

IMPACTOS PSICOSSOCIAIS E SUBJETIVOS DAS APOSTAS *ONLINE*: A SAÚDE MENTAL NA CULTURA CONTEMPORÂNEA¹

PSYCHOSOCIAL AND SUBJECTIVE IMPACTS OF ONLINE BETTING: MENTAL HEALTH IN CONTEMPORARY CULTURE

Rosmar Prudente Amaro Junior²

RESUMO

A presente pesquisa qualitativa, se dá pelo caráter exploratório e descritivo, buscou analisar narrativas autobiográficas de jogadores das novas modalidades de apostas *online*, a fim de compreender os impactos psicossociais e subjetivos dessas modalidades no sujeito contemporâneo. A partir dos objetivos propostos: selecionar relatos públicos, identificar manifestações clínicas e subjetivas, articular tais achados à literatura psicanalítica e discutir suas implicações. O estudo demonstrou que as novas modalidades de apostas, produzem efeitos que não se restringem apenas ao campo financeiro, alcançando dimensões estruturais do psiquismo do sujeito. A partir da análise de quatro linhas de sentido foi possível observar o percurso recorrente do jogador: prazer inicial, repetição compulsiva, busca ilusória de restituição e posterior ruptura com a Lei simbólica. Sendo evidenciadas nas experiências relatadas a transição do jogo como *hobby* para objeto que tamponaria o desamparo, aproximando de um funcionamento aditivo. Os resultados indicam que as apostas *online* operam como expressão do mal-estar contemporâneo, intensificado pelo avanço da cultura performática do neoliberalismo que empobrece a simbolização e promove o imediatismo. As implicações clínicas emergentes dessa problemática, apontam para intervenções que considerem o jogo como sintoma, privilegiando a simbolização da perda, o resgate simbólico e a escuta do desamparo.

Palavras-chave: apostas *online*; compulsão à repetição; psicanálise; mal-estar contemporâneo; transtorno do jogo.

ABSTRACT

This qualitative research, exploratory and descriptive in nature, sought to analyze autobiographical narratives of players of new *online* gambling modalities in order to understand the psychosocial and subjective impacts of these modalities on the contemporary individual. The proposed objectives were to select public accounts, identify clinical and subjective manifestations, articulate these findings with psychoanalytic literature, and discuss their implications. The study demonstrated that new gambling modalities produce effects that are not limited to the financial field, reaching structural dimensions of the subject's psyche. Through the analysis of four lines of meaning, it was possible to observe the recurring trajectory of the player: initial pleasure, compulsive repetition, illusory search for restitution, and subsequent rupture with the symbolic Law. This was evidenced in experiences describing the transition from gambling as a hobby to an object intended to buffer helplessness, approaching an addictive mode of functioning. The results indicate that *online* gambling operates as an expression of contemporary malaise, intensified by the advancement of neoliberal performative culture, which impoverishes symbolization and promotes immediacy. The emerging clinical implications of this issue point to interventions that consider gambling as a symptom, prioritizing the symbolization of loss, symbolic restoration, and the clinical listening of helplessness.

Keywords: *online* gambling; compulsive repetition; psychoanalysis; contemporary malaise; gambling disorder.

¹ Trabalho de Conclusão do Curso de Psicologia desenvolvido no segundo semestre de 2025, sob orientação do Prof. Dr. Cleber Gibbon Ratto.

² Acadêmico do 10º período do Curso de Graduação de Psicologia da Universidade La Salle - UNILASALLE. Contato eletrônico: rosmarjunior@live.com

1 INTRODUÇÃO

Os jogos de azar constituem uma prática presente desde os primórdios da civilização, estando historicamente incorporados às dinâmicas sociais como forma de entretenimento, socialização e projeção de ascensão econômica e *status*. No contexto brasileiro, há registros de sua utilização desde o período colonial, sobretudo por meio das loterias, as quais eram empregadas como mecanismo de arrecadação de recursos para o estado (Duarte, 2007).

Com os avanços tecnológicos e a popularização da internet, incluindo o uso de *streaming*, redes sociais e aplicativos de jogos e entretenimentos, os jogos de azar passaram por um processo de virtualização e sofisticação, especialmente diante das limitações sociais impostas pela pandemia da SARS-CoV2. A partir de 2019, tornaram-se, assim, mais acessíveis por meio de plataformas digitais. Durante o período pandêmico, foi possível observar o aumento dessa prática, inicialmente como uma forma de aliviar a ansiedade latente, desencadeada pelos medos relacionados à contaminação e à saúde individual (Gjoneska, 2022).

A promulgação da Lei nº 14.790/2023, que regulamenta as apostas de quota fixa, marca um ponto de inflexão no cenário brasileiro ao normatizar e legalizar as apostas *online* no país (Brasil, 2024). Tal mudança ampliou a visibilidade e o alcance desses jogos, ao mesmo tempo em que intensificou os debates acerca de suas implicações psicossociais (STF, 2024; Silveira, 2025).

Nesse contexto, de acordo com Ribas (2025), observa-se um aumento significativo no uso de plataformas digitais voltadas para jogos de azar, incluindo aplicativos como o popularmente conhecido “*Jogo do Tigrinho*”, que simula máquinas caça-níqueis. Essas plataformas oferecem recompensas financeiras a partir de apostas com dinheiro real.

A literatura científica já reconhece os jogos de azar como potenciais desencadeadores de transtornos mentais, particularmente o transtorno do jogo (ou jogo patológico), cuja sintomatologia apresenta semelhanças com a dependência química, envolvendo tolerância, abstinência e prejuízo funcional significativo (Holden, 2001). A facilidade de acesso, o apelo visual e o uso de algoritmos que mantêm o usuário engajado contribuem para o agravamento dessa condição (Souza, 2024).

A partir de 2018, com a liberação das apostas esportivas *online* no Brasil, observou-se um crescimento expressivo tanto no volume de apostas quanto no número de usuários, essa tendência persiste no período atual da pesquisa. Dados recentes apontam que, em 2023, o setor movimentou aproximadamente R\$ 54 bilhões, com um gasto médio de R\$ 263 por apostador

(Flores, 2024). Além disso, um levantamento realizado pelo DataSenado identificou que, apenas no mês de outubro de 2024, mais de 22 milhões de brasileiros realizaram apostas, sendo que a maioria relatou gastos de até R\$ 500 mensais em plataformas digitais (Agência Senado, 2024).

O atual cenário brasileiro, impulsionado pela promulgação da Lei nº 14.790/2023, exige reflexão crítica acerca dos impactos psicossociais dessa nova realidade. O uso massivo de internet, redes sociais, aplicativos de compras e eventos esportivos tem diversificado os canais de acesso a essas plataformas, tornando os jogos de aposta um fenômeno cada vez mais presente na vida cotidiana, especialmente entre jovens adultos (Višnjić, *et al.*, 2024).

Essa acessibilidade e normalização das apostas têm impactado diretamente os recursos financeiros de muitas famílias brasileiras, contribuindo para o endividamento pessoal e gerando efeitos negativos na economia do país (Souza, 2024; Maia e Freire, 2025). Além disso, o impacto na saúde mental torna-se cada vez mais evidente. Conforme descrito no *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais* (DSM-5-TR), o transtorno do jogo (CID 6C50.0) caracteriza-se por um padrão persistente de comportamento de aposta problemático, com diferentes níveis de gravidade (leve, moderado e grave), que pode comprometer relacionamentos, oportunidades profissionais e levar à dependência financeira de terceiros como tentativa de recuperação das perdas (First, 2025).

Estudos como os de De Oliveira (2024), ressaltam o papel das tecnologias digitais nesse processo, destacando que os jogos virtuais oferecem um ambiente sem interrupções, com forte apelo visual e ritmo acelerado, que dificulta o discernimento e reflexão do apostador sobre suas perdas e ganhos, tornando mais difícil interromper as apostas. Sob a perspectiva da Psicologia pode-se considerar o fenômeno das apostas como uma questão de saúde pública, que ultrapassa a esfera individual (Souza, 2024; Xavier, 2025).

Desse modo, a Psicologia se apresenta com ferramentas e abordagens capazes de compreender o vício associado às novas modalidades de apostas *online*, analisando seus mecanismos de funcionamento e propondo estratégias para manejar e identificar fatores de risco relacionados à compulsão, que contribui para o adoecimento mental dos usuários (Prestes, *et al.*, 2024).

O olhar psicanalítico permite compreender a experiência da imediaticidade contemporânea, que limita o sujeito de expressar sua historicidade juntamente com sua capacidade de elaborar histórias, conduzindo o sujeito a perturbações fantasiosas, como os

ganhos exorbitantes a curto prazo, que operam em seu nível simbólico e do imaginário (Dos Santos, 2019).

