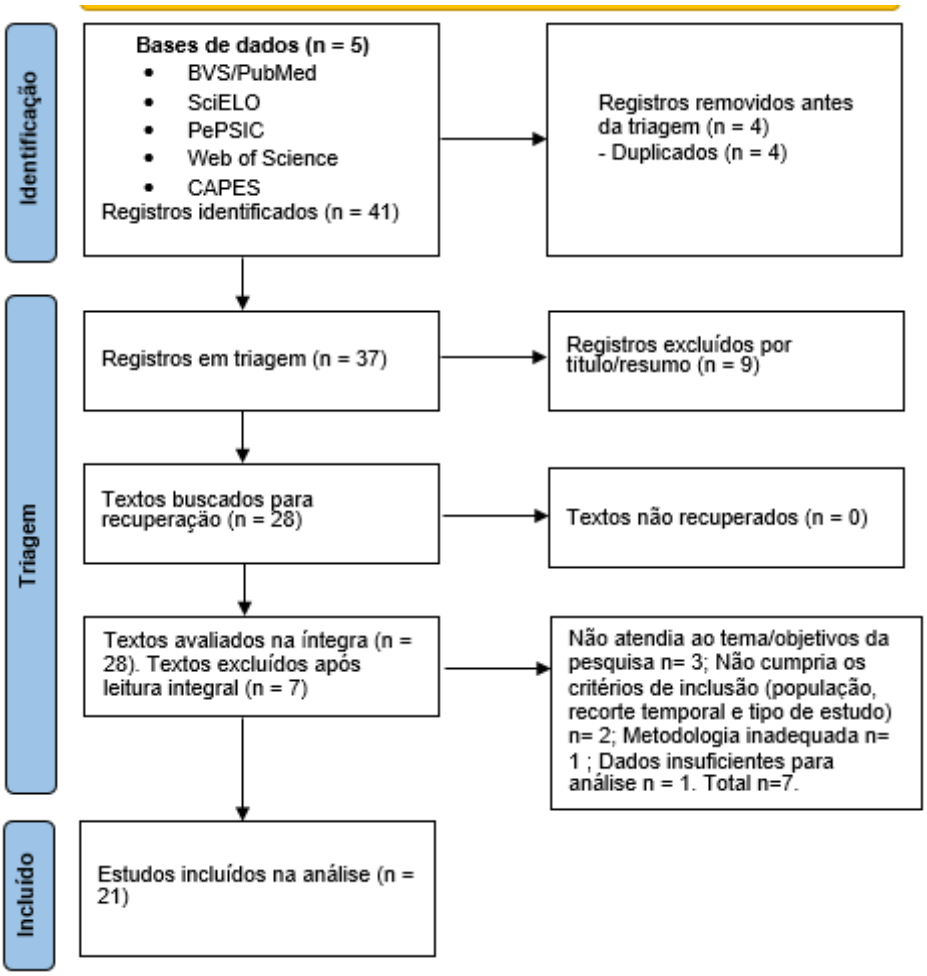
combinados por operadores booleanos, entre eles “online gambling”, “sports betting”, “problem gambling”, “gambling disorder”, “mental health”, “financial stress”, “workplace”, “workers”, “advertising”, “social media”, “influencers”, “near miss”, “illusion of control” e equivalentes em português. O rastreamento bibliográfico foi realizado e atualizado até outubro de 2026 em fontes indexadas e repositórios acadêmicos, priorizando BVS/PubMed, SciELO, PePSIC, Web of Science e Portal de Periódicos CAPES, com busca complementar por DOI e pelas listas de referências dos estudos localizados.

Para a análise, estabeleceram-se como critérios de inclusão: textos científicos completos, publicados entre janeiro de 2020 e outubro de 2026, em português, inglês ou espanhol, relacionados às apostas monetárias online ou esportivas e a pelo menos um dos seguintes eixos: características cognitivas ou tecnológicas do jogo; vulnerabilidade econômica e estresse financeiro; publicidade e redes sociais; saúde mental e jogo problemático; e relações com o trabalho. A atualização complementar da busca permitiu acrescentar seis estudos diretamente vinculados ao tema aos 15 inicialmente organizados, totalizando 21 estudos para a síntese. Foram mantidos fora do Quadro 1 materiais de contextualização ou de natureza metodológica, como obras clássicas, capítulo de livro, textos sobre relações parassociais não específicos de apostas e o artigo de orientação do PRISMA, ainda que citados ao longo do trabalho.

Foram excluídos registros duplicados, textos opinativos sem método explícito, estudos centrados exclusivamente em videogames sem aposta monetária, trabalhos sem relação com as dimensões psicológicas, sociais, econômicas ou laborais e publicações fora do recorte temporal quando destinadas à síntese principal. A triagem ocorreu por título e resumo, seguida da leitura integral dos textos potencialmente elegíveis. O processo de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão foi organizado com base no modelo PRISMA 2020, proposto por Page, M. J. et al. (2021), adaptado ao desenho desta revisão integrativa.

Conforme os quantitativos atualizados indicados pela orientação, identificaram-se 41 registros. Após a exclusão de quatro duplicatas, 37 registros foram encaminhados à triagem de títulos e resumos, com nove exclusões. Foram buscados 28 textos completos, todos recuperados e avaliados quanto à elegibilidade. Sete foram excluídos após a leitura integral, resultando em 21 estudos incluídos na análise. O fluxograma da Figura 1 apresenta essas etapas; os totais foram padronizados em todos os resumos e nas demais seções do artigo.

