

LUDOMANIA E SAÚDE MENTAL: OS IMPACTOS DO JOGO PATOLÓGICO NO BEM-ESTAR PSÍQUICO E SOCIAL.

GAMBLING DISORDER AND MENTAL HEALTH: THE IMPACTS OF
PATHOLOGICAL GAMBLING ON PSYCHOLOGICAL AND SOCIAL WELL-
BEING.

Ciências Humanas • 21/10/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/792552968](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/792552968)

Clara Regina Silva Ferreira¹

Andressa Costenaro de Alencar²

RESUMO

O jogo patológico, também denominado ludomania, é um transtorno do controle dos impulsos que afeta significativamente a saúde mental e a qualidade de vida dos indivíduos acometidos. Classificado pelo DSM-5 e pela OMS, esse transtorno caracteriza-se pela persistência do comportamento de jogar, mesmo diante de prejuízos pessoais, sociais e financeiros. Este artigo tem como objetivo analisar os principais impactos do jogo patológico na saúde mental, por meio de uma revisão bibliográfica de produções científicas nacionais e internacionais. Os resultados apontam para a associação do transtorno com sintomas de ansiedade, depressão, ideação suicida e prejuízos nas relações interpessoais. Além disso, discute-se a importância da identificação precoce, da intervenção clínica adequada e da formulação de políticas públicas voltadas à prevenção e ao tratamento. Conclui-se que o jogo patológico é uma condição complexa, multifatorial e ainda subdiagnosticada, exigindo atenção das áreas da saúde e da assistência social.

Palavras-chave: jogo patológico; saúde mental; transtornos do impulso; ludomania; psicopatologia.

ABSTRACT

Pathological gambling, also known as ludomania, is an impulse control disorder that significantly affects mental health and the quality of life of those affected. Classified by the DSM-5 and the WHO, this disorder is characterized by the persistence of gambling behavior despite personal, social, and financial losses. This article aims to analyze the main impacts of pathological gambling on mental health through a bibliographic review of national and international scientific literature. The findings point to an association between the disorder and symptoms such as anxiety, depression, suicidal ideation, and impaired interpersonal relationships.

Furthermore, the study discusses the importance of early identification, appropriate clinical intervention, and the development of public policies focused on prevention and treatment. It concludes that pathological gambling is a complex and multifactorial condition, still underdiagnosed, requiring attention from both health and social care sectors.

Keywords: pathological gambling; mental health; impulse control disorders; ludomania; psychopathology.

1. INTRODUÇÃO

O comportamento de jogar faz parte da história da humanidade, estando presente em diversas culturas como forma de lazer, socialização e entretenimento. No entanto, quando a prática se torna compulsiva e descontrolada, ela pode evoluir para um quadro clínico conhecido como jogo patológico, ou ludomania, classificado atualmente como um transtorno relacionado ao controle dos impulsos pela *American Psychiatric Association* (DSM-5, 2014) e pela Organização Mundial da Saúde (OMS, 2022). Tal condição é caracterizada pela persistência do comportamento de jogar, mesmo diante de consequências negativas significativas na vida pessoal, familiar, profissional e financeira do indivíduo.

O avanço das tecnologias digitais, a popularização dos jogos de azar e o fácil acesso às apostas online contribuem para o aumento da prevalência do transtorno, levantando preocupações quanto ao seu impacto na saúde mental dos indivíduos acometidos. Diante desse cenário, emergem questões importantes: quais são os principais efeitos psicológicos associados ao jogo patológico? De que forma esse transtorno afeta a qualidade de vida e o funcionamento

psíquico dos sujeitos? Que estratégias clínicas e sociais têm sido propostas para o enfrentamento do problema?

A escolha deste tema se justifica pela crescente incidência do jogo patológico em diferentes faixas etárias e contextos socioculturais, além da subnotificação dos casos e do pouco acesso a tratamento especializado. O transtorno ainda é, muitas vezes, negligenciado nos serviços de saúde mental, o que agrava o sofrimento psíquico e os prejuízos sociais enfrentados pelos indivíduos. Assim, investigar o tema é fundamental para a produção de conhecimento que contribua para a formulação de políticas públicas, intervenções clínicas e ações de prevenção mais eficazes.

