

QUANDO O JOGO VIRA PRISÃO: IMPLICAÇÕES PSICOLÓGICAS E SOCIAIS DA DEPENDÊNCIA EM JOGOS DE AZAR

Rosiane Silva Passos¹

William Nicholas Gomes Magalhães²

RESUMO O avanço das tecnologias digitais transformou os hábitos de lazer, tornando os jogos de azar online uma prática comum e acessível. Esse fenômeno tem contribuído para o aumento da dependência psicológica relacionada às apostas virtuais, afetando especialmente jovens e adultos. O presente estudo tem como objetivo investigar os aspectos neurocientíficos e psicológicos envolvidos na dependência em apostas online, analisando suas implicações emocionais, sociais e comportamentais. Identificar os principais mecanismos neurobiológicos relacionados à dependência em jogos de azar online, analisar os fatores psicológicos, como impulsividade, ansiedade e busca por compensação emocional que favoreçam o desenvolvimento da compulsão, discutir consequências sociais e familiares decorrentes da dependência em apostas e levantar possíveis estratégias de conscientização e intervenção que possam auxiliar na redução dos danos associados ao jogo patológico. Trata-se de um estudo de revisão de natureza exploratória e descritiva. Foram utilizados artigos publicados em bases como SciELO, PubMed Central e ScienceDirect (Elsevier), dentre os quais foram lidas produções de autores como Potenza (2013), Lemos et al. (2014), Doanti (2022) e Ribas et al. (2025) que, junto a outros autores, explicam sobre neurobiologia do comportamento do jogo, alterações cerebrais e sistema de recompensa, critérios de diagnóstico e a dimensão familiar, social e de saúde pública.

Palavras-chave: jogos de azar; dependência psicológica; neurociência; saúde pública.

ABSTRACT

The advancement of digital technologies has transformed leisure habits, making online gambling a common and accessible practice. This phenomenon has contributed to the increase in psychological dependence related to virtual betting, especially affecting young people and adults. The present study aims to investigate the neuroscientific and psychological aspects involved in online gambling addiction, analyzing its emotional, social, and behavioral implications. Identify the main neurobiological mechanisms related to online gambling addiction, analyze psychological factors such as impulsivity, anxiety, and the search for emotional compensation that favor the development of compulsion, discuss social and family consequences arising from gambling addiction, and

raise possible awareness and intervention strategies that can help reduce the harm associated with pathological gambling. This is an exploratory and descriptive review study. Articles published in databases such as SciELO, PubMed Central, and ScienceDirect (Elsevier) were used, among which were works by authors such as Potenza (2013), Lemos et al. (2014), Doanti (2022) and Ribas et al. (2025), along with other authors, explain the neurobiology of gaming behavior, brain changes and reward systems, diagnostic criteria, and the family, social, and public health dimensions. The study also addressed the importance of multidisciplinary interventions and public policies aimed at prevention and treatment, given the complex and multifactorial nature of the problem.

Keywords: gambling; psychological addiction; neuroscience; public health.

1 INTRODUÇÃO

O crescente contato com as tecnologias digitais tem transformado profundamente os hábitos de lazer e socialização das pessoas hoje em dia. Entre esses contatos com as mais diversas plataformas digitais estão aqueles feitos com os jogos de azar online que têm ganhado destaque entre jovens e adultos, tendo vista a promessa de ganhos rápidos. No entanto, esse cenário tem trazido consigo um aumento significativo dos casos de dependência psicológica relacionada às apostas virtuais, o que desperta preocupações no campo da psicologia, da neurociência e da saúde pública.

A dependência em jogos de azar, antes frequentemente associada apenas a cassinos e bingos físicos, agora se manifesta em um ambiente virtual que alcança um público cada vez mais amplo e diversificado. Esse novo contexto amplia os riscos, principalmente entre jovens, e está associado a consequências emocionais, sociais, econômicas e até legais.

