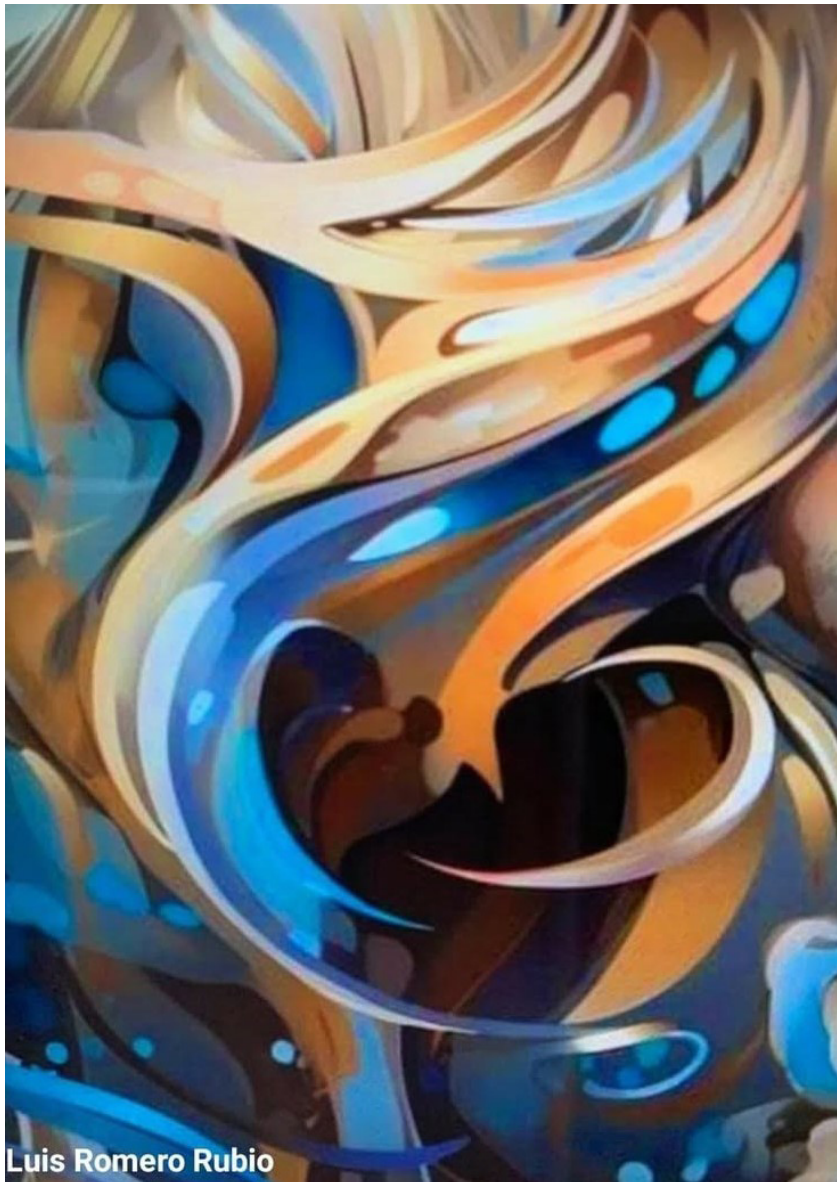




ESPACIO ABIERTO

Cuaderno Venezolano de Sociología



Luis Romero Rubio

En foco

Temas y escenarios de la era Digital

Volumen 36
Nº 1

ENERO-MARZO, 2027

1

Auspiciada por la International Sociological Association (ISA)
y la Asociación Latinoamericana de Sociología (ALAS).
Revista oficial de la Asociación Venezolana de Sociología (AVS)

**ESPACIO
ABIERTO**

Cuaderno Venezolano de Sociología

Volumen 36 No. 1 (Enero-Marzo) 2027, pp. 28-45
ISSN 1315-0006. Depósito legal pp 199202zu44
DOI: 10.5281/zenodo.21315351

***Deu green?* Estudo exploratório sobre o envolvimento de estudantes da rede pública de educação básica com apostas Online no RS**

***Everton Garcia da Costa, **Jefferson Leal Fraga, ***Laryssa dos Santos
Waltter, ****Marcelo Fróes Veleda y *****Pedro Reis**

Resumo

O presente artigo analisa o envolvimento de estudantes da rede pública de ensino do Rio Grande do Sul com plataformas de apostas esportivas online (*bets*) e aplicativos de cassinos (“Jogo do Tigrinho”), buscando compreender como essas práticas têm se disseminado entre adolescentes. A partir de uma pesquisa exploratória, foram aplicados questionários em três escolas de ensino médio e uma de ensino fundamental, com o objetivo de identificar perfis, motivações e impactos sociais e escolares relacionadas às apostas online. Ao todo, responderam o questionário 286 estudantes entre 13 e 19 anos. O estudo dialoga com autores que se debruçaram sobre o tema e situam as apostas online no contexto mais amplo da cultura digital e das novas formas de entretenimento. Os resultados apontam que as apostas pela internet estão muito próximas dos jovens, o que pode levar a uma naturalização dessa prática pelos adolescentes. Conclui-se que o fenômeno transcende a esfera do entretenimento de econômico, exigindo uma abordagem sociológica mais ampla

Palavras-chave: apostas online; bets; Jogo do Tigrinho; jovens

*Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, Brasil. ORCID: 0000-0002-4446-2173

E-mail: eve.garcia.costa@gmail.com

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil. E-mail: jeffblacke@gmail.com

***Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, Brasil. ORCID: 0009-0002-1624-4969.

E-mail: laryswaltter@gmail.com

****Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, Brasil. ORCID: 0009-0009-1031-2618

E-mail: ofroes.m@gmail.com

*****Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Brasil. E-mail: pedroleonardors3@gmail.com.

Recibido: 22//04/2026 Aceptado: 03/07/2026

“Hit the Green?” An Exploratory Study on the Involvement of Public School Students with Online Betting in Rio Grande do Sul

Abstract

This article analyzes the involvement of students from public schools in Rio Grande do Sul, Brazil, with online sports betting platforms (bets) and casino-style applications such as *Fortune Tiger*, seeking to understand how these practices have spread among adolescents. Based on an exploratory study, questionnaires were applied in three high schools and one elementary school, aiming to identify profiles, motivations, and the social and educational impacts related to online betting. A total of 286 students aged between 13 and 19 participated in the survey. The study engages with authors who have examined this phenomenon and situate online betting within the broader context of digital culture and new forms of entertainment. The results indicate that internet-based betting is very close to young people's daily lives, which may lead to the normalization of this practice among adolescents. It is concluded that this phenomenon transcends the economic and entertainment spheres, requiring a broader sociological approach.

Keywords: online betting; bets; Fortune Tiger; youth

Introdução

O crescimento das plataformas de apostas esportivas online – as chamadas *bets* – e dos aplicativos de cassino, popularmente conhecidos como “Jogo do Tigrinho”, tem chamado atenção de pesquisadores, educadores e profissionais da saúde devido à crescente proximidade dessas práticas com adolescentes e jovens adultos. No Brasil, um dos países em que esse tipo de aposta mais se prolifera, campanhas publicitárias e estratégias de marketing direcionadas aos jovens, muitas vezes associadas a jargões específicos do universo das apostas, contribuem para a naturalização desse tipo de entretenimento, o que levanta questões sobre os impactos sociais, escolares e econômicos. Apesar do potencial de risco envolvendo apostas online – especialmente a ludopatia, ou seja, o transtorno associado ao jogo – são escassas as publicações que abordam o envolvimento de estudantes com jogos de azar pela internet.