Figura 1 – Fluxograma PRISMA 2020: identificação, triagem e inclusão dos estudos



Fonte: Elaborado pelas autoras (2026), com base nos quantitativos atualizados da revisão e no fluxograma PRISMA 2020 (Page, M. J. et al., 2021).

A análise foi orientada pela Análise de Conteúdo de Bardin, L. (2016). Na pré-análise, realizou-se a leitura inicial dos textos e a organização de uma matriz de extração com autoria, ano, país, amostra ou corpus, delineamento, foco e principais achados. Na exploração, os resultados foram codificados por aproximação temática. No tratamento e na interpretação, os códigos foram reunidos em quatro categorias: (1) psicologia do engajamento e mecanismos cognitivos dos jogos digitais; (2) ilusão de renda extra, precarização e vulnerabilidade socioeconômica; (3) economia da atenção, influenciadores e relações parassociais; e (4) sofrimento psíquico, jogo problemático e repercussões laborais.

Por utilizar exclusivamente literatura e documentos de acesso público, sem recrutamento, intervenção ou coleta direta de dados com seres humanos, o estudo não demandou submissão a Comitê de Ética em Pesquisa. Foram observados os princípios de

integridade acadêmica, respeito à autoria, rastreabilidade das fontes e distinção entre resultados empíricos e interpretação teórica.

Os 21 estudos incluídos reúnem pesquisas qualitativas, levantamentos transversais e longitudinais, experimentos, estudos com registros comportamentais e revisões de literatura. A diversidade metodológica foi considerada na extração e na interpretação, evitando a equivalência entre achados qualitativos, associações estatísticas e inferências causais. As contribuições de cada publicação foram organizadas em matriz de autoria e ano, origem/amostra, delineamento e achados, apresentada no Quadro 1.

A leitura comparativa do corpus subsidiou quatro categorias: psicologia do engajamento e mecanismos cognitivos dos jogos digitais; ilusão de renda extra, precarização e vulnerabilidade socioeconômica; economia da atenção, influenciadores e relações parassociais; e sofrimento psíquico, jogo problemático e repercussões laborais. O Quadro 1 apresenta exclusivamente os 21 estudos temáticos incluídos, em ordem alfabética por primeiro autor. Referências legais, notas técnicas, livros e textos metodológicos ou conceituais de apoio permaneceram apenas na lista de referências, segundo sua função na argumentação.

Quadro 1 – Caracterização e principais achados dos 21 estudos incluídos na síntese (2020–2026)

Autor / ano	País, amostra e delineamento	Principal contribuição
Auer, M.; Griffiths, M. D. (2023)	Europa; 763.490 sessões de 43.731 jogadores Rastreamento comportamental de apostas online	A frequência dos eventos foi a característica estrutural mais relevante para explicar o volume de jogos por sessão, indicando influência do desenho da plataforma.
Ghelfi, M.; Scattola, P.; Giudici, G.; Velasco, V. (2024)	Internacional; 42 artigos selecionados Revisão sistemática de fatores de risco e de proteção para apostas online	Diferenciou fatores de risco e proteção individuais, relacionais e contextuais e apontou lacunas nas evidências sobre proteção social.
Grubbs, J. B.; Kraus, S. W. (2022)	Estados Unidos; amostra de adultos Estudo transversal de sintomas de jogo problemático em apostas esportivas	Apostas esportivas associaram-se a maior frequência de sintomas de jogo problemático; o delineamento transversal limita interpretações causais.

Autor / ano	País, amostra e delineamento	Principal contribuição
Guillou-Landreat, M. et al. (2021)	Internacional; 21 estudos Revisão sistemática de marketing digital de jogos de azar	Marketing digital, redes sociais e esporte ampliam a exposição e podem influenciar percepções, intenções e práticas de aposta.
Hing, N.; Thorne, H.; Russell, A. M. T. et al. (2024)	Austrália; 33 pessoas, 18–29 anos Entrevistas qualitativas e teoria fundamentada sobre apostas via smartphone	Aplicativos e acesso imediato favoreceram impulsividade, perseguição de perdas e aumento da frequência de apostas.
Kim, H. S.; Coelho, S. G.; Vieira, J. L.; Keough, M. T. (2023)	Canadá; 84 apostadores, 1.365 registros de acompanhamento Avaliação ecológica momentânea durante 14 dias sobre apostas durante eventos esportivos	Motivos de enfrentamento, gravidade dos problemas com jogo e contextos de consumo relacionaram-se a maior envolvimento e danos.
Koomson, I.; Churchill, S. A.; Munyanyi, M. E. (2022)	Austrália; dados longitudinais HILDA Análise de jogo e estresse financeiro	Maior gravidade dos problemas com jogo associou-se a estresse financeiro; a resiliência financeira explicou parte dessa relação.
Lopez-Gonzalez, H.; Jiménez-Murcia, S.; Griffiths, M. D. (2021)	Espanha; 35 pessoas em tratamento Estudo qualitativo sobre apostas via smartphone no trabalho e em casa	Os smartphones estenderam as apostas a espaços domésticos e laborais, com implicações para produtividade e exposição frequente.
Magini, G. K.; Bortoluzzo, A. B.; Bortoluzzo, M. M. (2026)	Brasil; 10.305 adultos em amostra nacional Análise de preditores demográficos, financeiros e psicossociais	A participação foi maior entre jovens, homens e usuários constantes de internet; maior propensão ao risco associou-se às apostas e o hábito de poupar, negativamente.
McGee, D. (2020)	Reino Unido; 32 homens, 18–35 anos Estudo qualitativo sobre normalização das apostas esportivas online	Promoções e integração entre esporte e aplicativos favoreceram a normalização das apostas; participantes relataram dívidas e efeitos sobre trabalho e saúde mental.