Ao olhar para o problema sob a ótica da neurociência, percebe-se que a compulsão em jogos de azar está fortemente ligada a alterações no sistema de recompensa cerebral. Tais evidências aproximam a dependência de jogos digitais de transtornos relacionados ao uso de substâncias, evidenciando sua complexidade e a necessidade de estudos mais aprofundados.

Do ponto de vista psicológico, a compulsão pelo jogo pode estar relacionada a fatores emocionais, como ansiedade, depressão, impulsividade e a busca por compensação diante de frustrações pessoais ou sociais. Esses aspectos não devem ser analisados isoladamente.

Além disso, é importante destacar que os efeitos do jogo em nível patológico não atingem apenas quem aposta. A família, as relações sociais e a própria estrutura financeira do indivíduo sofrem consequências diretas. Esse caráter social reforça a relevância do tema para a psicologia, uma vez que o sofrimento humano provocado pela dependência precisa ser entendido em sua totalidade.

Assim, parte-se da seguinte questão norteadora: “Como os fatores neurobiológicos, psicológicos e sociais interagem no desenvolvimento e na manutenção da dependência em jogos de azar online, e quais estratégias podem ser adotadas para sua prevenção e tratamento eficaz?”

A escolha do tema se justifica pela necessidade de melhor compreender os impactos dessa dependência em um contexto em que as apostas digitais se popularizam rapidamente, principalmente entre jovens e adultos. Dessa forma, este estudo busca oferecer contribuições teóricas que possam auxiliar na conscientização da sociedade, na formação de profissionais e na construção de intervenções para o enfrentamento desse problema.

2 MÉTODO

A pesquisa científica pauta-se em regras metodológicas criteriosas para a organização e suas etapas e procedimentos, a qual é regida por todo um método (Severino, 2010). Marconi e Lakatos (2009, p. 83) definem o método científico como “o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permitem alcançar o objetivo – conhecimentos válidos e verdadeiros [...]”.

Segundo Gowin (apud Oliveira et al. (2024), o processo de pesquisa e o de pesquisar devem ser estruturados com base em elementos primários como conceitos, eventos e fatos. Essa colocação é corroborada por Severino (2010) citado por Oliveira et al. (2024) que define método como um conjunto de técnicas operacionais que permitem atingir os objetivos estabelecidos na elaboração de um projeto de pesquisa.

A pesquisa deste projeto é exploratória e descritiva. É exploratória porque, segundo Gil (1999) busca ampliar a compreensão sobre um fenômeno relativamente recente e ainda pouco investigado em profundidade: a dependência psicológica em apostas online. Também é descritiva, pois caracteriza, na visão de Silva e Menezes (2000, p. 21), “visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis”.

Quanto aos meios, a pesquisa é de revisão bibliográfica e qualitativa. É bibliográfica porque utiliza como base publicações científicas indexadas, e é qualitativa, pois interpreta, de forma crítica, os dados teóricos encontrados, buscando construir uma melhor compreensão do tema. Foram utilizados artigos publicados em bases como SciELO, PubMed Central e ScienceDirect (Elsevier).

Para a busca e seleção do material bibliográfico, foram utilizados descritores em português e em inglês, sendo: “jogo patológico”, “dependência em jogos de azar”, “vício em jogos”, “gambling disorder”, “online gambling addiction”, “behavioral addiction” e “psychological impacts of gambling”. Esses descritores foram escolhidos para abranger os três eixos principais da pesquisa, sendo o lado neurocientífico (compreender os mecanismos cerebrais envolvidos), o lado psicológico (investigar aspectos emocionais e comportamentais) e o lado social e de saúde pública (analisar consequências e estratégias de intervenção).