Assim a Psicanálise, traz um olhar para os conflitos dos aparelhos psíquicos desencadeados pela força do id, ego e superego, que se manifestam nos mecanismos de dependência. Nessa lógica, o jogo assume papel central na falha dos processos primários intrapsíquicos, sendo o dependente do jogo lançado a viver sob o desprazer que tal dependência lhe proporciona, visto que apresenta dificuldade em se conectar com os seus sentimentos desagradáveis e assim tenta fugir ou evitá-los (Silva e Hashimoto, 2014).

Diante desse panorama, o presente estudo buscou explorar o problema de pesquisa delineado sob a forma da seguinte questão: “Como as novas modalidades de apostas *online* produzem impactos psicossociais e subjetivos, e, por decorrência, afetam a saúde mental do sujeito contemporâneo?”. Assim, definiu-se, como objetivo geral, compreender, sob uma perspectiva psicanalítica, os efeitos das modalidades de apostas *online*, fenômeno característico da cultura contemporânea e causadores de impactos psicossociais e subjetivos sobre o sujeito.

A pesquisa foi estruturada e conduzida para atender aos seguintes objetivos específicos: a) selecionar narrativas públicas de apostadores *online*, versando sobre suas experiências com essa modalidade de jogo. A partir dessas narrativas; b) identificar manifestações que evidenciam os efeitos psicossociais e subjetivos da experiência vivida; c) revisar na produção científica recente os principais achados sobre o tema, sob a perspectiva psicanalítica; d) analisar as relações sobre tais efeitos psicossociais e subjetivos da experiência de apostas *online* e as características da cultura contemporânea e, por fim; e) discutir os desafios que o fenômeno estudado cria para o campo da saúde mental e o trabalho do psicólogo.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

O presente estudo se dá pela natureza exploratória e descritiva, utilizando o modelo de pesquisa narrativa e bibliográfica, caracterizado pela análise crítica de narrativas autobiográficas de depoimentos de jogadores das novas modalidades de apostas, obtidos de relatos de domínio público presentes na plataforma Youtube. Não foi necessária a aprovação e apreciação pelo Comitê de Ética em Pesquisa, conforme a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, amparada pela Lei de Acesso à Informação (nº 12.527/2011). Essa resolução aboliu a exigência de aprovação para pesquisas que se submetem à utilização de material de domínio público (Brasil, 2011).

A seleção dos materiais ocorreu por meio de pesquisas na plataforma sobre relatos de apostadores nas novas modalidades de apostas (Bets, Tigrinho, cassinos *online* etc.). Os critérios adotados foram apenas relatos dos próprios apostadores, os quais abordaram sua própria experiência e vivências a partir da prática do jogo e os efeitos que desencadearam os prejuízos na saúde física e mental, relações afetivas, profissionais e sociais.

Os critérios de inclusão abrangeram jogadores que, nos últimos dois anos evidenciam suas experiências sobre o jogo. Enquanto, os critérios de exclusão se deram pelos relatos de terceiros, como reportagens e vídeos com mais de dois anos. A partir de expressões-chave como “relatos de usuários de apostas *online*”, “perdi tudo jogando *online*”, “relato com apostas *online*”, “perdi no jogo do tigrinho”, “perdi tudo em apostas *online*”, “eu perdi tudo no jogo do tigrinho”.

Esses critérios aplicados resultaram na seleção de quatro vídeos³, que foram integralmente transcritos e submetidos à análise narrativa, categorizando os depoimentos segundo padrões recorrentes, como fissuras, mecanismos de repetição, negação e projeção. Como resultado, procedeu-se à interpretação dos relatos à luz dos conceitos psicanalíticos selecionados na pesquisa bibliográfica, garantindo, assim, a articulação entre material teórico e empírico.

O emprego da pesquisa narrativa busca compreender a história do sujeito a partir de relatos singulares que integram tanto eventos reais quanto estados mentais subjetivos (Paiva, 2008). Trata-se de uma ferramenta de investigação da realidade construída a partir da narrativa, como pode-se ver no artigo *A pesquisa narrativa: uma introdução*, de Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva (2008, p.24).

Clandinin e Connelly (2000, p. 20 apud Paiva, 2008, p. 3) definem a pesquisa narrativa como “uma forma de entender a experiência” em um processo de colaboração entre pesquisador e pesquisado. A pesquisa narrativa mais comum pode ser descrita como uma metodologia que consiste na coleta de histórias sobre determinado tema, onde o investigador encontrará informações para compreender determinado fenômeno. As histórias podem ser obtidas por meio de vários métodos: entrevistas, diários, autobiografias, gravação de narrativas orais, narrativas escritas, e notas de campo.

³V1 - <https://www.youtube.com/watch?v=dzxYBQc0s5Q&t=424s>

V2 - <https://www.youtube.com/watch?v=5Xl6-4XenSs&rc0=1>

V3 - <https://www.youtube.com/watch?v=5gvaWvhxjtw&t=285s>

V4 - <https://www.youtube.com/watch?v=rYEaIwNl0Qo>

A pesquisa bibliográfica oferece suporte teórico, permitindo atualizar conhecimentos e aprofundar a análise a partir de livros, periódicos e artigos científicos já publicados. (De Sousa; De Oliveira; Alves, 2021). Segundo Braucks *et al.* (2025):

A pesquisa bibliográfica possui um papel fundamental para a construção do conhecimento científico, atuando como um instrumento de fundamentação teórica para qualquer tipo de pesquisa e, por isso, pode ser encontrada em diversas áreas do conhecimento. Esta modalidade de pesquisa pode oferecer ao pesquisador maior compreensão e aprofundamento do tema que esteja sendo estudado (Braucks *et al.*, 2025, p.12).

Os materiais utilizados, como artigos científicos e livros, foram obtidos por meio de buscas nas plataformas Pubmed, Scielo, Google Acadêmico e em bibliotecas institucionais, utilizando as seguintes palavras-chave: “*gambling and mental health*”, “psicanálise e jogos de azar”, “psicanálise e apostas *online*”, “psicanálise o jogo patológico”.

No campo clássico da psicanálise, buscou-se privilegiar conceitos freudianos, especialmente a compulsão à repetição e a negação (Freud, 1920/2016). Essa base foi ampliada por Lacan, a partir da leitura de Vladimir Safatle (2017), em torno da recusa simbólica. Além disso, Gisele Sanches (2005) contribui com suas reflexões da obra *Psicanálise Pode Ser Diferente*. Já autores contemporâneos como Byung-Chul Han (2015), permitiram pensar o sujeito contemporâneo considerando as categorias de desempenho e cansaço.

3 EXPLORAÇÃO DOS MATERIAIS REVISADOS

No Quadro 1, estão apresentados os 8 artigos científicos selecionados intencionalmente para leitura e estudo na íntegra, com o objetivo oferecer suporte teórico e atualizar conhecimentos sobre o tema trabalhado.

Na sequência são apresentados os 8 estudos selecionados, destacando de cada um deles o objetivo, a metodologia adotada e os principais resultados. Essa exploração inicial dos estudos visou criar um acervo de discussões atuais sobre o tema, permitindo, na sequência, desenvolver as análises em torno do problema central da investigação.

Quadro 1: Artigos selecionados para a revisão

Ano	Autor(es)	Título	Periódico	Base
1 2024	Višnjić A., Kök K., <i>et al.</i>	Editorial: Excessive internet use and its impact on mental health	Frontiers in Public Health	PubMed
2 2024	Daria Ukhova, <i>et al.</i>	The expansion of gambling across the Americas poses risks to mental health and wellbeing	Viewpoint	PubMed
3 2022	Maria Paula M. T. de Oliveira, <i>et al.</i>	Transtorno de Jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento	Psicologia USP	SciELO
4 2019	Mario Vitor Ferreira Nascimento, <i>et al.</i>	Apostas online: uma revisão de literatura sobre a epidemia contemporânea e silenciosa do jogo patológico	Studies in Health Sciences	Google Acadêmico
5 2024	Gabriel Costa da Silva	Hobbies: Uma Visão Psicanalítica	Centro Universitário da Grande Dourados	Google Acadêmico
6 2024	Mardem Leandro Silva, <i>et al.</i>	Psicanálise e redes sociais: as dinâmicas de captura virtual do desejo e digitalização da subjetividade nas cenas do semiocapitalismo	Revista de Graduação em Psicologia – PUC Minas	Google Acadêmico
7 2014	Guilherme Elias da Silva; Francisco Hashimoto	As relações de trabalho nas organizações estratégicas e os jogos de azar: fontes para analisarmos o modo de subjetivação na sociedade contemporânea	Revista Subjetividades (Rev. Subj.) v.14	SciELO
8 2008	Fernando Machado Vilhena Dias, <i>et al.</i>	Um jogador patológico por Dostoiévski	Rev Psiquiatr RS	Google Acadêmico

Fonte: Elaboração própria, 2025.