Autor / ano	País, amostra e delineamento	Principal contribuição
McGrane, E. et al. (2025)	Internacional; 22 estudos quantitativos Revisão sistemática de publicidade de apostas relacionada ao esporte	Exposição publicitária associou-se a maior frequência, gasto e apostas não planejadas, sobretudo entre jogadores de maior risco.
Meng, M. D.; Leary, R. B. (2021)	EUA; pré-teste + 3 experimentos Interfaces digitais, skeuomorfismo e ilusão de controle	Interfaces digitais que simulam ações físicas aumentaram valores apostados, particularmente quando associadas à ilusão de controle.
Moreira, D.; Azeredo, A.; Dias, P. (2023)	Internacional; 33 estudos Revisão sistemática de fatores de risco para Transtorno do Jogo	A revisão identificou fatores de risco demográficos, financeiros e psicossociais, reforçando o caráter multifatorial do transtorno do jogo.
Palmer, L.; Ferrari, M. A.; Clark, L. (2024)	Canadá; 4 amostras pré-registradas Experimentos sobre efeito de quase-vitória em caça-níqueis online	Quase-vitórias aumentaram a motivação para continuar, alteraram o ritmo e, em certas condições, elevaram a aposta seguinte.
Pitt, H. et al. (2024)	Austrália; 64 jovens de 12–17 anos, 22 grupos focais Estudo qualitativo sobre celebridades/influenciadores em marketing de apostas	Celebridades e influenciadores ampliaram atenção, memorização e percepção de legitimidade das apostas entre adolescentes.
Price, A. et al. (2023)	Canadá; 940 apostadores de Ontário Estudo longitudinal durante a pandemia de COVID-19	Mudanças no jogo online associaram-se a ansiedade/depressão, jogo problemático, variação de renda e preocupações financeiras.
Rafi, J.; Lindfors, P.; Carlbring, P. (2023)	Suécia; 3.629 trabalhadores Estudo transversal em 10 organizações	Apostas durante o expediente ocorreram em diferentes organizações; poucos conheciam políticas específicas de prevenção.
Singer, J.; Wöhr, A.; Otterbach, S. (2024)	Internacional; 12 estudos Revisão sistemática sobre publicidade de apostas em redes sociais	A publicidade em redes sociais combina conteúdo e promoção, com incentivos, transmissões e patrocínios de grande alcance.

Autor / ano	País, amostra e delineamento	Principal contribuição
Swanton, T. B.; Gainsbury, S. M. (2020)	Austrália; 309 apostadores do último mês Estudo transversal sobre dívida, jogo problemático e saúde mental	O estresse com dívidas mediou parcialmente a relação entre gravidade do jogo problemático e sofrimento psicológico e familiar.
Valenciano-Mendoza, E. et al. (2023)	Internacional; 54 artigos Revisão sistemática de correlatos clínicos das apostas esportivas	A revisão apontou associação entre apostas esportivas problemáticas, impulsividade e transtornos concomitantes, com limitações metodológicas.
Vieira, J. L. et al. (2023)	Canadá; 920 apostadores esportivos Levantamento comparativo entre apostas ao vivo e modalidades tradicionais	Apostadores ao vivo apresentaram maior gravidade de problemas com jogo, danos e dificuldades de saúde mental que outros grupos.

Fonte: Elaborado pelas autoras com base nos 21 estudos temáticos selecionados (2026).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Psicologia do engajamento e mecanismos cognitivos dos jogos digitais

Os achados sobre design e cognição mostram que a disponibilidade das plataformas, sozinha, não explica a permanência no jogo. É preciso observar como o produto organiza o tempo, apresenta os resultados e facilita a passagem de uma aposta para outra. Auer, M. e Griffiths, M. D. (2023), ao analisarem 763.490 sessões de 43.731 jogadores, identificaram a frequência dos eventos como a característica estrutural mais importante para explicar a quantidade de jogos realizados em uma sessão. Esse resultado é relevante porque foi obtido a partir de registros de comportamento real, e não apenas de respostas dos participantes. Ainda assim, os próprios dados indicam que as características estruturais não explicam todo o comportamento, o que reforça a importância de considerar também fatores pessoais e contextuais.

Meng, M. D. e Leary, R. B. (2021) demonstraram, em um pré-teste e três experimentos, que elementos de interface que imitam objetos e ações do mundo físico podem aumentar o valor apostado. O efeito foi mais forte quando esses elementos se combinaram à ilusão de controle, isto é, à impressão de que a pessoa consegue influenciar um resultado que depende

principalmente do acaso. A contribuição desse estudo complementa a pesquisa de Auer, M. e Griffiths, M. D.: enquanto uma destaca a importância da frequência dos eventos para a quantidade de jogadas, a outra mostra que a apresentação visual da aposta também pode interferir no valor colocado em jogo. Assim, não é apenas a rapidez do sistema que importa, mas também a maneira como a experiência é construída.