Foram incluídos na revisão apenas os estudos que atendiam aos seguintes critérios: período de publicação: artigos publicados entre 2013 e 2025, garantindo atualização teórica e científica, tipo de material: artigos científicos e outros documentos com relevância acadêmica e o foco: pesquisas que abordassem dependência em jogos de azar, jogos online, transtornos de jogo

pela internet ou aspectos psicológicos/neurobiológicos do vício em jogos. Foram excluídos os artigos publicados antes de 2013, por apresentarem dados possivelmente desatualizados, estudos que tratavam apenas de jogos eletrônicos recreativos e sem relação com comportamento compulsivo ou apostas financeiras

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. Bases neurobiológicas e psiquiátricas da dependência de jogos

A dependência de jogos tem levado muitas pessoas ao adoecimento, e isso tem recebido mais atenção da comunidade científica, sobretudo devido ao impacto social, econômico e psicológico que causa em diferentes populações. Segundo Lemos (et al., 2014), tais comportamentos apresentam mecanismos neurobiológicos e padrões clínicos semelhantes à dependência química, o que amplia a necessidade de compreensão e intervenção.

Potenza (2013) descreveu como sistemas de neurotransmissores — como dopamina, serotonina, opioides e glutamato — assim como regiões cerebrais como o estriado ventral e o córtex pré-frontal, estão implicados tanto no jogo patológico como nas dependências químicas.

Lemos (et al., 2014) corrobora e complementa explicando que a dependência de jogos eletrônicos está associada a alterações em regiões cerebrais ligadas ao controle de impulsos, tomada de decisão e sistema de recompensa, como o córtex pré-frontal e a ínsula.

Wang (et al., 2020) explicam que quando uma pessoa joga, está fazendo algo que lhe dá prazer e isso libera dopamina. Porém, quando a pessoa joga o tempo todo, o cérebro se acostuma a esse prazer constante, e quer senti-lo cada vez mais. O córtex pré-frontal ajuda a controlar impulsos e tomar decisões conscientes. Quando fica “desregulado”, a pessoa tem mais dificuldade em parar de jogar, mesmo sabendo que está exagerando. Já a ínsula está ligada à consciência das emoções e desejos. Ela faz a pessoa sentir uma forte necessidade de continuar jogando.

Do ponto de vista neurobiológico, o sistema de recompensa é central na manutenção do comportamento aditivo. Esse sistema envolve principalmente o circuito mesolímbico dopaminérgico, que inclui estruturas como a área tegmental ventral (VTA), o núcleo accumbens e o córtex pré-frontal (Lewis et al., 2022).

Guy-Evans (2025) explica que a liberação de dopamina no núcleo accumbens está associada à sensação de prazer e reforço positivo, incentivando a repetição do comportamento. No entanto, Cloninger (1996) destaca com a exposição contínua ao jogo, ocorre uma dessensibilização desse sistema, exigindo estímulos cada vez mais intensos para alcançar o mesmo nível de prazer — fenômeno conhecido como tolerância.

Paralelamente, o córtex pré-frontal, responsável pelo controle inibitório e tomada de decisão, apresenta redução de atividade, comprometendo a capacidade do indivíduo de avaliar riscos e interromper o comportamento compulsivo. A ínsula, por sua vez, está relacionada à percepção subjetiva do desejo, intensificando o “craving” pelo jogo (Tao et al. 2025).

Pode-se entender, portanto, que o transtorno do jogo envolve não apenas busca por prazer, mas também alterações profundas nos sistemas neurais de autocontrole e motivação. Essas evidências aproximam o transtorno da dinâmica encontrada em dependências de substâncias, indicando que não se trata apenas de uma questão comportamental, mas de um fenômeno com base neuroanatômica.

Segundo Jannot (et al., 2011), usuários de drogas apresentam redução na disponibilidade de receptores dopaminérgicos D2, o que também foi observado em indivíduos com dependência comportamental. Esse déficit contribui para a busca compulsiva por estímulos prazerosos, mesmo diante de consequências negativas.

Assim, tanto o uso de substâncias quanto o comportamento de jogo operam sob um mesmo princípio: a desregulação do sistema de recompensa, associada à perda de controle comportamental. Esse paralelo fortalece a

compreensão do jogo patológico como uma dependência legítima do ponto de vista neurocientífico.