2. O QUE É LUDOMANIA OU LUDOPATIA?

A ludomania e a ludopatia são palavras sinônimas que são usadas para descrever a condição patológica de indivíduos viciados em jogos de apostas, situação também conhecida como transtorno do jogo ou jogo patológico. Segundo a Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – 11ª Revisão (CID-11), a ludomania está classificada sob o código 6C50 - Transtorno devido a comportamentos aditivos, mais especificamente como "transtorno do jogo (jogo de apostas)", por isso, reconhece o transtorno do jogo como uma adicção comportamental grave. Sob a ótica psicanalítica, Edmund Bergler já sinalizava que o jogador compulsivo é movido por uma neurose de repetição, operando sob um paradoxo inconsciente no qual a busca pela vitória mascara o desejo subjacente de derrota e autopunição como forma de aliviar sentimentos de culpa. Complementarmente, a perspectiva de Rosenthal afasta a dinâmica do clássico conflito edípico para situá-la na esfera dos traços narcisistas de

personalidade. O indivíduo acometido manifesta distorções severas na autoimagem, falhas na regulação emocional, busca incessante por validação e uma incansável necessidade de gratificação imediata, o que compromete sua capacidade de racionalização e o leva à negação sistemática da realidade. Assim, os critérios do DSM-5-TR — como a tolerância, a irritabilidade na abstinência e o uso do jogo para esquivar-se de afetos negativos — refletem a estrutura de um sofrimento psíquico profundo e multifacetado.

Portanto a vontade descontrolada de jogar a ponto de prejudicar a vida pessoal e financeira de um indivíduo não é uma mera expressão da vontade do mesmo, é uma patologia reconhecida internacionalmente pelos órgãos reguladores da saúde e traz consequências danosas ao indivíduo, sua vida profissional e financeira e, conseqüentemente, à sua família. Além dos prejuízos para o próprio jogador, a ludomania afeta diretamente o ambiente familiar. O acúmulo de dívidas, a perda de patrimônio e a necessidade constante de esconder o comportamento por meio de mentiras desgastam a confiança entre os parentes. Com isso, a rotina da casa passa a ser marcada por conflitos, estresse e constante preocupação com o futuro financeiro e emocional de todos os envolvidos.

Rosenthal (1986) compreende o Jogo Patológico distanciando-se do complexo de Édipo e elucidando-o como fenômeno que traz traços narcisistas de personalidade, pois assim como acontece com o indivíduo narcisista, o indivíduo que sofre com o transtorno do jogo tende a desenvolver comportamento distorcidos sobre autoimagem, regulação emocional, impulsividade, regulação emocional e necessidade de validação.

Assim como o indivíduo narcisista o indivíduo com transtorno do jogo busca de forma incessante a gratificação, age de forma impulsiva, perde a capacidade de racionalizar e conseqüentemente nega a realidade.

Bergler (1957) estudou e tratou extensamente de jogadores pela psicanálise e postulou o paradoxo do desejo inconsciente de perder do jogador, que se manifesta na certeza ilógica de que vai ganhar. Foi um dos primeiros autores a abordar o jogo compulsivo como uma neurose de repetição e interpretando o comportamento como uma forma inconsciente de busca pelo prazer ou pela autopunição. Para o autor o jogador compulsivo não joga para ganhar, mas para perder, em uma busca por se autopunir, pois sofre de um conflito inconsciente que o leva a buscar a derrota como forma de punição e alívio de culpa.