Complementando esse debate, Hing, N. et al. (2024) entrevistaram 33 jovens adultos que apostavam por smartphones e identificaram o acesso instantâneo, a privacidade e o desenho dos aplicativos como elementos que favoreciam apostas espontâneas, maior frequência e perseguição de perdas. Em estudo de acompanhamento cotidiano, Kim, H. S. et al. (2023) observaram que os motivos de enfrentamento e a gravidade prévia do jogo problemático estavam associados a maior envolvimento em apostas ao vivo e a danos relatados. As duas pesquisas reforçam que tecnologia e contexto de uso precisam ser analisados conjuntamente, com atenção às limitações dos respectivos delineamentos.

O efeito de quase-vitória acrescenta outra peça a esse circuito. Palmer, L. et al. (2024), em quatro amostras experimentais, observaram que resultados muito próximos de uma vitória podem aumentar a motivação subjetiva para continuar e, em determinadas condições, modificar o ritmo do jogo e o valor da aposta seguinte. Embora uma quase-vitória seja uma perda do ponto de vista matemático, ela pode ser sentida como se o acerto estivesse próximo. Quando esse tipo de resultado aparece junto a estímulos visuais, bônus e respostas imediatas, pode tornar mais difícil interromper a sequência. A comparação entre os estudos indica, portanto, que a repetição não depende somente da expectativa de ganhar, mas também da forma como perdas e resultados próximos do prêmio são percebidos.

Schüll, N. D. (2012) descreveu, em máquinas eletrônicas de cassino, a experiência de absorção que jogadores chamavam de “machine zone”, marcada pela continuidade do ritmo e pela redução da percepção do tempo e do ambiente ao redor. Embora a pesquisa seja anterior ao recorte dos estudos selecionados e tenha se concentrado em máquinas de cassino, ela oferece uma referência teórica para interpretar recursos digitais atuais, como apostas ao vivo, notificações, depósitos simplificados e caminhos curtos entre o resultado e uma nova aposta. Brooks, G. et al. (2020) também discutem como a ilusão de controle, a atribuição de características humanas aos jogos e a imersão podem surgir da interação entre vulnerabilidades pessoais e características dos produtos.

Nesse cenário, a heurística da disponibilidade ajuda a compreender por que vitórias e bilhetes premiados podem ocupar um espaço maior na memória do que as perdas. Como atualização conceitual, Aonso-Diego, G. et al. (2026) discutem a disponibilidade de vitórias de outras pessoas e a lembrança seletiva de resultados como distorções cognitivas relacionadas ao jogo. O estudo foi realizado com adolescentes que apostavam e encontrou níveis mais elevados de distorções entre participantes que jogavam online, mas seus resultados não devem ser generalizados diretamente para trabalhadores adultos. No contexto das redes sociais, essa discussão permite interpretar como a repetição de histórias de sucesso pode influenciar a percepção de risco, sem afirmar que os 15 estudos do corpus tenham testado diretamente esse mecanismo em trabalhadores brasileiros. Em conjunto, as evidências apontam para a interação entre desenho das plataformas, crenças sobre o jogo, contexto emocional e vulnerabilidades do sujeito, e não para a ideia de que a tecnologia, isoladamente, torne qualquer usuário dependente.

3.2 Ilusão de renda extra, precarização e vulnerabilidade socioeconômica

A segunda categoria concentrou a tensão entre a aposta como possibilidade de renda e a aposta como fator que pode agravar a vulnerabilidade. McGee, D. (2020), em estudo qualitativo com 32 homens de 18 a 35 anos no Reino Unido, mostrou que as apostas esportivas online podem ser incorporadas à rotina e à experiência de acompanhar esportes. Os relatos também apontaram para a presença de promoções, aplicativos móveis e consequências financeiras e laborais. Por se tratar de uma pesquisa qualitativa e localizada, seus resultados ajudam a compreender experiências, mas não permitem estimar quantas pessoas apostam com esse objetivo em outros países ou grupos.

Koomson, I. et al. (2022) acrescentam uma dimensão importante ao utilizar dados longitudinais do levantamento australiano HILDA. Os autores encontraram associação positiva entre a gravidade dos problemas com jogo e o estresse financeiro, além de indicarem que a resiliência financeira participa dessa relação. Isso significa que o impacto não depende apenas do valor da renda: dívidas, capacidade de lidar com imprevistos e existência de recursos de reserva também podem influenciar a experiência financeira. Quando comparado ao estudo de Swanton e Gainsbury, o trabalho de Koomson e colaboradores amplia a discussão porque utiliza dados de acompanhamento e considera a capacidade de absorver dificuldades econômicas.

No Brasil, Magini, G. K. et al. (2026) analisaram uma amostra nacional de 10.305 adultos e identificaram maior participação em apostas online entre pessoas mais jovens, homens e usuários constantes da internet. Perfis de investimento de maior risco também apresentaram associação positiva com a participação, enquanto o hábito de poupar apresentou associação negativa. Esse resultado aproxima o tema das práticas financeiras da população brasileira e amplia a discussão para além da renda. É importante, porém, respeitar o que o estudo mediu: participação em apostas, e não diagnóstico de Transtorno do Jogo, frequência elevada ou prejuízo ocupacional.

À luz de Antunes, R. (2018), a promessa de renda rápida ganha significado em um mercado de trabalho marcado por insegurança, intensificação e poucas perspectivas de ascensão. Dardot, P. e Laval, C. (2016) ajudam a compreender a lógica do indivíduo que é levado a administrar a própria vida como se fosse uma empresa, assumindo a responsabilidade por riscos e resultados. Nesse cenário, a aposta pode ser apresentada como iniciativa, investimento ou renda extra, mesmo que não corresponda a trabalho produtivo nem ofereça retorno garantido. A aproximação entre esses autores teóricos e os estudos empíricos permite discutir como as condições materiais influenciam os sentidos atribuídos às apostas, sem afirmar que apostar seja uma forma de trabalho.