Neste contexto, Santana (et al., 2025) analisam a atuação da psiquiatria no diagnóstico do jogo patológico, enfatizando os critérios diagnósticos presentes nos manuais DSM-5 (transtorno do jogo pela internet) dentre os quais destaca-se a preocupação constante com jogos, sintomas de abstinência, tentativas fracassadas de parar de jogar, uso de jogos para escapar de sentimentos negativos, dentre outros; e CID-11 (transtorno por uso de jogo) que é definido por três características centrais: não conseguir limitar a frequência, prioridade crescente sobre os jogos sobre outras coisas e continuação, mesmo tendo ciência dos prejuízos causados.

O Transtorno do Jogo (Gambling Disorder) é reconhecido oficialmente no Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – DSM-5, sendo classificado na categoria de transtornos relacionados a substâncias e comportamentos aditivos. Segundo Jannot (et al., 2011) essa inclusão representa um avanço importante, pois equipara o jogo patológico às dependências químicas, reconhecendo que ambos compartilham mecanismos clínicos e neurobiológicos semelhantes.

O jogo patológico é, na verdade, um transtorno complexo, marcado por alterações neurobiológicas (Lemos et al., 2014), diagnósticos psiquiátricos bem definidos (Santana et al., 2025), e impactos sociais graves (Oliveira; Silveira; Silva, 2008; Ribas et al., 2025).

Segundo Lemos (et al., 2014), as alterações neurobiológicas se assemelham às observadas em dependências químicas, evidenciando que a compulsão pelo jogo não é apenas uma questão de comportamento, mas de funcionamento cerebral. Estudos de neuroimagem feitos pelos autores, mostraram que indivíduos com dependência em jogos apresentam disfunções em regiões cerebrais diretamente envolvidas no controle de impulsos, na tomada de decisão e na sensação de prazer e recompensa. Essas alterações interferem no equilíbrio entre o sistema de recompensa e o de inibição comportamental,

favorecendo a repetição do ato de jogar e a perda progressiva do controle sobre o comportamento.

Já Santana (et al., 2025), enfatizam que entre os critérios diagnósticos descritos (DSM-5 e CID-11), os autores destacam a preocupação constante com o jogo, a necessidade de apostar quantias cada vez maiores para alcançar a excitação desejada, tentativas fracassadas de controlar ou interromper o comportamento, irritabilidade e inquietação quando se tenta reduzir as apostas, uso do jogo como forma de aliviar sentimentos negativos, além de prejuízos em áreas importantes da vida, como relacionamentos, trabalho e finanças. Os autores defendem que é fundamental o diagnóstico precoce, para determinar um tratamento eficaz e a redução dos danos psicológicos e sociais associados à dependência.

Segundo a DSM-5, o diagnóstico requer a presença de pelo menos quatro critérios em um período de 12 meses, incluindo: necessidade de apostar quantias crescentes, irritabilidade ao tentar parar, tentativas malsucedidas de controle, uso do jogo como escape emocional e prejuízos significativos na vida pessoal, social ou profissional.

Essa classificação reforça que o comportamento de jogo deixa de ser apenas um hábito disfuncional e passa a ser compreendido como um transtorno mental complexo, com implicações clínicas e necessidade de intervenção especializada.

3.2. Impactos sociais, psicológicos e expansão de apostas online

Em termos de neuroimagem e conectividade cerebral há achados que demonstram que pessoas com transtorno de jogo apresentam reatividade neurológica às pistas de jogo. Dubuson (et al, 2023) encontraram em seu estudo, que pacientes com transtorno de jogo apresentaram déficit específico de inibição em contexto de estímulos relacionados ao jogo comparado a controles e a pacientes com transtorno de uso de álcool.

