

**CENTRO PAULA SOUZA  
ESCOLA TÉCNICA ETEC PROFESSOR IDIO ZUCCHI  
ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO TÉCNICA EM  
MARKETING**

**GABRIELA NASCIMENTO MENDONÇA ROBERTO  
GUILHERME HENRIQUE FERRARI  
JAMILY VITÓRIA DE LIMA SILVA  
JOSÉ OTÁVIO ALVES DO NASCIMENTO  
LETÍCIA SPLENDORE DE SENE**

**O MARKETING DAS CASAS DE APOSTAS E SUA INFLUÊNCIA NO  
COMPORTAMENTO DO JOGADOR**

**BEBEDOURO  
2025**

**GABRIELA NASCIMENTO MENDONÇA ROBERTO  
GUILHERME HENRIQUE FERRARI  
JAMILY VITÓRIA DE LIMA SILVA  
JOSÉ OTÁVIO ALVES DO NASCIMENTO  
LETÍCIA SPLENDORE DE SENE**

**O MARKETING DAS CASAS DE APOSTAS E SUA INFLUÊNCIA NO  
COMPORTAMENTO DO JOGADOR**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec.  
Prof Ídio Zucchi como requisito para a conclusão do  
Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico  
em Marketing.

Orientadores: Prof<sup>a</sup> Paula Bilatto Almeida, Prof<sup>o</sup> José  
Roberto Almeida.

**BEBEDOURO  
2025**

Dedicamos este estudo a todos os indivíduos afetados pelo marketing apelativo e enganoso utilizado nas casas de apostas online, que buscam o conhecimento e intervenção psicológica adequada, para assim jogarem de maneira sadia e responsável.

## **AGRADECIMENTO**

Ao concluir mais esta etapa das nossas vidas, sentimos uma imensa gratidão por todas as pessoas que, de forma direta ou indireta, contribuíram para a realização deste trabalho. Este TCC é o resultado de um longo processo de dedicação e aprendizado, e não poderíamos deixar de agradecer aqueles que nos acompanharam ao longo dessa jornada:

Aos docentes responsáveis por nos orientar na construção do TCC e por nos auxiliar a concluir cada etapa do trabalho. Além de, torná-lo mais dinâmico e intuitivo, nos ensinando e acompanhando o desenvolvimento a todo momento;

Aos envolvidos nas pesquisas de campo que contribuíram para o levantamento de dados e nos possibilitou elaborar o trabalho. Sem eles, o repertório necessário seria incompleto;

Por fim, a cada um dos integrantes do grupo que tornaram esse projeto possível e trabalharam arduamente para a realização dessa pesquisa tão importante que conclui o curso. Que esse trabalho sirva de exemplo para outras pessoas na realização de teses e na elaboração de medidas para combater o marketing enganoso.

“A educação é a arma mais poderosa que você pode usar para mudar o mundo.”

Nelson Mandela

## **RESUMO**

O marketing digital das casas de apostas e sua influência no comportamento do jogador, é um assunto de extrema relevância para a sociedade por ter como foco central combater o marketing malicioso utilizado pelas plataformas de apostas, além de frisar falhas na regulamentação brasileira e investigar as consequências socioeconômicas e psicológicas, para com isso, conscientizar a população sobre os riscos atrelados ao jogo excessivo e vício em apostas. A base primordial do trabalho de conclusão de curso será através de uma documentação indireta e entrevistas aprofundadas com profissionais psicológicos e indivíduos que sofrem com a ludopatia, como resultado desse estudo será respondido a pergunta principal do projeto, quanto da propagação das casas de apostas online foi revertido por um marketing digital feito de maneira tendencioso e enganoso, ocasionando em consumidores iludidos pela falsa informação de obterem dinheiro de forma célere e indubitável. Todo este estudo é efetuado em prol da sociedade, com foco em especial as pessoas que buscam uma intervenção psicológica adequada para se manterem jogando de maneira sadia e responsável.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO .....	10
2.1 ORIGEM HISTÓRICA .....	10
2.1.1 Como começou .....	10
2.1.2 Como se popularizou.....	11
2.1.3 Início das casas de apostas digitais .....	12
2.1.4 Cassinos online .....	13
2.2 MARKETING DAS BETS .....	13
2.2.1 Marketing digital .....	14
2.2.2 Propaganda enganosa e abusiva.....	14
2.2.3 Maneiras como as bets utilizam do marketing digital .....	15
2.2.4 Influenciadores digitais divulgando casas de apostas .....	15
2.2.5 CPI das Bets .....	16
2.3 CONSEQUÊNCIAS.....	16
2.3.1 Ludopatia.....	17
2.3.2 Malefícios à saúde mental.....	19
2.3.3 Malefícios à saúde física .....	19
2.3.4 Uso de substâncias ilícitas .....	20
2.3.5 Dificuldades na socialização .....	20
2.3.5.1 Isolamento social.....	21
2.3.5.2 Consequências familiares .....	21
2.3.6 Problemas financeiros .....	22
2.3.7 Problemas jurídicos .....	23
2.3.8 Caso dos Capuchinhos .....	24
2.4 TRATAMENTO .....	25
2.4.1 Negação/Reconhecimento .....	25
2.4.2 Abordagem TCC.....	25
2.4.3 Terapia em grupo.....	26
2.4.4 Terapia familiar .....	27
2.4.5 Aconselhamento financeiro .....	28
2.4.6 Internação ou tratamento residencial .....	28
2.4.7 Processo de recuperação/recaídas.....	29

2.4.7.1 Apoio social .....	30
2.5 MUDANÇAS LEGAIS .....	31
2.5.1 Proibição de jogos de azar do Presidente Dutra em 1946 .....	31
2.5.2 Código de Defesa do Consumidor .....	32
2.5.3 Regulamentação das casas de apostas.....	33
2.5.4 Leis que protegem os jogadores .....	33
2.5.5 Leis que podem ser implementadas.....	34
3 METODOLOGIA.....	35
3.1 ESTUDO DE CASO .....	35
3.2 QUESTIONÁRIO.....	36
3.2.1 Questionário A.....	36
3.2.2 Questionário B.....	40
3.3 RESULTADOS.....	41
4 CONCLUSÃO.....	42
REFERÊNCIAS.....	44



## 1 INTRODUÇÃO

A cultura de apostar foi trazida há séculos pelos europeus quando eles colonizaram o Brasil. No século XVIII, surgiu a primeira forma de aposta com as corridas de cavalos, onde somente a elite apostava. Em 1892, o barão João Batista Viana Drummond criou o famoso “Jogo do Bicho”. Essa prática logo se espalhou pela cidade do Rio de Janeiro e, depois, por todo o Brasil, perpetuando até os dias de hoje.

Atualmente, elas ganharam força pela mudança das plataformas físicas para as virtuais. Com isso, a popularidade delas explodiu e, mesmo com todas as regulamentações e alertas, ainda existem *bets* (casas de apostas) que não as seguem à risca e que não são regulamentadas pelo Governo Federal, e utilizam o marketing, muitas vezes, como uma ferramenta de persuasão para atrair e enganar cada vez mais indivíduos.

Nesse contexto, os assuntos abordados pelos usuários quando se fala sobre apostas, fazem referência ao excesso de veiculação de publicidade das plataformas de jogos e como ela se faz presente na vida do brasileiro, o que pode ser extremamente prejudicial se consumido em excesso. De acordo com uma pesquisa realizada pelo Datafolha, 71% dos brasileiros em 113 municípios estudados, desaprovam esse tipo de propaganda. Além disso, pesquisas da Universidade de São Paulo (USP) estimam que cerca de 2 milhões de pessoas são viciadas em jogos no Brasil (Lamir, 2024).

As casas de apostas também utilizam ferramentas como o marketing digital e o marketing de conteúdo com o intuito de fascinar e ilusionar os consumidores. O principal obstáculo são as consequências econômicas e mentais que podem comprometer o jogador por meio do vício, gerando mais problemas sociais e até mesmo ocasionando impactos no convívio familiar.

O Marketing Digital das Casas de Apostas e sua Influência no Comportamento do Jogador é um assunto de extrema relevância para a sociedade por ter como foco central combater a propaganda maliciosa utilizada pelas plataformas de apostas, além de frisar falhas na regulamentação brasileira e investigar as consequências socioeconômicas e psicológicas, para com isso, conscientizar a população sobre os riscos atrelados ao jogo excessivo e vício em apostas.

Este trabalho de conclusão de curso irá explorar a influência do marketing digital das casas de apostas no comportamento do jogador utilizando como base a documentação indireta e entrevistas aprofundadas com profissionais da psicologia e indivíduos que sofrem de ludopatia.

Todo este estudo é efetuado em prol da sociedade, o foco principal do trabalho é, em especial, demonstrar como algumas casas online trabalham de forma antiética e auxiliar as pessoas a buscarem uma intervenção psicológica adequada para se manterem jogando de maneira sadia e responsável.

Os principais objetivos desse estudo são:

- Analisar as estratégias de marketing utilizadas pelas plataformas de apostas, identificando os principais canais de divulgação e suas técnicas de convencimento para atrair indivíduos;
- Evidenciar as falhas na regulamentação brasileira sobre a publicidade de apostas, com ênfase nas lacunas legais que permitem a atuação e propagação de empresas não regulamentadas;
- Investigar as consequências sociais, psicológicas e econômicas da exposição às publicidades das operadoras de apostas e do vício;
- Conscientizar a população acerca dos riscos associados ao jogo excessivo e ao vício em apostas.

É imprescindível observar que todo o conjunto social deve ser informado sobre essa conscientização, destacando-se três grupos: o primeiro são as pessoas que não conhecem os serviços de apostas e podem acabar manipuladas pelo marketing tendencioso, no segundo, os apostadores, que ao jogarem de maneira irresponsável e sem consciência, podem acabar desenvolvendo dependência e por fim o terceiro, os viciados, que precisam saber que mais indivíduos passam pelo mesmo problema, o qual podem ser ajudados e buscarem um tratamento especializado em seu vício.

Conforme evidenciado, a relevância do Marketing Digital das Casas de Apostas e sua Influência no Comportamento do Jogador consiste em alertar as pessoas sobre as publicidades enganosas, feitas através de redes sociais e frequentemente divulgadas por influenciadores digitais, o que pode ocasionar diversos indivíduos caindo em golpes por crerem que se refere a uma maneira acessível e célere de obter dinheiro. D mesmo modo, visa-se prevenir os jogadores

acerca da importância de se informar previamente sobre o funcionamento das casas de apostas.

A metodologia deste estudo será baseada em pesquisa bibliográfica (documentação indireta) e entrevistas aprofundadas. Para as entrevistas, serão selecionados um profissional de psicologia com experiência no tratamento de pessoas com dependência em apostas e um indivíduo que esteja em processo de luta contra o vício.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 ORIGEM HISTÓRICA**

#### **2.1.1 Como começou**

A história das apostas no Brasil remonta ao período colonial, quando os portugueses trouxeram para o país os jogos de cartas, dados e outras formas de entretenimento que envolviam riscos financeiros. Essas práticas, mesmo que inicialmente restritas às elites coloniais, foram se espalhando entre diferentes camadas da população e consolidando uma cultura de jogo ligada ao lazer e à sociabilidade. Com o passar do tempo, os jogos de azar foram incorporados ao cotidiano, especialmente em festas populares e espaços de convívio, revelando uma predisposição social para o risco e a expectativa da sorte (IBJR, 2024).

Um dos maiores marcos na trajetória das apostas no Brasil foi a criação do Jogo do Bicho, em 1892, pelo Barão João Batista Viana Drummond. Inicialmente, a proposta era apenas uma estratégia para aumentar a visitação ao zoológico do Rio de Janeiro, por meio de sorteios baseados em animais. No entanto, a simplicidade do sistema, o baixo custo de participação e o apelo popular transformaram rapidamente a prática em um fenômeno cultural que ultrapassou fronteiras sociais. Mesmo considerado ilegal desde sua origem, o Jogo do Bicho consolidou-se como a forma mais tradicional de aposta do país, sobrevivendo à fiscalização e permanecendo enraizado na vida cotidiana de milhões de brasileiros ao longo de gerações (Meon, 2025).

Durante a primeira metade do século XX, o Brasil vivenciou a chamada “Era de Ouro” dos cassinos, especialmente entre as décadas de 1930 e 1940. Esses

estabelecimentos funcionavam em hotéis de luxo e cidades turísticas, oferecendo não apenas jogos de azar, mas também espetáculos, bailes e atrações culturais que movimentavam a economia e o turismo nacional. O auge desse período refletia a modernização do país e a tentativa de se alinhar às práticas internacionais de entretenimento. Contudo, em 1946, o presidente Eurico Gaspar Dutra, influenciado por pressões religiosas e morais, decretou o fechamento dos cassinos em todo o território nacional, encerrando de forma abrupta esse ciclo de prosperidade ligado às apostas (Mourão, 2024).