Essa distinção é decisiva porque os estudos não permitem afirmar que trabalhadores, de modo geral, utilizem apostas como estratégia deliberada de sobrevivência ou como trabalho informal. O que a literatura sustenta é mais cuidadoso: dificuldades financeiras, estresse econômico, desejo de ganho e expectativa de mudança de vida podem tornar a aposta subjetivamente mais atraente. Em alguns relatos, ela pode aparecer como tentativa de complementar a renda; em outros, pode estar ligada ao lazer, à sociabilidade ou ao interesse esportivo. A análise psicológica precisa considerar essas diferenças e reconhecer que a vulnerabilidade social pode influenciar as escolhas sem retirar do sujeito sua capacidade de decisão.

3.3 Economia da atenção, influenciadores e relações parassociais

A publicidade digital amplia o alcance das apostas e participa da construção de seu significado social. Guillou-Landreat, M. et al. (2021), em uma revisão sistemática de 21 estudos, identificaram a importância da internet, das redes sociais e da associação entre esporte e jogo nas estratégias de marketing. Singer, J. et al. (2024), em revisão de 12 estudos, também

observaram que as publicações comerciais podem se misturar a conteúdos de entretenimento, transmissões, dicas e incentivos. A comparação entre as duas revisões mostra que a divulgação não se limita a anúncios tradicionais: ela pode aparecer em diferentes formatos e ambientes digitais, dificultando que o público reconheça imediatamente o conteúdo como publicidade.

No campo esportivo, McGrane, E. et al. (2025), ao sintetizarem 22 estudos quantitativos, encontraram associação entre exposição à publicidade de apostas e maior frequência, gasto, intenção ou probabilidade de apostar, além de maior ocorrência de apostas não planejadas. Os efeitos foram mais relevantes entre pessoas classificadas em níveis mais altos de risco. Esse resultado dialoga com as revisões de Guillou-Landreat e de Singer, pois sugere que a exposição frequente pode estar relacionada não apenas à lembrança das marcas, mas também a comportamentos de aposta. Como boa parte das evidências é observacional ou baseada em autorrelato, é necessário evitar a conclusão de que a publicidade, sozinha, cause o comportamento em todos os indivíduos.

A atuação de influenciadores acrescenta uma forma específica de persuasão porque a mensagem comercial chega envolvida em uma relação de familiaridade. Pitt, H. et al. (2024), em grupos focais com 64 jovens de 12 a 17 anos, observaram que celebridades e influenciadores podem aumentar a atenção, a memorização, a confiança e a aceitação social percebida da publicidade de apostas. O estudo não representa todos os públicos, mas mostra como a identificação com figuras conhecidas pode interferir na maneira como a promoção é recebida. A recomendação comercial pode parecer menos distante quando é feita por alguém que o público acompanha e considera familiar.

A transferência de confiança não significa que seguidores obedeçam automaticamente ao influenciador. O mecanismo é mais sutil: a recomendação pode se beneficiar de uma relação afetiva e de uma familiaridade construídas ao longo do tempo. A revisão de Schramm, H. et al. (2024), que analisou 281 estudos sobre interações e relações parassociais, atualiza a discussão teórica e mostra a amplitude desse campo de pesquisa. Embora não trate especificamente de apostas, ela ajuda a explicar como a sensação de proximidade com figuras da mídia pode ser construída e mantida. Quando a aposta aparece junto a esporte, consumo, viagens e sinais de sucesso financeiro, a promoção pode funcionar como prova social de que apostar é comum ou desejável.

A noção de capitalismo de vigilância de Zuboff, S. (2021) contribui, em plano teórico, para discutir a monetização da atenção e o uso de dados comportamentais na economia digital.

O corpus desta revisão não permite afirmar como cada casa de apostas utiliza dados individuais no Brasil. Ainda assim, os estudos sobre publicidade mostram que o mercado está inserido em ambientes digitais que disputam tempo, atenção e retorno do usuário. Assim, a persuasão pode envolver tanto o conteúdo explícito dos anúncios quanto a repetição de mensagens, a circulação de conteúdos e a facilidade de voltar à plataforma.

3.4 Sofrimento psíquico, jogo problemático e repercussões laborais

A quarta categoria reúne os danos relacionados ao jogo e permite discutir quando a participação deixa de ser apenas recreativa e passa a apresentar características problemáticas. O DSM-5-TR estabelece nove critérios para o Transtorno do Jogo e exige a presença de pelo menos quatro deles em um período de 12 meses, desde que o comportamento não seja mais bem explicado por episódio maníaco. A gravidade é classificada como leve, moderada ou grave conforme o número de critérios preenchidos (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2023). Portanto, a frequência de apostas, isoladamente, não permite concluir que uma pessoa tenha o transtorno: é necessária avaliação clínica das manifestações e dos prejuízos.

A distinção clínica, contudo, não deve fazer com que o sofrimento seja reconhecido somente quando existe um diagnóstico formal. Moreira, D. et al. (2023), em uma revisão sistemática de 33 estudos, identificaram fatores de risco distribuídos entre dimensões demográficas, econômicas e psicossociais. Abbott, M. W. (2020), por sua vez, defende uma abordagem de saúde pública para os danos relacionados ao jogo, considerando que eles podem alcançar as finanças, as relações, o bem-estar e o funcionamento cotidiano. A aproximação entre esses trabalhos reforça que os prejuízos podem aparecer em diferentes intensidades e não se limitam às pessoas que preenchem critérios diagnósticos.