Um estudo promovido por Gil (et al., 2025) mostrou que a resposta a vídeos relacionados ao jogo correlacionou-se com a disponibilidade de receptores μ -opioides, evidenciando o papel do sistema opioide além da dopamina. Esses dados reforçam que os mecanismos de compulsão e resposta a estímulos condicionados no jogo são próximos aos da dependência por substâncias, o que fortalece a necessidade de tratamento especializado.

O estudo de Santana (et al., 2025) ainda evidencia que a identificação precoce das comorbidades, como depressão, ansiedade e abuso de substâncias, é determinante para a efetividade do tratamento. Além disso, reforçam a importância de estratégias multidisciplinares, que incluem psicoterapia, farmacoterapia e suporte social.

Håkansson (2020), em um estudo realizado durante a pandemia, já havia percebido que o uso de plataformas de jogos online havia aumentado. Segundo o autor, períodos de estresse coletivo (como a COVID-19) e mudanças nos hábitos (mais tempo em casa, menor oferta de jogos presenciais) podem ter deslocado mais jogadores para o modo online, elevando risco de agravamento do transtorno.

Wardle e Zendle (2021) investigaram a ligação entre mecanismos de jogos digitais, como microtransações, e comportamento de apostas, mostrando que práticas de monetização presentes em videogames estão associadas a maior probabilidade de comportamento de jogo problemático em jovens e adultos.

Corroborando com um estudo feito na Finlândia, Oksanen (et al., 2024), destacam que esses produtos funcionam como “portas de entrada” para comportamentos de aposta, aumentando riscos para pessoas e famílias quando se transformam em gastos repetitivos e compulsivos.

A dimensão terapêutica também é explorada por Oliveira e Sáad (2006), que relatam um caso clínico de tratamento combinado entre psicanálise e medicação. Os autores demonstram que a continuidade das sessões e o uso integrado de abordagens favorecem a redução da compulsão e a melhora no

estado geral do paciente. Assim, a perspectiva clínica evidencia que intervenções múltiplas podem oferecer resultados mais consistentes.

A dependência dos jogos de azar pode ser considerada um problema de saúde pública. As consequências sociais e econômicas do transtorno, como endividamento, conflitos familiares e risco de suicídio, são situações vividas em contextos sociais onde o jogo já elevou o indivíduo a um estado de patologia. As diversas questões associadas devem ser tratadas com critério e atenção, sendo essas pessoas acompanhadas por profissionais capacitados num contexto multiprofissional (Oliveira, Silveira e Silva, 2008).

Na visão de Wills (et al., 2012) a dependência de jogos de azar configura-se como um relevante problema de saúde pública, não apenas pelos prejuízos individuais, mas pelo impacto coletivo que gera. Estudos indicam que os custos associados ao jogo patológico incluem aumento da demanda por serviços de saúde mental, assistência social e sistema judiciário.

Além disso, Nock (et al., 2009) apontam que há associação significativa com transtornos psiquiátricos, como depressão, ansiedade e risco aumentado de comportamento suicida. A Organização Mundial da Saúde reconhece que transtornos comportamentais aditivos contribuem para a carga global de doenças, especialmente em contextos de vulnerabilidade social.

Nos últimos anos, o contexto digital trouxe novos desafios, como apontam Ribas (et al., 2025) ao discutir os riscos do chamado “Jogo do Tigrinho”. Os autores destacam que as plataformas online ampliaram o alcance das apostas e potencializaram a compulsão, sobretudo entre jovens.

As plataformas de apostas online utilizam estratégias sofisticadas baseadas em princípios da psicologia comportamental para maximizar o engajamento dos usuários. Entre essas estratégias, destacam-se os sistemas de reforço intermitente, nos quais recompensas são distribuídas de forma imprevisível, aumentando a persistência do comportamento (Chesney, Goodwin; Fazel, 2014).