No artigo “*Excessive internet use and its impact on mental health*” (*Uso excessivo da internet e seu impacto na saúde mental*) de Višnjić *et al.* (2024), foi discutido as diversas formas de uso da internet, como: redes sociais, compras *online* jogos *online* e jogos de azar *online*. Destacando que o uso excessivo dessas ferramentas da contemporaneidade constitui o desencadeamento de prejuízos à saúde mental. A análise apresentada buscou estabelecer conexões sobre o uso deliberado da internet estarem associados a prejuízos à saúde física e de ordem psicológica.

Višnjić *et al.* (2024) utilizaram como percurso metodológico, a revisão bibliográfica sobre a temática. As conclusões salientam que o uso de internet, por si só, não representa um perigo ao bem-estar dos indivíduos, mas pode atuar como uma das principais ferramentas dos tempos atuais para desencadear vícios que resultam em diversos impactos. Sendo assim destaca a necessidade da continuidade de pesquisas relacionadas ao impacto da saúde mental ligadas ao uso massivo de internet (Višnjić, *et al.*, 2024).

No artigo “*The expansion of gambling across the Americas poses risks to mental health and wellbeing*” (A expansão do jogo nas Américas representa riscos para a saúde mental e o bem-estar) de Ukhova *et al.* (2024), é analisado o problema de saúde mental nas américas decorrente do legado deixado pela pandemia de COVID-19, buscando identificar o jogo de azar como uma ameaça potencial devido ao crescimento da indústria do jogo por meio da legalização apostas *online* e offline.

Ukhova *et al.* (2024) estruturam a pesquisa por meio de uma revisão abrangendo diversos países da América do Sul e do Norte. O estudo buscou demonstrar os impactos e a necessidade de políticas públicas para tratar a temática. Concluiu-se então, que essa expansão dos jogos nas Américas tem representado um grande risco à saúde mental da população. Esse cenário exige medidas por parte dos responsáveis pela desigualdade na saúde mental, como considerar o jogo como um fator de risco, pois também mina a confiança nas autoridades governamentais, visto que utilizam recursos provenientes dos jogos para custear serviços públicos (Ukhova, *et al.*, 2024).

A pesquisa “*Transtorno de Jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento*”, realizada por Oliveira (2022) tinha como objetivo dar luz as principais hipóteses psicodinâmicas existentes em literaturas, a partir de um estudo realizado em um serviço que atende jogadores na cidade de São Paulo, dentro de um programa ambulatorial para jogo patológico. Foi adotado um levantamento da literatura, que incluiu contribuições psicanalíticas, neurobiológicas e contemporâneas, para analisar as experiências da psicoterapia psicodinâmica, com o intuito de examinar as sessões e discursos dos jogadores que procuraram o programa.

Dessa forma, é possível concluir que o jogo entra na vida do sujeito como um entretenimento capaz de desencadear importantes prejuízos pelos excessos de apostas. Busca-se, assim, dar luz, a partir do processo terapêutico realizado, ao jogador, que em momentos difíceis, tem possibilidade de buscar outras alternativas além de jogar, tendo a perspectiva de buscar uma maneira mais saudável de se relacionar consigo e com o mundo (Oliveira, 2022).

Em “*Apostas online: uma revisão de literatura sobre a epidemia contemporânea e silenciosa do jogo patológico*” de Nascimento (2025), o autor buscou a partir de uma revisão integrativa, 17 artigos selecionados em bases de dados, a fim de consolidar uma análise crítica sobre o jogo patológico e suas implicações à saúde mental. Assim, o estudo aborda desde o advento do uso massivo da internet e as novas perspectivas nos jogos de azar *online*, com bets e plataformas de apostas *online*.

Podendo correlacionar-se a partir de diversas perspectivas, dentre elas a psicanalítica, o fator do jogo patológico transcorrer diversos aspectos socioculturais, tendo como ponto de partida o período pós-pandemia, inclusive menciona-se ainda como fator potencializador para comportamentos impulsivos como o vício em grupos de risco (Souza, 2024; Maia e Freire, 2025).

No artigo “*Hobbie: Uma Visão Psicanalítica*”, o autor Da Silva (2024) buscou, a partir de uma revisão bibliográfica de materiais já publicados, explorar conceitos psicanalíticos como compulsão à repetição, a sublimação e conflitos inconscientes, a fim de explorar os *hobbies* como atividades prazerosas e seu potencial de se tornarem prejudiciais ao indivíduo. Assim, com base em autores clássicos da psicanálise, o presente estudo conseguiu correlacionar os *hobbies* positivos e sua transformação para atividades prejudiciais aos indivíduos quando se apresentam com dependência emocional exagerada ou como mecanismos de fuga da realidade.

O autor evidenciou com seu trabalho que a psicanálise tem papel crucial para compreender os mecanismos inconscientes que desencadeiam a dependência desses *hobbies* sendo a sua dualidade paradoxal e administração positiva de fundamental para o bem-estar e a saúde mental (Da Silva, 2024).

A pesquisa “*Psicanálise E Redes Sociais: As Dinâmicas De Captura Virtual Do Desejo E Digitalização Da Subjetividade Nas Cenas Do Semiocapitalismo*”, de Silva (2024), teve como objetivo investigar o impacto dos avanços das redes sociais na subjetividade e na captura do desejo de seus usuários no atual momento semiocapitalismo. Assim, pela investigação teórica e análise tanto de textos psicanalíticos quanto do atual contexto contemporâneo sobre a subjetividade digital, foi possível observar o impacto das redes sociais de forma profunda na subjetividade dos usuários.

Nesse contexto, a pesquisa retrata que desejo dos usuários é moldado pela dinâmica digital (Silva, 2024). O presente trabalho também possibilitou analisar que a interação com o “grande outro”, fora substituída pelos “algoritmos”, desencadeando mudanças nas maneiras do sujeito contemporâneo de se relacionar, apresentando uma reflexão crítica sobre a saúde mental na era digital.

No artigo “*As Relações De Trabalho Nas Organizações Estratégicas E Os Jogos De Azar: Fontes Para Analisarmos O Modo De Subjetivação Na Sociedade Contemporânea*”, de Silva e Hashimoto (2014), o estudo utiliza o método de abordagem qualitativa, de natureza teórica, sustentada em análise reflexiva, fazendo uma análise sobre “organizações estratégicas”

juntamente com as relações estabelecidas nos jogos de azar a partir de referenciais psicanalíticos e psicossociológicos.

A análise da obra possibilitou compreender a mudança na conjuntura moral, dando espaço para a necessidade de vencer, pois o imaginário do sucesso leva o indivíduo a querer ser melhor. Assim, o jogo do trabalho deixa feridas, principalmente psíquicas, legitimando o jogo na sua incerteza e competição desenfreada, trazendo a alusão aos jogadores patológicos em seu cotidiano e à difusão políticas, na problemática dos jogos de azar ainda produzindo muito sofrimento e espetáculo ao desempenho, utilidade e lucratividade (Silva e Hashimoto, 2014).

Por fim, no artigo “*Um jogador patológico por Dostoiévski*”, de Dias (2008), o estudo seguiu um percurso metodológico de estudo teórico com relato de caso literário, no qual narra o livro *O jogador* de Fiódor Dostoiévski, definindo a trajetória do protagonista em três fases, ganho, perdas e desespero, que a partir de autores clássicos como Freud, Heinz Kohut, Donald Winnicott e Wilfred Bion se dá a discussão acerca do jogo patológico.

Desse modo, pode-se analisar o jogo como conceito central da vida do personagem, sendo fonte de profundo sofrimento psíquico vinculado a estrutura narcísica e a fragilidade do *self*. Suas tentativas de reparar e autopunição funcionam como mecanismos de defesa frente a angústia, da culpa e sensação de vazio, sendo importante a centralidade do jogo como substituto de vínculos afetivos e sociais, culminando na destruição simbólica (Dias, 2008).

4 EXPLORAÇÃO DAS NARRATIVAS

Com base no material empírico, conforme os critérios apresentados na metodologia, foram selecionados quatro vídeos de jogadores disponíveis na plataforma YouTube, codificados como V1, V2, V3 e V4. Assim, o V1 apresenta o relato de um jogador de 30 anos, funcionário de uma instituição financeira, sobre sua experiência e os caminhos percorridos até conseguir romper o ciclo vicioso das apostas. Enquanto, o V2 apresenta a história de uma jogadora de 29 anos, casada e mãe, que compartilha sua vivência marcada por perdas financeiras e emocionais, chegando a momentos de intenso sofrimento psíquico, o que desencadeou risco à própria vida em função da compulsão por apostas. O V3 apresenta o relato de um homem na faixa dos 40 anos, que descreveu que seu envolvimento com as apostas online, foi por conta de um momento de fragilidade emocional e fracassos em negócios, o que levou ao desenvolvimento de sintomas depressivos e dependência dos jogos. Por fim, o V4 narra a trajetória de um apostador de 26 anos, trabalhador no ramo de telemarketing, que iniciou sua

jornada a partir das apostas esportivas, decorrendo o percurso do nascimento de seu filho, ao fim de seu casamento devido ao agravamento com o vício.