Uma revisão sistemática de Ghelfi, M. et al. (2024), que reuniu 42 pesquisas, identificou fatores de risco e de proteção em níveis individuais, relacionais e contextuais, destacando a necessidade de investigar melhor proteções sociais e ambientais. Valenciano-Mendoza, E. et al. (2023), ao sintetizarem 54 estudos, observaram associações frequentes entre apostas esportivas problemáticas, impulsividade e outras condições clínicas, mas salientaram que predominam estudos transversais e amostras não probabilísticas. Essas limitações impedem afirmar que a simples exposição às apostas produza transtorno em todos os indivíduos.

No cenário laboral, a evidência direta ainda é menor do que a literatura sobre saúde mental em geral, e essa limitação precisa ser reconhecida. Rafi, J. et al. (2023), em estudo transversal com 3.629 trabalhadores de dez organizações suecas, identificaram a ocorrência de apostas durante o expediente e a baixa divulgação de políticas organizacionais específicas sobre o tema. Lopez-Gonzalez, H. et al. (2021), por sua vez, entrevistaram pessoas em tratamento e mostraram como o uso do smartphone pode levar as apostas para o trabalho e para espaços cotidianos antes pouco associados ao jogo. Os dois estudos se complementam: um observa o tema em diferentes ambientes organizacionais, enquanto o outro aprofunda a experiência de pessoas que já procuraram tratamento. Nenhum deles, isoladamente, permite estimar a frequência do problema entre todos os trabalhadores.

Em amostra norte-americana, Grubbs, J. B. e Kraus, S. W. (2022) identificaram associação entre modalidades de apostas esportivas e sintomas de jogo problemático, ressalvando o caráter transversal dos dados. No Canadá, Vieira, J. L. et al. (2023) compararam 920 apostadores e verificaram maior gravidade de problemas e danos entre aqueles que realizavam apostas ao vivo. Esses achados complementam a discussão do trabalho ao evidenciar a importância de avaliar condições de exposição, sofrimento e funcionamento cotidiano, sem converter associações populacionais em diagnósticos individuais.

A Psicodinâmica do Trabalho amplia essa interpretação, mas é importante separar a explicação teórica da evidência empírica. Dejours, C. (1992, 2022) permite compreender como a falta de reconhecimento, autonomia e perspectiva pode produzir sofrimento e levar à busca de estratégias para lidar com a tensão. A partir dessa leitura, é possível levantar a hipótese de que, para algumas pessoas, a aposta ofereça expectativa, excitação, distração ou sensação temporária de controle. Entretanto, os estudos selecionados não demonstram que essa função defensiva esteja presente em todos os trabalhadores que apostam; trata-se de uma possibilidade interpretativa que precisa ser investigada em pesquisas específicas.

Forma-se, então, um possível circuito de retroalimentação: frustração laboral ou pressão financeira podem aumentar a busca por uma saída rápida; perdas podem gerar urgência de recuperar o dinheiro; novas apostas ampliam a exposição ao risco; e o estresse pode retornar ao trabalho como preocupação, queda de atenção, conflitos ou necessidade de esconder o comportamento. A perseguição de perdas é especialmente relevante nesse processo, pois transforma uma perda anterior em justificativa para assumir um novo risco. Esse ciclo não ocorre necessariamente com toda pessoa que aposta, mas ajuda a compreender como

dificuldades financeiras e sofrimento psíquico podem se reforçar quando o jogo se torna problemático.

É igualmente relevante evitar a moralização. Vergonha, culpa e medo de consequências ocupacionais podem dificultar a procura por ajuda. Quando a organização trata dificuldades pessoais apenas como falta de disciplina, o trabalhador pode esconder o problema e demorar a buscar apoio. Por isso, políticas de prevenção, informação clara, canais confidenciais de acolhimento e encaminhamento para serviços de saúde mental podem ser mais adequados do que medidas exclusivamente punitivas. No Brasil, a Nota Técnica nº 4/2025 do Ministério da Saúde recomenda cuidado integral às pessoas com problemas relacionados a jogos de aposta e reforça a importância da prevenção e da articulação com a Rede de Atenção Psicossocial (Brasil, 2025).

3.5 Limitações e implicações para a psicologia

Esta revisão apresenta limitações que precisam ser consideradas na interpretação dos resultados. A literatura diretamente voltada à relação entre apostas online e trabalho ainda é pequena, especialmente no Brasil. Grande parte dos estudos incluídos foi realizada na Austrália, na Europa ou na América do Norte. Embora o estudo de Magini, G. K. et al. (2026) utilize uma amostra nacional brasileira, seu foco é a participação em apostas online entre adultos, e não especificamente a experiência de trabalhadores. Por isso, as conclusões sobre o contexto laboral brasileiro devem ser vistas como hipóteses fundamentadas em evidências convergentes, e não como retrato direto de todos os trabalhadores do país.

A heterogeneidade dos delineamentos também impede uma comparação quantitativa direta. Algumas pesquisas investigam publicidade, outras analisam jogo problemático, outras medem apenas participação em apostas, e esses resultados não são equivalentes. Além disso, estudos transversais e revisões baseadas em pesquisas observacionais identificam associações, mas não demonstram causalidade em todos os casos. A Medida Provisória nº 1.394/2026, que estabeleceu a proibição da exploração, da oferta, da intermediação e da publicidade de apostas de quota fixa e permanece sujeita à tramitação legislativa, acrescenta uma dimensão temporal à análise. Pesquisas futuras precisarão acompanhar os efeitos dessa medida sobre o acesso, a oferta ilegal, a publicidade e a procura por cuidado (Brasil, 2026).

