



COLÉGIO JOÃO PAULO I - JPSUL
INTRODUÇÃO À METODOLOGIA CIENTÍFICA
TURMA: 9ºA

ENTENDENDO E PREVENINDO O VÍCIO EM APOSTAS ONLINE EM ADOLESCENTES.

Aluno: Joaquim Francisco Madeira Alexandre
Orientador: Gilson Brisolara

Porto Alegre/RS
2025

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	3
1.1.	Justificativa	3
1.1.	Objetivo	3
1.1.1.	Objetivo Geral	3
1.1.2.	Objetivo Específico	3
2.	METODOLOGIA	4
3.	RESULTADOS	5
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	6
5.	PROPOSTAS FUTURAS	7
6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	8
	ANEXOS	9

1. INTRODUÇÃO

A partir de 2018, os jogos de azar, jogos online em que se aposta dinheiro visando ao lucro, mesmo que este possa não ocorrer, vêm crescendo significativamente. Com isso, aparecem também novos tipos de jogos. São parecidos com os antigos caça-níqueis, jogos de máquinas que se veem em filmes sobre cassinos e até mesmo jogos de cassino ao vivo, os quais se baseiam em uma pessoa que precisa embaralhar as cartas do jogo ou rolar os dados, como baccarat e bac bo.

Contudo, o grande problema desse crescimento é a forma como esses jogos são achados, visto que se encontram nas famosas bets (nome dado aos sites que apresentam esses jogos e mostram como fazer o pagamento). Isto é, o usuário apenas faz uma pesquisa simples no Google, ou em qualquer outro navegador e encontra esses sites, o que torna as casas de apostas mais fáceis de se acessar.

Um fator que contribui para que as pessoas sintam vontade de apostar são as publicidades, que cada vez mais estão presentes, como no patrocínio de clubes, nas redes sociais, ou até mesmo em comerciais de televisão. Essas publicidades acabam surtindo o efeito de familiarização das pessoas com o mundo das apostas online. É comum ver nessas propagandas uma falsa realidade, que, em sua grande maioria, retrata pessoas ganhando dinheiro a partir de seus palpites ou jogadas, e de forma minuciosa mostra os riscos de se apostar, visto que existe grande chance de perder dinheiro também. Ferreira (2025) aponta que “...de fato o público mais afetado pelos efeitos negativos das apostas são os jovens, como consta na pesquisa feita pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública. Cerca de 55,2% dos apostadores que enfrentam algum grau de risco ou transtorno relacionado ao vício são adolescentes entre 14 e 17 anos.”

“Dinheiro fácil”, “Renda extra”, isso é o que muitas vezes se vê em propagandas de casas de apostas, promessas que fogem da realidade, mas influenciam muitas pessoas. De acordo com o psiquiatra Antônio Geraldo da Silva, presidente da Associação Brasileira de Psiquiatria: “As pessoas começam achando que vão ganhar dinheiro fácil e passam horas apostando. Isso afeta o cérebro de forma semelhante a outros vícios, como as drogas e ao álcool”. Os efeitos mais conhecidos em comum entre esses vícios são a adrenalina e a dopamina, que agem

de forma neurológica dentro do corpo de quem está apostando, trazendo um sentimento de contentamento (dopamina) e a adrenalina do jogo (dopamina).

Um exemplo é a frase “Não tenho como me defender, é como se fosse qualquer tipo de droga”, dita por um menino de 17 anos que é viciado em apostas. Ao longo da entrevista, ele também conta que sua principal influência para as apostas são as publicidades em estádios de futebol (AXELRUD, 2023). Esse tipo de depoimento ajuda as pessoas a entenderem que se trata de um vício semelhante a qualquer outro, que afeta o cérebro assim como qualquer outro. Isso deixa a população, portanto, ciente do que realmente se entende pelas casas de apostas, as famosas “bets”.

1.1. Justificativa

O vício em apostas é um problema muito mais comum do que se pensa, pois ele afeta todas as classes sociais e as idades. Este trabalho visa a entender os fatores que contribuem para que esse vício seja formado no cérebro da vítima. Além disso, procura entender como essa compulsão funciona e como age. Este estudo também analisa políticas públicas, tratamentos e qualquer tipo de norma ou medida que poderia ser tomada para impedir que essa situação devastadora afete mais pessoas.