À luz deste cenário, o presente estudo buscou compreender o envolvimento de adolescentes com apostas online. Ressaltamos que se trata de uma pesquisa exploratória, com questionários aplicados em apenas quatro escolas no Rio Grande do Sul, sendo três delas de ensino médio e uma de ensino fundamental. Ao abordar perfis, motivações e consequências do uso dessas plataformas, o artigo dialoga com a literatura sobre cultura digital, novas formas de entretenimento e a socialização de práticas de risco entre jovens.

O artigo está organizado em cinco seções, além desta introdução. Na primeira seção,

refletimos sobre a pergunta “por que jogamos?”, retomando alguns autores referência no estudo sobre jogos, como Huizinga e Caillois. Na segunda seção, tecemos algumas considerações sobre a história dos jogos de azar no Brasil. Na sequência, abordamos alguns estudos recentes sobre o envolvimento de jovens com apostas online. Na quarta seção, apresentamos os resultados da pesquisa realizamos. Por fim, tecemos nossas considerações finais refletindo sobre a complexidade do fenômeno das apostas online.

Destacamos que esta pesquisa foi realizada por pesquisadores do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (GamePesq), do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Por que jogamos?

Diferentes autores/as procuraram responder a pergunta que dá título a esta seção. Johan Huizinga (2007), por exemplo, autor do clássico *Homo Ludens*, livro publicado em 1938 e que se tornou uma referência no campo de estudos da teoria dos jogos, defendeu que o jogo é uma categoria primária da vida, a qual nos acompanha ao longo da nossa história, de modo que, ao lançarmos um olhar histórico à sua procura, simplesmente o perdemos de vista. Para este autor, há no jogar algo intenso, fascinante e complexo que não pode ser explicado tão somente em termos racionais, pois, se assim o fizermos, tratamos o jogo como uma atividade essencialmente humana, o que é um equívoco, uma vez que outras espécies animais também jogam. Afinal, alguns cachorros não correm atrás da bola que jogamos? Gatos não brincam de dar tapinhas e mordiscadas? Segundo o argumento de Huizinga, essas e outras ações praticadas por alguns animais seguem determinadas regras (o cão sabe que precisa entregar a bola para a brincadeira continuar, e os gatos que não devem morder com violência), podendo serem observadas como formas primitivas de jogar. Ao mesmo tempo, sustenta o historiador holandês, o jogo tampouco pode ser explicado em termos puramente fisiológicos: por que a natureza nos faz sentir prazer ao jogar, sendo que o jogo, aparentemente, não nos traz nenhum benefício concreto, ao contrário de outras atividades, como o sexo (procriação) e alimentar-se (subsistência)?

Embora a obra de Huizinga tenha sido basilar para o aprofundamento teórico no estudo dos jogos, ela deixou de lado um tipo específico de jogo que ocupa papel central dentro das sociedades contemporâneas: os de *azar*. Conforme Roger Caillois outro eminente teórico dos jogos, a análise feita por Huizinga “[...] exclui pura e simplesmente as apostas e os jogos de azar, ou seja, por exemplo, as casas de jogo, os cassinos, os hipódromos, as loterias que, para o bem ou para o mal, ocupam precisamente uma parte importante na economia e na vida cotidiana de vários povos (1990:25).”

Numa tentativa de avançar o entendimento sociológico sobre o jogo, cobrindo algumas lacunas deixadas em aberto na obra de Huizinga, Caillois criou uma tipologia classificativa para os jogos, composta por quatro categorias, as quais, por sua vez, estão baseadas em padrões ou atitudes psicológicas que nos impelem a jogar: a) *Agon*, categoria que engloba os jogos de competição, em que o jogador é movido pelo desejo de vencer seus desafiantes, colocando suas habilidades à prova; b) *Mimicry*, jogos em que o jogador representa algum papel, assumindo temporariamente uma identidade fictícia (como as brincadeiras em que a criança assume o papel de um super-herói, por exemplo); c) *Ilinx*, jogos cujo objetivo principal é a tentativa de desestabilizar a percepção e experimentar diferentes sensações (como o fazem os brinquedos de parques de diversão); e, finalmente, d) *Alea*, categoria que

engloba os jogos de azar – deixados de lado por Huizinga.

Segundo Caillois, o que atrai os jogadores nos jogos de azar é, antes de tudo, o risco envolvido em desafiar o destino. Como habilidade pouco importa – salvo em alguns jogos, como pôquer ou *blackjack*, por exemplo, os quais mesclam sorte com habilidades –, os jogadores estão nivelados pela aleatoriedade. Vencer num jogo de azar não significa apenas ganhar o prêmio em disputa (normalmente uma significativa quantia em dinheiro, o que por si só já é muito atrativo), mas também mostrar que se é capaz de jogar com a sorte e realizar um prognóstico preciso de um evento futuro. Por um breve momento, jogadores que vencem num jogo de azar sentem-se quase como semideuses, alguém com um poder sobre-humano capaz de prever o futuro. Seguir apostando, com efeito, vai muito além de tentar ganhar mais dinheiro: significa também uma tentativa (para alguns desesperada) de vivenciar novamente aquela sensação única de onipotência e euforia.

Apesar de a maioria dos estudos que recorrem à teoria dos jogos de Caillois (assim como o próprio autor) enfatizarem predominantemente a aleatoriedade como fator que impele os jogadores aos jogos de azar, podemos também apontar que muitos desses jogos exploram aspectos da categoria *ilinx* - o que nos permite uma análise mais ampla do fenômeno. No popular “Jogo do Tigrinho” (*Fortune Tiger*), o jogador é exposto a sentimentos de instabilidade e perda de controle, experimentando momentos de excitação que se aproximam de espasmos e estados de desconexão da consciência, típicas características da categoria *ilinx*. Há tensão e ansiedade antes do resultado, reforçadas por um intenso *feedback* sensorial composto por luzes, sons e animações, bem como por uma ilusão mínima de controle. Nas apostas esportivas (*bets*), a ansiedade se manifesta diante da expectativa pelo “resultado futuro”. O rápido *feedback* nas apostas ao vivo intensifica os picos emocionais, enquanto a ilusão de controle é potencializada pela análise e pelos palpites realizados pelo jogador, o que eleva o nível de engajamento na experiência.

As explicações de Cavalcante (2024) são pertinentes aqui ao relacionarem a busca por excitação nas apostas à teoria dos “Processos Civilizadores” de Norbert Elias. O sociólogo alemão reflete sobre como a sociedade moderna reprime formas espontâneas de excitação e de transgressão, o que intensifica a procura dos indivíduos por atividades capazes de liberar essas emoções de maneira socialmente aceitável. Nesse contexto, a busca por tensão e risco em momentos de lazer (como ao assistir esportes) se torna ainda mais propensa a ocorrer.

As ciências que estudam o comportamento humano há muito conhecem a origem das sensações experienciadas por apostadores. Jogos em geral, mas sobretudo os de azar, impactam profundamente as regiões do cérebro ligadas a sentimentos como prazer e recompensa, produzindo dopamina, neurotransmissor conhecido popularmente como “hormônio do prazer”. Atividades que ativam esse neurotransmissor – comer, fazer sexo, praticar exercícios físicos, usar entorpecentes etc. – geram reforço positivo comportamental, incentivando a repetição de comportamentos que proporcionam esse prazer imediato. Um ponto fundamental em relação aos jogos de azar é que, quanto mais tempo permanecemos “dopados” apostando, isto é, em exposição prolongada à dopamina liberada pelo jogo, nosso cérebro acaba criando uma certa tolerância, exigindo estímulos cada vez maiores para que alcancemos os mesmos níveis de excitação que vivenciávamos no início. Consequentemente, indivíduos que têm predisposição a comportamentos compulsivos e se envolvem com jogos de azar, normalmente tendem a apostar com grande frequência e com quantias de dinheiro cada vez maiores, ignorando as consequências futuras de suas

ações, não raramente comprometendo a renda familiar e contraindo dívidas.