Apesar dessas limitações, a convergência entre evidências cognitivas, econômicas, midiáticas e ocupacionais indica que a prevenção precisa envolver diferentes áreas. Na

Psicologia do Trabalho, o tema pode ser considerado em ações de saúde ocupacional, especialmente quando surgirem sinais de endividamento, uso de apostas durante o expediente, sofrimento emocional ou prejuízo funcional. Na clínica, a avaliação pode investigar os motivos que antecedem a aposta, a relação com o trabalho, a perseguição de perdas, os estados emocionais envolvidos e as consequências concretas. No campo público, a proteção do consumidor, a prevenção da exposição e o acesso ao cuidado precisam caminhar juntos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada permite compreender as apostas online como fenômeno situado no encontro entre tecnologia, economia, subjetividade e trabalho. Os estudos selecionados mostram que o engajamento não depende de uma única causa: características estruturais do produto reduzem pausas e favorecem repetição; distorções cognitivas alteram a percepção de controle e proximidade da vitória; publicidade e influenciadores normalizam a prática; e dificuldades financeiras podem tornar a promessa de ganho particularmente sedutora.

No cenário laboral, a aposta pode adquirir sentidos que vão do lazer e sociabilidade à expectativa de complementar renda ou aliviar sentimentos de frustração. Esses sentidos não devem ser confundidos com benefício real. A literatura aponta que dívida, estresse financeiro, sofrimento psicológico e jogo problemático podem formar um ciclo capaz de retornar ao trabalho sob a forma de preocupação, perda de concentração, ocultação, conflitos e prejuízo funcional.

Os resultados desta revisão reforçam, portanto, a necessidade de abandonar duas explicações insuficientes: a primeira reduz o apostador a alguém “sem autocontrole”; a segunda trata a plataforma como tecnologia neutra. Uma leitura psicológica mais consistente reconhece, ao mesmo tempo, agência individual, vulnerabilidades, contexto socioeconômico e design persuasivo. Também distingue sofrimento relacionado ao jogo de diagnóstico psiquiátrico, preservando o uso criterioso do conceito de Transtorno do Jogo.

Como agenda de pesquisa, destaca-se a necessidade de estudos brasileiros com trabalhadores de diferentes setores, delineamentos longitudinais e dados sobre endividamento, exposição publicitária, uso de apostas durante a jornada e efeitos sobre desempenho e saúde mental. A Medida Provisória nº 1.394/2026 e sua tramitação legislativa tornam essa agenda ainda mais importante: será necessário acompanhar os efeitos da medida, as possíveis mudanças no mercado e as necessidades de prevenção e cuidado (Brasil, 2026).

REFERÊNCIAS

ABBOTT, M. W. Gambling and gambling-related harm: recent World Health Organization initiatives. Public Health, v. 184, p. 56–59, 2020. DOI: https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.04.001.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR. 5. ed., texto revisado. Porto Alegre: Artmed, 2023.

ANTUNES, R. O privilégio da servidão: o novo proletariado de serviços na era digital. São Paulo: Boitempo, 2018.

AONSO-DIEGO, G. et al. Gambling-related cognitive distortions among adolescents: a gender-based analysis. Journal of Gambling Studies, v. 42, p. 925–942, 2026. DOI: https://doi.org/10.1007/s10899-026-10498-z.

AUER, M.; GRIFFITHS, M. D. The relationship between structural characteristics and gambling behaviour: an online gambling player tracking study. Journal of Gambling Studies, v. 39, n. 1, p. 265–279, 2023. DOI: https://doi.org/10.1007/s10899-022-10115-9.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Medida Provisória nº 1.394, de 25 de setembro de 2026. Proíbe a exploração, a oferta, a intermediação e a publicidade de loterias de apostas de quota fixa no território nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 25 set. 2026. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/medpro/2026/medidaprovisoria-1394-25-setembro-2026-800020-norma-pe.html. Acesso em: 11 nov. 2026.

BRASIL. Ministério da Saúde. Nota Técnica nº 4/2025-CORAP/CGESMAD/DESMAD/SAES/MS: recomendações para gestores e profissionais da Rede de Atenção Psicossocial no cuidado integral às pessoas com problemas relacionados a jogos de aposta. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/notas-tecnicas/2025/nota-tecnica-no-4-2025-corap-cgesmad-desmad-saes-ms.pdf. Acesso em: 11 nov. 2026.

BROOKS, G. et al. Cognitive factors in gambling disorder, a behavioral addiction. In: VERDEJO-GARCÍA, A. (ed.). Cognition and addiction: a researcher's guide from mechanisms towards interventions. Academic Press, 2020. p. 209–219. DOI: https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815298-0.00015-0.

DARDOT, P.; LAVAL, C. A nova razão do mundo: ensaio sobre a sociedade neoliberal. São Paulo: Boitempo, 2016.

DEJOURS, C. A loucura do trabalho: estudo de psicopatologia do trabalho. 5. ed. São Paulo: Cortez; Oboré, 1992.

DEJOURS, C. Trabalho vivo II: trabalho e emancipação. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2022.