Elementos visuais e sonoros, como cores vibrantes, animações e efeitos de ganho, são projetados para estimular respostas emocionais intensas. Além disso, mecanismos como bônus iniciais, rodadas grátis e notificações constantes funcionam como gatilhos que incentivam o retorno contínuo do usuário.

De acordo com a Federação Nacional das Associações do Pessoal da Caixa Econômica Federal – FENAE (2025), outro aspecto relevante é a chamada “ilusão de controle”, em que o jogador acredita que suas habilidades influenciam o resultado, mesmo em jogos de pura aleatoriedade. Essas estratégias, combinadas com fácil acesso e anonimato, tornam o ambiente digital altamente propício ao desenvolvimento de comportamentos compulsivos.

Assis (2025) destaca as dez plataformas para apostas mais utilizadas no ano, sendo o “Jogo do Tigrinho” (Fortune Tiger), a primeira da lista. As demais, em ordem crescente são: Aviator, Fortune Ox, Mines, Spaceman, Penalty Shoot Out, Plinko, JetX, Sweet Bonanza e Gates of Olympus.

Infelizmente, depois que o jogo se torna patológico, nos jogos de azar das plataformas digitais a ilusão de ganhos rápidos mascara os prejuízos, levando ao agravamento de sintomas de ansiedade, depressão e isolamento social, o que evidencia a necessidade de monitoramento e políticas regulatórias.

Oliveira, Silveira e Silva (2008), corroborados por Ribas (et al., 2025) dizem ser graves os impactos sociais provocados pela dependência de jogos de apostas, destacando que o problema ultrapassa o campo individual e assume caráter de saúde pública. Os autores descrevem que as consequências do transtorno afetam não apenas o jogador, mas também sua família e a comunidade, gerando endividamento, desagregação familiar, perda de produtividade, isolamento social e aumento de comportamentos ilegais, como fraudes e furtos para sustentar o vício.

Donati (et al., 2022) analisaram especificamente os impactos sobre familiares de jogadores problemáticos, evidenciando que entre seis e dez pessoas no círculo social imediato de um jogador são direta e negativamente

afetadas, apontando consequências como estresse, depressão, desgaste relacional, dívidas familiares e perda de confiança.

Ribas (et al., 2025), ao investigarem o fenômeno das apostas virtuais, como o “Jogo do Tigrinho”, alertam para o crescimento exponencial da dependência em plataformas online, ressaltando que a promessa de ganhos rápidos e a disponibilidade constante dessas plataformas intensificam o comportamento compulsivo, levando a perdas financeiras severas, conflitos familiares e sofrimento psicológico.

3.3. Tratamento, prevenção e políticas públicas

Considerando a intervenção e prevenção, o reconhecimento de que o transtorno de jogo possui bases neurobiológicas viabiliza o uso ou adaptação de estratégias terapêuticas originalmente desenvolvidas para dependências químicas, por exemplo, uso de medicamentos e terapias de modulação cerebral (como estimulação não invasiva) (Potenza, 2013).

Um ponto de consenso entre os autores é a relevância da abordagem interdisciplinar no enfrentamento do problema. Seja na integração entre psicoterapia e farmacoterapia (Oliveira; Sáad, 2006), ou na inclusão de suporte familiar e social (Santana et al., 2025), as pesquisas reforçam que o tratamento isolado é insuficiente. A complexidade do transtorno exige diferentes olhares para promover resultados duradouros.

O ambiente online das plataformas de apostas altera a relação entre prática e risco: a alta disponibilidade, anonimato, variedade de jogos e interfaces desenhadas para engajamento aumentam a probabilidade de que jogadores vulneráveis transitem para padrões problemáticos (Ghelfi et al., 2024). Com esse ponto de vista, os autores recomendam que políticas públicas e estratégias de prevenção sejam mais rígidas com essa temática.