Segundo o DSM-5-TR o vício em jogos deve ser indicado por no mínimo 5 dos seguintes sintomas, em um período de 12 meses:

1. *Preocupação com jogos na Internet. (O indivíduo pensa na atividade de jogo anterior ou antecipa a partida do próximo jogo; o jogo na Internet tornase a atividade dominante na vida diária.)*
2. *Sintomas de abstinência quando os jogos pela internet são retirados. (Esses sintomas são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas não há sinais físicos de abstinência farmacológica.)*
3. *Tolerância – a necessidade de passar cada vez mais tempo engajado na internet jogos.*
4. *Tentativas mal sucedidas de controlar a participação em jogos na Internet.*
5. *Perda de interesse em hobbies e entretenimento anteriores como resultado de, e com exceção de, jogos na Internet.*
6. *Uso excessivo continuado de jogos pela internet apesar do conhecimento dos problemas psicossociais.*
7. *Enganou membros da família, terapeutas ou outros em relação à quantidade de jogos pela internet.*
8. *Uso de jogos pela internet para evitar ou aliviar um humor negativo (por exemplo, sentimento de impotência, culpa, ansiedade).*
9. *Prejudicou ou perdeu um relacionamento significativo, emprego ou educação ou carreira ou oportunidade devido à participação em jogos na internet. (APA, 913-914, 2022)*

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (2022) “um transtorno mental é caracterizado por um distúrbio clinicamente significativo na cognição, regulação emocional ou comportamento de um indivíduo. Geralmente está associado a sofrimento ou prejuízo em áreas importantes do funcionamento”.

3. A REVOLUÇÃO DA INTERNET

A espécie humana é a única, entre todas as espécies que habitam o planeta terra, capaz de provocar grandes no ambiente em que vive, essa capacidade de provocar mudanças gerando inovação possibilitou que o *homo sapiens* habitasse todo o planeta e criasse ferramentas para facilitar a sua vida em cada um desses ambientes.

Com essa capacidade inovadora e inventiva única o ser humano vem ao longo do tempo buscando atender todas as suas necessidades criando e desenvolvendo ferramentas e novas tecnologias, e uma das necessidades que o ser humano buscou atender foi a de comunicação, desde sempre a busca pela comunicação foi uma busca incessante e motivadora de grandes invenções como a escrita, o telégrafo, o rádio, a televisão, todas essas revolucionárias invenções que aproximaram pessoas que buscavam informar e ser informadas sobre algo ou sobre alguém, mas provavelmente nenhuma causou uma revolução maior que a internet. A internet talvez tenha sido a maior e mais importante de todas as invenções humanas na busca pela comunicação entre pessoas e empresas, encurtou distâncias, aproximou pessoas e gerou uma nova economia.

O que era para ser uma ferramenta de comunicação se tornou uma grande ferramenta de negócios, ou talvez mais que uma ferramenta,

um novo mundo de negócios em que empresas cujos clientes só conhecem no ambiente virtual se tornaram algumas das maiores empresas do mundo.

Todavia assim como não há uma causa que não traga um efeito, também não há efeito que não seja acompanhado de um efeito colateral, pois junto com a facilidade de comunicação, diversão e entretenimento, ambiente de negócios inovador e revolucionário, a internet também se tornou cenário para crimes virtuais, propagação de ódio, *fake news*, e causador de adoecimento mental.

A transição da internet de um canal de comunicação para um ecossistema econômico e social altamente integrado redefiniu as barreiras de tempo e espaço no cotidiano contemporâneo. Se, em momentos anteriores da história, a prática de jogos de azar e apostas exigia o deslocamento físico a estabelecimentos específicos, a difusão dos dispositivos móveis e da hiperconectividade viabilizou o acesso instantâneo e ininterrupto a essas plataformas na palma da mão. A arquitetura do ambiente digital, projetada para capturar a atenção e incentivar a navegação contínua, potencializa a exposição dos indivíduos a estímulos constantes. Dessa forma, o mesmo avanço tecnológico que aproximou distâncias e revolucionou o mercado global trouxe consigo uma dinâmica de consumo sem atrito, na qual a facilidade de acesso a cassinos virtuais e apostas online passa a atuar como um catalisador direto para o surgimento de comportamentos compulsivos e o agravamento de quadros de sofrimento psíquico na sociedade conectada.