Apesar da proibição dos cassinos e da tentativa do Estado de coibir jogos de azar, diversas práticas permaneceram vivas na sociedade brasileira, em especial o Jogo do Bicho e as loterias estaduais. Essas modalidades, mesmo marginalizadas ou parcialmente legalizadas, demonstraram que a cultura das apostas já estava enraizada no país e dificilmente seria eliminada por completo. De acordo com uma pesquisa do Instituto Brasileiro de Jogo Responsável realizada em 2024, esse histórico evidencia um movimento pendular entre proibição e tolerância, refletindo tanto a força cultural do jogo quanto a dificuldade das autoridades em controlar completamente essas práticas. Assim, a origem histórica das apostas no Brasil revela uma herança que, mesmo atravessando diferentes períodos políticos e sociais, continua presente e influencia a configuração atual do setor.

### **2.1.2 Como se popularizou**

A popularização das apostas no Brasil não ocorreu de forma repentina, mas foi resultado de um processo histórico e cultural que atravessou diferentes gerações. Essa continuidade demonstra que a cultura da aposta se manteve viva, adaptando-se às restrições legais e encontrando novos meios de se manifestar, sobretudo em ambientes informais. Assim, ainda que marginalizadas, as apostas permaneceram presentes no cotidiano popular, consolidando-se como parte do lazer coletivo (Folhamax, 2023).

Esse processo de popularização foi acelerado ainda mais pelo surgimento de métodos de pagamento ágeis e seguros, como o PIX, que facilitaram transações rápidas e fortaleceram a confiança dos usuários. Assim, as casas de apostas deixaram de ser vistas como práticas de nicho e se transformaram em um fenômeno

de massa. Essa trajetória revela que a popularização das apostas no Brasil não foi apenas consequência da tecnologia, mas também do entrelaçamento entre cultura esportiva, marketing digital e acessibilidade financeira (Welle, 2024).

### **2.1.3 Início das casas de apostas digitais**

O início das casas de apostas online no Brasil está diretamente associado ao processo de expansão da internet e ao avanço tecnológico que marcou o início dos anos 2000. Nesse período, o país passou a ter maior acesso à rede mundial, o que abriu caminho para novas formas de entretenimento digital. Foi nesse contexto que as primeiras plataformas virtuais começaram a se consolidar, oferecendo serviços que simulavam os modelos de apostas já conhecidos presencialmente, mas adaptados ao ambiente online. O grande diferencial foi a praticidade: o apostador passou a poder participar de jogos e eventos de forma remota, sem precisar recorrer a espaços físicos (Verdazzo, 2024).

A popularização dos smartphones e dos aplicativos também desempenhou papel central nesse processo. A migração para plataformas móveis transformou radicalmente o setor, permitindo que os usuários acessassem as casas de apostas a qualquer momento, de forma simples e rápida. Além disso, a utilização de ferramentas digitais avançadas, como transmissões em tempo real e estatísticas detalhadas, aumentou a atratividade das plataformas e fidelizou um público cada vez mais engajado. Essa modernização tecnológica foi um fator que aproximou as casas online de uma nova geração de apostadores brasileiros (Exame, 2023).

Por fim, o crescimento do setor também está associado ao fortalecimento do marketing digital e às estratégias de engajamento. Bônus de boas-vindas, promoções exclusivas e campanhas publicitárias em redes sociais ajudaram a consolidar o espaço das casas de apostas no imaginário do público brasileiro. Esse conjunto de fatores evidencia que o início das apostas online não foi apenas um reflexo da globalização digital, mas também da capacidade das plataformas em dialogar com a cultura local e oferecer serviços cada vez mais alinhados às expectativas do usuário nacional (Brasil, 2018, Exame, 2023).

### **2.1.4 Cassinos online**

Atualmente, os cassinos online ocupam um espaço de destaque no mercado de entretenimento e se consolidaram como um setor altamente lucrativo no Brasil. O crescimento foi impulsionado pelo processo de regulamentação iniciado em 2018 e pela intensificação das discussões legais em 2023 e 2024. O mercado movimenta bilhões de reais por ano e atrai tanto empresas internacionais quanto operadores locais, transformando-se em um fenômeno econômico. Esse avanço também reflete a mudança de percepção social: apostar deixou de ser visto apenas como uma atividade marginalizada e passou a integrar a rotina de lazer digital de milhões de brasileiros (CNN Brasil, 2024).

O funcionamento dessas plataformas é relativamente simples e intuitivo, o que facilita a adesão de novos usuários. Após um rápido cadastro e a verificação da identidade, o apostador pode escolher entre diversos métodos de pagamento, como cartões de crédito, boletos e, principalmente, o PIX, que se tornou o mais popular por sua agilidade. As exigências de segurança digital, como autenticação em duas etapas e uso de tecnologias antifraude, são fundamentais para proteger os clientes e garantir a confiabilidade das operações financeiras. Dessa forma, o ambiente online busca equilibrar praticidade e segurança, oferecendo ao usuário uma experiência confiável (Serasa, 2024).

A competitividade entre plataformas também transformou a forma de atrair e fidelizar apostadores. As casas utilizam recursos como bônus de boas-vindas, apostas grátis e promoções recorrentes, que aumentam a sensação de vantagem para o usuário (Lance, 2025). Além disso, o setor vem adotando práticas de jogo responsável, como limites de depósito e ferramentas de autoexclusão, em resposta às demandas de proteção ao consumidor. Esse cenário mostra que as casas de apostas online no Brasil não são apenas um reflexo da globalização digital, mas também um setor em constante adaptação às particularidades culturais e econômicas do país.

## **2.2 MARKETING DAS BETS**

### **2.2.1 Marketing digital**

O marketing digital é a modernização do marketing tradicional, utilizando a internet como um meio de divulgar produtos e serviços. Ele surgiu com a popularização da web e foi se transformando junto com as redes sociais, os aplicativos e os novos hábitos das pessoas. Hoje em dia, quase tudo que compramos ou pesquisamos passa por algum tipo de estratégia digital, mesmo que a gente nem perceba.

Uma das ideias mais usadas é o chamado Inbound Marketing, que consiste em atrair o cliente com conteúdo útil e interessante, em vez de empurrar propaganda o tempo todo. Por exemplo, uma loja de roupas pode criar posts sobre como combinar peças ou cuidar dos tecidos, e com isso conquistar a atenção de quem está navegando. Já o Outbound Marketing é aquele mais direto, como os anúncios pagos que aparecem no Instagram ou no YouTube (Borges,2024).

Além disso, o marketing digital trabalha com os famosos 4Ps: produto, preço, praça e promoção. Só que agora tudo isso acontece online. A “praça”, por exemplo, pode ser um site ou uma rede social. E a “promoção” pode vir em forma de cupom, sorteio ou parceria com influenciadores. Tudo é pensado para atingir o público certo, no momento certo (Borges,2024).

O mais interessante é que dá pra medir tudo. As empresas conseguem saber quantas pessoas clicaram, compraram ou até abandonaram o carrinho. Isso ajuda a ajustar as campanhas e entender melhor o comportamento dos consumidores. O marketing digital virou uma ferramenta essencial para qualquer negócio que quer crescer hoje em dia (Borges,2024).

### **2.2.2 Propaganda enganosa e abusiva**

A propaganda enganosa acontece quando uma empresa divulga algo que não é verdade ou omite informações importantes. Isso pode fazer o consumidor acreditar que está comprando uma coisa, mas na prática recebe outra. É uma prática proibida pelo Código de Defesa do Consumidor, que protege as pessoas de cair em ciladas (Nolasco, 2025).

Esse tipo de propaganda pode aparecer em promoções falsas, preços que mudam na hora de pagar, ou produtos que prometem milagres e não entregam.

Quando isso acontece, o consumidor pode reclamar no Procon ou em sites como o Consumidor.gov.br. É importante ficar atento e não cair em promessas muito boas pra ser verdade (Nolasco, 2025).

A propaganda abusiva é aquela que, mesmo sendo verdadeira, ultrapassa os limites do bom senso. Ela pode ser ofensiva, preconceituosa, incentivar comportamentos perigosos ou se aproveitar da falta de conhecimento das pessoas. O código de defesa do consumidor também proíbe esse tipo de prática.

Esse tipo de propaganda também aparece quando se tenta vender algo para crianças usando personagens ou brinquedos, sem explicar os riscos. Ou quando se promove o consumo exagerado de bebidas alcoólicas, como se fosse algo divertido e sem consequências. Tudo isso pode influenciar negativamente o comportamento das pessoas (Alfieri, 2020).

### **2.2.3 Maneiras como as bets utilizam do marketing digital**

As casas de aposta estão em todo lugar hoje em dia. A estratégia utilizada por elas começa com anúncios chamativos nas redes sociais, oferecendo bônus, giros grátis e promessas de lucro fácil. Tudo isso é feito para despertar a curiosidade e o desejo de ganhar dinheiro rápido (Gem, 2025).

Outro ponto forte é o uso de dados. As plataformas sabem exatamente o que cada usuário gosta, quanto ele aposta, e em que horário ele costuma jogar. Com essas informações, elas mandam ofertas personalizadas por notificações no celular e oferecerem algumas promoções e bônus. Isso faz com que o apostador se sinta especial e tenha vontade de voltar a jogar (Santos, 2024).

O marketing das casas de apostas é feito para parecer divertido e fácil, mas por trás disso existe uma estratégia bem pensada para manter o usuário sempre engajado. É importante entender que, apesar de parecer inofensivo, esse tipo de propaganda pode levar muita gente a gastar mais do que deveria (Gem, 2025).

### **2.2.4 Influenciadores digitais divulgando casas de apostas**



Os influenciadores digitais têm um poder enorme sobre o público. Eles mostram produtos, estilos de vida e opiniões que acabam moldando o jeito que muitas pessoas pensam e consomem. O problema é que, muitas vezes, essa influência vira manipulação. Isso acontece quando o influenciador promove algo só porque foi pago, sem deixar claro que é publicidade (Gouveia, 2021).

Por isso, é importante que os influenciadores sejam mais transparentes e responsáveis. Mostrar a realidade, falar sobre os bastidores e deixar claro quando estão fazendo publicidade são atitudes que ajudam a manter uma relação mais saudável com o público (EcoDebate, 2025).

### **2.2.5 CPI das Bets**

A CPI das Bets foi criada para investigar como as apostas online estão afetando a vida das pessoas no Brasil. A ideia era entender se essas empresas estão envolvidas em crimes, como lavagem de dinheiro, e se estão prejudicando famílias, especialmente as mais pobres. Os dados mostraram que muitas pessoas estão gastando dinheiro que não tem, inclusive quem recebe Bolsa Família (Senado Federal, 2025).

Durante as investigações, apareceram casos de influenciadores famosos que promovem jogos de azar sem avisar que estão sendo pagos para isso. Isso é grave, porque essas pessoas têm milhões de seguidores e acabam incentivando o público a apostar sem mostrar os riscos. A CPI apontou que esse tipo de propaganda pode ser enganoso e precisa ser melhor controlada (Agência Brasil, 2025).

Esses jogos, como o “Jogo do Tigrinho” são feitos para parecer fáceis, mas na verdade são programados para fazer o usuário perder. A CPI recomendou que esse tipo de jogo seja proibido, por ser muito perigoso para quem está vulnerável.

No final, o relatório da CPI sugeriu várias mudanças, como criar regras mais claras para a publicidade de apostas, controlar melhor os influenciadores e proteger os consumidores. A expectativa é que essas medidas ajudem a evitar que mais pessoas caiam em armadilhas e tenham prejuízos (Agência Brasil, 2025).

## **2.3 CONSEQUÊNCIAS**

A facilidade para apostar tem sido um problema crescente para a população brasileira, segundo estudos realizados pelo Departamento de Psiquiatria da Universidade de São Paulo, com o acesso livre a procura por jogos de azar se tornou ainda mais frequente e mais de dois milhões de brasileiros se encontram viciados nessa prática, com foco nos adolescentes e jovens que utilizam dos dispositivos móveis como cassinos ambulantes, sua natureza envolvente pode acarretar em diversos problemas para a vida do indivíduo como o isolamento familiar, falta de interesse por outras atividades, desenvolvimento de novos transtornos como a depressão e a ansiedade e pôr fim a dificuldade financeira (Scacabarrozzi, 2024).