Muito há que se discutir sobre esse tema, pois óticas diferentes são necessárias, bem como intervenções específicas para cada caso. Com base no breve referencial elaborado, percebe-se que o debate acerca do jogo patológico

está em expansão e poderá ser reconhecido como questão de saúde pública global. É preciso aprofundar pesquisas e incentivar o fortalecimento de políticas públicas, ampliando acesso a serviços especializados.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste trabalho permitiu compreender que a dependência em jogos não pode ser vista apenas como um hábito exagerado ou falta de controle individual. Trata-se de um transtorno complexo que envolve alterações neurobiológicas, fatores emocionais, sociais e psicológicos, afetando diretamente a qualidade de vida das pessoas. A revisão de literatura apresentada mostrara que o comportamento compulsivo relacionado aos jogos possui mecanismos semelhantes aos observados em dependências químicas, o que reforça a necessidade de maior atenção da sociedade e dos profissionais da saúde.

Também foi possível perceber que o avanço das plataformas digitais e das apostas online contribui significativamente para o crescimento desse problema. A facilidade de acesso, o anonimato e as estratégias utilizadas pelas plataformas tornam o ambiente virtual altamente atrativo e perigoso, principalmente para jovens e pessoas emocionalmente vulneráveis. Além dos prejuízos financeiros, a dependência em jogos pode provocar isolamento social, conflitos familiares, ansiedade, depressão e outros impactos graves, mostrando que o transtorno ultrapassa o indivíduo e afeta toda a comunidade ao seu redor.

O acompanhamento psicológico, psiquiátrico e social mostrou-se fundamental para reduzir os danos causados pela compulsão. Da mesma forma, o apoio familiar e a conscientização social desempenham papel importante no processo de recuperação. Compreendeu-se que intervenções isoladas geralmente não são suficientes, sendo necessária uma abordagem ampla e contínua.

O debate sobre o jogo patológico ainda precisa ser ampliado, principalmente diante do crescimento das apostas digitais no cenário atual. É fundamental fortalecer políticas públicas, ampliar campanhas educativas e garantir acesso a serviços especializados de prevenção e tratamento. Além disso, novas pesquisas são importantes para aprofundar o entendimento sobre os impactos do transtorno e

contribuir para a construção de estratégias mais eficazes de enfrentamento dessa questão de saúde pública.

5. REFERÊNCIAS

ASSIS, R. **Melhores jogos de apostas e plataformas para jogar**. 2025. Disponível em: <https://www.gazetaesportiva.com/apostas/guias/melhores-jogos-apostas>. Acesso em: 26 set. 2025.

CID-11. Disponível em: <https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/pt>. Acesso em: mai. 2026.

CHESNEY, E.; GOODWIN, G. M.; FAZEL, S. Risks of all-cause and suicide mortality in mental disorders: a meta-review. **World Psychiatry**, v. 13, n. 2, p. 153-160, 2014.

CLONINGER, C.R. Assessment of the impulsive-compulsive spectrum of behavior by the seven-factor model of temperament and character. **American Psychiatric Press**, Washington, D.C., p. 59-95, 1996.

DONATI, M. A.; et al. What about affected family members of disordered gamblers during the covid-19 pandemic? A study in Italy during the lockdown restrictions. **Frontiers in Psychology**, v. 26, p. 1-14, 2022.

DSM-5 (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais. 5ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

DUBUSON, M.; et al. A comparative event-related potentials study between alcohol use disorder, gambling disorder and healthy control subjects through a contextual Go/NoGo task. **Biology**, v. 12, n. 5, p. 1-14, 2023.

FENAE. **FENAE alerta para o perigo das apostas online e o impacto na vida da população brasileira**. 2025. Disponível em: <https://www.fenae.org.br/portal/fenae-portal/fenae-alerta-para-o-perigo-das-apostas-online-e-o-impacto-na-vida-da-populacao-brasileira.htm>. Acesso em: 25 abr. 2026.

GHELFI, M.; et al. Online Gambling: a systematic review of risk and protective factors in the adult population. **Journal of Gambling Studies**, v. 40, p. 673-699, 2024.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, A. B.; et al. Striatal cue-reactivity and neurotransmitter function in gambling Disorder. **Journal of Behavioral Addictions**, v. 14, n. 2, 997-1009, 2025.