É importante destacar também que fatores ambientais são igualmente cruciais. Conforme demonstrado por Thorne et al. (2016), a disponibilidade e a oferta de jogos de azar na comunidade são determinantes fundamentais para a quantidade de pessoas que irão acabar se envolvendo nessa atividade. Essa dinâmica é análoga ao observado em estudos sobre o consumo de álcool, tabaco e outras substâncias ilícitas, nos quais a acessibilidade é um fator-chave para a iniciação e a manutenção do uso. Como sinais de adição há um comportamento em que o indivíduo busca melhora do humor através das apostas, assim como escapismo da realidade ou mesmo busca por euforia. Esses aspectos subjetivos e afetivos do jogo (marcados pela excitação, pela vertigem e pela suspensão momentânea do controle) indicam que a experiência do apostador não se limita ao acaso do resultado, mas envolve também um prazer próprio da desestabilização sensorial e emocional.

Nesse sentido, desde 1980, a Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhece a ludopatia – nome dado ao transtorno do jogo – como uma doença. No Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais DSM-5, essa patologia é definida como o *“Comportamento de jogo problemático persistente e recorrente levando a sofrimento ou comprometimento clinicamente significativo”* (American Psychiatric Association, 2014:585). Segundo o DSM-5, uma pessoa pode ser diagnosticada com esse transtorno quando apresenta pelo menos quatro dos seguintes comportamentos listados abaixo num intervalo de 12 meses:

1. Necessidade de apostar quantias de dinheiro cada vez maiores a fim de atingir a excitação desejada.
2. Inquietude ou irritabilidade quando tenta reduzir ou interromper o hábito de jogar.
3. Fez esforços repetidos e malsucedidos no sentido de controlar, reduzir ou interromper o hábito de jogar.
4. Preocupação frequente com o jogo (p. ex., apresenta pensamentos persistentes sobre experiências de jogo passadas, avalia possibilidades ou planeja a próxima quantia a ser apostada, pensa em modos de obter dinheiro para jogar).
5. Frequentemente joga quando se sente angustiado (p. ex., sentimentos de impotência, culpa, ansiedade, depressão).
6. Após perder dinheiro no jogo, frequentemente volta outro dia para ficar quite (“recuperar o prejuízo”).
7. Mentira para esconder a extensão de seu envolvimento com o jogo.
8. Prejudicou ou perdeu um relacionamento significativo, o emprego ou uma oportunidade educacional ou profissional em razão do jogo.
9. Depende de outras pessoas para obter dinheiro a fim de saldar situações financeiras desesperadoras causadas pelo jogo (American Psychiatric Association, 2014:586).

Não obstante o fato de os jogos de azar estarem relacionados a uma patologia grave, a maior parte dos países não os proíbem – e aqueles que o fazem não é por questões de saúde, mas principalmente por motivações religiosas e morais. Um levantamento realizado em 2022 pelo jornal O Globo aponta que dos 193 países integrantes da Organização das Nações Unidas (ONU), somente 37 proibiam jogos de azar, sendo a maioria nações islâmicas. Entre as exceções estavam Cuba, Islândia e, justamente, o Brasil (Niklas, 2022).

Os jogos de azar no Brasil

A prática e a exploração de jogos de azar no Brasil foram proibidas em 1946, através da publicação do Decreto-Lei nº 9.215, assinado pelo então presidente da República, Eurico Gaspar Dutra (Brasil, 1946), que justificou sua decisão evocando a defesa da moral religiosa e dos bons costumes do povo brasileiro (Tavares, 2024). Vale destacar que o cerco aos jogos de azar no país começou antes, ainda durante a Era Vargas, com o Decreto-Lei nº 3.688, de 1941. Em seu art. 50, este decreto estabeleceu a pena de prisão de três meses a um ano, além de multa, a quem “*Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele*” (Brasil, 1941, s./p.). O art. 50 também trazia uma definição bastante genérica dos jogos de azar:

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
- c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva (Brasil, 1941, s./p.).

Assim, durante quase oitenta anos, com poucas exceções, como as corridas de cavalo, a Loteria Federal e alguns títulos de capitalização, como a Tele Sena, foi proibido no território brasileiro o funcionamento de cassinos, casas de apostas esportivas, entre outros estabelecimentos similares que exploram jogos de azar. Essa proibição, no entanto, sempre foi desafiada pela clandestinidade. Uma das principais fontes de renda do crime organizado no país é justamente um jogo de azar: o jogo do bicho. Segundo levantamento do Instituto Jogo Legal, feito em 2014, o jogo do bicho movimenta em torno de R\$ 12 bilhões por ano, captados em aproximadamente 350 mil pontos de apostas espalhados por todo o país (Miniguini, 2025). Cassinos clandestinos, do mesmo modo, em boa parte controlados por bicheiros, também movimentam quantias milionárias todos os anos.¹

Com efeito, não obstante a proibição existente, ao longo de sua história, o Estado brasileiro vem enfrentando uma série de dificuldades em controlar a exploração dos jogos de azar. Segundo Santos (2019), não se sabe ao certo o percentual de brasileiros que têm o hábito de apostar; há estudos que apontam que 12% da população aposta com regularidade, sendo que um dos poucos estudos epidemiológicos existentes, realizado em 2010, indica que 2,3% dos brasileiros apostam e 1% são jogadores patológicos – número que provavelmente é muito maior hoje, haja vista que, àquela época, as apostas esportivas online não haviam ainda se popularizado no Brasil.

De 2010 para cá, com a crescente popularização da internet e dos *smartphones*, o acesso aos jogos de azar tornou-se muito mais fácil – num primeiro momento, através de *websites*, e depois, dos aplicativos para celular. A informatização das transações econômicas, como depósitos online, cartões de crédito/débito e carteiras digitais e, mais recentemente, o sistema Pix, criado pelo Banco Central em 2020, facilitaram sobremaneira o envio de dinheiro para plataformas de apostas online. É nesse contexto que emerge a recente explosão de apostas online no Brasil, seja em aplicativos de *slot* vulgarmente conhecidos como “Jogo do Tigrinho” ou nos sites das chamadas “*bets*”, isto é, casas de

¹ Uma matéria publicada pelo portal de notícias G1, em 2016, aponta que um único grupo com atuação em Sorocaba lucrava até R\$ 9 milhões com cassinos clandestinos (G1, 2016).

apostas esportivas.

A expressão *Jogo do Tigrinho* refere-se genericamente aos aplicativos para *smartphone* que trazem jogos no estilo caça-níquel, semelhantes aos existentes em cassinos. O jogador precisa apertar um botão e tentar acertar a combinação de um mesmo símbolo em três *slots* diferentes. Para poder jogar é necessário apostar algum valor em dinheiro, de modo que quanto maior o valor apostado, maior também será o prêmio recebido em caso de acerto da combinação. O nome “tigrinho” deriva do mais popular desses aplicativos, o *Fortune Tiger*, criado em 2019 pela Pocket Games Software (PG Soft), empresa cuja sede está localizada em Malta. O sucesso do *Fortune Tiger* deu início a uma enxurrada de aplicativos semelhantes. A legislação brasileira em torno de cassinos online é confusa: embora a Lei 13.756/18 tenha autorizado o funcionamento de alguns formatos de cassinos, não são mencionados os formatos digitais, o que gera diferentes interpretações (Botelho, 2024). Com efeito, cassinos online são facilmente encontrados em lojas de *apps*, como Play Store e Apple Store, ou dentro de plataformas de apostas esportivas.