### **2.3.1 Ludopatia**

A ludopatia é o termo utilizado para descrever o “vício em apostas”, uma condição neurológica em que seu principal atributo é a falta de controle na prática de jogar. Esse tipo de conduta pode gerar um grande detrimento ao jogador, pois a dopamina (neurotransmissor que atua no cérebro com sensações de prazer) apenas será ativada através das apostas, podendo levar a pessoa a cometer atos sem o seu raciocínio lógico (Scacabarrozzi, 2024).

O nome ludopatia se dá pelo latim sendo Ludus, jogo, e Pathe, um termo interligado a doença ou estado de aflição, esse vício é o terceiro mais frequente no Brasil segundo o Senado Federal, atrás apenas do alcoolismo e do tabagismo.

Com o acesso crescente que as plataformas de apostas estão alcançando, os problemas com vícios em apostas alavancaram como algo identicamente prejudicial à saúde pública, sendo até mesmo reconhecida como uma doença pela OMS (Organização Mundial de Saúde) e possuindo CID (Classificação Internacional de Doenças) de 10-Z72.6 (ação desenfreada de jogar e apostar) e 10-F63.0 (transtorno que se destaca por apostar excessivamente em jogos de azar, apesar das consequências negativas) (Sena, 2024).

Esse transtorno usa do mesmo modo de dependência das drogas ou do álcool, ou seja, ela é desenvolvida através do desejo insaciável de jogar ou apostar, neste caso não é movido pela necessidade de uma substância, mas pela emoção que realizar essa atividade causa no cérebro. Essa emoção se deve por um

processo químico que ativa o sistema de recompensa cerebral (circuito que processa a sensação de prazer), a dopamina está ligada nesse sistema, sendo liberada após o indivíduo apostar, reforçando sua compulsão, elevando seus níveis de excitação e abaixando a inibição de decisões arriscadas. A doença não é algo atual, no Brasil existe desde 1993 a Irmandade de Jogadores Anônimos, que apoia pessoas com dependência e após pesquisas recentes observamos que a fissura pela aposta é tão intensa quanto a dependência de químicos como a cocaína (Casemiro, 2024).

Alguns estudos mostram que homens, jovens adultos, pessoas não casadas e baixa renda são as principais viciadas, sendo que os jovens tendem a ter mais riscos de desenvolver devido à exposição precoce a jogos de azar.

Os fatores de risco incluem a predisposição genética, transtornos mentais concomitantes (problemas mentais simultâneos na mesma pessoa), abuso de substâncias, acesso fácil a atividades de apostas, ciclo social com problemas de jogos e o uso de certos medicamentos que podem desencadear condutas compulsivas.

Antes do diagnóstico ser dado é preciso que o paciente tenha quatro dos nove critérios durante um período de doze meses, esses critérios sendo a preocupação com jogo (pensamentos frequentes de antigas experiências e estratégias para novas jogadas), necessidade de aumentar o valor da aposta para se sentir bem, tentativas fracassadas de se controlar, irritabilidade/inquietação ao reduzir ou parar, usar o jogo para aliviar sentimentos negativos, tentar recuperar apostas perdidas, mentir sobre o envolvimento com o jogo, colocar em risco ou perder relações importantes devido ao jogo e recorrer a terceiros para obter dinheiro para apostar. Ao atender 4/5 desses critérios temos um grau leve, 6/7 moderado e 8/9 grave (Fernandes, 2024).

Às consequências também são graves, pois o jogo compulsivo pode levar ao endividamento, perda de relacionamentos, perda de bens, demissão de trabalhos, comprometer sua saúde mental e física, além de em alguns casos temos condutas ilícitas como roubo ou fraude (Fernandes, 2024).

### **2.3.2 Malefícios à saúde mental**

A dependência em apostas raramente vem sozinha, os transtornos mentais mais associados aos apostadores compulsivos além da ludopatia são: depressão, ansiedade e o transtorno obsessivo-compulsivo.

A depressão pode ser gerada no jogador quando ele começa a usar as apostas como uma válvula de escape de seus problemas rotineiros e ao ficar sem sua válvula, o usuário começa a se sentir deprimido e tem a necessidade de consumir mais apostas para satisfazer seu desejo por dopamina e esquecimento de seus problemas. A ansiedade começa a ser apresentada quando o indivíduo não pode jogar, ou ao pensar em apostas passadas e futuras jogadas, se tornando uma sombra em seu cotidiano. Já o TOC (Transtorno Obsessivo-Compulsivo) começa a ser notado quando a pessoa começa a ter pensamentos cada vez mais frequentes e repetitivos sobre as apostas e ao começar a ter comportamentos repetitivos, por exemplo, quando o mesmo passa a entrar em sites de apostas de hora em hora, ou de minutos em minutos (Mônica, 2020).

Ressalta-se que esses transtornos podem ser tanto a causa quanto a consequência do vício, ademais o TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade) também pode ser um fator de risco por aumentar a impulsividade pelos jogos (Rossi, 2025).

Segundo um estudo publicado pela Associação Americana de Psicologia, 1 a cada 3 jogadores compulsivos já pensaram em suicídio e 13% tentaram contra a própria vida (Brandalise, 2024, Gentile, 2024).

### **2.3.3 Malefícios à saúde física**

Sob o aspecto físico, observa-se, por meio das entrevistas (APÊNDICE A e APÊNDICE B), que o envolvimento doentio dos jogadores com o jogo chega a tal ponto que os fazem negligenciar não somente responsabilidades familiares e financeiras, mas até mesmo necessidades vitais básicas como comer, dormir e outras mais.

O jogador fica tão adicto ao jogo, que se esquece dos outros e de si próprio. A busca desenfreada pela vitória, pela excitação e pela emoção, faz com que muitas pessoas passem dias sem dormir, sem comer e até mesmo sem ir ao banheiro.

Assim, o desconforto e o desgaste físico resultantes da falta de cuidados básicos tornam o jogador mais vulnerável a diferentes problemas de saúde. Além disso, os sentimentos negativos gerados pelo jogo podem ser somatizados, levando muitas pessoas a desenvolver ou intensificar condições como hipertensão, insônia, fadiga e até mesmo úlceras(feridas) (Omais, 2007).

#### **2.3.4 Uso de substâncias ilícitas**

Estudos realizados por Anton Suvorov (2013) voltados à análise neurológica de viciados em drogas e à reação de investidores a ganhos no mercado financeiro demonstram que a forma como nosso cérebro processa o ganho de uma recompensa é responsável por boa parte da geração de um vício. Do ponto de vista da neurociência, a região do cérebro estimulada quando um viciado consome, por exemplo, cocaína, é exatamente a mesma que desperta quando o indivíduo recebe uma recompensa monetária. Além disso, não apenas a resposta a uma recompensa monetária se assemelha ao estímulo proveniente do consumo de drogas, como o desejo de obter tal recompensa reage da mesma maneira.

Isso, entre outros problemas, pode ocasionar o que chamamos de “dopamina fácil”, algo que estimula nosso cérebro 100% do tempo e que não conseguimos ficar sem. Com essa complicação e vício, as pessoas tendem a ir em busca desse tipo de prazer, e acabam, por consequência, fazendo coisas ilegais, entrando no mundo do crime ou se apegando ao vício em drogas (Mosca, 2022).

#### **2.3.5 Dificuldades na socialização**

“Desgaste de relações pessoais, profissionais e afetivas, desmoralização, prejuízo grave para a própria autoestima e autoimagem. Isso tudo muitas vezes leva a sentimentos depressivos e desejos de morte. “– Hermano Tavares, psiquiatra.

A dificuldade na socialização é derivada de fatores como a vergonha, culpa e ansiedade, pois o indivíduo retorna a uma fase narcisista do desenvolvimento,

tendendo a demonstrar pouca consideração pelos sentimentos alheios. A sensação de onipotência surge como uma estratégia para reafirmar sua própria importância diante dos outros. Já a ideia de liberdade que ele busca pode ser entendida como uma tentativa de se proteger de qualquer interferência externa que ameace sua dependência, garantindo, assim, a sensação de estar no controle da situação (Omais, 2007).

#### 2.3.5.1 Isolamento social

Um fator derivado do empecilho na socialização é o isolamento social. O mesmo se constitui por evitar o contato com situações dolorosas como, por exemplo, a desaprovação dos familiares ou de amigos, o tamanho real das perdas financeiras, justificar perante os outros a sua ausência em eventos importantes ou o descumprimento de outras responsabilidades sociais ou financeiras, como o pagamento de contas e dívidas (Omais, 2007).

O jogo patológico traz sérios reflexos na dinâmica familiar, abalando a estrutura e enfraquecendo os laços entre seus integrantes. Esses efeitos não se limitam apenas à qualidade das relações, mas também atingem diretamente o próprio jogador, que tende a se afastar cada vez mais das pessoas próximas. As consequências se manifestam em diferentes núcleos familiares, como na vida conjugal, na relação com os filhos e também no convívio com a família de origem (Omais, 2007).

#### 2.3.5.2 Consequências familiares

A autorização das casas de apostas atuarem no Brasil traz muita preocupação no ambiente do Direito das Famílias (um ramo do direito civil), principalmente na questão do vício, pois o mesmo pode acabar levando ao comprometimento do patrimônio familiar, tensões emocionais e ao rompimento de laços, diante disso, o Direito das famílias oferece proteção jurídica às famílias afetadas e pressionam os deputados e vereadores para a criação de políticas públicas que diminuam os riscos e ofereçam suporte ao indivíduo afetado (Gorisch, Victório, 2024).

Outra questão que tem levantado alarde é o fato de muitos adolescentes e crianças terem acesso a esse conteúdo, já que ainda não possuem um discernimento para saberem às consequências que os jogos de azar podem causar. Além do fato de os menores de idade poderem fazer apostas, isso pode afetar profundamente o seu psicológico, podendo afetar seu desenvolvimento acadêmico e emocional e logo depois se estendendo em um ciclo de problemas (Gorisch, Victório, 2024).

Vale ressaltar que a exposição do menor à ambientes onde o hábito de apostar é algo aceito ou incentivado, faz com que ele tenha maior probabilidade de se entregar a esse mesmo vício, pois pelo ponto de vista sociológico, a dependência em jogos é muito influenciada por fatores sociais, culturais e econômicos (Gorisch, Victório, 2024).

Os efeitos nas famílias não são apenas às questões financeiras, onde o indivíduo tende a gastar o dinheiro destinado a despesas básicas com as apostas, mas também com impacto emocional e psicológico, visto que o comportamento compulsivo do jogador pode criar um ambiente de estresse e ansiedade nos membros da família, esses sentimentos causados pela incerteza financeira podem resultar em conflitos diários, distanciamento emocional e ao rompimento dos laços. Um fato interessante também é que a dependência em jogos está associada a um aumento nos casos de violência doméstica, já que o comportamento violento é o mais comum em lares em que a dependência de jogos existe, principalmente quando à grandes percas de dinheiro, essas situações além de ameaçar a integridade física dos familiares, também aumentam o ciclo de instabilidade emocional e financeira, originando um ambiente disfuncional e perigoso (Gorisch, Victório, 2024).

### **2.3.6 Problemas financeiros**

Para muitas famílias, as apostas se tornaram um problema financeiro e emocional, levando ao endividamento. Segundo a Confederação Nacional do Comércio de bens, serviços e turismo (CNC), as dívidas e vício geram impactos socioeconômicos significativos para toda a sociedade, pois muitas pessoas não

arcam com seus compromissos financeiros para poderem apostar, com destaque para a parcela da sociedade com menor renda (Rodrigues, 2025).

Outra pesquisa realizada pelo Datafolha mostra que os jogadores gastam, em média, 20% do salário mínimo nas apostas, o que significa uma parte do dinheiro que seria usado para quitar contas e abastecer a dispensas das famílias.

As pesquisas encontraram em comum o foco no público mais vulnerável, essa situação destrói com os esforços da população para combater os níveis de endividamento. Apesar de algumas pessoas verem as apostas como uma forma de ganhar dinheiro fácil, ou seja, um tipo de investimento, elas não são consideradas por dependerem exclusivamente da sorte, algo que difere os investimentos por envolverem a aplicação do dinheiro de forma planejada e estratégicas em produtos que trazem retorno ao longo do tempo (Organizar Finanças, 2024).

### **2.3.7 Problemas jurídicos**

De acordo com análises realizadas pelo UOL, pessoas com dependência em jogos pensam mais sobre suicídio e praticam mais crimes do que quem joga de forma casual. Entre os delitos temos: roubo, pequenos furtos, agressão, homicídio, invasão de residência e latrocínio (Brandalise, 2024, Gentile, 2024).