As narrativas permitiram a construção de quatro linhas de sentido: *Do prazer ao vício e do jogo à aposta: Como tudo começa?*, onde marca o início da relação com as apostas; *Apostar tudo: que ‘droga’ é essa?*, que nos permite refletir sobre a dimensão de compulsão e prazer; *Andar em círculo: ganhar, perder e “recuperar” o quê?*, visando tratar da repetição e tentativa de compensação; e *Perdas, dívidas e “novas habilidades”:* *onde foi parar a Lei?*, onde se pretende problematizar as consequências subjetivas e sociais das apostas.

4.1 Do Prazer ao Vício e do Jogo à Aposta: Como Tudo Começa?

O início da relação do sujeito com o jogo costuma ser marcado por uma brincadeira, um hobby, algo “mágico”, despertando uma experiência de prazer com ganhos iniciais, frente à possibilidade de uma mudança rápida de vida. Nesta etapa, o jogador mergulha em um sentimento de onipotência e na ilusão de que domina o acaso, vindo a acreditar que suas habilidades fogem do acaso, dando um ponto de partida comum apresentado nas narrativas.

Diante da análise, é possível observar o jogo de azar entrando na vida dos apostadores, carregando consigo dois objetivos principais: o prazer material, decorrente das premiações, e o prazer psíquico, suscitado pela competição, desafio e, sobretudo, pela vitória, que evoca uma nova perspectiva de vida.

Esse início dos jogadores é marcado por algo ingênuo, como uma distração, passando por um processo neurobiológico e conflitos intrapsíquicos (Silva e Hashimoto, 2014).

Segundo Silva e Hashimoto (2014), a dependência se instaura a partir do conflito intrapsíquico no aparelho mental, influenciado pelas forças do id, ego e superego. Assim, tendo o ego o papel de tentar controlar as forças instintivas do id, ao mesmo tempo que se sujeita às restrições do superego para a satisfação do impulso, bem como na realidade externa, desencadeando um conflito no aparelho psíquico do sujeito (Silva e Hashimoto, 2014). Assim, olhando para a porta de entrada do jogo como um hobby, Da Silva (2024) relata que:

(...) hobby pode ser uma forma de lidar com o estresse e a ansiedade visto que, se uma pessoa tem um hobby que a ajuda a se acalmar e relaxar, isso pode ser uma indicação de que ela está buscando uma forma de lidar com a ansiedade em sua vida cotidiana. Aqui, a psicanálise pode contribuir ajudando essa pessoa a aprender e entender melhor suas emoções, bem como, a desenvolver estratégias mais eficazes para lidar com o estresse (Da Silva, 2024, p.8).

Ao recorrer à obra de Freud, “Além do princípio do prazer” (1920/2016), é importante distinguir dois modos de repetição descritos por Freud: aqueles vinculados ao prazer e aqueles que vão além do princípio prazer. O conceito do brincar com o carretel (*Fort-da*), mostra a criança que lança o objeto para longe e o traz de volta repetidamente, como uma tentativa simbólica de elaborar a ausência do objeto amado, transformando uma situação passiva e desprazerosa em uma situação ativa. O prazer aparece no segundo ato, o do retorno do carretel.

O *Fort-da* nos permite observar que experiências inicialmente desprazerosas podem se tornar jogáveis, desde que sejam vinculadas ao prazer e ganho de domínio psíquico, como um modo de dominar simbolicamente uma situação desprazerosa (Freud, 1920/2016). Já as repetições que vão além do princípio do prazer, Freud (1920/2016) observa que os sujeitos retornam a experiências que nunca os proporcionam prazer, indicando, na vida adulta, um funcionamento mais primitivo que o princípio do prazer, como pode-se visualizar no relato: “*na minha cabeça era isso, colocava 100, 200, 300, ai quando eu ganhava 300 na minha cabeça tava ganhando tava feliz*” (V2, 2024, 12’43”), “*Até cheguei a ganhar todo valor que tinha perdido, mas eu não consegui parar.*” (V1, 2025, 4’45”).

Como afirma Freud (1920/2016):

O princípio do prazer parece mesmo estar a serviço dos instintos de morte; é certo que vigia também os estímulos de fora, avaliados como perigosos pelas duas espécies de instintos, mas sobretudo os aumentos de estímulos a partir de dentro, que chegam a dificultar a tarefa de viver (Freud, 1920/2016, p.171).

Isso se evidencia nos relatos, os quais o prazer dá lugar a mero alívio de tensão, deixando de ser uma atividade prazerosa: “*sem perceber eu voltei no dia seguinte e no outro comecei a apostar valores maiores, achando que controlava*” (V3, 2025, 1’34”), “*Minha cabeça só rodava em jogo.*” (V4, 2025, 10’08’’). Assim, resta apenas o alívio da tensão e a submissão ao ciclo repetitivo, que escapa ao domínio do sujeito (Freud, 1920/2016).

O jogo, em sua função de hobby, como forma de se distrair e relaxar, aparece nos relatos como: “*achei que iria fazer uma grana com isso.*” (V1, 2025, 3’50’’). Essa função de mera brincadeira é substituída pela possibilidade de uma nova vida, a partir do pensamento mágico regido pelo princípio do prazer, desconsiderando o princípio da realidade: a crença de onipotência na realização imediata do desejo. “*Quando a gente começa a ganhar... como é que eu falo, o sentimento da ganância e do vício que o vício é triste....*” (V2, 2024, 13’10’’), evidenciando uma expectativa de satisfação direta, sem mediação da realidade (Freud, 1920/2016).

Como Freud (1920/2016) descreve, o princípio do prazer é um modo funcionalmente primitivo do aparelho psíquico, “inutilizável e mesmo perigoso” em meio às exigências do mundo externo, assim relata o jogador: “*Porque o vício faz isso. Ele convence que na próxima você recupera tudo, só que a próxima nunca chega.*” (V3, 2025, 2'24’’). Esse modo primitivo de funcionamento, regido pelo princípio do prazer, volta e meia sobrepuja o princípio da realidade, conduzindo o sujeito a fazer escolhas prejudiciais, atuando assim de encontro ao detimento do organismo como um todo.

No contexto apresentado pela narrativa dos apostadores online, o prazer inicial vem a se dar como: “*Quando a gente tem um grande ganho, a gente acha que vai conseguir ter esse ganho de novo.*” (V4, 2025, 4'43’’). Gradualmente, isso é substituído por uma descarga de energia não ligada, no qual o sujeito já não joga mais para obter prazer, mas vir a aliviar a tensão acumulada (Freud, 1920/2016). Trata-se da zona cinzenta em que pulsão de vida e morte se entrelaçam, tornando indistinguível onde termina o prazer e onde a compulsão, pois ambas acontecem simultaneamente.

Nesse sentido, como pode-se ver em “Um jogador patológico por Dostoiévski”, de Dias (2008), o artigo apresenta um recorte importante sobre a iniciação do personagem do livro *O jogador*, de Dostoiévski, que marca o início de seu percurso com o jogo de azar:

Invadido por um sentimento intenso, Aleksei junta as economias e decide tentar a sorte. No cassino, Aleksei faz tentativas audaciosas, ganhando bastante dinheiro. Constata, no entanto: “Não me lembro de ter pensado uma só vez em Polina aquela noite. Experimentava um prazer extraordinário em reunir e recontar as notas (Dostoiévski, 1866, apud Dias, 2008, p.237).

De modo semelhante, os apostadores são invadidos pela experimentação de supostos ganhos fáceis, como em: “*adrenalina me anestesiou*” (V3, 2025, 1'08’’), marcados por excitação e sensação de domínio. Isso não corresponde ao prazer, mas a uma inundação psíquica, como se observa no relato: “*se eu tentar amanhã eu vou conseguir jogar, eu vou recuperar esse dinheiro*” (V4, 2025, 4'30’’). Como descrito por Freud (192/2016), o aparelho psíquico é tomado por grandes quantidades de estímulos que não consegue ligar ou simbolizar, produzindo um esforço defensivo que vem a empobrecer o restante da vida mental, como se observa no relato: “*minha mente não tá boa*” (V2, 2024, 0'16’’). Isso evidencia expressões de um psiquismo tomado por excessos, não por prazer. Desse modo, Freud (1920/2016) explica que quando esse aparelho psíquico é inundado por grandes quantidades de estímulos: “Produz-se um enorme ‘contra investimento’, em favor do qual todos os demais sistemas psíquicos

empobrecem, de modo que há uma extensa paralisação ou redução do funcionamento psíquico restante (Freud, 1920/2016, p. 141).