Por sua vez, as *bets* surgiram no final dos anos 1990, normalmente sediadas em países menores e com leis mais flexíveis (e convidativas) à exploração de jogos de azar – como por exemplo, Gibraltar (sede da Bet365), Chipre (1xBet), Curaçao (KTO e Esportes da Sorte) e Malta (Betano e Superbet). Elas começaram a se popularizar no Brasil no final da década de 2010, investindo enormes quantias em publicidade na internet, sobretudo patrocínio a influenciadores digitais com milhões de seguidores em suas redes sociais. Embora a prática de apostas fosse proibida no país, as *bets* teoricamente não infringiam a lei brasileira, uma vez que a hospedagem de seus *sites* estava localizada no exterior, de modo que, oficialmente, elas não atuavam no território brasileiro. Além disso, apresentavam versões de seus sites totalmente localizadas em português brasileiro e com destaques às competições esportivas nacionais – passando assim a impressão aos apostadores de que se tratavam de empresas brasileiras ou com sede no Brasil.

Os elevados valores gastos em publicidade e a proliferação das *bets* eram um claro indicativo de que essas empresas acumulavam lucros exorbitantes a partir das apostas realizadas dentro do território brasileiro – sem, entretanto, deixar um único centavo de arrecadação ao país. Tal fato acelerou uma discussão que há muito era feita no cenário político nacional, mas que encontrava uma forte resistência por parte de alguns grupos mais conservadores: a liberação das apostas esportivas no Brasil.

Nesse contexto histórico, a liberação para o funcionamento das *bets* viria no dia 12 de dezembro de 2018, no apagar das luzes do governo de Michel Temer, com a já referida Lei nº 13.756, a qual autorizou as chamadas apostas de quota fixa, isto é, apostas nas quais o apostador sabe previamente o valor que receberá caso acerte o prognóstico a respeito de um determinado evento, inclusive eventos esportivos. Para superar a resistência dos grupos contrários e assegurar a aprovação da lei, o governo Temer mobilizou o argumento de que a medida iria aumentar a arrecadação pública, num momento de forte recessão econômica. Assim, foi determinado que os impostos arrecadados com as apostas seriam destinados ao Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), com percentuais a serem repassados aos estados e municípios. Em seu Art. 29, inciso 3º, a Lei nº 13.756 determina ainda que “O Ministério da Fazenda regulamentará no prazo de até 2 (dois) anos, prorrogável por até igual período, a contar da data de publicação desta Lei, o disposto neste artigo.” (Brasil, 2018, s./p.). Aproveitando-se dessa possibilidade de prorrogação do prazo, o governo de Jair Bolsonaro (2019-2022) não realizou a regulamentação, tarefa que acabou ficando a

cabo de Fernando Haddad, Ministro da Fazenda do presidente Luís Inácio Lula da Silva.

Com efeito, durante os quatro anos subsequentes à aprovação da Lei nº 13.756, as casas de apostas esportivas estiveram autorizadas a operar no país sem que existisse, no entanto, uma regulamentação específica para esse mercado. Um dos resultados foi a proliferação descontrolada das *bets*. Em um curto espaço de tempo, centenas delas estavam em funcionamento. O *marketing* tornou-se ainda mais agressivo, com propagandas dominando as mídias tradicionais (TV, rádio) e as da internet, avançando principalmente sobre o principal esporte consumido no país: o futebol. Um levantamento realizado em 2024 pelo portal de notícias esportivas Bolavip Brasil aponta que 80% dos clubes da primeira divisão do Campeonato Brasileiro possuíam uma *bet* como patrocinadora *master*² (Carvalho, 2024). Além disso, dos 40 clubes que compõem as séries A e B do Brasileirão, 39 possuem algum tipo de patrocínio oriundo de casas de apostas. Ainda em 2024, vale destacar que a Betano fechou um acordo com a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) e comprou, por três temporadas, os direitos de *naming rights*³ do Brasileirão, com valores estimados entre R\$ 70-80 milhões por ano (Zarko; Mota, 2024).

A falta de regulamentação contribuiu ainda com as quadrilhas que utilizam as casas de apostas em seus delitos. Atualmente há uma série de investigações ocorrendo pelo país envolvendo não apenas quadrilhas, mas também influenciadores digitais e artistas conhecidos nacionalmente, que supostamente estariam envolvidos com esquemas de lavagem de dinheiro a partir das *bets*.⁴ Somam-se a isso as tentativas de manipulação de resultados, que ocorrem sobretudo nos campeonatos de divisões inferiores das competições, mas que já chegaram até mesmo na primeira divisão do Campeonato Brasileiro.⁵ Nesses esquemas, os jogadores de futebol recebem volumosas quantias em dinheiro de aliciadores de atletas para cometerem ações específicas dentro das partidas, como por exemplo, receber cartão amarelo ou vermelho, cometer pênaltis etc.

Nesse contexto, o presidente Lula sancionou, em dezembro de 2023, a Lei nº 14.790 que estabeleceu as regras para o funcionamento de casas de apostas esportivas no país. A “Lei das Bets” trouxe diversas exigências às empresas do setor, entre elas, a determinação de que “Somente serão elegíveis à autorização para exploração de apostas de quota fixa as pessoas jurídicas constituídas segundo a legislação brasileira, com sede e administração no território nacional” (art. 7) e a proibição da participação de menores de 18 anos (art. 16) (Brasil, 2023). Estabeleceu-se ainda um prazo limite de seis meses – a contar da publicação da lei – para que as casas de apostas solicitassem autorização para atuar no país. Em setembro de 2024, quando o prazo já havia encerrado, Fernando Haddad informou que até 600 casas de apostas que não haviam solicitado autorização ao governo teriam seus *sites* retirados do ar pela Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) (Martello, 2024).

A preocupação das autoridades públicas com as *bets* aumentou, sobretudo, após

2 Principal patrocinadora de uma equipe, o que lhe confere o direito de expor sua marca na parte da frente da camisa oficial do clube.

3 Acordo de marketing que permite a uma empresa vincular sua marca ao nome de um determinado evento. No caso do Campeonato Brasileiro, a competição passou a se chamar “Brasileirão Betano”.

4 A operação *Integration*, que vem sendo desenvolvida pela Polícia Civil de Pernambuco no momento em que este projeto é escrito, investiga uma quadrilha, a qual teria movimentado cerca de R\$ 3 bilhões nos últimos quatro anos. Um dos alvos dessa operação é a Esportes da Sorte, *bet* que patrocina equipes tradicionais do futebol brasileiro, como Corinthians, Palmeiras e Grêmio.

5 A operação Penalidade Máxima, deflagrada em 2022 pelo Ministério Público de Goiás, investiga onze partidas – seis delas da série A do Campeonato Brasileiro – com suspeitas de manipulação de resultados.

a publicação de um relatório pelo Banco Central, em setembro de 2024. O documento apontava que os brasileiros transferiram para casas de apostas, entre janeiro e agosto daquele ano, em torno de R\$ 20,8 bilhões por mês – em comparação, o gasto médio mensal com as loterias oficiais do governo foi de R\$ 1,9 bilhão. Segundo o relatório, a maioria dos apostadores têm entre 20-30 anos, sendo que o valor médio de transferências aumenta com a idade, de modo que os mais jovens gastam em média R\$ 100 ao mês, enquanto os mais velhos chegam a gastar mais de R\$ 3 mil. Mas o dado mais impactante trazido pelo Banco Central foi o de que, em agosto de 2024, 5 milhões de usuários do Bolsa Família transferiram – através de Pix – R\$ 3 bilhões às *bets*, o equivalente a 20% do valor gasto pelo Governo Federal com o benefício (Banco Central do Brasil, 2024).