A prática de atos ilegais é uma das características da última fase do transtorno, descrita como a “fase de desespero”. As grandes perdas materiais, excesso de débitos, a perda de confiança da família e dos amigos e o comprometimento no âmbito profissional dificultam cada vez mais a obtenção de recursos financeiros, o que força o jogador a apelar a outras formas de arrecadar dinheiro (Omais, 2007).

Os atos ilegais são realizados em qualquer local, tanto dentro de casa, no local de trabalho, como com amigos e terceiros. O jogador parece perder a noção dos riscos que assume ao praticar atos ilegais como furtos, fraudes e etc. A busca pela satisfação na dependência se torna prioridade sobre outros interesses, e a pessoa passa a viver exclusivamente em busca do “princípio do prazer”, em detrimento do “princípio da realidade”, utilizando-se de mentiras e outros atos desonestos para atingir seu objetivo (Omais, 2007).



### 2.3.8 Caso dos Capuchinhos

Pesquisadores da grande e renomada Universidade de Yale dos Estados Unidos realizaram um experimento com a espécie de macacos capuchinhos (ou macaco prego), com o objetivo de analisar a capacidade desses primatas de conceitos econômicos básicos, troca e comportamento competitivo. O estudo foi realizado pelo economista Keith Chen em conjunto da psicóloga Laurie Santos, teve uma duração de cinco anos obtendo dados relevantes para a psicologia e economia (Landim, 2011).

Inicialmente, os primatas foram condicionados a associar peças de metal a recompensas alimentares, um processo de aprendizagem que pode ser entendido à luz do condicionamento operante proposto por B. F. Skinner, mostrando que os animais conseguiam estabelecer uma relação entre o símbolo (moeda) e o benefício (alimento) (Landim, 2011).

Prosseguindo com o experimento foi mostrado que com mais peças acumuladas maior seria a quantidade de comida, com isso os macacos aprenderam que as peças tinham um valor, como o dinheiro, tempo depois os pesquisadores notaram o seguinte comportamento: os capuchinhos começaram a competir entre si, onde por meio de "apostas", o vencedor teria direito aos recursos do adversário, de forma mais inesperada notou-se que alguns primatas passaram a oferecer práticas de prostituição em troca de peças de metais (Landim, 2011).

O experimento demonstrou que se instruídos os primatas conseguem compreender o dinheiro e orçamento que possuem, começam a ter práticas como apostas, roubos e prostituição para conseguirem ganhar recursos financeiros que lhes gerava recompensas satisfatória, com isso foi observado os malefícios que as práticas humanas fazem aos seres vivos. Logo após os roubos e prostituição começarem a pesquisa foi encerrada (Landim, 2011).

## 2.4 TRATAMENTO

### 2.4.1 Negação/Reconhecimento

O reconhecimento do vício costuma acontecer apenas quando as consequências negativas se tornam impossíveis de ignorar. Em geral, isso ocorre quando os prejuízos causados pelo jogo ultrapassam qualquer possível sensação de prazer que ele já tenha proporcionado. Nessa fase, é comum que a pessoa enfrente problemas como o acúmulo de dívidas, perda do emprego, rompimentos afetivos e isolamento social. A compulsão, que até então podia ser negada ou minimizada, começa a ser percebida não só pelo próprio jogador, mas também por amigos, familiares e colegas de trabalho.

Diante desse cenário, é necessário compreender que o vício em apostas online não se trata de uma simples falta de controle ou de uma questão de força de vontade. Trata-se de um transtorno complexo, que envolve aspectos neurológicos, emocionais e sociais. O aumento de casos no Brasil reforça a importância de se discutir o tema com seriedade, investindo em educação digital, estratégias de prevenção e acesso a tratamento especializado. Além disso, campanhas de conscientização podem ajudar tanto no reconhecimento precoce do problema quanto na redução do estigma que ainda cerca as pessoas afetadas por esse tipo de dependência.

### 2.4.2 Abordagem TCC

A Terapia Cognitivo-Comportamental é amplamente reconhecida como uma abordagem eficaz para o tratamento do vício em jogos de azar, pois atua tanto na mudança de pensamentos disfuncionais quanto na modificação de comportamentos

compulsivos. Seu objetivo não se limita apenas a reduzir a frequência do jogo, mas também a prevenir recaídas e melhorar a qualidade de vida do paciente (Parazzi, 2024).

Durante as sessões, o paciente trabalha em parceria com o terapeuta para identificar crenças relacionadas ao jogo, desenvolver estratégias de enfrentamento mais saudáveis e lidar com estresse e ansiedade sem recorrer às apostas. Essa abordagem também permite que questões subjacentes, como depressão, ansiedade ou experiências traumáticas, sejam identificadas e trabalhadas, ajudando o paciente a substituí-las por hábitos e rotinas mais positivos.

Um dos recursos centrais da terapia é a análise funcional, que ajuda o paciente a entender os episódios de jogo em suas diferentes etapas: gatilhos, pensamentos, sentimentos e consequências. Com isso, é possível perceber que, embora o jogo possa trazer prazer imediato ou sensação de ganho financeiro, suas consequências de longo prazo costumam ser negativas, afetando finanças, relações familiares, vida profissional e aspectos legais (Blanco, 2009).

Além disso, a intervenção visa auxiliar o paciente a adquirir habilidades específicas por meio de exercícios práticos apresentados em cada sessão. Tarefas de casa semiestruturadas são utilizadas para reforçar essas habilidades, e o monitoramento dos dias com e sem jogo incentiva o paciente a se recompensar pelos períodos de abstinência. Essa estrutura permite reorganizar o estilo de vida e o ambiente de forma a aumentar o reforço de comportamentos alternativos ao jogo, fortalecendo a prevenção de recaídas (Blanco, 2009).

Assim, essa terapia se mostra uma ferramenta valiosa no tratamento do vício em jogos de azar, fornecendo estratégias práticas para lidar com pensamentos e comportamentos problemáticos e contribuindo para a construção de uma vida mais equilibrada e menos vulnerável às apostas.

### **2.4.3 Terapia em grupo**

A terapia em grupo voltada ao tratamento da ludopatia tem se mostrado uma estratégia importante no processo de recuperação. Esses encontros estão abertos a qualquer pessoa que queira interromper o ciclo do jogo, sem distinção de idade, gênero ou condição financeira, além de também acolher familiares e amigos. No

espaço coletivo, os participantes podem compartilhar experiências, reduzir o sentimento de isolamento e aprender com as vivências de outros que enfrentam situações semelhantes. Esse ambiente de troca favorece a motivação, oferece suporte emocional em momentos de maior vulnerabilidade e contribui para a reconstrução de laços sociais e familiares que, muitas vezes, acabam fragilizados pelo vício (Unolife, 2025).

Outro ponto que merece destaque é a possibilidade de integrar os grupos de apoio com o acompanhamento online, que amplia o acesso ao tratamento ao oferecer flexibilidade de horários, privacidade e custos mais acessíveis. A combinação entre encontros coletivos e acompanhamento profissional forma uma rede de suporte essencial, que ajuda não apenas a prevenir recaídas, mas também a fortalecer o processo de mudança. Buscar esse tipo de apoio, seja em grupos presenciais ou virtuais, representa um passo decisivo para retomar o controle da própria vida e reconstruir relações prejudicadas pelo jogo.

#### **2.4.4 Terapia familiar**

Nesse cenário de problemas que a ludopatia pode trazer, o papel da família é fundamental para ajudar na superação. O apoio emocional, a compreensão e o incentivo à busca por tratamento podem fazer diferença na recuperação do apostador. Participar do acompanhamento terapêutico, identificar sinais de recaída e oferecer um ambiente seguro e acolhedor contribuem para tornar o tratamento mais eficaz e reduzir os riscos de novas recaídas (Souza, 2009).

Programas de tratamento que combinam acompanhamento psicológico, psiquiátrico e, em alguns casos, o uso de medicação para lidar com ansiedade ou depressão mostram-se mais eficientes quando há envolvimento familiar. Além disso, grupos de apoio, como os Jogadores Anônimos, oferecem espaços nos quais apostadores compartilham experiências e familiares aprendem estratégias para lidar com a situação. Essa interação fortalece o papel da família como suporte contínuo e instrumento de proteção (Souza, 2009).

Portanto, a participação ativa da família vai muito além de oferecer suporte emocional momentâneo: ela se torna parte integrante do processo de recuperação e prevenção de recaídas. Compreender os impactos sociais, financeiros e emocionais

do vício em apostas online evidencia a importância de políticas públicas e programas que incluam os familiares como aliados no cuidado do apostador. Orientação, informação e conscientização são ferramentas essenciais para fortalecer essa rede de apoio e aumentar a eficácia das estratégias de tratamento da ludopatia.

#### **2.4.5 Aconselhamento financeiro**

O aconselhamento financeiro surge como uma intervenção crucial, já que muitas das pessoas com ludopatia acabam passando por problemas com dinheiro. Ele atua oferecendo suporte para reorganização do orçamento, negociação de dívidas e retomada do controle sobre os gastos, complementando o tratamento psicológico e psiquiátrico, mas sem substituí-lo (Zorzetto 2024, Orlandi, 2024).

O trabalho de aconselhamento deve englobar estratégias práticas, como planejamento financeiro, definição de metas realistas e educação sobre o uso consciente do dinheiro, além de incentivar alternativas de lazer e reforço positivo que substituam o ato de apostar. A pesquisa mostra que famílias com menor poder aquisitivo são particularmente vulneráveis, gastando proporcionalmente mais em apostas e comprometendo seu orçamento familiar (Instituto Locomotiva, 2024). Assim, combinar suporte financeiro e acompanhamento psicológico cria uma rede de proteção que não apenas ajuda a reduzir os prejuízos econômicos, mas também fortalece o indivíduo contra recaídas, promovendo maior estabilidade emocional e financeira e contribuindo para a recuperação integral frente ao vício em jogos de azar.

#### **2.4.6 Internação ou tratamento residencial**

O tratamento da dependência em jogos grave é realizado em clínicas de recuperação especializadas, preparadas para oferecer um atendimento direcionado às necessidades desse tipo de paciente. A internação, que geralmente tem duração mínima de três meses, permite que o indivíduo passe por uma desintoxicação psicológica do jogo, afastando-se de estímulos que reforçam o comportamento

compulsivo. Durante esse período, a equipe multidisciplinar, composta por psiquiatras, psicólogos e terapeutas, desenvolve um plano individual de tratamento, avaliando cada caso e trabalhando estratégias específicas para tratar as causas do vício, prevenir recaídas e restabelecer hábitos de vida saudáveis (Revive, 2025).

#### **2.4.7 Processo de recuperação/recaídas**

A prevenção de recaídas ocupa um papel central no processo de recuperação do vício em apostas online. Mesmo quando o indivíduo já passou por um tratamento inicial, os desafios não desaparecem de imediato. Muitas vezes, situações do cotidiano podem servir de gatilho para o retorno ao comportamento compulsivo, seja pela influência de fatores externos, como propagandas de sites de apostas ou convites de conhecidos, ou por estados emocionais mais sutis, como ansiedade, estresse ou solidão. Reconhecer que tais fragilidades fazem parte da realidade de quem está em recuperação é essencial para criar estratégias de enfrentamento mais eficazes (Immunize, 2024).

É importante destacar que a recaída, embora dolorosa, não deve ser encarada como um fracasso absoluto. Pelo contrário, pode ser vista como uma oportunidade de aprendizado. Ao analisar os motivos que levaram a essa situação, o indivíduo tem a chance de identificar pontos vulneráveis do seu processo e repensar suas formas de enfrentamento. Essa perspectiva ajuda a transformar a recaída em um momento de reflexão e ajuste, em vez de desistência, tornando a jornada de recuperação mais realista e sustentável.

Entre os caminhos mais eficientes para lidar com os riscos de recaída está o fortalecimento da rede de apoio. Conversar com familiares, amigos de confiança ou grupos especializados permite compartilhar angústias e reduzir a sensação de isolamento. Além disso, o acompanhamento profissional é altamente recomendado, já que psicólogos e terapeutas especializados em dependência oferecem recursos técnicos que ajudam a controlar os impulsos e a desenvolver novas habilidades emocionais (Gamban, 2024).

