



### POTENCIAL DE VÍCIO EM JOGOS DE SLOT E SEUS IMPACTOS

Gabriela Fadel Gobbo<sup>1</sup>  
Kauane Fontana<sup>2</sup>  
Thaylane Andrade da Silva<sup>3</sup>  
Gabrielly Barbosa<sup>4</sup>  
Dr. Cleiber Marcio Flores<sup>5</sup>

**Resumo:** Os jogos de slot, inicialmente percebidos como entretenimento, têm recebido crescente atenção devido ao seu potencial de vício e impactos significativos na saúde mental e financeira das pessoas. Desde a recente legalização das apostas esportivas online no Brasil, o país tornou-se um dos líderes mundiais em gastos com apostas, com um gasto médio de R\$263 por mês por apostador, totalizando R\$54 bilhões em 2023 (Flores, 2024). Esse crescimento acelerado destaca a importância de analisar os riscos associados à prática. Este estudo visa, portanto, analisar o potencial de dependência dos jogos de slot, compará-los com outras formas de dependência e investigar os fatores que contribuem para o vício, propondo estratégias de intervenção eficazes. A metodologia baseou-se em uma revisão de literatura abrangente, explorando a relação entre jogos de azar e mecanismos de dependência, como a liberação de dopamina, reforço intermitente e desenvolvimento de tolerância. Estudos quantitativos analisados por Bergman (2024) revelaram que 74% dos jogadores problemáticos são viciados em caça-níqueis, e 50,2% enfrentam problemas relacionados ao jogo. Além disso, 77% dos viciados jogam online, mas apenas 12% buscam tratamento. Os resultados indicam que os jogos de slot online estimulam o sistema de recompensa do cérebro através do reforço intermitente, ativando circuitos cerebrais ligados à liberação de dopamina, de forma similar ao que ocorre com o uso de substâncias psicoativas como cocaína e crack (Bruna, 2020). A combinação de estímulos sensoriais intensos, promoção por influenciadores e a possibilidade de ganhos rápidos torna esses jogos altamente atraentes. O comportamento impulsivo e persistente dos jogadores compulsivos é explicado pela tentativa de "recuperar" o dinheiro perdido, reforçada pela expectativa de uma vitória ilusória, resultando em sérios impactos pessoais e sociais. O jogo patológico, classificado como transtorno do controle de impulsos no DSM-5 (2014), apresenta semelhanças com

<sup>1</sup> Graduanda do 8º período de Bacharelado em Psicologia pela Instituição de Ensino Superior Sant'Ana; Advogada, Bacharela em Direito pela Universidade Positivo. [gabriela.gobbo@hotmail.com](mailto:gabriela.gobbo@hotmail.com)

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Bacharelado em Psicologia pela Instituição de Ensino Superior Sant'Ana. [kau9an@gmail.com](mailto:kau9an@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda do 8º período de Bacharelado em Psicologia pela Instituição de Ensino Superior Sant'Ana; [thayneandradedasilva@gmail.com](mailto:thayneandradedasilva@gmail.com)

<sup>4</sup> Graduanda do 8º período de Bacharelado em Psicologia pela Instituição de Ensino Superior Sant'Ana; [gabyb97@hotmail.com](mailto:gabyb97@hotmail.com)

<sup>5</sup> Orientador: Docente do Curso de Psicologia - Instituição de Ensino Superior Sant'Ana - [cleibermarcio@gmail.com](mailto:cleibermarcio@gmail.com) - ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2123-6800>

outras dependências comportamentais, incluindo critérios diagnósticos como a necessidade de apostas maiores e tentativas mal-sucedidas de parar. Conclui-se que, diante da crescente acessibilidade aos jogos de azar, é essencial uma abordagem abrangente para tratar o vício em jogos de slot. A comparação entre o jogo patológico e outras dependências reforça a gravidade do problema e a necessidade de intervenções eficazes. Com menos de 12% dos jogadores compulsivos buscando tratamento, é fundamental promover conscientização, desenvolver estratégias preventivas e implementar políticas públicas voltadas para a redução do impacto social desse comportamento, incluindo regulamentação mais rigorosa e programas de educação sobre os riscos associados aos jogos de azar.

**Palavras-chave:** Jogos de slot. Dependência comportamental. Saúde mental. Apostas online.

### **Referências:**

BERGMAN, A. (2024). Estatísticas sobre jogos online. QuitGamble.com. Disponível em: <https://quitgamble.com/statistics>

DSM-5. Associação Americana de Psiquiatria. Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BRUNA, M. H. V. (2020). O vício em jogo é uma doença comportamental semelhante à dependência química dos usuários de álcool e outras drogas e, como elas, tem tratamento. Portal Drauzio Varella. Publicado em 21/09/2011. Revisado em 11/08/2020. Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br>

FLORES, J. (2024). A nova epidemia que assola o Brasil: o vício em jogos de aposta. UOL-Mina Bem Estar. Disponível em: <https://minabemestar.uol.com.br/vicio-em-jogos-e-bets/> (Acesso em: 28 ago. 2024).