Não é exagero afirmar que o Brasil vivencia um processo de rápida disseminação das apostas em plataformas online semelhante ao alastramento de uma epidemia, fenômeno que tem sido tratado por pesquisadores e por autoridades de saúde pública como motivo de crescente preocupação. Nosso país é o primeiro no *ranking* em número de acessos a sites de apostas esportivas. Em 2022, foram registrados no Brasil 3,2 bilhões de acessos, quase 25% do total global (Parrela, 2023). Um levantamento realizado pelo Instituto Locomotiva aponta que entre 2020 e 2024, 52 milhões de brasileiros realizam apostas em alguma *bet* (cerca de um quarto da população) – sendo que quase metade apostaram pela primeira vez nos sete primeiros meses de 2024, podendo ser considerados novos jogadores. O levantamento destaca ainda que 86% dos apostadores têm dívidas e 64% estão negativados no Serasa (Estadão, 2024). Um estudo da Sociedade Brasileira de Varejo e Consumo (SBVC) estima que 63% das pessoas que fazem apostas online no país tiveram sua renda comprometida de algum modo; quase 25% deixou de comprar roupas; e 19% reduziram o gasto no supermercado (Causin, 2024).

A Pesquisa Game Brasil (2025) também conhecida como PGB, que busca compreender o perfil gamer brasileiro há 12 edições anuais consecutivas, apresentou em seu relatório mais recente os primeiros resultados nacionais sobre o consumo de jogos de azar no país. A inclusão deste tema reflete o aumento da exposição, do consumo e da repercussão que esse segmento vem alcançando nos últimos anos. O estudo contou com 6.282 participantes distribuídos pelos 26 estados brasileiros e o Distrito Federal, entrevistados entre janeiro e fevereiro de 2025, a partir de um questionário online. O levantamento apontou que 82,8% dos brasileiros respondentes têm o hábito de jogar algum tipo de jogo digital, o que reforça a consolidação do público gamer no país e o potencial de diversificação de seus hábitos de consumo.

No que diz respeito especificamente aos jogos de azar, a PGB indica que 38,2% dos participantes afirmaram jogar algum tipo de jogo desse tipo, evidenciando que o segmento ultrapassou o status de nicho e passou a ocupar um espaço expressivo na rotina dos jogadores brasileiros (Pesquisa Game Brasil, 2025). Esse crescimento pode estar relacionado à popularização e ao processo de regulamentação das plataformas de apostas e cassinos online, bem como à integração bem-sucedida de mecânicas de sorte e recompensa em jogos, fenômeno conhecido como *gambification* (Macey; Hamari, 2024). Desses jogadores, 39% jogam pelo menos uma vez por semana, enquanto 14,2% relataram jogar quatro vezes ou mais semanalmente – dados que indicam frequência elevada de engajamento, especialmente se comparados a outros tipos de jogos digitais (Pesquisa Game Brasil, 2025).

Outro aspecto que chama atenção é o envolvimento financeiro. A Pesquisa Game

Brasil (2025) mostra que 89,9% dos jogadores gastam dinheiro em jogos de azar, sendo que 34,6% desembolsam entre R\$ 51,00 e R\$ 200,00 por mês, e 8,6% afirmam gastar mais de R\$ 500,00 mensais, evidenciando um alto envolvimento econômico do setor. A pesquisa também identifica as principais motivações relatadas pelos participantes, buscando compreender quais dinâmicas vêm sendo percebidas por eles. Segundo o estudo, 43,9% jogam com o objetivo de ganhar dinheiro, e 24,7% enxergam esses jogos como investimento para complementar a renda, enquanto 30,4% buscam a emoção da vitória e 29% jogam para relaxar (Pesquisa Game Brasil, 2025).

Os dados sugerem uma mudança na percepção de valor e entretenimento, ao passo em que a diversão, aspecto essencial para jogos (Schell, 2011; Rogers, 2013), também estaria associada à uma possibilidade mínima de lucro. Esse comportamento de consumo, impulsionado tanto por expectativas de ganho quanto por estímulos emocionais, reforça a importância de discutir os limites entre diversão e risco financeiro. Como já alertava Crawford (1984), os jogos de aposta rompem com a sensação de segurança presente em outros tipos de jogos, pois o risco simbólico pode facilmente se converter em perda real. Assim, a experiência de jogar deixa de ser apenas um espaço protegido de experimentação e passa a envolver consequências concretas — especialmente financeiras e emocionais — em um cenário de regulamentação ainda incipiente no país.

Em termos de mercado, o relatório aponta que os jogos de azar estão se consolidando como parte significativa do consumo digital brasileiro, *“atraindo um público engajado, disposto a gastar e motivado por fatores financeiros, emocionais e sociais”* (Pesquisa Game Brasil, 2025:30). Essa consolidação evidencia que o setor de apostas digitais passa a competir diretamente com outras formas de entretenimento interativo, como os próprios jogos eletrônicos. Assim, o cenário atual indica uma reconfiguração do ecossistema do setor de games, em que as fronteiras entre jogo, economia e entretenimento tornam-se cada vez mais tênues.

Apesar de oferecer um panorama relevante sobre o consumo de jogos de azar no país, a Pesquisa Game Brasil (2025) não aprofunda aspectos socioeconômicos e contextuais que poderiam enriquecer a compreensão do fenômeno. Questões como o perfil de classe dos jogadores, a estabilidade financeira daqueles que apostam com frequência e a relação entre gasto impulsivo e endividamento permanecem em aberto. Da mesma forma, seria importante investigar se outros membros da família utilizam ou têm acesso aos aplicativos de aposta, bem como se há influência de familiares, amigos ou influenciadores digitais na adesão a esse tipo de prática. Esses pontos indicam lacunas importantes que futuras pesquisas podem explorar, sobretudo para compreender de que maneira fatores sociais, econômicos e culturais moldam as motivações e os impactos do envolvimento com jogos de azar no cotidiano dos brasileiros.

Jovens e apostas Online: o que dizem os estudos recentes?

Ainda é relativamente escassa a produção acadêmica sobre os impactos das apostas pela internet. Oliveira et al. (2025) realizaram uma revisão integrativa da literatura sobre as apostas online, buscando identificar as principais abordagens e lacunas existentes no campo. Foram analisadas as publicações acadêmicas sobre apostas online no Brasil entre 2020 e 2024. Os resultados apontam que esse debate no país tem se concentrado principalmente na legalização e regulamentação do setor, com foco em seus efeitos

econômicos, jurídicos e sociais.

No que diz respeito à interface entre adolescência e apostas digitais, as publicações são ainda mais escassas. Todavia, alguns estudos vêm demonstrando como a internet potencializou o acesso e a normalização das apostas online entre os jovens. A pesquisa de Laves (2024), por exemplo, identificou que mais de 60% dos estudantes do ensino médio em Manaus já haviam apostado online; por sua vez, Carapinha (2022) analisou a influência das relações familiares e sociais na adesão de adolescentes às apostas esportivas, em Portugal; e o relatório do UNICEF e GRAPC (2021), o que evidencia o caráter global do problema, com jovens iniciando nas apostas cada vez mais cedo e apresentando baixa consciência sobre os riscos do jogo patológico.

De acordo com Weber e Silva (2025:3), com o avanço da tecnologia e da conectividade móvel, as *bets* estão se tornando cada vez mais viáveis no cotidiano das pessoas, apresentando-se como uma forma aparentemente inofensiva de entretenimento. Essa facilidade de acesso às apostas online apresenta problemas consideráveis, como transtornos de dependência, dificuldades sociais, financeiras e familiares.

Ainda segundo Weber e Silva “os médicos psiquiatras alertam para o aumento significativo de casos de dependência comportamental associados às *bets*, especialmente entre jovens adultos, uma população especialmente vulnerável à atração do jogo digital” (2025:8). Tratando-se de adolescentes, essa questão torna-se mais profunda e complexa, já que os estímulos presentes nas apostas online (efeitos visuais, rodadas bônus, recompensas rápidas, *feedbacks* auditivos etc.) têm um impacto ainda maior em seu córtex pré-frontal, estrutura responsável pela tomada de decisões e resolução de problemas, que ainda está em desenvolvimento, afetando o juízo e a impulsividade (Weber e Silva, 2025:6).