Outra medida prática está na adoção de barreiras que dificultem o acesso ao jogo. Controlar os recursos financeiros, recorrer a aplicativos que bloqueiem plataformas de apostas e evitar locais ou contextos ligados ao vício são estratégias importantes para reduzir as tentações. Paralelamente, investir em práticas de autocuidado, como atividades físicas, hobbies, meditação ou simplesmente dedicar tempo de qualidade às relações pessoais, fortalece o equilíbrio emocional e dá novos significados à rotina, ajudando a preencher o espaço que antes era ocupado pelo comportamento compulsivo (Gamban, 2024).

Por fim, estabelecer metas realistas e valorizar pequenas conquistas é uma forma de manter a motivação viva ao longo do tempo. A recuperação não é linear e exige paciência, mas cada avanço representa um passo concreto rumo a uma vida mais estável. Ao compreender seus gatilhos, cuidar de si mesmo e aceitar que recaídas podem acontecer sem comprometer todo o processo, a pessoa desenvolve maior resiliência. Dessa forma, a superação do vício em apostas online deixa de ser apenas um objetivo distante e passa a ser construída diariamente, com esforço, apoio e perseverança (Gamban, 2024).

#### 2.4.7.1 Apoio social

Iniciativas que buscam oferecer suporte terapêutico gratuito também representam um avanço significativo, pois reconhecem o vício em apostas como um transtorno que exige acompanhamento profissional e atenção especializada.

A implementação de programas de atendimento psicológico e psiquiátrico gratuitos tem se mostrado uma estratégia promissora. A escolha de locais de atendimento presencial em comunidades vulneráveis, como Paraisópolis, Heliópolis e Nova Jaguaré, evidencia a preocupação em democratizar o acesso aos cuidados em saúde mental. Essas regiões, marcadas por desigualdades socioeconômicas, frequentemente apresentam limitações de acesso a serviços especializados, tornando a presença de iniciativas desse tipo ainda mais relevante para a inclusão social e o fortalecimento comunitário (CNN Brasil, 2024).

Paralelamente aos atendimentos presenciais, a ampliação para modalidades virtuais se apresenta como um recurso estratégico de grande alcance. A previsão de milhares de consultas online em todo o território nacional contribui para a superação de barreiras geográficas, permitindo que pessoas em diferentes contextos sociais

possam receber orientação e acompanhamento adequados. Essa abordagem híbrida, que combina o atendimento físico e remoto, amplia a eficácia das ações de prevenção e tratamento do vício em apostas, consolidando uma rede de apoio mais acessível e abrangente (Galvão, 2024).

## 2.5 MUDANÇAS LEGAIS

### 2.5.1 Proibição de jogos de azar do Presidente Dutra em 1946

A assinatura do Decreto-Lei nº 9.215, em 30 de abril de 1946, pelo presidente Eurico Gaspar Dutra, representou muito para a história das casas de apostas no Brasil (Brasil, 1946). Foi o clímax de uma intensa campanha conservadora e o fim da chamada "era de ouro" dos cassinos influentes no país. Estabelecimentos como o Cassino da Urca e o Copacabana Palace no Rio de Janeiro e o Palácio Quitandinha em Petrópolis não eram apenas casas de jogos, eram epicentros da vida cultural e social, atraindo celebridades internacionais da época e movimentando fortemente a economia da região (Westin, 2016).

A decisão do presidente Dutra foi influenciada pela pressão de figuras importantes da Igreja Católica, como o Cardeal Leme, e também pelo apelo pessoal de sua esposa, Carmela Dutra, que via o jogo como uma ameaça moral aos bons costumes da família brasileira. Logo após a proibição, o impacto econômico aconteceu de maneira imediata e devastadora, estimando-se que mais de 40.000 trabalhadores perderam seus empregos da noite para o dia, entre esses empregos estavam garçons, músicos, artistas e uma grande rede de serviços associados. No entanto, essa proibição não contribuiu para a erradicação dos cassinos e dos jogos, em vez disso, criou uma grande insatisfação das pessoas e isso fez com que outros tipos de jogos surgissem, mesmo que de maneira ilegal. O mais famoso ficou conhecido como "Jogo do Bicho" e que se consolidou como um jogo proibido, operando sem gerar impostos e sem oferecer qualquer garantia ou proteção para seus participantes (Pereira, 2022).



### 2.5.2 Código de Defesa do Consumidor

Seguindo o avanço tecnológico do século XXI, as apostas também se estabeleceram nas plataformas online, mas, por anos, elas operaram como uma “zona cinzenta”, onde seus sites eram sediados no exterior, mas acessíveis a qualquer brasileiro com dinheiro e vontade de apostar. A Lei nº 13.756/2018 foi o primeiro passo para mudar esse paradigma, ao legalizar as apostas de quota fixa, mas sem estabelecer regras de operação, o que deixou a lei com um “buraco” sem regulamentação efetiva por cinco anos (Brasil, 2018).

Nesse contexto, a aplicação do Código de Defesa do Consumidor (CDC) torna-se essencial. A relação entre as plataformas e os jogadores, é, inegavelmente, uma relação de consumo, o que se enquadra no CDC:

- Art. 30: “Toda informação ou publicidade, suficientemente precisa, veiculada por qualquer forma ou meio de comunicação com relação a produtos e serviços oferecidos ou apresentados, obriga o fornecedor que a fizer veicular ou dela se utilizar e integra o contrato que vier a ser celebrado” (Brasil, 1990, art. 30);

Quando uma casa de aposta anuncia um bônus, por exemplo, de 100% até R\$500, ela é obrigada a cumprir exatamente o que prometeu;

- Art. 37, § 1º: “É enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário, inteira ou parcialmente falsa, ou, por qualquer outro modo, mesmo por omissão, capaz de induzir em erro o consumidor a respeito da natureza, características, qualidade, quantidade, propriedades, origem, preço e quaisquer outros dados sobre produtos e serviços” (Brasil, 1990, art. 37, § 1º);

Usando o mesmo exemplo do bônus, se as casas de apostas omitirem informações essenciais (como prazo de uso e jogos restritos), pode se enquadrar em uma infração do Código de Defesa do Consumidor;

- Art. 4: “A Política Nacional das Relações de Consumo tem por objetivo o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo” (Brasil, 1990, art. 4).

O jogador se enquadra como especialmente vulnerável, já que as estratégias de marketing utilizam de meios como gatilhos emocionais, como por exemplo, promessas de dinheiro rápido. Isso pode levar ao consumo impulsivo, o que pode violar o princípio de harmonia das relações de consumo.

Mesmo com o CDC, as casas de apostas ainda não tinham um regulamento próprio que possibilitava o melhor controle governamental dessas instituições. Esse regulamento próprio só foi surgir em 2023, após muitas discussões.

### **2.5.3 Regulamentação das casas de apostas**

Após tantos anos desse buraco na regulamentação, a Lei nº 14.790/2023 estabeleceu as “regras” dos jogos para o consumo dos brasileiros. A lei impôs regulamentações e barreira significativas, como a obrigação da empresa pagar uma outorga de R\$ 30 milhões, válida por cinco anos para a exploração de no máximo 3 marcas, e sua sede e administração devem localizar-se em território nacional, garantindo que esteja sobre a regulamentação e jurisdição brasileira (Brasil, 2023).

A tributação foi definida em 12% sobre o Gross Gaming Revenue (GGR), a receita da empresa após o pagamento dos prêmios, e em 15% sobre os ganhos líquidos anuais dos jogadores que ultrapassarem a faixa de isenção do Imposto de Renda (BRASIL, 2023). Já na regulamentação do marketing desses jogos, a CONAR estabeleceu a proibição da associação de apostas com sucesso financeiro ou pessoal, além disso, também proíbe a divulgação para menores de 18 anos, sendo obrigatório peças publicitárias que contenham os riscos e a importância do jogo responsável (Conar, 2023).

### **2.5.4 Leis que protegem os jogadores**

Na nova legislação, um dos principais focos é justamente isso: a proteção ao jogador. As plataformas que são autorizadas a atuar no país devem seguir imposições e integrações em seus sistemas como ferramentas de controle visíveis e de fácil acesso, incluindo:

- Limites de depósito e perda: o jogador deve poder estipular limites diários, semanais e mensais para seus depósitos e perdas, controlando a impulsividade;
- Pausa temporária: uma opção que permite o usuário a bloquear sua conta por um curto período de tempo, para “esfriar a cabeça” após uma sequência de perdas, evitando o controle compulsivo;
- Autoexclusão: uma opção mais drástica que permite o jogador a banir sua conta por longos períodos de tempo, ou até mesmo permanentemente.

Adicionalmente, os sites devem exibir alertas sobre os perigos do vício e fornecerem links diretos para organizações de apoio a saúde mental. Essa proteção também se estende à Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), garantindo a privacidade e a segurança das informações pessoais e financeiras do jogador (Brasil, 2023).

#### **2.5.5 Leis que podem ser implementadas**

A regulamentação correta pode ser o primeiro passo de uma jornada mais longa. Para as apostas esportivas, essa nova legislação garante bastante segurança e rigidez nos jogos, sendo um grande mercado que circula a economia brasileira. Porém, para as apostas de cassinos e casas de apostas que não dependem de resultados lógicos, mas sim de sorte, o debate ainda continua aberto. Diferentemente das apostas esportivas, esses jogos de sorte encontram brechas na nova legislação para atuarem de maneira ilegal e prometendo coisas aos consumidores que são impossíveis de cumprir. O debate sobre a legalização dessas outras modalidades, proposto pelo Projeto de Lei 442/1991, continua a ser um tópico central no Congresso Nacional (Câmara dos Deputados, 1991). Os defensores dessa legalização argumentam sobre o imenso potencial de arrecadação de impostos e de empregos gerados, enquanto as pessoas que vão contra a ideia levantam preocupações sobre o aumento da ludopatia e o potencial dessa estrutura para ocasionar lavagem de dinheiro (Agência Senado, 2022).

Entre os principais tópicos discutidos para regulamentar esses jogos, podemos citar os mais relevantes que vêm sendo desenvolvidos ao longo dos anos:

- Criação de uma Agência Reguladora Nacional: Uma entidade autônoma, nos moldes da instituição britânica Gambling Commission, dedicada exclusivamente a controlar e fiscalizar o setor responsável pelas apostas, garantindo uma supervisão mais ágil e especializada do que a utilizada atualmente pelos ministérios (Câmara dos Deputados, 2016);
- Registro Nacional de Autoexcluídos: Um banco de dados centralizado que compartilharia informações de autoexclusão para todas as operadoras licenciadas. Isso impediria que um jogador que se autoexcluiu de um site, simplesmente migrasse para o outro (Agência Brasil, 2024).;
- Regras de Afiliados e Influenciadores: Uma regulamentação mais restrita para a divulgação através de influenciadores digitais e afiliados, responsabilizando-os pelo conteúdo que promovem e proibindo práticas que induzam os espectadores ao erro (Conar, 2023).

### **3 METODOLOGIA**

#### **3.1 ESTUDO DE CASO**

Para a realização deste trabalho, buscou-se obter dados aprofundados sobre o comportamento do consumidor e as consequências sociais, psicológicas e econômicas decorrentes do marketing utilizado pelas plataformas de apostas online. O estudo evidencia a importância de uma propaganda publicitária ética e transparente, bem como a necessidade de regulamentação adequada para proteger a população contra práticas abusivas que podem levar ao endividamento e à dependência psicológica.

A pesquisa tem caráter qualitativo, do tipo pesquisa de campo, e foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas. Essa escolha de metodologia possibilita compreender de forma mais aprofundada a experiência do indivíduo afetado e a percepção de um profissional da área da psicologia sobre o tema.

Participaram do estudo uma pessoa anônima que vivenciou o vício em apostas online e o psicólogo clínico Edson Gonçalves Rossi, que atua na cidade de São Paulo. As entrevistas foram conduzidas de forma individual, respectivamente, nos dias 12/09/2025 e 30/09/2025, via e-mail, respeitando a disponibilidade e o conforto dos participantes.

As perguntas foram elaboradas de modo distinto para cada entrevistado, considerando seus papéis no contexto da pesquisa — um profissional especialista e um indivíduo afetado pelo problema. Os participantes foram informados de que não havia obrigatoriedade em responder todas as perguntas, garantindo assim o respeito e à ética da pesquisa e ao anonimato das respostas.

Após o recebimento dos questionários respondidos, os dados foram analisados cuidadosamente, buscando identificar padrões de discurso e experiências comuns que evidenciam o impacto das estratégias de marketing das plataformas de apostas online no comportamento do consumidor. Essa análise permitiu compreender como o marketing, quando aplicado de maneira irresponsável, pode contribuir para o desenvolvimento de vícios e prejuízos psicológicos, além de reforçar a importância da regulamentação do marketing digital e de influenciadores.