4. A LUDOMANIA E A SAÚDE MENTAL

Entende-se pelo conceito de Ludomania segundo Ferreira (2023), compulsão ou mania por jogos, especialmente jogos de azar, com consequências negativas para a pessoa e para aqueles à sua volta. É uma doença ou transtorno que tem como característica a ausência de capacidade de controle do desejo de jogar, mesmo quando as consequências são claras, não só para quem está em volta. Se relacionando com o indivíduo “ludomaníaco”, como familiares e amigos, mas para o próprio indivíduo.

O vício em jogo causa uma dependência psicológica que faz com que o indivíduo sinta a necessidade constante de jogar ou de continuar jogando para buscar ou manter a sensação de prazer, alívio de tensões ou fuga de problemas, todavia essa sensação de prazer pode se tornar frustração quando as expectativas de vitória não se concretizam. Segundo o DSM-5 (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais), o transtorno do jogo (chamado de "transtorno do jogo de apostas") é classificado como um transtorno do controle de impulsos, que compartilha características com os transtornos por uso de substâncias, como:

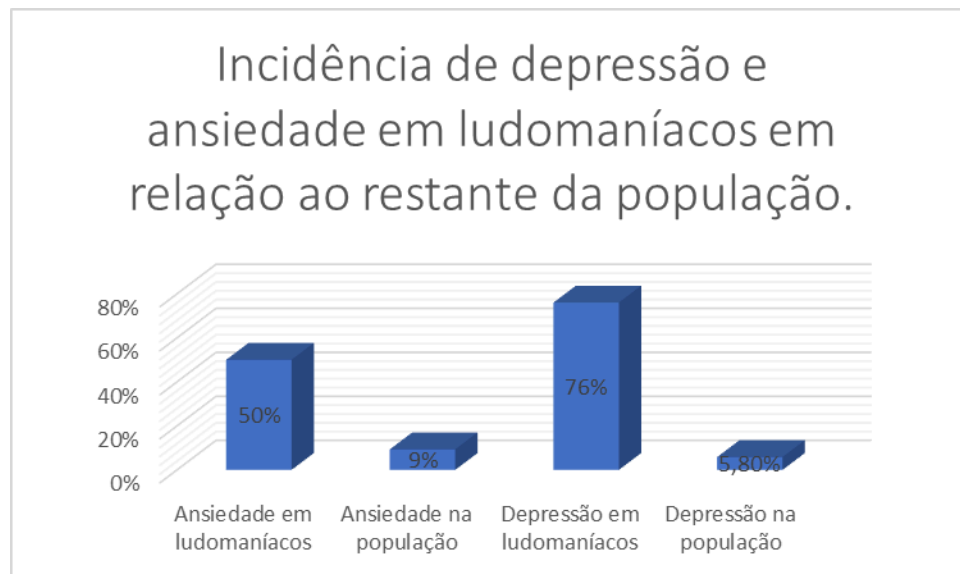
- Compulsão para jogar;
- Tolerância (precisa apostar valores cada vez maiores);
- Abstinência emocional (ansiedade, irritação, tristeza quando não joga);
- Recaídas frequentes;
- Mentiras para esconder o comportamento.

Portanto a ludomania pode ser comparada, pela dependência psicológica que provoca, ao vício em substâncias químicas, ou seja o indivíduo que tem compulsão por jogos de apostas é e deve ser tratado como uma pessoa doente, por isso é importante entender o conceito de doença, que outrora foi definido como a ausência de doenças, hoje tem uma abordagem menos reducionista e mais ampla definida pela OMS, Organização Mundial da Saúde, como sendo um estado de perturbação física ou mental, social ou emocional, que interfere no bem-estar e limita o funcionamento da pessoa, podendo decorrer de causas biológicas, psicológicas ou sociais, esse conceito da OMS se encaixa perfeitamente no caso de pessoas com compulsão por jogos de apostas, pois ao olhar e examinar esse indivíduo, dentro da perspectiva biomédica, dificilmente se vai achar algo que o caracterize como doente, dentro das perspectiva do conceito antigo, equivocado e reducionista de que saúde seria meramente ausência de doenças, mas ao analisarmos que os indivíduos com esse tipo de compulsão ou vício geralmente têm em comum conflitos sociais nos ambientes familiares e profissionais e inquietações e desequilíbrios que afetam a sua saúde mental, então é possível sim, de forma mais que comprobatória que os ludomaníacos são sim pessoas doentes. O transtorno do jogo frequentemente coexiste com outros transtornos mentais, especialmente transtornos de humor, de ansiedade, depressão e por uso de substâncias químicas, que tanto podem ser drogas lícitas ou ilícitas. (DSM5, 2014).