Assim, o jogador se depara com uma forte descarga de dopamina no sistema de recompensa do cérebro, tornando a experiência altamente aditiva como se observa em relatos como: “*Nos primeiros dias e mil maravilhas, você começa ganhando.*” (V1, 2025, 3'50’’). Como aponta Mardem *et al.* (2024), tais experiências modificam as redes de engramas cerebrais, as quais deixam marcas, formando novas memórias semânticas, garantindo assim significados que o sujeito irá atribuir ao reagir aos acontecimentos, ou seja, contribuindo para redução da capacidade de adiar a recompensa e suportar uma frustração.

Além disso, observa-se no relato: “*de sábado a quarta feira, todas essas noites todos esses dias eu sonhava com apostas, não sai da minha cabeça o jogo*” (V4, 2025, 15'38’’). Esse estado de excitação invade, empobrece e governa o funcionamento psíquico, deslocando o sujeito da busca de prazer para uma tentativa de descarga (Freud, 1920/2016).

Na obra *Introdução a Jacques Lacan*, Vladimir Safatle (2017) apresenta a relação entre o afastamento do jogador do prazer inicial e sua entrada no campo do conceito de Lacan definido como gozo. Nesse sentido, o gozo se mostra como essa zona de indistinção entre satisfação e terror, evidenciando a diferença entre prazer e desprazer. Dessa forma, ele emerge quando o sujeito passa a insistir na aposta, mesmo já não sentindo prazer, levando o Eu a uma dissolução de si.

Essa lógica se apresenta junto ao sentimento de onipotência do pensamento mágico em narrativas como: “*eu pensei ‘pô, se eu fiz 50 virar 1300 reais, se eu depositar 500 quanto esses 500 vão virar né?’*” (V1, 2025, 2'33’’), pode-se observar um funcionamento psíquico dirigido pelo processo primário, em que a ideia parece realizar o desejo sem a mediação do princípio da realidade. O grande ganho inicial solidifica essa fixação: “*Meu primeiro grande ganho. Nossa ganhei 700 reais, agora posso viver disso*” (V4, 2025, 2'35’’), instaurando a fantasia da busca de completude que desencadeia a repetição (Freud, 1920/2016).

Nesse ponto que a excitação vem a deixar de ser prazerosa e se torna anestésica, como no relato já citado pelo jogador: “*adrenalina me anestesiou*” (V3, 2025, 1'08’’), destacando não uma satisfação, mas um desligamento, que leva ao sujeito da dissolução citado por Safatle (2017), associada ao gozo. Portanto, as apostas assumem o papel de operar como força autônoma, culminando no retorno compulsivo do sujeito à apostar: “*sem perceber eu voltei no dia seguinte e no outro comecei a apostar valores maiores, achando que controlava*” (V3, 2025, 1'34’’).

Diante do exposto, quando o Eu entra no estado de dissolução da própria autoidentidade, o que Lacan chama de “destituição subjetiva”, o gozo revela seu ponto mais sombrio, aproximando-se do impulso mortífero como relata: “*chegar até esse ponto de tentar o suicídio*” (V2, 2024, 1’07’’). Assim, na fantasia de domínio e autodestruição, o prazer e desprazer deixam de ser separados, formando o núcleo do gozo, como formulado por Lacan (Safatle, 2017).

4.2 Apostar Tudo: Que “Droga” É Essa?

O jogador de aposta *online*, com o passar do tempo, tenta substituir o prazer inicial por uma busca incessante para repetir a sensação de ganho, configurando uma dinâmica compulsiva que o aproxima do uso de substâncias. Assim, o jogo ocupa um papel central na vida do sujeito, deixando de ser uma fonte de prazer para assumir a função de uma “droga” psíquica aprisionando-o em um ciclo de dependência (Souza, 2024).

Nesse ponto, o jogo passa aliviar uma tensão interna crescente, por meio de descargas repetitivas, pois já não se trata propriamente de buscar prazer, mas de tentar, a qualquer custo, produzir alívio interno (Freud, 1920/2016).

Segundo Sanches (2005), no capítulo “Reviver x Compreender”, da obra “A psicanálise pode ser diferente”, trabalhando a partir das percepções de Ferenczi, o trauma pode desencadear a clivagem do ego, especialmente quando marcado por sucessivas repetições.

Essa repetição traumática, que retorna sempre pelo lado da dor, fragiliza o ego e exige defesas mais primárias, como a clivagem. No caso do apostador isso se evidencia no relato: “*Porque o vício faz isso. Ele convence que na próxima você recupera tudo, só que a próxima nunca chega.*” (V3, 2025, 2’24’’), isso refere-se às perdas e experiências dolorosas relacionadas a elas, vividas como falhas narcísicas.

Assim, o ego, ao tentar se adaptar, acaba se dividindo em várias partes, podendo chegar à fragmentação e até mesmo à atomização egóica. Freud (1920/2016) relaciona esse fenômeno ao excesso de excitação que não pode ser ligado psiquicamente. Segundo Sanches (2005):

Um ego cindido não tem o “compromisso” de coerência na expressão de diferentes e contraditórios sentimentos, nem tampouco o compromisso de ser consequente com seus atos, que podem divergir totalmente, tanto entre si quanto em relação ao seu discurso, sem que isso lhe cause qualquer conflito (Sanches, 2005, p. 87).

Diante da exposição ao excesso de estímulos das plataformas digitais, como relata um apostador: “*a noite depois que eu saio do trabalho, eu não uso mais o telefone, já para não dar vontade, não ficar vendo os ganhos, deixei de seguir algumas pessoas, é importante deixar de*

seguir quem posta esses ganhos” (V2, 2024, 8'45’’). O sujeito se depara com múltiplas descargas de afetos, como forma de defesa, o que pode ter efeitos momentaneamente compensatórios, mas também acarretar prejuízos ao funcionamento psíquico, como o empobrecimento do ego (Sanches, 2005).

Nesse ponto, a compulsão já se apresenta instaurada, como relatado por um dos jogadores: “*Eles achavam que era dependência química, porque eu estava tão viciado, ficava no celular.*” (V1, 2025, 8'46’’), e por outro: “*Porque apostar você pega seu celular aqui, e você tá jogando, ninguém percebe, você tá ali usando aquela droga, escondido de todo mundo e ninguém percebe.*” (V4, 2025, 6'04’’).

As falas ilustram a passagem apresentada por Freud (1920/2016), em que a repetição não visa mais ao prazer, mas à descarga de uma tensão no aparelho psíquico, situando-se além do princípio do prazer, aproximando as apostas *online* ao uso de substâncias.

Nesse sentido, é possível observar que o acesso aos diversos tipos de redes sociais tem fomentado os prejuízos e intensificado o funcionamento compulsivo, uma vez que o sujeito é exposto a estímulos constantes e altamente excitantes. A visualização repetida de vídeos de ganhos na internet, em redes sociais e plataformas de apostas, tem representado a ocorrência de diversos sintomas de problemas de saúde mental, evidenciado por falas como: “*Não Conseguia dormir, não conseguiu trabalhar*” (V2, 2024, 5'49’’). Nesse contexto, pode-se perceber indícios de que o vício em celular é um fator de risco para sintomas como insônia e depressão (Višnjić, et al., 2024).

Esse risco atrelado ao celular fica evidente nos relatos dos jogadores, como: “*Não tenho mais celular para me comunicar, também não precisaria ficar com celular naquele momento, para não ficar vendo algumas coisas*” (V2, 2024, 10'31’’). A presença constante do celular, das redes sociais e a exposição de outros usuários sobre seus ganhos, fomenta a narrativa de que uma hora o jogador vai recuperar tudo, levando o jogador a compulsão de jogar e a fuga do mundo externo, operando como sucessivas descargas que impedem o aparelho de produzir ligações internas levando cada vez mais ao impulso repetitivo da compulsão (Freud, 1920/2016).

Sobre o excesso de estímulos, Freud (1920/2016) destaca:

Já não se pode evitar que o aparelho psíquico seja inundado por grandes quantidades de estímulo; surge, isto sim, outra tarefa, a de controlar o estímulo, de ligar psicologicamente as quantidades de estímulo que irromperam, para conduzi-las à eliminação. (Freud, 1920/2016 p.141).