GHELFI, M.; SCATTOLA, P.; GIUDICI, G.; VELASCO, V. Online gambling: a systematic review of risk and protective factors in the adult population. Journal of Gambling Studies, v. 40, n. 2, p. 673–699, 2024. DOI: https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3.

GRUBBS, J. B.; KRAUS, S. W. Symptoms of problem gambling among US adults who wager on sports. JAMA Network Open, v. 5, n. 10, e2239670, 2022. DOI: https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.39670.

GUILLOU-LANDREAT, M. et al. Gambling marketing strategies and the internet: what do we know? A systematic review. Frontiers in Psychiatry, v. 12, 583817, 2021. DOI: https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.583817.

HING, N. et al. 'Immediate access ... everywhere you go': a grounded theory study of how smartphone betting can facilitate harmful sports betting behaviours amongst young adults. International Journal of Mental Health and Addiction, v. 22, p. 1413–1432, 2024. DOI: https://doi.org/10.1007/s11469-022-00933-8.

KIM, H. S.; COELHO, S. G.; VIEIRA, J. L.; KEOUGH, M. T. Dispositional and contextual correlates of in-play sports betting and related harms: a 2-week ecological momentary assessment study. Psychology of Addictive Behaviors, v. 37, n. 8, p. 1066–1079, 2023. DOI: https://doi.org/10.1037/adb0000948.

KOOMSON, I. et al. Gambling and financial stress. Social Indicators Research, v. 163, p. 473–503, 2022. DOI: https://doi.org/10.1007/s11205-022-02898-6.

LOPEZ-GONZALEZ, H. et al. The erosion of nongambling spheres by smartphone gambling: a qualitative study on workplace and domestic disordered gambling. Mobile Media & Communication, v. 9, n. 2, p. 254–273, 2021. DOI: https://doi.org/10.1177/2050157920952127.

MAGINI, G. K. et al. Who bets online? A multidimensional analysis of demographic, financial, and psychosocial predictors in Brazil's emerging gambling market. Journal of Gambling Studies, publicação online em 26 ago. 2026. DOI: https://doi.org/10.1007/s10899-026-10550-y.

MCGEE, D. On the normalisation of online sports gambling among young adult men in the UK: a public health perspective. Public Health, v. 184, p. 89–94, 2020. DOI: https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.04.018.

MCGRANE, E. et al. What is the impact of sports-related gambling advertising on gambling behaviour? A systematic review. Addiction, v. 120, n. 4, p. 589–607, 2025. DOI: https://doi.org/10.1111/add.16761.

MENG, M. D.; LEARY, R. B. The effect of skeuomorphic digital interfaces on the illusion of control over gambling outcomes. Journal of Gambling Studies, v. 37, n. 2, p. 623–642, 2021. DOI: https://doi.org/10.1007/s10899-020-09961-2.

MOREIRA, D. et al. Risk factors for gambling disorder: a systematic review. Journal of Gambling Studies, v. 39, n. 2, p. 483–511, 2023. DOI: https://doi.org/10.1007/s10899-023-10195-1.

PAGE, M. J. et al. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. BMJ, v. 372, n71, 2021. DOI: https://doi.org/10.1136/bmj.n71.

PALMER, L. et al. The near-miss effect in online slot machine gambling: a series of conceptual replications. Psychology of Addictive Behaviors, v. 38, n. 6, p. 716–727, 2024. DOI: https://doi.org/10.1037/adb0000999.

PITT, H. et al. Young people's views about the use of celebrities and social media influencers in gambling marketing. Health Promotion International, v. 39, n. 1, daae012, 2024. DOI: https://doi.org/10.1093/heapro/daae012.

PRICE, A. et al. Mental health over time and financial concerns predict change in online gambling during COVID-19. International Journal of Mental Health and Addiction, v. 21, n. 4, p. 2751–2765, 2023. DOI: https://doi.org/10.1007/s11469-021-00750-5.

RAFI, J. et al. Gambling among employees in Swedish workplaces: a cross-sectional study. Environmental and Occupational Health Practice, v. 5, n. 1, 2022-0020-OA, 2023. DOI: https://doi.org/10.1539/eohp.2022-0020-OA.

SCHRAMM, H. et al. Research trends on parasocial interactions and relationships with media characters: a review of 281 English and German-language studies from 2016 to 2020. Frontiers in Psychology, v. 15, 1418564, 2024. DOI: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1418564.

SCHÜLL, N. D. Addiction by design: machine gambling in Las Vegas. Princeton: Princeton University Press, 2012. DOI: https://doi.org/10.2307/j.ctt12f4do.

SINGER, J. et al. Gambling operators' use of advertising strategies on social media and their effects: a systematic review. Current Addiction Reports, v. 11, p. 437–446, 2024. DOI: https://doi.org/10.1007/s40429-024-00560-4.

SWANTON, T. B.; GAINSBURY, S. M. Debt stress partly explains the relationship between problem gambling and comorbid mental health problems. Social Science & Medicine, v. 265, 113476, 2020. DOI: https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2020.113476.

VALENCIANO-MENDOZA, E. et al. Clinical correlates of sports betting: a systematic review. Journal of Gambling Studies, v. 39, p. 579–624, 2023. DOI: https://doi.org/10.1007/s10899-023-10196-0.

VIEIRA, J. L. et al. Who makes in-play bets? Investigating the demographics, psychological characteristics, and gambling-related harms of in-play sports bettors. Journal of Behavioral Addictions, v. 12, n. 2, p. 547–556, 2023. DOI: https://doi.org/10.1556/2006.2023.00030.

ZUBOFF, S. A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.