Segundo Figueira (2010) e Tavares et al (2001) os transtornos mais comumente associados ao jogo patológico são os transtornos depressivos e de ansiedade, havendo incidência de até 76% de casos de depressão entre indivíduos que relatam perdas significativas, sendo que essas perdas afetam fortemente a vida financeira desses

indivíduos, podendo leva-los à tentar cometer suicídio. No caso de incidência de ansiedade, ansiedade generalizada, fobia social ou ataques de pânico, há uma incidência de até 50%.

Segundo a OMS (2017) e o Ministério da Saúde (2020) a incidência de transtornos de ansiedade na população brasileira é de 9,3% enquanto de depressão é de 5,8%.



Produzido pela autora

De acordo com Souza (2020, p. 45):

Os jogos de aposta online possuem mecanismos que estimulam o comportamento compulsivo, principalmente por meio do reforço intermitente e da liberação de dopamina no cérebro do jogador. Esse ciclo vicioso pode levar a uma dependência psicológica significativa, resultando em dificuldades financeiras, problemas interpessoais e sofrimento emocional.

Essa realidade é preocupante, pois:

O impacto dos jogos eletrônicos de aposta vai além do aspecto financeiro, afetando também a saúde mental dos jogadores. Estudos indicam que indivíduos com histórico de ansiedade e depressão têm maior propensão a desenvolver dependência psicológica em plataformas de apostas online (Silva; Almeida, 2019, p. 78).

Oliveira (2021, p. 32) afirma que "a estimulação cerebral causada pelas apostas pode criar um comportamento viciante semelhante ao observado em dependentes químicos". Isso reforça a importância de políticas públicas voltadas para a conscientização e regulamentação desses jogos.

Por outro lado, estudos demonstram que "o excesso de exposição a jogos de azar eletrônicos pode comprometer a capacidade de tomada de decisão do jogador, tornando-o mais propenso a riscos financeiros" (Costa, 2022, p. 55).

Segundo Fernandes (2023), a dependência em jogos eletrônicos de aposta está diretamente relacionada à ativação do sistema de recompensa cerebral, o que pode levar a sintomas semelhantes aos observados em outras formas de vício, como o uso de substâncias psicoativas.

Estudos recentes destacam que a influência desses jogos na vida cotidiana dos indivíduos pode ser devastadora, especialmente quando não há um controle adequado sobre o tempo e o dinheiro investidos nessas plataformas (Martins, 2020).

Diante disso, torna-se essencial que medidas de prevenção e conscientização sejam implementadas, visando minimizar os

impactos negativos causados pela dependência psicológica em jogos eletrônicos do tipo BET e TIGRINHO.

Young & Rodgers (1998) desenvolveram uma pesquisa on-line com 259 participantes adultos com o intuito de estudar a ligação entre dependência de Internet e depressão. Os resultados sugerem que o aumento da depressão está significativamente relacionado ao aumento da utilização do tempo despendido na Internet.

Lo et al. (2005) avaliaram 174 estudantes universitários em Taiwan. Foi observado que o tempo despendido em jogos eletrônicos era inversamente proporcional à qualidade dos relacionamentos interpessoais e diretamente proporcional aos sintomas de ansiedade social.