Diante da presença desses excessos, que levam não só a fuga, mas ao empobrecimento psíquico como é característico da transição do prazer para o gozo, que é uma satisfação que ultrapassa o prazer, marcada pela repetição e desligamento da atividade simbólica (Safatle 2017). Como pode-se observar: “*tive que vender meu celular para diminuir o prejuízo*” (V2, 2024, 2'27’’); “*até minha Smart TV eu vendi para pagar apostas.*” (V3, 2025, 1'58’’). Como resultado, essas tentativas ilustram o esforço do ego, para evitar o excesso, pois diante de tais excitações internas que provocam o desprazer, o princípio do prazer assume a função de suspendê-las ou negá-las (Freud, 1930/2013). Freud em “O mal-estar na civilização” e outros escritos destaca que:

O fato de o Eu, na defesa contra determinadas excitações desprazerosas vindas do seu interior, utilizar os mesmos métodos de que se vale contra o desprazer vindo de fora, torna-se o ponto de partida de significativos distúrbios patológicos (Freud, 1930/2013, p. 19).

Todavia, o aumento e a expansão da indústria dos jogos de azar *online* permitiram observar questões muito profunda do sofrimento psíquico, como um ponto de colapso do sujeito, observável em falas como: “*Psiquiatra me explicou que os jogos me traziam o mesmo prazer que a droga traz para o dependente químico.*” (V1, 2025, 9'50’’), “*eu caí em vícios de apostas online, vício de apostas online, que quase me levaram ao suicídio*” (V2, 2024, 0'35’’). Nessas falas, a compulsão já mostra seu caráter destrutivo, marcada pelas perdas e rupturas: “*Briga, caos, filho pequeno, trabalho em que eu não ganhava muito, dívidas.*” (V4, 2025, 10'00’’).

Nesse sentido, Ukhova *et al.* (2025), destaca que a dependência em apostas se associa a comorbidades graves, como depressão, promovendo um pior bem-estar em saúde mental e física para os indivíduos e seus familiares. Ademais, comportamentos de autolesão e suicídio têm sido associados à elevação desses riscos, principalmente da ideação suicida e suicídio.

Esse cenário aparece em relatos como: “*onde eu descobri que tenho alguns transtornos psicológicos, que me levaram a ficar viciado*” (V1, 2025, 10'10’’); “*às vezes eu resisto, às vezes eu caio [...] quando você está frágil, ansioso, quando sente que precisa preencher um vazio*” (V3, 2025, 5'15’’). As falas destacam a relação da repetição compulsiva e o desamparo subjetivo, no qual o jogo funciona como fuga da angústia (Ukhova *et al.*, 2025).

A partir do ponto de vista apresentado por Freud (1920/2016), nesse estágio o sujeito já indica um funcionamento que não está orientado pela busca de prazer, mas sim por algo mais primitivo no aparelho psíquico como destaca “Assim nos permitem vislumbrar uma função do aparelho psíquico, que, sem contrariar o princípio do prazer, é independente dele e parece mais

primitiva que a intenção de obter prazer e evitar desprazer.” (Freud, 1920/2016 p.143). Diante disso, Freud nos permite compreender o ponto extremo expresso no relato “*eu só não finalizei o suicídio por conta do meu filho*” (V2, 2024, 3'40’’). Nessa ótica destaca-se o trabalho de Ferreira, *et al.* (2019)

Foi possível correlacionar o jogo patológico na modalidade virtual a fatores de gênero, sociais e psicopatológicos, demonstrando que a população que apresenta distúrbios ao apostar possuem características comuns entre si, como o nível salarial, predisposição ou diagnósticos psiquiátricos pregressos, além de comportamentos impulsivos e patológicos como o vício em outras substâncias químicas, como álcool e outras drogas (Ferreira, *et al.*, 2019, p.13).

Diante desse panorama, é possível a observar a dimensão da experiência das apostas *online*, que ultrapassa as linhas do entretenimento, assumindo uma função de “droga” psíquica, na qual os mecanismos de defesa no âmbito do apostar, são utilizados pelo ego para justificar a satisfação do desejo, como a negação, a racionalização, a onipotência e a incoerência (Silva e Hashimoto, 2014). Dessa forma, o sujeito é conduzido à compulsão à repetição, revivendo experiências passadas que não oferecem possibilidades de prazer, pois, naquele período, não puderam ser satisfatórias, nem permitir a expressão de quaisquer moções de impulsos cindidos desde então (Freud, 1920/2016).

4.3 Andar Em Círculo: Ganhar, Perder E “Recuperar” O Quê?

Nessa seção, foram analisadas as narrativas com seus movimentos circulares que estruturam o vício, perde-se, joga novamente e o sujeito acredita que pode recuperar o que foi perdido, recuperar o que? O “dinheiro”? Ou algo simbólico que enuncia uma falta. A repetição compulsiva nos mostra uma tentativa de dominar o trauma, sustentada pela ilusão, que na próxima aposta, tudo será reparado. Vindo a se tratar de uma repetição que se dá “além do princípio do prazer” (Freud, 1920/2016)

A situação se apresenta nas narrativas: “*Já consegui ali fazer um lucro, sacava parte do lucro e perdia de novo e depositava mais.*” (V1, 2025, 3'00’’), “*perdia, botava de novo para tentar recuperar*” (V2, 2024, 1'57’’). Essas declarações revelam a insistência em recuperar não apenas o dinheiro, mas algo que persiste como resto. Considerando esse elemento simbólico perdido, é possível recorrer à obra de Safatle (2017), na qual ele apresenta o conceito de objeto a, de Lacan:

Seria ainda por esse viés que a passagem do registro do Imaginário para o do Simbólico se justificaria teoricamente, pois, nesse contexto, Lacan conferiu ao “desejo puro” a posição crucial de promover agora as rupturas com aquilo que fosse alienante. Finalmente, na ênfase atribuída posteriormente ao registro do Real, o privilégio da ruptura foi conferido ao objeto a e à “travessia do fantasma (Safatle, 2017, p.11).

Assim, o sujeito tenta tamponar essa falta simbólica e acaba girando em torno do objeto a que funciona como causa do desejo, aquilo que o sujeito imagina que poderia recuperar, sustentando o fantasma da restituição, como aparece no relato: “*tive algumas recaídas, porque no fundo eu ainda acreditava que podia mudar minha vida jogando*” (V4, 2025, 13'09’’). Nesse sentido, como afirma Safatle (2017), “travessia do fantasma estaria, de uma forma ou de outra, ligada à tentativa de dissolução do vínculo entre sujeito e objeto a.” (Safatle, 2017, p.69).

Contudo, no caso do apostador, não há travessia do fantasma, ele permanece preso no fantasma da restituição, girando em torno da ideia de recuperar aquilo que nunca pode ser recuperado, porque diz respeito a um objeto estruturalmente perdido. Portanto, já não se trata mais do dinheiro, mas da própria cena fantasmática que renova essa repetição (Safatle, 2017), como expressa dramaticamente um dos jogadores ao afirmar: “*o vício não só rouba seu dinheiro, te rouba de você mesmo*” (V3, 2025, 3'53’’).

Nesse sentido, Freud (1930/2013) afirma que os impulsos que levam o Eu a tentar se desprender da massa de sensações que se manifestam a partir de múltiplas e inevitáveis experiências de dor e desprazer, fazendo com que o princípio do prazer opere defensivamente para evitar tais sensações, guiando o sujeito na tentativa de suspendê-las ou negá-las.

Diante disso, pode-se articular ao que Freud descreve em “Além do princípio do prazer”, quando apresenta a distinção entre investimentos no aparelho psíquico, afirmando: “há duas formas de preenchimento de energia, de modo que se deve distinguir entre um investimento que flui livremente, pressionando por descarga, e um investimento parado dos sistemas psíquicos (ou de seus elementos)” (Freud, 1920/2016, p.142).

Na dinâmica do apostador, tais investimentos que fluem sem possibilidade de ligação simbólica acabam por empurrar o sujeito a agir compulsivamente, buscando apenas a descarga imediata. As falas revelam esse processo: “*Até cheguei a ganhar todo valor que tinha perdido, mas eu não consegui parar.*” (V1, 2025, 4'45’’), “*a gente pensar que os ganhos que a gente tem é ganho, mas na verdade é perda*” (V2, 2024, 12'07’’), “*Tô lutando contra um monstro invisível [...] quase acabou com a minha vida.*” (V3, 2025, 0'45’’), “*não sai da minha cabeça o jogo*” (V4, 2025, 15'38’’). O excesso de energia não ligado retorna como ação repetitiva, sustentando os círculos de ganho, perda e reinvestimento.

Nesse contexto, pode-se pensar no jogo como uma tentativa de restaurar o prazer perdido e de tamponar, frente às experiências do mundo e do outro, percebidos como ameaçadores, instáveis ou frustrantes, ou seja, de desprazer. Freud destaca que “Uma outra fonte de origem do desprazer, não menos regular, acha-se nos conflitos e cisões dentro do aparelho psíquico, enquanto o Eu perfaz seu desenvolvimento rumo a organizações mais complexas.” Freud (1920/2016, p.124).

