



XXII JORNADA CIENTÍFICA DOS CAMPOS GERAIS

Ponta Grossa, 9 a 11 de outubro de 2024

O PAPEL DO PSICÓLOGO NO TRATAMENTO DO VÍCIO EM JOGOS DE APOSTAS

Marcela Aparecida dos Santos Prestes¹

João Vitor Ferreira²

Leticia Helena Costa³

Or. Prof. Cleiber Marcio Flores⁴

Resumo: Os jogos têm sido parte da humanidade desde seus primórdios, desempenhando um papel no desenvolvimento cognitivo e lazer, conforme Huizinga (1938/1999), desde a infância, brincadeiras oferecem desafios que estimulam a tomada de decisões para alcançar um objetivo: vencer. Entre os jogos, os de azar, como os caça-níqueis, são particularmente viciantes. A resposta imediata desses jogos, aliada à possibilidade de grandes prêmios, ativa o sistema dopaminérgico, gerando prazer e alimentando o desejo de continuar jogando. Pequenos ganhos são suficientes para criar uma ilusão de sucesso. Esse tipo de padrão comportamental pode levar a comportamentos disfuncionais e de risco, como impulsividade, compulsões, irritabilidade e outras comorbidades relacionadas ao vício. O cenário atual apresenta a popularização dos jogos e plataformas de apostas, encontradas acerca de toda a internet, principalmente nas redes sociais. Diante disso, a demanda na procura pelo tratamento em vício em apostas tende a aumentar, e o caminho para a recuperação e diminuição dos prejuízos desse transtorno é a partir da psicoterapia individual. Neste caso, o psicólogo deve entender como esse vício funciona para conseguir manejar o caso e identificar os fatores de risco. O presente resumo possui a finalidade de identificar como o psicólogo pode auxiliar no tratamento terapêutico do vício em jogos e plataformas de apostas, a partir de uma revisão bibliográfica acerca do Transtorno de Jogo ou Jogo Patológico. A fim de fundamentar a presente pesquisa, utilizou-se das definições presentes no Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (5ª Edição) e a apresentada por Dalgarrondo em seu livro Psicopatologia e Semiologia dos Transtornos Mentais. Para responder aos objetivos mensurados, o presente estudo foi realizado através de uma pesquisa bibliográfica. A escolha foi realizada mediante a leitura de materiais científicos e após definidos os descritores “Transtorno do Jogo” ou “vício em apostas” ou “apostas” e “Psicologia” ou “patologia”, realizou-se pesquisas nas bases de dados Google Acadêmico e Scielo. Para essa revisão, as seguintes etapas foram efetuadas: critérios de inclusão e exclusão dos artigos (em idioma Português, publicados no período de 2020 a 2024 e que não especificam em seu estudo uma faixa etária, outro transtorno a não ser os relacionados a dependência e compulsão); definição das informações a serem extraídas dos artigos selecionados; análise crítica dos estudos e discussão dos resultados. A partir dos resultados obtidos fora demonstrado que o

¹ Bacharel em Psicologia, Faculdade Sant’Ana, marcela.ap.prestes04@gmail.com.

² Bacharel em Psicologia, Faculdade Sant’Ana, joao.vit.ferrer@gmail.com

³ Bacharel em Psicologia, Faculdade Sant’Ana, lethcosta17@gmail.com.

⁴ Docente no curso de Bacharelado em Psicologia, Faculdade Sant’Ana, cleibermarcio@gmail.com.

Transtorno do Jogo por vezes é considerado uma forma de vício, muitas vezes em seus casos mais graves, sendo encaminhado para tratamentos psicológicos. Compreendido como transtorno de controle de impulsos, o psicólogo apresenta o papel de auxílio na redução do prejuízo mental e econômico do indivíduo, por meio de uma prática de redução de danos, seja por ações individuais ou em grupo, semelhante ao trabalho realizado nos Centros de Atenção Psicossociais. Destarte, se demonstra a necessidade de uma maior investigação sobre a *gaming disorder*, visto que, jogos não tem apenas uma função de lazer, mas também um grande impacto econômico atualmente na vida das pessoas.

Palavras-chave: Transtorno de Jogo. Psicólogo. Psicologia. Jornada Científica. Pesquisa.

Referências Bibliográficas

American Psychiatric Association (APA). Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014, p. 585-590.

Andrade, A. L. M., Lobato, F. B. H., Stange, N., Scatena, A., Oliveira, W. A., Kim, H. S., & Lopes, F. M. (2024). Associação entre transtornos por jogos eletrônicos e impulsividade: uma revisão sistemática. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, v. 41, e. 220032, p. 1-10. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/estpsi/a/vqBhzzqfvQNPknGbXvvgV6h/abstract/?format=html&lang=pt>>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Brito, A. C., Abreu, M. LOOT BOXES E OS JOGOS DE AZAR: UMA ANÁLISE SOB A ÓTICA DA PSICOLOGIA, DIREITO E AÇÕES ESTATAIS. *Duc In Altum - Cadernos de Direito*, [S. l.], v. 13, n. 30, 2021. Disponível em: <<https://revistas.faculdedamas.edu.br/index.php/cihjur/article/view/1867>>. Acesso em: 17 jun. 2024.

Dalgarrondo, P. *Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais*. 2. Porto Alegre: Editora ArtMed, 2008, p. 329-337.

Feger, J. E. TURISMO DE CASSINOS DO DESTINO TURÍSTICO IGUAÇU: AS MOTIVAÇÕES DOS TURISTAS BRASILEIROS. *TURISMO VISÃO & AÇÃO*, v. 25, n. 1, p. 154-172, 2023. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/tva/a/tYjbfMqbnrxsXFxVBNrtqKn/?lang=pt>>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Oliveira, M. P. M. T. Transtorno de Jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento. *Psicologia USP*, v. 33, e. 210007, p. 1-10, 2022. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pusp/a/38kVN5gQbhRnRcb6Ry6yn9r/?lang=pt>>. Acesso em: 18 jun. 2024.

Soares, R.M., Silveira, T. M. DEPENDÊNCIA TECNOLÓGICA E RELAÇÕES FAMILIARES: CAMINHOS PARA O USO ADEQUADO NA ATUALIDADE. *CADERNOS DE PSICOLOGIA*. v. 4, n. 8, 2022. Disponível em: <<https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/3418/2412>> . Acesso em: 19 jun. 2024.

Svanberg, J. *A Psicologia do Vício*. Editora Blucher, 2021.