5. O PAPEL DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS NA DISSEMINAÇÃO DO VÍCIO EM APOSTAS ONLINE

Segundo Sousa (2024) nas últimas décadas, os influenciadores digitais têm desempenhado um papel central na difusão de comportamentos de consumo entre usuários da internet. Esses indivíduos, que atuam principalmente em plataformas como Instagram, TikTok, YouTube e Twitch, utilizam sua visibilidade para promover marcas, produtos e, mais recentemente, sites de apostas e jogos de azar. Valendose de estratégias de engajamento como sorteios, promessas de ganhos rápidos e demonstrações de estilo de vida luxuoso, criam uma ilusão de acessibilidade ao sucesso financeiro, o que impacta de forma especialmente nociva os públicos mais vulneráveis economicamente. Os mecanismos de persuasão exploram gatilhos emocionais e cognitivos, como o efeito de recompensa imediata, que ativam o sistema de dopamina no

cérebro e favorecem o comportamento compulsivo. Isso se torna ainda mais preocupante diante da ausência de responsabilidade civil por parte desses influenciadores, que muitas vezes atuam como verdadeiros fornecedores na relação de consumo, ao promover práticas publicitárias potencialmente abusivas, conforme discutido por Souza (2024), ao analisar a divulgação de cassinos virtuais como a Blaze nas redes sociais.

O impacto emocional desta exposição constante não se limita ao incentivo ao jogo. O uso excessivo de telas para acompanhar a rotina desses influenciadores pode levar a quadros de ansiedade, isolamento social e depressão. Young e Rodgers (1998) evidenciaram que há uma correlação significativa entre o aumento do tempo gasto na internet e sintomas depressivos, indicando que o consumo prolongado desses conteúdos pode intensificar sentimento de frustração e inadequação. Em um estudo semelhante, Lo et al. (2005) observaram que o tempo dedicado a jogos eletrônicos está diretamente ligado ao aumento de sintomas de ansiedade social e à deterioração dos relacionamentos interpessoais. Quando o discurso sedutor dos influenciadores é consumido de forma contínua, a comparação social se intensifica: o seguidor passa a desejar uma vida semelhante à apresentada nas redes e acredita que, por meio das apostas, poderá ascender social e economicamente de maneira rápida, mesmo que ilusória.

Nesse sentido, a análise crítica de Gilles Lipovetsky (2007) sobre a lógica do consumo no mundo pós-moderno ajuda a compreender o papel desses influenciadores como "filtros simbólicos", capazes de influenciar diretamente os desejos dos indivíduos. Para o autor, vivemos uma era do "hiperconsumo", em que o indivíduo não consome apenas produtos, mas símbolos, promessas e estilos de

vida. Os influenciadores, então, assumem o papel de curadores da experiência social, oferecendo um modelo aspiracional que ultrapassa o consumo material e atinge o emocional. O jogo de aposta é promovido como um meio de acesso a esse ideal de vida: carros de luxo, viagens, ostentação e autonomia financeira. Muitos seguidores, sobretudo jovens e pessoas em situação de vulnerabilidade passam a enxergar essas figuras como referências de sucesso e direcionadores de suas escolhas, o que agrava ainda mais o quadro de alienação e dependência comportamental.

Nesse cenário, os influenciadores digitais atuam como 'filtros simbólicos', convertendo a prática de apostas em um atalho ilusório para a ascensão social, a autonomia financeira e a ostentação de luxo. O uso constante de telas e a exposição a tais conteúdos promovem a comparação social contínua, intensificando quadros de ansiedade social, isolamento e inadequação psíquica, conforme já apontado por estudos sobre o tempo de permanência na internet e o adoecimento mental. Ademais, configura-se um grave vácuo ético e jurídico: ao atuar como intermediários e promotores ativos de plataformas de jogos e cassinos virtuais, tais agentes exercem papel análogo ao de fornecedores na relação de consumo, operando sem a devida responsabilização civil ou exigência de alertas explícitos sobre os riscos à saúde mental dos seguidores

Portanto, percebe-se que os influenciadores não apenas promovem os jogos de azar, mas tornam-se agentes ativos na propagação de vícios contemporâneos associados à economia da atenção e à cultura da performance. A ausência de regulamentação e a responsabilização limitada desses indivíduos criam um vácuo ético preocupante, sobretudo considerando seu alcance massivo sobre um público frequentemente jovem, pobre e desinformado. O efeito

cumulativo dessa influência revela um cenário preocupante, no qual o entretenimento se confunde com manipulação emocional e incentivo ao comportamento compulsivo, aprofundando questões de saúde mental em uma geração já sobrecarregada por pressões sociais e digitais.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, do tipo revisão bibliográfica, com o objetivo de analisar e discutir o estado da arte sobre o tema descrito, a partir de publicações científicas já consolidadas. A revisão bibliográfica foi conduzida por meio da consulta a livros, artigos científicos, teses e documentos oficiais, acessados em bases como SciELO, PePSIC, LILACS, Google Acadêmico e bibliotecas digitais.