É importante frisar que as consequências da compulsão em jogos de cassino online podem ser ainda mais nocivas do que as associadas às apostas esportivas. Embora jogos no estilo Fortune Tiger e *bets* sejam tratados como parte do mesmo fenômeno, há diferenças importantes. Os jogos de cassino online são baseados em mecanismos de geração aleatória de resultados, de modo que o desfecho de cada rodada independe das decisões do jogador e não pode ser previsto ou influenciado por habilidade, conhecimento ou análise. Já as apostas esportivas (*bets*) envolvem a previsão de eventos reais, como o resultado de partidas de futebol ou outros esportes, permitindo que os apostadores utilizem informações, estatísticas e conhecimentos sobre equipes, atletas e competições para fundamentarem suas escolhas, embora o resultado permaneça incerto. Em ambos os casos, há risco financeiro e possibilidade de perdas. Porém, os jogos de cassino online têm como característica o ciclo rápido: o jogador aposta e, em segundos, o resultado aparece na tela do dispositivo – o que tende a gerar uma alta frequência de apostas. No caso das apostas esportivas, é preciso esperar a ocorrência de eventos esportivos reais.

Nessa seara, Mendieta e Queiroz (2024) alertam que jogos ao estilo Fortune Tiger possuem ainda um fenômeno denominado “efeito tangerina”. Este efeito ocorre quando uma combinação de elementos de *neuromarketing* é formulada para gerar sensações positivas de vitória, com indicações audiovisuais de ganho, mas o prêmio financeiro real é igual ou menor que o valor apostado na rodada. Por exemplo, a combinação de três figuras de tangerinas, que é a mais frequente, paga apenas 60% do valor apostado, resultando em perda financeira líquida, embora o jogo reforce a percepção de um resultado vitorioso, impedindo o apostador de distinguir quais os seus ganhos e suas perdas financeiras. Essa manipulação simbólica do ganho reforça a confusão cognitiva típica do ambiente digital

de apostas, no qual as fronteiras entre vitória e derrota são diluídas. Além disso, como boa parte dos aplicativos de “jogo do tigrinho” (talvez a grande maioria) não são licenciados ou submetidos à análise por auditorias técnicas independentes, é possível que o gerador de números aleatórios possa não existir, ou seja, os resultados gerados podem não ser aleatórios, mas programados para que o retorno médio de dinheiro aos apostadores seja sempre menor do que valor apostado.

Do ponto de vista sociológico, a participação em apostas online se insere em uma nova configuração da Indústria Cultural Digital⁶, conceito revisitado por Parada e Coelho (2025). De acordo com os autores, a indústria propaga uma ideologia de consumo associada à ilusória promessa de ganhos financeiros fáceis. A digitalização do jogo representa uma reconfiguração das práticas de consumo contemporâneas, em que o entretenimento e o risco se entrelaçam na lógica neoliberal de responsabilização individual. A aposta deixa de ser um comportamento de risco para se tornar um ganho financeiro extra, o apostador está, supostamente, investindo em sua própria habilidade e sorte. O prazer do jogo é capturado e reproduzido como mercadoria, inserindo o apostador em uma dinâmica de consumo contínuo, marcada pela promessa ilusória de ganhos financeiros e reconhecimento simbólico. Sob essa lógica, a perda excessiva de dinheiro e o vício, por sua vez, quando não são totalmente ignorados pelas plataformas de apostas, acabam sendo vistos não como problema de saúde pública, mas como problema de comportamento individual: cabe ao jogador controlar seus gastos e jogar apenas como diversão ou passatempo.

Estudantes da rede pública de educação do RS e o envolvimento com apostas Online

À luz das preocupações existentes em torno do impacto social que a proliferação das apostas online terá no Brasil a médio e longo prazo, realizamos uma pesquisa de caráter exploratório e descritivo, com o objetivo principal de identificar o envolvimento de estudantes da educação básica de escolas públicas com apostas online. Nossa pesquisa foi realizada no final de 2024⁷, envolvendo quatro escolas localizadas no Rio Grande do Sul: três delas de ensino médio – Escola Técnica Estadual Parobé (Porto Alegre), Escola Técnica Estadual Senador Ernesto Dornelles (Porto Alegre), Fundação Escola Técnica Liberato Salzano Vieira da Cunha (Novo Hamburgo); e um escola de ensino fundamental – Escola Estadual de Ensino Fundamental Nossa Senhora das Graças (Pelotas). Como se trata de uma pesquisa exploratória, ou seja, que visava acima de tudo uma aproximação com o problema para ser aprofundada futuramente, a escolha por essas instituições se deu por conveniência: entramos em contato com escolas com as quais tínhamos contato prévio e estas quatro foram as que autorizaram a realização do estudo.

A pesquisa consistiu na aplicação presencial de um questionário semiestruturado. Nas escolas de ensino médio, foram selecionadas para aplicação três turmas de cada instituição, sendo uma de cada série (1^a, 2^a e 3^a). Já na escola de ensino fundamental, foram selecionadas quatro turmas, uma de cada ano (6^o ao 9^o).

Ao todo, responderam o questionário 286 estudantes. As perguntas, por sua vez, foram organizadas em três eixos investigativos: i) Perfil do/a entrevistado/a; ii) Comportamento

6 Indústria Cultural, descrito por Theodor Adorno e Max Horkheimer ([1947]1985)

7 Embora a pesquisa tenha sido feita no final de 2024, a análise e a escrita do artigo foram realizadas em 2025.

em relação às apostas; iii) Impactos e consequências. A seguir, serão apresentados os resultados principais referentes a cada um desses eixos.

Perfil dos/as entrevistados/as

Quanto à distribuição de gênero, 49,7% dos participantes afirmaram ter gênero masculino, 45,5% feminino, 1,4% transgênero e 1,4% não-binário. Em relação à pergunta “Qual a sua cor/raça?”, 66% se declararam como brancos/as, 17% como pardos/as, 14% como pretos/as e 1,4% como indígenas. No que diz respeito à idade, 29,7% tinham 18 anos, 26,9% 16 anos, 23,4% 17 anos, 6,6% 15 anos, 4,2% 19 anos, 2,4% 13 anos – as demais idades somaram menos de 2%. Somando os percentuais, 80% da amostra tinha entre 16 e 18 anos. É importante reiterar, como já mencionado, que a pesquisa foi realizada em três escolas de ensino médio, e apenas uma de ensino fundamental; logo, isso explica o fato de que a maior parte dos estudantes estava na faixa etária 16-18 anos.

Em relação à renda familiar, 8,7% afirmaram ter renda de até um salário mínimo (até R\$ 1.412), 34% entre 1-3 salários mínimos (R\$ 1.413 a R\$ 4.236), 20% entre 3-5 salários mínimos (R\$ 4.237 a R\$ 7.060), 14,7% mais de 5 salários mínimos (acima de R\$ 7.060); 21,7% não souberam responder a questão ou preferiram não informar. Fizemos ainda a seguinte pergunta: “Quantas pessoas moram na sua casa, incluindo você?”. As principais respostas apontam que 37,4% afirmaram que três pessoas moram na residência; 24,5% quatro pessoas; 15,7% duas pessoas; 12% cinco pessoas.

Comportamento em relação às apostas

A primeira pergunta desse eixo investigativo foi “Alguém próximo a você tem o hábito de realizar apostas online?”. Responderam que “sim” 55% dos/as participantes e 45% “não”. Àqueles/as que responderam sim, solicitamos que indicassem quem eram essas pessoas próximas que tinham o hábito de apostar. Como se tratava de uma questão aberta, as respostas foram diversas, mas se destacam sobretudo os termos “amigos”, “colegas”, “pai”, “mãe”, “irmão/ã”, “primos”, “tio/a”.