Assim o apostador tenta evitar essas tensões negando a dor emocional, alienando-se em uma bolha virtual de apostas e promessas de ganho, onde acredita ter controle, mas acaba preso a um ciclo de repetição. Cada aposta passa a ser uma tentativa de reorganizar o Eu diante de um conflito que retorna, levando o sujeito a negar o sofrimento e intensificar a repetição e o mal estar (Freud, 1930/2013).

Sendo assim, o sujeito se projeta a experimentar essas promessas, repetindo o circuito que tenta restaurar algo que nunca retorna: *“fui no dinheiro que tinha guardado, ganhava, perdia.”* (V1, 2025, 5’05”), *“Quando a gente começa a ganhar, [...] o sentimento da ganância e do vício que o vício é triste.”* (V2, 2024, 13’10”), *“achando que minha vida tinha mudado, nossa agora vai acontecer, depois desse grande ganho, vai acontecer”* (V4, 2025, 17’52”). Diante desses depoimentos, pode-se observar como a repetição opera na tentativa de recuperar a fantasia, não o objeto perdido, sustentando a ilusão do jogador que “falta apenas uma aposta” para recuperar o que foi rompido, ou seja, aquilo que falta estruturalmente ao sujeito, a causa do desejo.

Seguindo essa dinâmica, o jogador passa a transformar a fonte de desprazer em algo isolado pelo Eu, rejeitando o mundo externo para formar, como descreve Freud, a tendência ao Eu-prazer, negando o outro, o alheio e o ameaçador. Essa negação articula-se ao desejo onipotente presente nas apostas e nas promessas de ganho fácil, tentando expulsar o desprazer para fora da consciência. O jogo torna-se, assim, uma tentativa de manter essa ilusão primitiva, com o propósito de defender o Eu das sensações dolorosas não simbolizadas, o que abre espaço para distúrbios psíquicos e para a repetição compulsiva (Freud, 1930/2013).

A busca constante de reparação articulada pelo desejo de onipotência se expressa de modo explícito em relatos como: *“eu sempre ali na esperança que iria recuperar meu dinheiro.”* (V1, 2025, 6’40”), *“quantas vezes fazia um saque, deixava uma banca, perdia a banca, ia lá naquele dinheiro, que acabei de sacar da casa plataforma e devolvia para o jogo”* (V4, 2025, 24’10”). Desse modo, já não se trata mais de recuperar o dinheiro em si, mas pela

lógica do objeto *a*, que causa o desejo, uma excitação que promove uma sensação ilusória de completude que marca o início da experiência com as apostas online.

Além do dinheiro, o jogador busca recuperar a excitação e as sensações de prazer que experimentara em decorrência do êxito das apostas, juntamente com o reconhecimento perante o outro, em vista a vir a se sentir seguro e não lidar com sentimentos desagradáveis, que podem culminar na fuga da realidade, evidenciando sua angústia, desespero e frustrações para evitar toda sua fragilidade e regressão (Silva e Hashimoto, 2014).

Nessa ótica pensando no jogo com um hobby que leva o jogador a fugir da realidade em meio a uma defesa da angústia, Da Silva (2024) apresenta a seguinte perspectiva:

No entanto, quando o vício em um hobby começa a interferir na vida da pessoa e causar prejuízos, pode ser visto como uma forma de defesa patológica contra ansiedades inconscientes e conflitos internos não resolvidos. Nesse sentido, o tratamento psicanalítico e aqui acrescentamos o processo de psicoterapia que pode ajudar a pessoa a compreender as causas profundas do seu vício e a lidar com os conflitos internos que o alimentam. (Da Silva, 2024, p.11).

Portanto, pode-se compreender que os movimentos circulares das apostas, expressam mais do que a tentativa consciente de recuperar as perdas financeiras, mas revelam a tentativa inconsciente do jogador de dominar o trauma e simbolizar uma falta estrutural. Dessa forma, ao repetir a esperança e a perda, o sujeito se torna prisioneiro da ilusão de controle, privando-se da realidade e do outro. Em suma, o jogo vira palco do desamparo, onde a tentativa de reparar, transforma-se em uma forma de aprisionamento psíquico.

4.4 Perdas, Dívidas E “Novas Habilidades”: Onde Foi Parar A Lei?

Nesta fase, o sujeito sevê mergulhado em dívidas, rupturas e novos comportamentos que rompem com os limites sociais e morais. A mentira, o endividamento e o isolamento anunciam não apenas a ruptura do limite social, mas sobretudo o enfraquecimento da Lei simbólica. As apostas, núcleo central da vida do sujeito, ultrapassam o campo financeiro e se inserem no campo do desamparo, revelando o apagamento das referências que antes sustentavam a vida cotidiana e a projeção das responsabilidades das figuras governamentais. Como explicita Safatle (2017), ao interpretar Lacan, sobre a lei simbólica: “A presença do fantasma marcaria de maneira fundamental os modos de relação com o Outro e de inserção na ordem simbólica. Por isso, Lacan não deixará de afirmar que não há relação à Lei simbólica que não passe pelo fantasma” (Safatle, 2017, p.68).

Assim, o apostador permanece fixado ao fantasma da restituição, o que enfraquece a operação da Lei simbólica enquanto limite e orientação do desejo. Isso acarreta comportamentos que ultrapassam os limites éticos, sociais e subjetivos, como as chamadas “novas habilidades”, mentiras, dívidas e enganos, funcionando como defesas precárias diante do desamparo (Safatle, 2017).

Pode-se observar a partir das narrativas não apenas perdas materiais, mas a ocorrência de um colapso das relações de confiança, indicando o enfraquecimento da Lei simbólica, como por exemplo: “*Hoje o que eu vejo o pior, não foram a perda de bens, de dinheiro em fim, foi a relação com as pessoas*” (V1, 2025, 10’50”), “*usei o cartão de toda a minha família [...] falei que era para uma coisa e não era, era para jogar*” (V2, 2024, 1’57”). Esse enfraquecimento também é expresso pela perda da regulação afetiva, como no relato: “*Fiquei nervoso, irritado, impaciente com tudo. Virei uma bomba-relógio.*” (V3, 2025, 3’53”).

Como afirma Safatle (2017), “Lacan sustenta que o sujeito sempre encontra no corpo do Outro os traços arqueológicos de suas próprias cenas fantasmáticas vindas das primeiras experiências de satisfação.” (Safatle, 2017 p.68-69). O sujeito dos relatos citados, deixam de reconhecer o Outro como lugar da Lei e do limite, nesse cenário, ocorre o rompimento do laço simbólico, que se manifesta em mentiras, manipulações e violações do pacto social, como é possível observar no relato: “*ninguém mais acreditava em mim, podia ser história mais triste que fosse, ninguém me emprestava um real, porque eu queria dinheiro para jogar e era para jogar*” (V4, 2025, 22’01”), percebe-se o enfraquecimento da Lei simbólica e o avanço do desamparo.

Diante desse recorte torna-se interessante pensar no trabalho de Magalhães *et al* (2022), onde ela destaca:

Um perfil que aparece com frequência entre os jogadores que procuram tratamento é aquele em que o sujeito acreditava que tudo ia bem na sua vida, até que um evento que lhe parece repentino, como uma separação, demissão, aposentadoria, desestrutura. Nesses casos, fica evidente a dificuldade em lidar com angústia e frustração, e o jogo aparece como refúgio (Magalhães, *et al*, 2022, p.5).

Segundo Magalhães *et al.* (2022), destacam os conteúdos dissociativos apresentados nos jogadores, onde o indivíduo se aliena do que passava consigo e a sua volta, apresentando a falta da capacidade de identificar o que sentem e o que necessitam. Contudo, em seu trabalho se destacou o perfil de jogadores que tiveram situações de negligência ou de abuso na infância, que não foram elaborados, apresentando o jogo como uma forma inconsciente de solicitar auxílio e cuidado. Nos sujeitos dependentes do jogo, observa-se uma falha na autorregularão,

onde em determinados momentos inflam, voam alto demais e colocam tudo a perder (Magalhães, *et al.*, 2022).

Entretanto, os elementos descritos por Magalhães *et al.* (2022) aproximam-se da lógica freudiana de desamparo e da falha de ligação, que deixa o Eu vulnerável à regressão e ao uso massivo de defesas primárias. Por outro lado, Safatle (2017) apresenta a paranoíta do homem moderno:

(...) na paranoíta, essa segunda identificação estabilizadora com a ordem paterna não ocorre, mas há uma fixação que impede o sujeito de atravessar as relações de rivalidade e alienação com o que lhe aparece como ideal. Ele vive assim em uma confusão narcísica, que faz com que toda alteridade apareça próxima demais, invasiva demais (Safatle, 2017, p.25-26).