Os critérios de inclusão consideraram publicações escritas em língua portuguesa e inglesa, que apresentassem aderência temática e relevância científica. Foram descartadas publicações duplicadas, resumos sem acesso ao texto completo e materiais que não abordassem os efeitos psíquicos e sociais da compulsão por jogos. A análise dos conteúdos foi realizada de forma crítica e interpretativa, buscando identificar categorias teóricas, convergências e lacunas na produção acadêmica, permitindo organizar os achados em eixos temáticos que discutem a conceituação do transtorno, as comorbidades associadas e a influência das plataformas digitais.

A organização dos achados bibliográficos deu-se por meio da categorização temática do conteúdo, dividida nos seguintes eixos analíticos: delimitação conceitual e psicopatológica do transtorno do jogo, impacto psicológico e comorbidades associadas (como

ansiedade e depressão), e os fatores sociotecnológicos contemporâneos, com destaque para a mediação por plataformas de apostas e influenciadores digitais. A metodologia adotada segue os princípios da pesquisa bibliográfica conforme Lakatos e Marconi (2003), Gil (2008) e Severino (2007), que consideram esse tipo de estudo como uma investigação sistemática que visa reunir, selecionar, analisar e discutir o conhecimento já produzido sobre um determinado tema.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo patológico, reconhecido como um transtorno do controle dos impulsos pela Organização Mundial da Saúde e pelo DSM-5, configura-se como uma condição complexa que afeta profundamente a saúde mental dos indivíduos. Ao longo deste estudo, observou-se que o comportamento de jogo compulsivo está frequentemente associado a sintomas de ansiedade, depressão, ideação suicida, dificuldades nos relacionamentos interpessoais e comprometimento do funcionamento social e ocupacional.

A análise da literatura evidenciou que, além dos prejuízos econômicos e sociais, o jogo patológico compromete gravemente o bem-estar psicológico, promovendo um ciclo de compulsão, culpa e perda de controle. Tais manifestações indicam a necessidade de um olhar clínico atento, que considere não apenas o comportamento de jogar, mas também os aspectos emocionais, cognitivos e psicossociais implicados no transtorno.

Outro ponto relevante refere-se, como em muitos outros casos no Brasil, a uma provável subnotificação e ao baixo índice de busca por tratamento, o que aponta para a urgência de políticas públicas de

prevenção, educação e intervenção precoce. A formação de profissionais da saúde mental, bem como o fortalecimento das redes de apoio, são fundamentais para o enfrentamento do problema.

A discrepância observada nos dados estatísticos — em que a incidência de depressão alcança 76% entre indivíduos acometidos pela ludomania, comparada a apenas 5,8% na população geral brasileira, e os sintomas de ansiedade atingem 50%, frente a 9,3% na população ampla — evidencia que o jogo patológico transcende os prejuízos estritamente financeiros, configurando uma grave e complexa crise de saúde mental. O ciclo constante de perdas econômicas e a consequente deterioração das relações interpessoais funcionam como um gatilho direto para sentimentos de desesperança, culpa e desamparo psíquico, culminando frequentemente em ideação e tentativas de suicídio. Ademais, a dependência psicológica gerada pela busca compulsiva por recuperar os valores perdidos submete o indivíduo a um estado contínuo de estresse e apreensão, o que justifica os elevados índices de ansiedade generalizada, fobias e ataques de pânico identificados nessa população.