## 3.2 QUESTIONÁRIO

### 3.2.1 Questionário A

1-Você costuma atender pacientes com dependência em apostas?

Já atendi algumas vezes, e atualmente é uma condição cada vez mais comum nas pessoas.

2-Na sua opinião, qual a melhor maneira de abordar e tratar esses casos?

Não tem uma melhor maneira pois cada paciente age de maneira muito particular, e a maioria das vezes costumam negar a dependência. Mas, na minha opinião, a melhor abordagem é aquela que combina terapia individual (principalmente a Terapia Cognitivo-Comportamental) para entender e mudar os padrões de pensamento, e a participação em grupos de apoio, que oferecem um ambiente de acolhimento e troca de experiências.

3-De que forma o ambiente em que o paciente vive pode influenciar no desenvolvimento do vício?

O ambiente tem um papel crucial. A exposição a alguns gatilhos como ver amigos apostando, a pressão social, o fácil acesso aos jogos e até mesmo um ambiente familiar com problemas financeiros podem influenciar diretamente no desenvolvimento e na manutenção do vício.

4-É comum que esses pacientes apresentem sintomas de outros transtornos, como ansiedade, depressão, TDAH ou TOC?

Sim, é muito comum, a dependência em apostas raramente vem sozinha. Em muitos pacientes já lidam com transtornos de ansiedade e depressão, que podem ser tanto a causa quanto a consequência do vício. O TDAH também é um fator de risco, pois o transtorno de déficit de atenção pode aumentar a impulsividade pelos jogos.

5-Existe alguma predisposição biológica ou genética relacionada a esse tipo de dependência?

Sim existe, algumas pesquisas indicam que fatores genéticos podem tornar algumas pessoas mais vulneráveis a desenvolver comportamentos compulsivos, incluindo o vício em apostas.

6-Quais são os principais comportamentos que indicam que uma pessoa está desenvolvendo um vício em apostas?

Alguns dos principais sinais de alerta são:

- Apostar valores cada vez maiores para sentir a mesma emoção;
- Mentir sobre a quantidade de tempo e dinheiro gasto com os jogos;
- Tentar recuperar as perdas apostando ainda mais;
- Sentir-se inquieto ou irritado ao tentar parar de apostar.

7-Como diferenciar um hábito ou passatempo de um comportamento que já configura vício?

A principal diferença está no controle e nas consequências negativas. Um hábito ou hobby pode ser controlado e não interfere nas outras áreas da vida da pessoa. Já o vício, por outro lado, se torna uma compulsão que toma conta da vida da pessoa, levando a problemas financeiros, familiares e emocionais, mesmo que ela queira parar.

8-Quais critérios os profissionais usam para diagnosticar a dependência em apostas?

Os critérios diagnósticos são estabelecidos em manuais como o DSM-5. Eles incluem:

- Apostar quantias crescentes de dinheiro cada vez mais;
- Estar preocupado ou tenso com as apostas;
- Fazer tentativas repetidas sem sucesso de controlar, reduzir ou parar de apostar;

- Mentir para a família ou para o terapeuta sobre o envolvimento com apostas;
- Comprometer relacionamentos, emprego e oportunidades de carreira devido ao jogo.

9-Como o vício em apostas costuma afetar os relacionamentos familiares, sociais e profissionais dos pacientes?

O vício destrói a confiança das pessoas, as mentiras, a falta de controle financeiro e a priorização das apostas os prejuízos nos eventos sociais ou compromissos de trabalho levam ao isolamento. É comum a perda de empregos e o afastamento de amigos e familiares, que muitas vezes já estão exaustos de tentar ajudar a pessoa sem sucesso.

10-Quais são as consequências financeiras e emocionais mais comuns nesses casos?

As consequências são devastadoras e as vezes assustadoras. Financeiramente, há o acúmulo de dívidas, a perda de bens, e até mesmo a prática de roubos ou fraudes para sustentar o vício. Emocionalmente, o paciente lida com vergonha, culpa, a ansiedade, depressão e até mesmo com pensamentos suicidas.

11-Quais técnicas da Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC) você considera mais eficazes para tratar o vício em apostas?

A TCC é muito eficaz e tem diversas técnicas eficazes. As técnicas mais usadas neste caso são:

- Identificação de distorções cognitivas: Ajudar o paciente a reconhecer crenças erradas sobre o jogo;
- Exposição e prevenção de resposta: Expor o paciente a situações de risco (sem apostar) para que ele aprenda a resistir ao impulso;
- Treinamento de habilidades: Ensinar estratégias para lidar com a vontade de apostar e a resolver problemas de forma construtiva.

12-De que forma a terapia em grupo ou os grupos de apoio contribuem para a recuperação?

Os grupos são fundamentais para ajudar nesses casos. Eles proporcionam um espaço seguro onde o paciente percebe que não está sozinho. A troca de experiências, o apoio mútuo e a partilha de estratégias de enfrentamento fortalecem o compromisso com a abstinência.

13-Existem medicamentos que ajudam no controle dos impulsos associados ao vício?

Existe sim, lembrando que somente um médico psiquiatra pode receitar remédios para essa finalidade. Embora não existam medicamentos específicos para o vício em apostas, alguns remédios podem ajudar a controlar impulsos e a tratar transtornos associados, como a depressão ou a ansiedade, que são frequentemente encontrados nesses pacientes.

14-Quais estratégias podem ser usadas para evitar recaídas após um período de abstinência?

As seguintes estratégias podem ser adotadas:

- Mapeamento de gatilhos: Identificar e evitar situações que levam à vontade de apostar;
- Rede de apoio: Fortalecer o contato com a família, amigos e grupo de apoio;
- Plano de ação: Ter um plano claro para o que fazer em caso de recaída, como ligar para o psicólogo ou para um membro do grupo, ou um amigo próximo.

15-Como os pacientes podem lidar melhor com gatilhos emocionais ou ambientais que podem levar à recaída?

A melhor maneira é desenvolver novas habilidades de enfrentamento. Isso inclui praticar atividades que não envolvem apostas, usar técnicas de relaxamento (respiração profunda), e saber se afastar de situações de alto risco.

16-De que maneira a família pode ajudar no processo de recuperação?

A família pode ajudar de várias formas como:

- Estabelecer limites: Controlar o acesso do paciente ao dinheiro e às contas bancárias;
- Buscar apoio: A família também vai precisar de suporte psicológico, seja em terapia familiar ou em grupos de apoio específicos para familiares de dependentes;
- Manter a calma: Evitar brigas e acusações, buscando uma abordagem de apoio, diálogos e compreensão.

17-Como o fácil acesso a sites e aplicativos de apostas influencia no desenvolvimento e na manutenção do vício?

O fácil acesso à internet é o principal acelerador do problema. Com apenas alguns cliques, a pessoa pode apostar a qualquer hora e em qualquer lugar. Essa prática



cria um ciclo de recompensa cerebral pela liberação de dopamina e dificulta no controle do comportamento, resultando em compulsão e prejuízos de saúde mental, como ansiedade e depressão, além de problemas financeiros. A publicidade constante e as notificações nos celulares também incentivam a manutenção do comportamento, tornando a abstinência um desafio constante.

### **3.2.2 Questionário B**

1-Como foi o seu primeiro contato com casas de apostas?

Foi através da minha irmã, que inclusive me deu 30 reais pra tentar jogar.

2-Há quanto tempo você aposta?

Faz 6 meses que não aposto, apostei por 1 ano. Porém o suficiente pra me endividar um pouco e me deixar doente.

3-Qual foi, aproximadamente, o valor total que você já investiu em apostas?

Eu cheguei a perder o controle, e contraí algumas dívidas, creio que perdi uns 6 mil.

4-Na sua opinião, o marketing utilizado pelas casas de apostas influenciou sua decisão de começar a jogar?

Sim, muito, inclusive quando era divulgado por pessoas da mídia que até então pra mim tinha credibilidade.

5-Você utiliza mais de uma casa ou plataforma de apostas?

Creio que joguei em quase todas as possíveis.

6-Com que frequência costuma apostar?

Apostava todos os dias após as 11:00 até umas 14:00 e depois das 17:00 até madrugada a dentro.

7-Você se considera uma pessoa com vício em apostas? Se sim, essa percepção partiu de você ou foi apontada por outra pessoa?

Sim e muito, partiu de mim e de todos ao meu redor.

8-O envolvimento com apostas já trouxe problemas para o seu convívio social?

Sim, muitos, eu tratava as pessoas de maneira rude e só pensava em jogar.

9-Você percebeu mudanças na sua saúde física ou mental por causa das apostas?

Adoecei fisicamente, minha imunidade caiu muito, e também tive crises de choro e sensação de culpa, até chegar ao tratamento psicológico.

10-Quando percebeu que estava enfrentando problemas, você procurou ajuda?

Sim, precisei de tratamento psiquiátrico e muita fé em Deus. Sou católica e a oração foi uma das coisas que me ajudou bastante.

11-Depois perceber o vício, quanto tempo levou para buscar ajuda?

Eu perdia e me afastava, depois voltava e caía na tentação de novo. No final de um ano procurei ajuda psicológica.

12-A ajuda recebida foi eficaz?

Tomei remédios pra ansiedade e compulsão e eles me ajudaram muito, mas o apoio da minha família foi fundamental para desvincular do vício.

13-Qual é a sua frequência de apostas atualmente?

Não aposto atualmente, é um vício que preciso controlar, quando vem à vontade eu mudo os pensamentos e tento me distrair pra não cair.

14-Que conselho você daria para alguém que está começando a apostar?

Apostas são uma ilusão, não comece porque vai te despertar emoções prazerosas até te levar a falência e adoecer. Você entra e ganha, mas se você continua, pode perder tudo e muito mais. Nós perdemos a dignidade, sou uma vítima, e considero quem divulga esses jogos pessoas criminosas.

### 3.3 RESULTADOS

A entrevista com o profissional da saúde mental revelou que o vício em apostas é uma condição crescente e preocupante, frequentemente associada a transtornos como ansiedade, depressão e TDAH. O fácil acesso a sites e aplicativos, aliado ao marketing enganoso das casas de apostas, cria um ambiente propício à compulsão, especialmente entre indivíduos vulneráveis. A publicidade constante, que promete ganhos fáceis e glamouriza o ato de apostar, mascara os riscos reais e contribui para a negação do problema por parte dos pacientes. Essa combinação de estímulos externos e predisposições internas torna o tratamento mais complexo,

exigindo abordagens terapêuticas individualizadas, como a Terapia Cognitivo-Comportamental, e o suporte de grupos de apoio.

Além dos impactos emocionais, o vício em apostas gera consequências devastadoras nas finanças e nos relacionamentos dos pacientes. Dívidas, perda de bens e até práticas ilegais são comuns, enquanto o isolamento social e a deterioração dos vínculos familiares e profissionais agravam ainda mais o quadro. O marketing enganoso das casas de apostas, ao explorar gatilhos emocionais e reforçar crenças distorcidas sobre o controle e os ganhos, desempenha um papel direto na manutenção do vício. A entrevista reforça a urgência de regulamentações mais rígidas sobre a publicidade de apostas e a necessidade de campanhas educativas que alertem sobre os riscos reais envolvidos.

A entrevista com uma ex-apostadora revela os impactos profundos e destrutivos que o envolvimento com casas de apostas pode causar na vida de uma pessoa. O primeiro contato, aparentemente inofensivo, evoluiu para um ciclo diário de compulsão que durou um ano, resultando em dívidas, adoecimento físico e emocional, e prejuízos nas relações sociais. A entrevistada reconhece o vício tanto por percepção própria quanto por observações de pessoas próximas, destacando comportamentos como isolamento, agressividade e perda de controle financeiro. O marketing das casas de apostas, especialmente quando promovido por figuras públicas, teve papel decisivo na sua entrada nesse universo, reforçando a ideia de que a publicidade enganosa é um fator de risco direto para o desenvolvimento da dependência.

A recuperação envolveu tratamento psiquiátrico, uso de medicamentos para ansiedade e compulsão, apoio familiar e fé religiosa, mostrando que o processo de superação é complexo e multifatorial. Mesmo após seis meses sem apostar, a entrevistada reconhece que o vício exige vigilância constante, e compartilha um alerta contundente: as apostas são uma ilusão que seduz com ganhos rápidos, mas cobra um preço alto em dignidade, saúde e estabilidade. Sua fala reforça a urgência de regulamentações mais rígidas sobre a publicidade de jogos de azar e a necessidade de conscientização pública sobre os riscos reais envolvidos.