Na sequência, perguntamos “Você já fez o download no seu celular de aplicativos de cassino online? (por exemplo, Jogo do Tigrinho)”. A maioria – 70% – respondeu que não; 23% responderam que sim e que também já haviam apostado; 5,2% afirmaram que sim, mas que não haviam apostado. A pergunta seguinte era semelhante, mas dizia respeito às *bets*: “Você já se cadastrou em alguma casa de apostas esportivas online? (ex. KTO, SportingBet, Bet365)”. Responderam que não 71% dos participantes; 22,4% afirmaram que sim e que já haviam apostado; 6% responderam que já haviam se cadastrado, mas nunca apostado.

Em seguida apresentamos a seguinte questão: “Você tem o hábito de apostar em casas de apostas esportivas (por exemplo, KTO, SportingBet, Bet365) ou em aplicativos de cassino online (ex. Jogo do Tigrinho)?”. Responderam que não 84,6%; por sua vez, 15,4% responderam que sim. As perguntas seguintes do questionário eram direcionadas apenas a esse grupo de estudantes (44 no total) que afirmaram ter o hábito de apostar.

Perguntamos “Com que frequência você realiza apostas ou joga em aplicativos de cassino online?”; 34% responderam que raramente; 25% semanalmente; 20,5% mensalmente; e 18,2% diariamente. Em relação à plataforma utilizada para realizar as

apostas online, 38,6% afirmam que usam sites de casas de apostas esportivas; 32% sites de casas de apostas esportivas e aplicativo de cassino online; 20,5% aplicativos de cassino online; e 9% outras plataformas.

Em direção às considerações finais: jovens e apostas Online, um fenômeno complexo

A pesquisa que realizamos, embora tenha um caráter exploratório, traz resultados relevantes, os quais apontam a necessidade de monitoramento atento ao envolvimento de jovens com apostas online. Como destacado, mais de 15% dos participantes de nosso estudo afirmaram ter o hábito de apostar. Esse dado é relevante, sobretudo se considerarmos que 23% já realizaram alguma aposta em aplicativo de cassino online ou em alguma casa de apostas esportivas. Além disso, é preciso considerar ainda que as apostas estão muito próximas dos alunos, mesmo daqueles que nunca apostaram, uma vez que mais da metade dos participantes afirma que alguém próximo tem o hábito de apostar. O contato com pessoas próximas (familiares, amigos) que possuem o hábito de apostar pela internet pode ter uma influência muito mais significativa sobre o comportamento de um adolescente, do que propagandas vistas na TV ou nas redes sociais, por exemplo. A proximidade tende a gerar a naturalização e a introjeção das práticas sociais. Uma criança ou adolescente que vê seu pai, mãe, irmão/irmã, ou mesmo um amigo apostando, pode muito querer reproduzir tal comportamento. Estudos sobre a influência familiar no consumo de álcool e tabaco apontam nessa direção. A investigação realizada por Moreno, Ventura e Brêtas (2009) envolvendo 1.533 indivíduos entre 10-20 anos de idade revelou que entre os fumantes, 84% tinham familiares que fumaram. Os autores concluem que *“O ambiente familiar induz e facilita o uso de álcool e tabaco por adolescentes, tornando-se fundamental a utilização deste conhecimento na elaboração de projetos de prevenção e educação em saúde.”* (Moreno; Ventura e Brêtas, 2009:354). Essa mesma lógica se aplica ao vício em apostas.

O crescente fenômeno da adesão de jovens e adolescentes às apostas online, com efeito, exige uma análise sociológica mais ampla. Trata-se de um fenômeno multifacetado, que envolve transformações culturais, tecnológicas e subjetivas no contexto do capitalismo digital. As práticas de apostas, antes restritas a espaços físicos e regulados, foram amplamente incorporadas à vida cotidiana por meio de aplicativos, redes sociais e transmissões esportivas, transformando-se em formas de “lazer”, que escondem riscos reais, mediadas pela lógica do consumo. Esta prática está profundamente enraizada na cultura digital, nas dinâmicas de sociabilidade juvenil, envolvendo questões médicas.

O fenômeno das apostas online entre jovens e adolescentes ultrapassa, portanto, a dimensão do entretenimento e do impacto econômico, revelando-se como um sintoma das transformações culturais e tecnológicas da contemporaneidade. As *bets* e o Tigrinho não apenas incorporam a lógica de consumo e desempenho típica do capitalismo digital, mas também naturalizam o risco e a incerteza como parte do cotidiano de jovens adolescentes. A combinação entre estímulos tecnológicos, vulnerabilidades cognitivas e narrativas de sucesso individual produz um ambiente propício à dependência, ao mesmo tempo em que reforça ideias de responsabilização individual e meritocracia. O envolvimento juvenil com as apostas digitais deve ser compreendido como um fenômeno social complexo, que articula prazer, consumo e controle simbólico, exigindo uma abordagem sociológica crítica

que considere seus efeitos na formação subjetiva, nas relações sociais e na construção das identidades contemporâneas.

Os resultados desta pesquisa também apontam para a necessidade de que a comunidade escolar assuma um papel mais ativo diante da crescente presença das apostas online no cotidiano de crianças e adolescentes. Nossa investigação mostra que, embora o número de jovens que aposta seja ainda relativamente baixo, as apostas online já fazem parte do cotidiano desses indivíduos, seja através de amigos ou familiares mídia – o que exige atenção. Mais do que proibir ou moralizar essa prática, as escolas podem contribuir por meio de ações educativas que promovam o letramento digital e financeiro, desenvolvam a compreensão crítica sobre os mecanismos de funcionamento das plataformas de apostas e discutam seus impactos sociais, econômicos e psicológicos. Disciplinas como a sociologia, por exemplo, podem contribuir muito nesse sentido incentivando os jovens a desenvolverem um olhar crítico sobre o jogo.

Da mesma forma, a formação continuada e o debate entre docentes e equipes pedagógicas pode favorecer a identificação precoce de situações de vulnerabilidade. Ainda, é fundamental o fortalecimento do diálogo com as famílias, o qual tende a ampliar a capacidade de prevenção, considerando que o ambiente doméstico exerce influência significativa na naturalização dessas práticas. Nesse sentido, o enfrentamento do problema demanda uma atuação articulada entre escola, família, serviços de saúde e poder público, reconhecendo que as apostas online constituem um desafio educacional e social que tende a ser desafiador nos próximos anos.

Por fim, reiteramos que as pesquisas sobre a interface jovens-apostas online são muito incipientes. Esta pesquisa consistiu justamente numa tentativa de aproximação dessa realidade empírica. Todavia, reconhecemos que o número de escolas e participantes é bastante limitado. Ainda há muito a ser investigado e procuraremos fazê-lo em nossas pesquisas futuras.

Referências

BOTELLHO, Alex Santa Anna. (2024). **A responsabilidade legal das plataformas de cassino online no Brasil**. JusBrasil, 28 de março. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-responsabilidade-legal-das-plataformas-de-cassino-online-no-brasil/2266608137>. Acesso em: 23 out. 2025.

CAILLOIS, Roger. (1990). **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia.

CARAPINHA, Inês Maria. (2022). **O preço do jogo: o papel de variáveis individuais e contextuais no envolvimento em apostas desportivas em adolescentes portugueses**. 63f. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Católica Portuguesa: Porto.

CARVALHO, Matheus. (2024). **Levantamento revela impacto das empresas de apostas nos patrocínios do futebol mundial e brasileiro**. Bolavip, 9 de maio. Disponível em: <https://br.bolavip.com/futebol/levantamento-revela-impacto-das-empresas-de-apostas-nos-patrocínios-do-futebol-mundial-e-brasileiro>. Acesso em: 23 out. 2025.

