



FACULDADE MAUÁ DE GOIÁS
Instituto de Ensino e Pesquisa do Planalto Central LTDA
Bacharel em Psicologia

PAULO LEÃO SILVA

**A RELAÇÃO ENTRE O JOGO DE AZAR ONLINE E A SAÚDE MENTAL:
UMA ANÁLISE NO CONTEXTO BRASILEIRO**

ÁGUAS LINDAS DE GOIÁS
2025.2



FACULDADE MAUÁ DE GOIÁS
Instituto de Ensino e Pesquisa do Planalto Central LTDA
Bacharel em Psicologia

PAULO LEÃO SILVA

**A RELAÇÃO ENTRE O JOGO DE AZAR ONLINE E A SAÚDE MENTAL:
UMA ANÁLISE NO CONTEXTO BRASILEIRO**

Artigo científico entregue à Faculdade Mauá de
Goiás, como requisito parcial obrigatório para
obtenção do certificado de conclusão de
graduação em Bacharelado em Psicologia.

Orientador: Quemili de Cássia Dias de Sousa

ÁGUAS LINDAS DE GOIÁS

2025.2

A Relação entre o Jogo de Azar Online e a Saúde Mental: Uma Análise no Contexto Brasileiro

Paulo Leão Silva¹

Quemili de Cássia Dias de Sousa (orientador)²

RESUMO

O presente artigo aborda os impactos dos jogos de azar online na saúde mental dos brasileiros, analisando como o crescimento das plataformas digitais contribui para o aumento de casos de transtorno de jogo (F63.0). O estudo pretende compreender os efeitos psicológicos e sociais desse fenômeno, bem como suas implicações legais e econômicas no contexto atual do país. A pesquisa adotou uma abordagem exploratória qualitativa, baseada em revisão bibliográfica de materiais publicados nos últimos anos, que tratam do vício em jogos de cassino online e suas consequências. Os resultados apontam que o fácil acesso às apostas digitais intensificou a vulnerabilidade de grupos socialmente fragilizados, provocando endividamento, isolamento social e agravamento de transtornos mentais como ansiedade e depressão. Verificou-se também que as políticas públicas brasileiras ainda se mostram incertas quanto à regulação da prática, havendo avanços limitados em termos de proteção da saúde mental dos usuários. Conclui-se que a crescente popularização dos casinos online demanda atenção, tanto no campo psicológico quanto no jurídico, para mitigar danos sociais e prevenir a expansão desse comportamento autodestrutivo.

Palavras-chave: Psicologia. Jogo de Azar. Transtorno do Jogo pela Internet . Saúde Mental.

¹ Acadêmico Paulo Leão Silva do curso de Psicologia da Faculdade Mauá - GO

² Orientadora Quemili de Cássia Dias de Sousa. Docente do curso de Psicologia da Faculdade Mauá - GO

1 INTRODUÇÃO

Os jogos de azar online vêm afetando a saúde mental dos brasileiros, o que ocasionou uma grande repercussão nos meios de comunicação atuais. Isso acontece devido ao transtorno de jogo (ludopatia) (F63.0), conforme a American Psychiatric Association (2014), sendo perceptíveis dentro desse transtorno sintomas como ansiedade, que entra em vigor quando o apostador viciado está em determinados cenários, como a escassez da jogatina, a perda de dinheiro e até mesmo quando ganha. A depressão está presente em diversos casos e é constantemente denunciada em momentos como: perceber como o jogo vem afetando o seu meio e, mesmo assim, não conseguir se desvencilhar, não sendo incomuns tentativas de suicídio e pensamentos ligados a isso em jogadores que perderam muito dinheiro em plataformas online e, conseqüentemente, passaram a enfrentar instabilidade financeira.

A prática de apostas no Brasil vem de uma longa trajetória de tentativas de regulamentação, e no cenário atual não seria diferente. Com a ascensão das plataformas digitais e a facilitação do acesso a elas, o país precisa se adaptar a essa nova realidade imposta pela modernidade, pois isso afeta desde a qualidade financeira até a saúde mental dos brasileiros. Segundo a revista Pretos Novos (2025), em 2023, em comparação com 2022, houve um aumento de 35% no número de jogadores de cassinos online no Brasil, totalizando aproximadamente 2 milhões de jogadores.