#### **4 CONCLUSÃO**

Portanto, pode-se concluir que, a partir das pesquisas realizadas, o marketing das casas de apostas tem uma grande influência sobre o comportamento dos jogadores. As estratégias usadas, como propagandas chamativas, promessas de ganhos rápidos e a presença constante de influenciadores digitais, acabam atraindo muitas pessoas, que nem sempre percebem os riscos envolvidos nesse tipo de prática. Essa forma de divulgação cria uma imagem positiva das apostas e desperta curiosidade e desejo, o que faz com que muitos passem a apostar por impulso.

Durante a análise, ficou claro que o marketing é uma ferramenta poderosa e, quando usada de maneira intensa, pode afetar o controle e a percepção dos jogadores, levando alguns a desenvolver comportamentos compulsivos e dificuldades financeiras. O uso das redes sociais e da tecnologia potencializa ainda mais esse impacto, tornando o acesso às apostas muito mais fácil e imediato.

Diante disso, é importante reforçar a necessidade de uma regulamentação mais rígida nas campanhas publicitárias desse setor, além da criação de ações que promovam a conscientização sobre os riscos do jogo. Também se faz essencial incentivar a educação financeira e emocional, para que as pessoas saibam lidar melhor com o dinheiro e não sejam tão influenciadas por promessas ilusórias de lucro.

Assim, compreende-se que entender o papel do marketing nesse contexto é fundamental para evitar que o entretenimento se transforme em um problema. Ao ter mais informação e senso crítico, o jogador consegue fazer escolhas mais conscientes e equilibradas, preservando sua saúde emocional e financeira diante das estratégias de persuasão usadas pelas casas de apostas.

## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. Governo prepara cadastro de pessoas proibidas de apostar em bets. 10 fev. 2025. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2025-02/governo-prepara-cadastro-de-pessoas-proibidas-de-apostar-em-bets>>. Acesso em: 13 set. 2025.

AGÊNCIA SENADO. Legalização de cassinos e jogo do bicho está na pauta do Senado. 2 dez. 2022. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/12/02/legalizacao-de-cassinos-e-jogo-do-bicho-esta-na-pauta-do-senado>>. Acesso em: 13 set. 2025.

ALFIERI, Sérgio. Quais exemplos de publicidade abusiva? Insights. 16 abr. 2020. Disponível em: <<https://www.portalinsights.com.br/perguntas-frequentes/quais-sao-os-exemplos-de-publicidade-abusiva>>. Acesso em 16 set. 2025.

APOSTAS ONLINE: as bets e seus riscos para a saúde financeira dos brasileiros. Meu bolso em dia. 6 set. 2024. Disponível em: <<https://meubolsoemdia.com.br/Materias/riscos-das-apostas-online-vicio-bets>>. Acesso em: 15 set. 2025

BARBOSA, Michelle. Técnicas de pesquisa. 2019. Disponível em: <[https://profandreagarcia.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/05/9-tc3a9cnicas\\_pesquisa.pdf](https://profandreagarcia.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/05/9-tc3a9cnicas_pesquisa.pdf)> Acesso em: 29 abr. 2025.

BLANCO, Carlos. Cognitive Behavioral Therapy for Pathological Gambling: Cultural Considerations. National Library of Medicine. 12 dez. 2009. Disponível em:

<[https://pmc-ncbi-nlm-nih-gov.translate.goog/articles/PMC2789341/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=pt&\\_x\\_tr\\_hl=pt&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://pmc-ncbi-nlm-nih-gov.translate.goog/articles/PMC2789341/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc)>. Acesso em: 14 set. 2025.

BOLLOS, Rubens Harb. O vício em apostas: sinais, consequências, tratamentos e recomendações, em 9 pontos. 29 out. 2024. Disponível em: <<https://pp.nexojornal.com.br/perguntas-que-a-ciencia-ja-respondeu/2024/10/29/o-vicio-em-apostas-sinais-consequencias-tratamentos-e-recomendacoes-em-9-pontos>> Acesso em: 18 mar. 2025.

BOLLOS, Rubens. O vício em apostas: sinais, consequências, tratamentos e recomendações, em 9 pontos. Nexo.12 fev. 2025. Disponível em: <<https://pp.nexojornal.com.br/perguntas-que-a-ciencia-ja-respondeu/2024/10/29/o-vicio-em-apostas-sinais-consequencias-tratamentos-e-recomendacoes-em-9-pontos>>. Acesso em: 14 set. 2025.

BORGES, Renato Rodrigues. MARKETING DIGITAL: EVOLUÇÃO, FUNDAMENTOS E ESTRATÉGIAS. ago. 2024. Disponível em: <<https://professorrenato.com/wp-content/uploads/2025/08/Marketing-digital-Evolucao-fundamentos-e-estrategias.pdf>>. Acesso em 16 set. 2025.

BRANDALISE, Camila; GENTILE, Rogério. Roubos, suicídios e assassinatos: casos extremos do vício em apostas. UOL. 27 nov. 2024. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2024/11/27/roubos-suicidios-e-assassinatos-casos-extremos-do-vicio-em-apostas.htm>>. Acesso em: 15 set. 2025

BRASIL. Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946. Proíbe a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del9215.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm)>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm)>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública [...]; e dá outras providências. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm)>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; [...] e altera as Leis nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, e 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e a Medida Provisória nº 2.158-35, de 24 de agosto de 2001. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm)>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm)>. Acesso em: 13 set. 2025.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. PL 442/1991. Dispõe sobre a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Disponível em: <[https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1487710&filename=Tramitacao-PL%20442/1991](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1487710&filename=Tramitacao-PL%20442/1991)>. Acesso em: 13 set. 2025.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Projeto prevê criação de agência reguladora para fiscalizar jogo de azar. 31 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/497203-projeto-preve-criacao-de-agencia-reguladora-para-fiscalizar-jogo-de-azar>>. Acesso em: 13 set. 2025.

CARVALHO, Priscila. Brasil vive epidemia de vício em apostas online. Departamento de psiquiatria da faculdade de medicina da Universidade de São Paulo. 25 set. 2024. Disponível em: <<https://ipqhc.org.br/2024/09/25/brasil-vive-epidemia-de-vicio-em-apostas-online/>>. Acesso em: 14 set. 2025.

CASEMIRO, Poliana. Ludopatia: entenda o que é a doença de pessoas viciadas em jogos de azar. G1. 16 jul. 2024. Disponível em: <<https://g1.globo.com/saude/saude-mental/noticia/2024/07/16/ludopatia-entenda-o-que-e-a-doenc.ghml>>. Acesso em: 30 mar. 2025.

CNN Brasil. Apostadores compulsivos terão acesso a tratamento gratuito para combater vício. 2 out. 2024. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/apostadores-compulsivos-terao-acesso-a-tratamento-gratuito-pra-combater-vicio/>>. Acesso em: 14 set. 2025.

CNN BRASIL. Apostas online superam valor de mercado de gigantes brasileiras listadas na bolsa. 2024. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/blogs/debora-oliveira/economia/macroeconomia/apostas-online-superam-valor-de-mercado-de-gigantes-brasileiras-listadas-na-bolsa>>. Acesso em: 16 set. 2025.

CONAR. Anexo “X” do Código Brasileiro de Autorregulamentação Publicitária – Apostas. 6 dez. 2023. Disponível em: <<http://www.conar.org.br/pdf/CONAR-ANEXO-X-PUBLICIDADE-APOSTAS-dezembro-2023.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2025.

DIAS, David. Regulamentação do exercício profissional de marketing digital é aprovado na CAS. Jusbrasil. 31 jul. 2019. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/regulamentacao-do-exercicio-profissional-de-marketing-digital-e-aprovada-na-cas/738707562>>. Acesso em 16 set. 2025.

ECODEBATE. Influenciadores geram riscos para o comportamento do consumidor. EcoDebate. 25 fev. 2025. Disponível em: <<https://www.ecodebate.com.br/2025/02/25/influenciadores-geram-riscos-para-o-comportamento-do-consumidor/>>. Acesso em: 16 set. 2025

EXAME. Mercado bet cresce e mira faturamento bilionário com regulamentação no Brasil. 26 set. 2023. Disponível em: <<https://exame.com/bussola/mercado-bet-cresce-e-mira-faturamento-bilionario-com-regulamentacao-no-brasil>>. Acesso em: 16 set. 2025.

FAGUNDES, Diogo. Legislação para marketing: Conheça os três órgãos regulamentadores. Help Technology. 29 mar. 2022. Disponível em:

<<https://helptechnology.com.br/blog/legislacao-para-marketing/>>. Acesso em 16 set. 2025.

FERNANDES, Pablo. Resumo de ludopatia: conceito, causas, tratamento e mais! Estratégia Med. 04 out 2024. Disponível em: <<https://med.estrategia.com/portal/conteudos-gratis/doencas/resumo-de-ludopatia-conceito-causas-tratamento-e-mais/>>. Acesso em: 30 mar. 2025

FINTECH. Como o marketing digital influencia as pessoas na internet, 31 ago. 2022. Disponível em: <<https://fintech.com.br/blog/marketing/como-o-marketing-digital-influencia-as-pessoas-na-internet/>> Acesso em: 13 mar. 2025.

FOLHAMAX. Apostas acompanham a humanidade desde a Antiguidade e a Idade Média. 19 set. 2024. Disponível em: <<https://www.folhamax.com/esporte/apostas-acompanham-a-humanidade-desde-a-antiguidade-e-a-idade-media/456861>>. Acesso em: 16 set. 2025.

GALVÃO, Livia. Brasileiros sentem o impacto social e econômico do vício nas bets. UFF 4 set. 2024. Disponível em: <<https://www.uff.br/04-09-2024/brasileiros-sentem-o-impacto-social-e-economico-do-vicio-nas-bets/>>. Acesso em: 14 set. 2025.

GAMBAN. Você está lutando com uma recaída de apostas? 11 nov. 2024. Disponível em: <<https://gamban.com/pt-br/blog/struggling-with-a-gambling-relapse>>. Acesso em: 14 set. 2025.

GEM. O Papel da Tecnologia no Marketing Digital para Casas de Apostas no Brasil. 10 jun. 2025. Disponível em: <<https://www.gemmagics.com/post/o-papel-da-tecnologia-no-marketing-digital-para-casas-de-apostas-no-brasil-1>>. Acesso em: 16 set. 2025.

GIRIO, Júlia. O que é a CPI das Bets? Politize. 21 maio 2025. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/cpi-das-bets/>>. Acesso em: 16 set. 2025

GORISCH, Patrícia; VICTÓRIO, Paula. Bets e Apostas Online: Desafios para o Direito de Famílias e os Riscos à Estrutura Familiar. IBDFAM. 03 set 2024. Disponível em: <<https://ibdfam.org.br/artigos/2195/Bets+e+Apostas+Online%3A+Desafios+para+o+Direito+de+Fam%C3%ADlia+e+os+Riscos+%C3%A0+Estrutura+Familiar#:~:text=Al%C3%A9m%20disso%2C%20a%20depend%C3%A2ncia%20em,inestabilidade%20econ%C3%B4mica%20das%20fam%C3%ADlias%20afetadas>>. Acesso em: 30 mar. 2025.

GOUVEIA, Marco. Influência ou Manipulação? Uma linha tênue no Marketing de Influência by Influenza. 26 fev. 2021. Disponível em: <<https://www.influenza.pt/influencia-ou-manipulacao/>>. Acesso em: 16 set. 2025

IMMUNIZE Nevada. Relapse Prevention Strategies for Problem Gambling. 26 nov. 2024. Disponível em: <<https://immunizenevada.org/relapse-prevention-strategies-for-problem-gambling/>>. Acesso em: 14 set. 2025.



INSTITUTO BRASILEIRO DE JOGO RESPONSÁVEL (IBJR). História das apostas no Brasil. Disponível em: <<https://ibjr.org/historia-apostas-brasil/>> Acesso em: 13 mar. 2025.

LAMIR, Daniel. Contra as bets: pesquisa revela que maioria da população é contrária às apostas online e suas propagandas. 23 nov. 2024. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2024/11/23/contras-bets-pesquisa-revela-que-maioria-da-populacao-e-contraria-as-apostas-online-e-suas-propagandas>> Acesso em: 12 ago. 2025.

LANCE. Casa de apostas: como funcionam e como escolher a melhor. 12 jul. 2025. Disponível em: <<https://www.lance.com.br/sites-de-apostas/casa-de-apostas-como-funcionam.html>>. Acesso em: 16 set. 2025.

LANDIM, Wikerson. Macacos aprendem a usar dinheiro, apostar e se prostituir. 10 nov. 2011. Tecmundo. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/ciencia/15248-macacos-aprendem-a-usar-dinheiro-apostar-e-se-prostituir.htm>>. Acesso em: 14 set. 2025.