Diante da complexidade e da gravidade dos impactos da ludomania na saúde mental, torna-se imperativo avançar para além do reconhecimento do problema, estruturando ações concretas no âmbito da atenção clínica e da saúde pública. No contexto da Rede de Atenção Psicossocial, evidencia-se a urgência de capacitar os profissionais dos Centros de Atenção Psicossocial para a identificação e a triagem precoce do transtorno do jogo, o qual frequentemente permanece subnotificado ou mascarado por quadros secundários de depressão e ansiedade. A implementação

de abordagens terapêuticas interdisciplinares e integradas — combinando o acompanhamento psicológico com grupos de mútua ajuda e o suporte familiar — mostra-se indispensável para conter o ciclo de compulsão, recaídas e sofrimento psíquico.

Paralelamente, o enfrentamento desse transtorno exige a formulação e o fortalecimento de políticas públicas voltadas à regulamentação rigorosa das plataformas de apostas virtuais e à fiscalização das práticas publicitárias veiculadas em meios digitais. A ausência de limites éticos e jurídicos na atuação de influenciadores digitais expõe populações vulneráveis ao incentivo irresponsável de comportamentos aditivos, tornando urgente a exigência de alertas claros sobre os riscos à saúde mental e mecanismos compulsórios de proteção ao usuário.

Portanto constata-se que o jogo patológico é um fenômeno multidimensional que exige abordagens terapêuticas interdisciplinares, sensibilização social e investimento em pesquisa científica. Compreender seus impactos na saúde mental é um passo essencial para a construção de estratégias de cuidado mais eficazes e humanizadas. Destaca-se ainda sobre o cuidado com o indivíduo acometido pela ludomania exige um olhar empático e livre de julgamentos morais por parte dos profissionais de saúde e da sociedade. O acompanhamento psicológico e o apoio de grupos de ajuda são fundamentais para reconstruir a autoimagem do sujeito, ensinar novas formas de lidar com as emoções e oferecer o suporte necessário para a sua recuperação e reestruturação de vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BERGLER, Edmund. *A psicologia do jogador*. New York: Hill and Wang, 1957.

COSTA, A. J. *O impacto dos jogos de azar na tomada de decisões*. São Paulo: Editora Acadêmica, 2022.

FERNANDES, R. *Comportamentos aditivos e jogos eletrônicos: um estudo sobre o sistema de recompensa cerebral*. Rio de Janeiro: Psicologia & Pesquisa, 2023.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 402 p. Disponível em: [library.org](https://www.library.org)+15

MARTINS, L. F. *Consequências sociais do vício em apostas eletrônicas*. Porto Alegre: Editora Universitária, 2020.

OLIVEIRA, M. S. *Neurociência do vício em jogos eletrônicos de aposta*. Curitiba: Editora Científica, 2021.

Organização Mundial da Saúde. (2023). *Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde – 11ª*

Revisão (CID-11). Brasília: Organização Pan-Americana da Saúde. Disponível em: <https://icd.who.int/pt>

ROSENTHAL, Robert J. The pathological gambler: a contemporary psychoanalytic viewpoint [O jogador patológico: uma perspectiva psicanalítica contemporânea]. *Journal of Gambling Behavior*, Nova York, v. 2, n. 1, p. 15–26, 1986.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. 23. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, P. R.; ALMEIDA, T. P. Jogos eletrônicos e saúde mental: uma abordagem crítica. Belo Horizonte: Editora PsicoSocial, 2019.

SOUZA, C. L. A compulsão em jogos de azar digitais: fatores psicológicos e sociais. Brasília: Instituto de Psicologia Aplicada, 2020.

SOUZA, Rodolfo de Paula. A responsabilidade civil dos influenciadores digitais diante das práticas abusivas cometidas pelos cassinos on-line. Trabalho de conclusão de curso. Faculdade de Direito de Vitória (2024). Vitória-ES (2024)

¹ Acadêmica do Curso de Psicologia da Faculdade de Educação Santa Terezinha – FEST, Imperatriz, MA. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Administradora, Advogada, Psicóloga e Teóloga. Especialista em Docência do Ensino Superior e em Gestão e Legislação Tributária. Docente da Faculdade de Educação Santa Terezinha (FEST). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