Conseguimos observar um crescimento no número de jogadores de cassinos online e, com isso, podemos deduzir automaticamente o aumento dos casos de transtorno de jogo. Com a popularização das plataformas digitais, foi possível evidenciar a gravidade do transtorno de jogo patológico em grande escala, o que antes atingia uma pequena porcentagem da população por meio dos cassinos clandestinos. Nos últimos anos, a discussão se intensificou graças ao fácil acesso às plataformas (Teixeira *et al.*, 2025), reforçando a necessidade de explorar o tema diante do crescimento de jogadores e observando como a “ingenuidade digital” atinge o público brasileiro.

O intuito do estudo é reunir informações-chave para pesquisadores sobre o tema das plataformas digitais, a fim de lidar com o assunto em consultório e também

oferecer uma visão geral à sociedade. O trabalho aborda questões como as consequências sociais que o vício em jogos pode ocasionar, entendendo também como a sociedade pode iniciar, reforçar e até mesmo cessar esse comportamento degradante e autodestrutivo. Busca-se compreender qual é o transtorno mental frequentemente associado a essa condição e o que a legislação expressa em relação a esse tema.

Os instrumentos utilizados na presente pesquisa simples foram orientados pela abordagem exploratória qualitativa e pela revisão bibliográfica. Foram reunidos diversos artigos de plataformas confiáveis que correspondem aos anos de 2020 a 2025. Considerou-se essa metodologia após analisar a necessidade de comparar e debater trabalhos para compreender como o aumento dos casos vem reverberando no meio acadêmico. Foram analisados diversos artigos com foco em tópicos principais, como jogo patológico e vício em jogos de cassino online, utilizando textos em inglês, português e espanhol. Além disso, foi considerado o contexto social dos mais afetados pelos jogos, como a vulnerabilidade econômica que enfrentam e até mesmo o perigo social. As estruturas utilizadas no presente estudo foram organizadas nos seguintes subtópicos: Sobre o Transtorno de Jogo (F63.0), Aumento da Vulnerabilidade ao Transtorno de Jogo, Impactos na Vida dos Brasileiros e Políticas Públicas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.

2.1 Sobre o transtorno de jogo (F63.0)

O transtorno de jogo (F63.0) pode atingir estágios preocupantes e foi descrito pela primeira vez no DSM-III, em 1980, sendo atualizado conforme o maior entendimento do transtorno, como relatam Duarte e Mendonça (2022). Ao longo dos anos, em edições anteriores do DSM (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais), o transtorno de jogo foi alterado para representar melhor seus atributos. No DSM-III, foi atribuído às perturbações de controle de impulsos; já no DSM-IV e DSM-IV-TR, foram acrescentados fatores genéticos, epidemiológicos,

comorbidades psiquiátricas, psicopatologia e resposta terapêutica, reforçando a diferenciação do transtorno de jogo em relação ao episódio de mania. Finalmente, no DSM-5, foi adicionada a categoria “Perturbações Não Relacionadas com Substâncias”.

O DSM-5 revela que o transtorno de jogo causa impacto equivalente ao que aflige dependentes químicos. Alguns dos sintomas que podem ser identificados são: 1. Necessidade de apostar quantias de dinheiro cada vez maiores a fim de atingir a excitação desejada. 2. Inquietude ou irritabilidade quando tenta reduzir ou interromper o hábito de jogar. 3. Fez esforços repetidos e malsucedidos no sentido de controlar, reduzir ou interromper o hábito de jogar [...] podendo estar associado a outros transtornos psicológicos, como depressão, ansiedade, uso de substâncias químicas e ideação suicida (APA, 2014). Oliveira (2024) acrescenta que os indivíduos passam dias envolvidos em jogos e negligenciam cuidados humanos básicos, causando também afastamento de familiares e da rede de apoio, além de perda de desempenho no trabalho.

2.2 Aumento da vulnerabilidade ao Transtorno de jogo.

O aumento dos usuários de jogos de azar no formato cassino, como o “tigrinho”, deve-se em grande parte à propaganda desordenada e, muitas vezes, ilegal, resultando em situações de vulnerabilidade. Como aponta Ribas *et al.* (2025), o acesso facilitado às plataformas de cassino online ao redor do Brasil vem se tornando um grande risco, graças ao aumento das chances de desenvolver comorbidades, como ansiedade e depressão. Perdas financeiras podem levar ao endividamento, enquanto o estigma social e a sensação de fracasso frequentemente resultam em isolamento e problemas de saúde mental, como depressão e ansiedade.

Buscam sempre prender a atenção e causar diversos estímulos visuais coloridos para atrair cada vez mais novos jogadores, explorando principalmente pessoas de baixa renda. Como dito por Silva (2025), na categoria de cassinos online

são usados artifícios para estimular a pessoa sensorialmente a apostar mais, por meio de efeitos sonoros animados e coloridos.