GOWIN, D. B. **Educating**. Ithaca, N. Y.: Cornell University Press, 1981.

GUY-EVANS, O. Brain Reward System. **Simply Psychology**. 2025. Disponível em: <https://www.simplypsychology.org/brain-reward-system.html>. Acesso em: 25 abr. 2026.

HÅKANSSON, A. Impact of COVID-19 on Online Gambling – a general population survey during the pandemic. **Frontiers in Psychology**, v. 11, p. 1-8, 2025.

JANNOT, G.; et al. The ribosomal protein RACK1 is required for microRNA function in both *C. elegans* and humans. **EMBO Reports**, v.12, n. 6, p. 581-586, 2011.

LEMOS, I. L.; et al. Neuroimagem na dependência de jogos eletrônicos: uma revisão sistemática. **Jornal Brasileiro De Psiquiatria**, v. 63, n. 1, p. 57-71, 2014.

LEWIS, R. G.; et al. O Sistema de recompensa do cérebro na saúde e na doença. **Advances in Experimental Medicine and Biology**, n. 1344, p. 57-69, 2022.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2009.

NOCK, M. K.; et al. Mental Disorders, Comorbidity and Suicidal Behavior: Results from the National Comorbidity Survey Replication. **Molecular Psychiatry**, v. 15, n. 8, p. 868-876, 2009.

OKSANEN, A.; et al. Colliding harms of gambling and gaming: A four-wave longitudinal population study of at-risk gambling and gaming in Finland. **Nordic Studies on Alcohol and drugs**, v. 45, n. 1, p. 474-490, 2024.

OLIVEIRA, L. J. D. G.; et al. Ensino de química e iniciação científica no ensino médio: o estudante como pesquisador. **Revista Acadêmica da Lusofonia**, v. 1, n. 4, p. 1-10, 2024.

OLIVEIRA, M. E.; SÁAD, A. C. Jogo patológico: uma abordagem terapêutica combinada. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 55, n. 2, p. 162-165, 2006.

OLIVEIRA, M. P.; SILVEIRA, D. X.; SILVA, M. T. Jogo patológico e suas consequências para a saúde pública. **Revista de Saúde Pública**, v. 42, n. 3, p. 542-549, 2008.

POTENZA, M. N. Neurobiology of gambling behaviors. **Current Opinion in Neurobiology**, v. 23, n. 4, p. 660-667, 2013.

RIBAS, N. M.; CARVALHO, F.; BONETA, D. Z.; MENDONÇA, H.; et al. “Jogo do Tigrinho” e os perigos do jogo patológico. **Debates em Psiquiatria**, Rio de Janeiro, v. 15, p. 1-5, 2025.

SANTANA, J. M.; DARWIN, A. C. R.; ARAÚJO, C. H.; et al. A atuação da psiquiatria no diagnóstico de jogo patológico. **Revista Foco**, v.18, n.4, p. 1-17, 2025.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23^a ed., rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2010.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. Florianópolis: UFSC/PPGEP/LED, 2000.

TAO, D.; et al. Regulation of addiction by the insular cortex: The interplay between interoception and cognitive function. **iScience**, v. 28, n. 9, p. 1-13, 2025.

WANG, M. et al. Inhibitory neuromodulation of the putamen to the prefrontal cortex in Internet gaming disorder: How addiction impairs executive control. **Journal of Behavioral Addictions**, v. 9, n. 2, p. 312-324, 2020.

WARDLE, H.; ZENDLE, D. Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: results from a cross-sectional online survey. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 24, n. 4, p. 267-274, 2021.

WILLS, Z. P.; et al. The Nogo Receptor Family Restricts Synapse Number in the Developing Hippocampus. **Neuron**, v. 73, n. 3, p. 466-481, 2012.