LÉON, Lucas. CPI das Bets: relatório aponta crimes e endividamento de famílias. Agência Brasil. 10 jun. 2025. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/politica/noticia/2025-06/cpi-das-bets-relatorio-aponta-crimes-e-endividamento-de-familias>>. Acesso em: 16 set. 2025.

LOPES, Bruna. ESPECIAL: ANSIEDADE, IRRITAÇÃO E ABSTINÊNCIA: A REALIDADE DE MULHERES VICIADAS EM JOGOS DE AZAR. Instituto de Psiquiatria. 11 nov. 2024. Disponível em: <<https://ipqhc.org.br/2024/11/11/especial-ansiedade-irritacao-e-abstinencia-a-realidade-de-mulheres-viciadas-em-jogos-de-azar/>>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MAIA, Pedro. Teorias de Marketing: Aplicações práticas no mundo digital. 8 nov. 2024. Disponível em: <<https://notificacoesinteligentes.com/blog/teorias-de-marketing-aplicacoes-praticas-para-o-mundo-digital>>. Acesso em 16 set. 2025.

MATSURA, Isabela. Propaganda enganosa: Coca-Cola, McDonald's e Burguer King punidos. Mentora de Marketing. 2022. Disponível em: <<https://blog.mentorademarketing.com/propaganda-enganosa-exemplos/>>. Acesso em 16 set. 2025.

MEON. A origem e evolução do Jogo do Bicho no Brasil. 12 ago. 2025. Disponível em: <<https://www.meon.com.br/noticias/brasil/a-origem-e-evolucao-do-jogo-do-bicho-no-brasil>>. Acesso em: 16 set. 2025.

MÔNICA, Hospital Santa. A relação entre depressão e o uso de drogas. 01 jun 2020. Disponível em: <<https://hospitalsantamonica.com.br/a-relacao-entre-depressao-e-o-uso-de-drogas/#:~:text=O%20v%C3%ADcio%20em%20subst%C3%A2ncias%20il%C3%ADcias,necessidade%20de%20consumir%20mais%20subst%C3%A2ncias>>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MOSCA, Aquiles. O que a cocaína e os sites de apostas têm em comum? Valor Investe. 2022. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/blogs/aquiles->

mosca/coluna/o-que-a-cocaina-e-os-sites-de-apostas-tem-em-comum.ghml)>  
Acesso em: 28 mar. 2025.

MOURÃO, Manuela. Como os cassinos foram proibidos no Brasil? Super abril. 21 set. 2024. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/como-os-cassinos-foram-proibidos-no-brasil/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

NETO, Alaor. Vícios em apostas: Quando o jogo se torna uma prisão. Hospital Oswaldo Cruz. 10 set. 2024. Disponível em: <<https://www.hospitaloswaldocruz.org.br/levecomvoce/vicio-em-apostas-quando-o-jogo-se-torna-uma-prisao/>>. Acesso em: 14 set. 2025.

NOLASCO, Maria Victória. Publicidade enganosa e abusiva: Como identificar e denunciar. Jornal Correio da Cidade. 12 set. 2025. Disponível em: <<https://www.jornalcorreiodacidade.com.br/colunas/3957-publicidade-enganosa-e-abusiva-como-identificar-e-denunciar>>. Acesso em 16 set. 2025.

OLIVEIRA, Elisangela. Estratégias de Marketing para Empresas de Apostas na Era Digital. Atitude e Negócios. 14 fev. 2024. Disponível em: <<https://atitudeenegocios.com/estrategias-de-marketing-para-empresas-de-apostas-na-era-digital/>>. Acesso em: 16 set. 2025

OMAS, Sálua. Jogos de azar: Análise do impacto psíquico e socio-familiar do jogo patológico a partir das vivências do jogador. Universidade Católica Dom Bosco. 2007. Disponível em: <<https://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/7991-jogos-de-azar-analise-do-impacto-psiquico-e-socio-familiar-do-jogo-patologico-a-partir-das-vivencias-do-jogador.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2025.

ORBIT DATA SCIENCE. Como os anúncios de casas de apostas impactam brasileiros. 7 mar. 2024. Disponível em: <<https://www.orbitdatascience.com/artigos/como-os-anuncios-de-casas-de-apostas-impactam-brasileiros>> Acesso em: 13 mar. 2025.

PARAZZI, Marcelo. Como a Terapia Cognitivo-Comportamental ajuda no tratamento de vício em apostas. 6 jun. 2024. Disponível em: <<https://www.marceloparazzi.com.br/blog/como-a-terapia-cognitivo-comportamental-ajuda-no-tratamento-de-vicio-em-apostas/>>. Acesso em: 14 set. 2025.

PEREIRA, Ana Carolina. A trajetória do jogo do bicho na sociedade brasileira. Blog da Editora da Unicamp, 27 out. 2022. Disponível em: <<https://blogeditoradaunicamp.com/2022/10/27/a-trajetoria-do-jogo-do-bicho-na-sociedade-brasileira/>>. Acesso em: 13 set. 2025.

PINGBACK. Publicidade abusiva: Entenda o que é e quais são as consequências. 12 mar. 2025. Disponível em: <<https://pingback.com/br/resources/publicidade-abusiva/>>. Acesso em 16 set. 2025.

REVIVE. Tratamento jogo patológico. 2021. Disponível em: <<https://clinicasrevive.com.br/tratamento-jogo-patologico>>. Acesso em: 14 set. 2025.

RIBEIRO, Djamila. Regulamentação do marketing digital como mecanismo de fortalecimento democrático. 8 fev. 2024. Gov.br. Disponível em:

<[https://www.gov.br/agu/pt-br/assuntos/1/observatorio\\_da\\_democracia/artigos/a\\_regulacao\\_do\\_marketing\\_digital\\_como\\_mecanismo\\_de\\_fortalecimento\\_democratico](https://www.gov.br/agu/pt-br/assuntos/1/observatorio_da_democracia/artigos/a_regulacao_do_marketing_digital_como_mecanismo_de_fortalecimento_democratico)>. Acesso em 16 set. 2025.

RODRIGUES, Léo. CNC diz que bets causaram perdas de R\$103 bilhões ao varejo em 2024. Agência Brasil 16 jan. 2025. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2025-01/cnc-diz-que-bets-causaram-perdas-de-r-103-bilhoes-ao-varejo-em-2024#:~:text=Segundo%20a%20CNC%2C%20os%20resultados,Federal%2013.756%2C%20aprovada%20em%202018.>>. Acesso em; 15 set. 2025.

SANTOS, Thamyris. Como a publicidade está moldando o crescimento do mercado de apostas. Mídia Market. 11 set. 2024 Disponível em: <<https://midia.market/conteudos/consumo/publicidade-no-mercado-de-apostas/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

SCACABARROZZI, Maria Clara. Vícios em jogos de azar e eletrônicos: Quais os danos? Conexa Saúde. 13 nov. 2024. Disponível em: <<https://www.conexasaude.com.br/blog/vicio-em-jogos-eletronicos-e-de-azar/>>. Acesso em: 30 mar. 2025.

SCHLEDER, Gustavo. Casas de apostas brasileiras: melhores sites e bônus. Goal. 15 set. 2025. Disponível em: <<https://www.goal.com/br/apostas/casas-de-apostas-brasileiras/blt50e65de5b2ad3506>>. Acesso em: 16 set. 2025.

SENA, Clarice. Ludopatia: conheça a doença do “vício em apostas”. Saúde Abril. 14 out 2024. Disponível em: <<https://saude.abril.com.br/mente-saudavel/ludopatia-conheca-a-doenca-do-vicio-em-apostas/>>. Acesso em: 30 mar. 2025

SENADO FEDERAL. CPI das BETS - Atividade Legislativa - Senado Federal. 22 abr. 2025. Disponível em: <<https://legis.senado.leg.br/atividade/comissoes/comissao/2703/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

SERASA. Regulamentação das apostas: como funcionam as bets. 24 set. 2024. Disponível em: <<https://www.serasa.com.br/blog/regulamentacao-das-apostas/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

SOUZA, Cristiane Cauduro et al. A legalização dos cassinos no Brasil e seus possíveis reflexos no turismo: análise das propostas parlamentares. Scielo. 12 set. 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pc/a/SKbPTfR9BsrjcXxryWNbdCd/?format=html&lang=pt>>. Acesso em: 14 set. 2025.

UNOLIFE. Grupo de apoio para viciados em jogos de azar. 3 jul. 2025. Disponível em: <<https://unolife.com.br/grupo-de-apoio-para-viciados-em-jogos-de-azar/>>. Acesso em: 14 set. 2025.

VERDAZZO. Como surgiram as casas de apostas: a história das apostas online. 2024. Disponível em: <<https://www.verdazzo.com.br/noticia/como-surgiram-as-casas-de-apostas-a-historia-das-apostas-online/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

WELLE, Deutsche. Por que o Brasil é uma “mina de ouro” para bets e casas de apostas. Isto é dinheiro. 01 out. 2024. Disponível em: <<https://istoedinheiro.com.br/por-que-o-brasil-e-uma-mina-de-ouro-para-casas-de-apostas/>>. Acesso em: 16 set. 2025.

WESTIN, Ricardo. Por 'moral e bons costumes', há 70 anos Dutra decretava fim dos cassinos no Brasil. Agência Senado. 12 fev. 2016. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/02/12/por-201cmoral-e-bons-costumes201d-ha-70-anos-dutra-decretava-fim-dos-cassinos-no-brasil>>. Acesso em: 13 set. 2025.

ZORZETTO, Ricardo; ORLANDI, Ana Paula. Proliferation of betting sites increases household spending and risk of gambling problems. Pesquisa Fapesp out. 2024. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/en/proliferation-of-betting-sites-increases-household-spending-and-risk-of-gambling-problems/?>>. Acesso em: 14 set. 2025.

## **APÊNDICE A – Questionário aplicado ao profissional**

1. Você costuma atender pacientes com dependência em apostas?
2. Na sua opinião, qual a melhor maneira de abordar e tratar esses casos?
3. De que forma o ambiente em que o paciente vive pode influenciar no desenvolvimento do vício?
4. É comum que esses pacientes apresentem sintomas de outros transtornos, como ansiedade, depressão, TDAH ou TOC?
5. Existe alguma predisposição biológica ou genética relacionada a esse tipo de dependência?
6. Quais são os principais comportamentos que indicam que uma pessoa está desenvolvendo um vício em apostas?
7. Como diferenciar um hábito ou passatempo de um comportamento que já configura vício?
8. Quais critérios os profissionais usam para diagnosticar a dependência em apostas?

9. Como o vício em apostas costuma afetar os relacionamentos familiares, sociais e profissionais dos pacientes?
10. Quais são as consequências financeiras e emocionais mais comuns nesses casos?
11. Quais técnicas da Terapia Cognitivo-Comportamental (TCC) você considera mais eficazes para tratar o vício em apostas?
12. De que forma a terapia em grupo ou os grupos de apoio contribuem para a recuperação?
13. Existem medicamentos que ajudam no controle dos impulsos associados ao vício?
14. Quais estratégias podem ser usadas para evitar recaídas após um período de abstinência?
15. Como os pacientes podem lidar melhor com gatilhos emocionais ou ambientais que podem levar à recaída?
16. De que maneira a família pode ajudar no processo de recuperação?
17. Como o fácil acesso a sites e aplicativos de apostas influencia no desenvolvimento e na manutenção do vício?

#### **APÊNDICE B – Questionário aplicado à pessoa com ludopatia**

1. Como foi o seu primeiro contato com casas de apostas?
2. Há quanto tempo você aposta?
3. Qual foi, aproximadamente, o valor total que você já investiu em apostas?
4. Na sua opinião, o marketing utilizado pelas casas de apostas influenciou sua decisão de começar a jogar?
5. Você utiliza mais de uma casa ou plataforma de apostas?
6. Com que frequência costuma apostar?
7. Você se considera uma pessoa com vício em apostas? Se sim, essa percepção partiu de você ou foi apontada por outra pessoa?
8. O envolvimento com apostas já trouxe problemas para o seu convívio social?
9. Você percebeu mudanças na sua saúde física ou mental por causa das apostas?
10. Quando percebeu que estava enfrentando problemas, você procurou ajuda?
11. Após perceber o vício, quanto tempo levou para buscar ajuda?
12. A ajuda recebida foi eficaz?

13. Qual é a sua frequência de apostas atualmente?

14. Que conselho você daria para alguém que está começando a apostar?