Políticas públicas sobre o tema parecem incertas quanto a liberar ou não a prática, e, com certeza, a movimentação monetária que esses jogos proporcionam é uma grande questão. Martins, Bonini e Steola (2024) relatam que a história dos jogos de azar no Brasil tem sido marcada por disputas entre permissividade para que continuem ocorrendo e proibição.

Os dados referentes ao tema podem ser alarmantes, como os computados pelo Banco Central do Brasil, que indicam que cerca de 24 milhões de pessoas se envolveram em jogos de azar e apostas, realizando transações monetárias com empresas do setor (Banco Central do Brasil, 2024).

2.3 Impactos na vida dos brasileiros

O abalo dos jogos de azar na renda das famílias brasileiras é uma das preocupações mais emergentes sobre o tema, visto que tem impacto direto nas necessidades básicas humanas, como alimentação e moradia. Diversas entidades de consumo observam uma mudança significativa no consumo do brasileiro, o que aponta uma dificuldade financeira, fazendo com que o dinheiro que antes era destinado a elementos essenciais seja direcionado a apostas (Felix, 2024). Segundo Goldsmith (2024), o Brasil vem enfrentando um crescimento de comportamentos de risco, sendo cerca de 10% dos brasileiros os que apresentam problemas relacionados ao vício em apostas.

O impacto na economia é bastante significativo, visto que grandes bancos brasileiros vêm apresentando estimativas sobre o gasto em casas de apostas online, como é o caso do Banco Itaú. Cherman e Duarte (2024) evidenciam que houve movimentação monetária de cerca de 68,2 bilhões de reais para vencedores de julho de 2023 até junho de 2024, trazendo consigo a reflexão de que, por trás de um vencedor no jogo apostado, existem diversos prejudicados financeiramente.

O prazer em ganhar partidas que dão recompensas monetárias é acompanhado de riscos para o usuário e para quem tem ligação com o indivíduo, aumentando substancialmente o risco de vulnerabilidade social. Duarte e Mendonça (2022) apontam que pacientes afetados pelo transtorno de jogo patológico têm maior chance de estarem acompanhados de transtornos psiquiátricos, mediante perturbações do humor, ansiedade, estresse pós-traumático e abuso de substâncias.

2.4 Políticas públicas

As políticas públicas com relação às plataformas de apostas no Brasil estão em constante evolução, mas já é possível identificar regulamentações que visam deixar as plataformas mais seguras para o uso, evitando golpes e fraudes.

A Lei n.º 14.790, DE 29 DE DEZEMBRO DE 2023 (Lei das Bets), apresenta medidas de segurança de dados pessoais, propagandas regulamentadas e medidas que garantem a premiação adequada para os usuários (Brasil, 2023). Que ajuda a garantir o direito básico dos cidadãos de pelo menos não cair em falsas promessas de prêmios e de preservação de dados, deixando mais seguras as apostas digitais.

Temos também um decreto que proíbe a prática e exploração de jogos de azar no território brasileiro de forma presencial, como em cassinos e bingos. O DECRETO-LEI n.º 9.215, DE 30 DE ABRIL DE 1946 (Proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar em todo o território nacional). O Decreto-lei garante a proibição de locais públicos ou de acesso ao público, e afirma que jogos de azar são aqueles em que o ganho e a perda dependem da sorte como um dos fatores principais (Brasil, 1946).

Apesar de não ter em vigor leis que modifiquem as apostas para benefício da saúde mental de forma direta, existem alguns projetos de lei mais extremos que visam a extinção das apostas digitais no Brasil, como o Projeto de Lei nº 4031, de

2024, do Senador Sérgio Petecão, que pretende alterar políticas públicas já vigentes e proibir as apostas virtuais em todo o Brasil (Brasil 2024).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise de material recente referente ao tema dos jogos de azar na atualidade, é possível observar uma crescente preocupação com essa problemática, em que os estímulos foram pensados e defendidos para instigar o vício a favor do benefício monetário que movimenta bilhões anualmente. Isso traz como consequência abalos em seu público-alvo, o grupo de baixa renda, afetando ligações sociais como amigos e família e até mesmo recursos básicos para a sobrevivência, como moradia e alimentação.

O sistema de apostas no Brasil está focado em entregar confiança e moderação às pessoas, mas até que ponto isso pode ser interpretado como um passatempo de renda extra, ou como um novo mundo de prazer e recompensa que justifique os valores de recuperação apostados? A percepção distorcida que a recompensa pode gerar no indivíduo pode até mesmo ultrapassar o proveito que ele tiraria do dinheiro em si, tornando-se uma busca incessante por mais prazer.