Justifica-se esta pesquisa pelo interesse de ampliar tudo o que se sabe sobre esse tema, contribuindo para que mais pessoas entendam do que se trata essa doença, que afeta milhões ao redor do mundo, visto que o setor de apostas cresceu cerca de 734% desde 2021. De acordo com a pesquisa Datafolha, homens, mulheres, jovens, adultos, principalmente jovens entre 16 e 24 anos fazem parte de 30% das pessoas que apostam no Brasil (SALDAÑA et al., 2024). Mesmo levando em consideração este número, adultos e idosos também podem ser atingidos pelas apostas online, esportivas ou jogos de azar.

1.1. Objetivo

1.1.1. Objetivo Geral

O objetivo desse trabalho é ajudar as pessoas a entenderem mais sobre a ludopatia, nome dado ao vício em apostas, bem como mostrar às pessoas como a ludopatia funciona e se manifesta, além de propor soluções para tentar combater esse vício.

1.1.2. Objetivo Específico

Informar os leitores sobre o que se trata o assunto e como prevenir o vício tratado nesta pesquisa.

2. METODOLOGIA

O método de averiguação do assunto usado no presente trabalho é embasado por uma pesquisa bibliográfica em artigos confiáveis. O tempo de pesquisa até o presente momento foi de cerca de 4 meses. Para este trabalho, foram priorizados dados quantitativos e gerais. Foi pesquisado sobre o assunto utilizando as palavras-chave: “cassino”, “bets”, “adolescentes” e “vício”.

3. RESULTADOS

A definição da palavra vício não é conhecida por um grande número de pessoas, mesmo que ela esteja tão presente no cotidiano. Vício é uma dependência física ou psicológica que faz alguém buscar o consumo excessivo de algo, de uma substância. Existem diversos tipos de dependência, como, por exemplo o alcoolismo, que é a “ação de consumir de maneira excessiva, periódica e/ou permanente, álcool, ocasionando, por sua vez, certa dependência psíquica e/ou física”. Também há o vício em nicotina/tabagismo, que relata “a dependência física e/ou psicológica do uso do tabaco”.

Entretanto, o foco desta pesquisa é o vício em jogos de azar, o mesmo pode ser chamado de “ludopatia”, nome que foi dado a essa doença pela OMS (Casemiro, 2024). A ludopatia funciona como o “sistema de recompensa” para o nosso cérebro; o sistema do cérebro é o circuito que processa a informação relacionada à sensação de prazer ou de satisfação e um hormônio liberado neste circuito é a dopamina. Esta está diretamente ligada a diversas funções do nosso corpo, como o sentimento ou a sensação de recompensa (Almeida, 2025). A dopamina é liberada, por exemplo, quando uma pessoa que sofre de ludopatia aposta, o que reforça a compulsão e aumenta os níveis de excitação.

Existem diversos sinais da manifestação da ludopatia, como, por exemplo, quando a pessoa com a doença se sente estressada ou irritada ao tentar parar de apostar, ou quando a pessoa mente para familiares e amigos, escondendo o hábito de jogar. Entretanto, não se pode culpar somente a pessoa que joga, e sim os influenciadores, os canais de televisão, os outdoors e tudo aquilo que, de algum modo, divulga e incentiva uma pessoa a apostar seu dinheiro. Analisou-se, também, que os influenciadores que divulgam as “bets” (modo como são popularmente chamadas as casas de apostas) recebem uma porcentagem do valor perdido pelos apostadores (Almeida, 2025). Assim, em diversas propagandas se percebe uma ideia mentirosa envolvendo um assunto delicado para milhões de brasileiros e pessoas do mundo todo: a vontade de enriquecer. Contudo, isso não é uma vontade de enriquecer por meio do trabalho ou do estudo, e sim por meio de jogadas e apostas. Isso ocorre, porque, na maioria das publicidades envolvendo casas de apostas, é possível notar que as pessoas dessas propagandas quase sempre estão dando o seu “relato”, que,

em sua grande esmagadora maioria, conta que tal pessoa lucrou com sua aposta. Isso passa uma imagem de vitória quase garantida, o que se sabe que é mentira.