CASUIN, Juliana. (2024). **‘Bets’ disputam espaço com o consumo. Brasileiros já gastam R\$ 68 bi em jogos virtuais**. Época Negócios, 21 de agosto. Disponível em:

<https://epocanegocios.globo.com/tecnologia/noticia/2024/08/bets-disputam-espaco-com-o-consumo-brasileiros-ja-gastam-r-68-bi-em-jogos-virtuais.ghtml>. Acesso em: 23 out. 2025.

CAVALCANTE, Fernando Resende. (2024). **Em busca de mais excitação: reflexões acerca das apostas esportivas**. Movimento, Porto Alegre, v. 30, e30010. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.132978>. Acesso em: 8 out. 2025.

CRAWFORD, Chris. (1984). **The Art of Computer Game Design**. McGraw-Hill Osborne Media, 1ª edição.

CUNHA PARADA, João Paulo; FIGUEIREDO COELHO, Francisco José. (2025). **O maquinário da indústria cultural por trás dos jogos de aposta esportiva: considerações a partir de um projeto de educação popular em ciências**. Momento - Diálogos em Educação, v. 34, n. 2. DOI: 10.63595/momento.v34i2.18824. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/article/view/18824>. Acesso em: 23 out. 2025.

HUIZINGA, Johan. (2007). **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva.

LAVES, Jéssica Mirian S. (2024). **Envolvimento em jogos de azar entre os alunos do 3º ano do ensino médio de escolas públicas de Manaus: a relevância da educação financeira para evitar decisões equivocadas**. 32f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus.

MACEY, Joseph; HAMARI, Juho. (2024). **Gamblification: a definition**. New Media & Society, v. 26, n. 4, p. 2046–2065. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/14614448221083903>. Acesso em: 9 out. 2025.

MARTELLO, Alexandro. (2024). **Haddad diz que até 600 sites de bets irregulares serão banidos em outubro e orienta apostadores a resgatar dinheiro**. G1, Brasília, 30 de setembro. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2024/09/30/haddad-diz-que-ate-600-sites-de-apostas-online-serao-banidos-nos-proximos-dias-e-recomenda-que-jogador-resgate-seu-dinheiro.ghtml>. Acesso em: 23 out. 2025.

MENDIETA, Fabio Henrique; QUEIROZ, André Felipe. (2024). **Bets e apostas online: o jogo do Tigrinho e seu efeito tangerina**. Contribuciones a Las Ciencias Sociales, São José dos Pinhais, v. 17, n. 10, p. 01-21. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/11358>. Acesso em: 24 out. 2025.

MINIGUINI, Manuela. (2025). **Jogo do bicho: como funciona, por que é ilegal e o que diz o projeto de legalização**. E-Investidor Estadão, São Paulo, 19 de junho. Disponível em: <https://einvestidor.estadao.com.br/comportamento/jogo-do-bicho-legalizacao-diferencas-loterias-bets/>. Acesso em: 23 out. 2025.

MORENO, Rafael S.; VENTURA, Renato N.; BRÊTAS, José Roberto. (2009). **Ambiente familiar e consumo de álcool e tabaco entre adolescentes**. Revista Paulista de Pediatria, v. 27, n. 4. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rpp/a/bB673FYvzvkhqT8hCxqty7D/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 23 out. 2025.

NIKLAS, Jan. (2022). **Brasil é um dos poucos países onde os jogos são proibidos**. O Globo, 27 de fevereiro. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/politica/brasil-um-dos-poucos-paises-onde-os-jogos-sao-proibidos-25412507>. Acesso em: 23 out. 2025.

OLIVEIRA, Lucas Felipe Tertulino et al. (2025). **Perspectivas dos estudos sobre as apostas online e jogos de azar no Brasil: revisão integrativa da literatura.** Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v. 7, p. 1-31. Disponível em: <https://revistamultidisciplinar.net/>. Acesso em: 8 out. 2025.

PARADA, João Paulo C.; COELHO, Francisco José. (2025). **O maquinário da indústria cultural por trás dos jogos de aposta esportiva.** Momentos: Diálogos em Educação, Rio Grande, v. 34, n. 2. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/article/view/18824>. Acesso em: 23 out. 2025.

PARRELA, Leonardo. (2023). **Sites de apostas: Brasil tem quase 25% dos acessos em todo o mundo.** Itatiaia Esporte, 24 maio. Disponível em: <https://www.itatiaia.com.br/editorias/esportes/2023/05/24/sites-de-apostas-brasil-tem-quase-25-dos-acessos-em-todo-o-mundo>. Acesso em: 23 out. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL. (2025). **PGB - Trend Report. Edição gratuita.** São Paulo: Go Gamers. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/gratuitos>. Acesso em: 09 out. 2025.

ROGERS, Steve. (2013). **Level Up: um guia para o design de grandes jogos.** Tradução: Alan R. L. São Paulo: Blucher.

SANTOS, Alisson Silva dos. (2019). **Rastreamento do transtorno do jogo: um panorama sobre os apostadores esportivos brasileiros.** Brasília: ENAP. Disponível em: <https://repositorio.enap.gov.br/jspui/bitstream/1/5149/1/MH2%20-%20Allison%20Silva%20dos%20Santos.pdf>. Acesso em: 23 out. 2025.

SHELL, Jesse. (2011). **A arte de game design: o livro original.** Tradução: Edson F. Rio de Janeiro: Elsevier.

THORNE, Hannah Briony et al. (2016). **Hierarchy of Gambling Choices: A Framework for Examining EGM Gambling Environment Preferences.** Journal of Gambling Studies, v. 32, n. 3, p. 1101–1113. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-016-9601-2>. Acesso em: 8 out. 2025.

WEBER, César Augusto Trinta; DA SILVA, Antonio Geraldo. (2025). **Mentes apostadoras: o que há atrás das BETS?** Debates em Psiquiatria, Rio de Janeiro, v. 15, p. 1–12. Disponível em: <https://revistardp.org.br/revista/article/view/1405>. Acesso em: 23 out. 2025.

ZARKO, Raphael; MOTA, Cahe. (2024). **CBF anuncia casa de apostas como patrocinadora do Brasileirão pelos próximos três anos.** GE, 12 de abril. Disponível em: <https://ge.globo.com/negocios-do-esporte/noticia/2024/04/12/cbf-anuncia-casa-de-apostas-como-patrocinadora-do-brasileirao-pelos-proximos-tres-anos.ghtml>. Acesso em: 23 out. 2025.

Documentos oficiais e institucionais

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. (2014). **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais. DSM-5.** 5 ed. Porto Alegre: Artmed.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. (2024). **Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores.** Estudo Especial nº 119/2024. Brasília. Disponível em: https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acesso em: 23 out. 2025.

BRASIL. (1941). **Decreto-Lei nº 3.688. Lei das Contravenções Penais.** Brasília. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em: 23 out. 2025.

BRASIL. (1946). **Decreto-Lei nº 9.215. Proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar em todo o território nacional.** Brasília. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-9215-30-abril-1946-417083-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 23 out. 2025.

BRASIL. (2018). **Lei nº 13.756.** Brasília. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm. Acesso em: 23 out. 2025.

BRASIL. (2023). **Lei nº 14.790.** Brasília. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 23 out. 2025.

ESTADÃO. (2024). **Bets: 86% das pessoas que apostam têm dívida e 64% estão negativadas na Serasa, diz pesquisa.** São Paulo, 31 de agosto. Disponível em: <https://investidor.estadao.com.br/educacao-financeira/bets-esportivas-apostas-dividas-negativados-pesquisas/>. Acesso em: 23 out. 2025.