As consequências ainda são imensuráveis diante da novidade que representam as plataformas digitais no Brasil e das leis permissivas que proíbem cassinos presenciais, mas, até o momento, permitem a modernização dos mesmos. Isso apenas escancara a movimentação de dinheiro envolvida nesse sistema de apostas, que põe em risco a saúde mental e física da sociedade, trazendo consigo a necessidade de aprimoramento e pesquisa das teorias psicológicas que relacionam o vício em telas, o sistema de recompensa e a interação do vício em jogos com outros transtornos mentais.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores. Brasília, 2024. Disponível em: https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acesso em: 21 abr. 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946. Proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Rio de Janeiro, 1946. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm. Acesso em: 5 maio 2025.

BRASIL. Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis [...]. Brasília, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 5 maio 2025.

CHERMAN, Luiz; DUARTE, Pedro. Apostas on-line: estimativas de tamanho e impacto no consumo. São Paulo: Itaú Unibanco, 13 ago. 2024. (Macro Visão). Disponível em: https://macroattachment.cloud.itaubr.com.br/attachments/a77e92d9-319f-45ca-b657-6c721241804b/13082024_MACRO_VISAO_Apostas_on-line.pdf. Acesso em: 3 maio 2025.

DE OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares. A legalização das apostas e Transtorno de Jogo. Junguiana, [S. l.], v. 42, p. 1–11, 2024. DOI: 10.70435/junguiana.v42.120. Disponível em: <https://junguiana.sbpa.org.br/revista/article/view/120>. Acesso em: 4 maio 2025.

DUARTE, D. da E. P.; MENDONÇA, M. N. B. Quando o jogo se torna patológico / When gambling becomes pathological. Brazilian Journal of Health Review, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 202–209, 2022. DOI: 10.34119/bjhrv5n1-018. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/42435>. Acesso em: 4 maio 2025.

FELIX, Paula. **Jogo patológico: como bets e Tigrinho podem detonar a saúde mental.** Veja, São Paulo, 19 set. 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/jogo-patologico-como-bets-e-tigrinho-podem-detonar-a-saude-mental/>. Acesso em: 3 maio 2025.

GOLDSMITH, Kyle. About 10% of Brazilians report financial issues due to gambling, survey finds. Londres: iGaming Business, 2024. Disponível em: <https://igamingbusiness.com/sustainable-gambling/problem-gambling/brazil-financial-issues-gambling-survey/>. Acesso em: 8 out. 2025. [Tradução nossa].

MARTINS, Letícia da Costa Domingues; BONINI, Amanda Maria; STEOLA, Isabella. **Impacto social dos jogos de azar online e suas consequências democráticas.** Anais do Congresso Brasileiro de Processo Coletivo e Cidadania, n. 12, p. 772–791, out. 2024. Disponível em: <https://revistas.unaerp.br/cbpcc/article/view/3487>. Acesso em: 22 abr. 2025.

PETECÃO, Sérgio. Projeto de Lei n. 4031/2024. Altera a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, **para vedar apostas virtuais em todo o território nacional.** Brasília: Senado, 21 out. 2024. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/165863>. Acesso em: 5 maio 2025.

PRETOS NOVOS. **Crescimento dos cassinos online no Brasil: tendências 2025.** Disponível em: <https://pretosnovos.com.br/pag/crescimento-dos-cassinos-online-no-brasil-tendencias.html>. Acesso em: 21 abr. 2025.

RIBAS, Natália Marcondes et al. **“Jogo do Tigrinho” e os perigos do jogo patológico.** Debates em Psiquiatria, Rio de Janeiro, v. 15, p. 1–5, 2025. DOI: 10.25118/2763-9037.2025.v15.1393. Disponível em: <https://revistardp.org.br/revista/article/view/1393>. Acesso em: 21 abr. 2025.

SILVA, Vinícius Germano Almeida. **Ciclo vicioso e consequências dos jogos de azar.** Revista BIUS, v. 9, n. 2, p. 1–15, 2024. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/BIUS/article/view/17754>. Acesso em: 22 abr. 2025.

TEIXEIRA, J. M.; FIGUEIREDO, W. L. D. de; SOUZA, L. H. B. B.; COSTA, L. B. da; MUGUET, J. da S.; MENDES, R. de O.; BATISTA, D. F. F.; SILVA FILHO, L. C. G. da. 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**, [S. l.], v. 8, n. 3, p. e80661, 2025. DOI: 10.34119/bjhrv8n3-316. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/80661>. Acesso em: 14 aug. 2025.