4. CONCLUSÃO

O objetivo do presente trabalho é informar os leitores sobre o assunto estudado e como prevenir o vício analisado nessa pesquisa. Após os resultados obtidos, foram concluídos todos os objetivos propostos, como ajudar as pessoas a entenderem mais sobre a doença. Porém, a contribuição deste trabalho é também dar mais visibilidade ao tema. De uma forma geral, uma das descobertas principais é que a doença estudada é devastadora, comparada com o alcoolismo, por exemplo, e que também tem complicações graves no cérebro humano, alterando os estímulos e o nível de dopamina.

Assim, o objetivo com esta pesquisa é também permitir que pessoas interessadas levem adiante o trabalho, de outras formas, por meio de rodas de conversas, podcasts, reportagens etc. Consequentemente, tudo isso trará mais visibilidade e mais espaço para o assunto, visando a uma diminuição dos casos de ludopatia e, futuramente, a uma possível erradicação da doença.

5. PROPOSTAS FUTURAS

- Dar mais visibilidade à doença, fazendo com que instituições competentes entendam do que se trata a ludopatia.
- Continuar ao trabalho por meio de rodas de conversas, por exemplo, visando informar mais pessoas sobre a doença.
- Criar um centro de atendimento ao público, financiado pelo estado, para quem tem a doença poder se tratar ou somente compartilhar sua história.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almeida, C. Para que serve a dopamina? Saiba como a substância do 'vício' é produzida. 2025. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/vivabem/faq/para-que-serve-a-dopamina-saiba-como-substancia-do-vicio-e-produzida.htm>>. Acesso em: 26 ago. 2025.

Almeida, J. Virgínia, Carlinhos Maia e mais: os cachês dos influenciadores para divulgar apostas. 2025. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/diversao/gente/virginia-carlinhos-maia-e-mais-os-caches-dos-influenciadores-para-divulgar-apostas,ce07d7d4c486c246f16f8cf7f2416db4pni604vr.html>>. Acesso em: 26 ago. 2025.

Axelrud, F. Adolescentes relatam rotina de apostas online; projeto tenta barrar acesso aos jogos para menores de 18 anos. 2023. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2023/12/adolescentes-relatam-rotina-de-apostas-online-projeto-tenta-barrar-acesso-aos-jogos-para-menores-de-18-anos-clph3c74j001a014lqmkqn2gk.html>>. Acesso em: 26 ago. 2025.

Casemiro, P. Ludopatia: Entenda o que é a doença de pessoas viciadas em jogos de azar. 2024. Disponível em: <<https://g1.globo.com/saude/saude-mental/noticia/2024/07/16/ludopatia-entenda-o-que-e-a-doenc.ghtml>>. Acesso em: 26 ago. 2025.

Fernandes, H. et al. Vício em 'bets' e jogos de aposta online afetam famílias, mercado de trabalho e economia. 2025. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mg/grande-minas/noticia/2025/04/05/vicio-em-bets-e-jogos-de-aposta-online-afetam-familias-mercado-de-trabalho-e-economia.ghtml>>. Acesso em: 26 ago. 2025.

Ferreira, P. Pesquisa mostra que 11 milhões de brasileiros fazem uso arriscado de apostas. 2025. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/saude/pesquisa-mostra-que-11-milhoes-de-brasileiros-fazem-uso-arriscado-de-apostas-nrpm/?srsId=AfmBOopbld1quiJSYLq8OQK7X_KhNzQ49jNHWNbsFJwEmoCi7cLe6Jk>. Acesso em: 26 ago. 2025.

Saldaña, P. et al. Apostas atraem jovens e chegam a 15% da população, que diz gastar R\$ 263 por mês. 2024. Disponível em:
<<https://www.otempo.com.br/sports/futebol/apostas-atraem-jovens-e-chegam-a-15-da-populacao-que-diz-gastar-r-263-por-mes-1.3311267>>. Acesso em 26 ago. 2025.