Diante disso, é necessário observar como o Eu do homem moderno expressa sua individualidade e autonomia por meio de uma dinâmica marcada pelo desconhecimento de sua própria paranoíta. O apostador se envolve em uma lógica na qual tudo parece depender exclusivamente dele. Quando perde, projeta a culpa em fatores externos, como casas de apostas, sorte ou algoritmos. Há, portanto, uma recusa simbólica das perdas, o que sustenta a compulsão à repetição (Safatle, 2017).

Os relatos evidenciam o deslocamento da culpa para figuras externas que supostamente atrapalharam ou manipularam o apostador. Observa-se, por exemplo, um jogador associando seu vício a fatores internos e politizados: “*onde eu descobri que tenho alguns transtornos psicológicos, que me levaram a ficar viciado*” (V1, 2025, 10’10”), enquanto outro responsabiliza influenciadores digitais: “*queria que os digitais influencers se tocassem, não divulgassem as plataformas*” (V2, 2024, 5’05”),

Em outros depoimentos, a culpa recai sobre forças maiores como o estado: “*O próprio governo está legalizando, incentivando esse tipo de coisa.... quanto mais você perde, mais eles ganham.*” (V3, 2025, 6’21”), ou sobre a própria plataforma: “*quando a gente vai jogando direto a gente vai, a gente começa ter o padrão da casa*” (V4, 2025, 3’30”). Como destaca Freud, diante das “inevitáveis sensações de dor e desprazer que, em sua ilimitada vigência, o princípio do prazer busca eliminar e evitar.” (Freud, 1930/2013). Nessa conjuntura, o Eu tende a expulsar para fora tudo aquilo que ameaça sua integridade, como já citado, formando o Eu de prazer, opondo ao desconhecido e ameaçador “fora”.

Dessa forma, retornando a Safatle (2017), trata-se novamente do funcionamento paranoico descrito anteriormente. Observa-se que, quando falta a identificação com a Lei simbólica, o apostador permanece fixo em uma relação de rivalidade com o outro, vivendo em

uma confusão narcísica em que toda alteridade é vista como invasiva. Nessa lógica, ao perder, o apostador projeta sua culpa e angústia em fatores externos.

Assim, o sujeito tende a recusar reconhecer a dependência simbólica, as mentiras e distorções que emergem nesse contexto podem ser compreendidas como “novas habilidades” defensivas, que o levam a restaurar ilusoriamente o controle narcísico frente ao desamparo e à perda (Safatle 2017). Pode-se observar os atravessamentos dos impactos, que culminam na fase de regressão, conforme expresso no artigo “Um jogador patológico por Dostoiévski”, de Dias (2008).

A regressão de Aleksei a um funcionamento narcísico arcaico chega à magnitude tal, que as demais funções vitais são desprezadas. No final, o personagem encontra-se miserável e faminto, mas prefere trocar a moeda oferecida pelo amigo para se alimentar por mais uma tentativa de sobreviver com as voltas da roleta (Dias 2008, p.239).

Perante o exposto, ao sobrepor a regressão de Aleksei à luz de Dias (2008), nas falas dos jogadores: “*se você não tem um psicológico bem-preparado, você já começa a se ferráí.*” (V1, 2025, 1'55’’), nota-se um funcionamento narcísico, evidenciando a perda da capacidade psíquica diante das tensões internas, já mencionadas por Freud (1920/2016).

O movimento regressivo pode ser destacado no aprofundamento do isolamento e na retração frente ao Outro, revelando o desamparo (Freud, 1930/2013) expresso em: “*Aí vem a solidão, o silêncio, depois das chamadas ignoradas, veio a ansiedade o medo a insônia, de tudo e de todos*” (V3, 2025, 3'35’’).

Neste ponto, o Eu já perde parte significativa de sua coesão, dando espaço para emergir sentimentos de fracasso e aniquilamento simbólico (Freud, 1930/2013), como descreve o jogador “*na minha cabeça eu acabei com minha vida, e a vida da minha família*” (V2, 2024, 2'44’’).

Por fim, esse processo culmina na dissolução do laço social. Freud (1920/2016) destaca que no estado de sofrimento intenso, o Eu “empobrece” ao concentrar seus investimentos exclusivamente na dor (Freud, 1920/2016). Esse fenômeno pode ser observado no depoimento: “*sem apoio de ninguém, ninguém conseguia nem acreditar em mim... perdi o emprego, perdi amigos, perdi a confiança de toda minha família*” (V4, 2025, 22'18’’).

Nesse sentido, observa-se, a partir de Freud (1920/2016), que diante de uma ruptura psíquica, como já citado, o aparelho mental tende a concentrar seus investimentos de energia no ponto da dor, empobrecendo assim todos os outros sistemas. Essa descrição se apresenta nas

narrativas dos jogadores, nas quais as perdas e fracassos parecem absorver toda energia psíquica do sujeito, levando a estados de paralisia, ansiedade e sentimentos de desamparo.

Vale destacar, que todo o contexto das relações com as novas modalidades de apostas apresenta-se ao jogador como uma ilusão inicial de liberdade e autonomia. A análise da obra “Sociedade do cansaço”, de Byung-Chul Han (2015), permite perceber que o sujeito contemporâneo se submete a uma nova forma de opressão disfarçada de liberdade, sustentada pela lógica performática.

Assim, na busca incessante por vitória, o apostador acaba se destruindo e contribuindo para uma sociedade baseada na autoexploração, movida pela racionalidade neoliberal. Dessa forma, a busca pelo desempenho e o capital, atribui valor à pessoa humana, que é reduzida ao valor de mercado (Han, 2015).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou, a partir do caráter exploratório e descritivo, fazer uma análise crítica de narrativas autobiográficas de depoimentos de jogadores, usuários das novas modalidades de apostas *online* por meio de materiais de domínio público. Nesse sentido, buscou-se responder à seguinte questão: Como as novas modalidades de apostas produzem impactos psicossociais e subjetivos, e, por decorrência, afetam a saúde mental do sujeito contemporâneo.

A pesquisa contemplou os objetivos específicos, uma vez que as narrativas selecionadas permitiram identificar as manifestações e os efeitos psicossociais e subjetivos na vivência dos relatos selecionados. Diante disso foi possível articular tais achados à literatura psicanalítica e discutir suas implicações para a clínica e para a saúde mental. Por fim, a investigação respondeu adequadamente ao problema inicialmente formulado.

Por meio da leitura psicanalítica, foi possível analisar narrativas dos jogadores e os modos como o prazer inicial se transforma em compulsão e perda do laço simbólico, capturando o jogador para um ciclo destrutivo e repetitivo. Sendo assim, a partir dos critérios estabelecidos na metodologia, foram selecionadas narrativas públicas, visando identificar manifestações que evidenciam os efeitos psicossociais e subjetivos das suas experiências vividas. A revisão da produção científica foi essencial, pois possibilitou analisar criticamente as relações e seus efeitos, promovendo a discussão acerca dos desafios do fenômeno estudado.

As quatro linhas de sentido: *Do prazer ao vício e do jogo à aposta: como tudo começa?*; *Apostar tudo: que “Droga” é essa?*; *Andar em círculo: ganhar, perder e “recuperar” o quê?*;

Perdas, dívidas e “novas habilidades”: onde foi parar a Lei?; permitiram compreender como o fenômeno das apostas se estrutura em um círculo marcado pela busca de prazer que se repete e se reforça no laço social digital.

Na seção “Do prazer ao vício e do jogo à aposta: como tudo começa?”, pode-se observar em todas as narrativas o jogo entrando de forma ingênua como um *hobby*, a fim de aliviar o estresse e ansiedade. Essa prática evolui para uma promessa de grandes ganhos e mudanças de vida, impulsionada pelo prazer e excitação inicial decorrente da descarga dopamínérgeca. Esse processo leva o jogador à compulsão, desencadeada pelo sentimento de onipotência, configurando a porta de entrada.

Nesse sentido, as repetidas perdas e tentativas de recuperação remetem ao conceito freudiano de ilusão onipotente, perpetuando a compulsão à repetição, que leva o sujeito a não buscar mais o prazer e sim a potência e fuga da realidade. Trata-se de experiências que vão além do princípio do prazer, gerando angústia e desamparo, o que leva o indivíduo a tentar simbolizar as perdas para lidar com tensões inconscientes e frustrações.

A linha “Apostar tudo: que “Droga” é essa?”, o jogo assume papel central na vida do sujeito, ocupando o lugar de objeto que tenta tamponar o vazio e o desamparo, configurando uma dinâmica semelhante ao uso de substâncias, sendo o jogo uma “droga” psíquica. Nesse caso, a facilidade da modalidade *online*, o uso excessivo de internet e redes sociais, a facilidade dos smartphones, levam o jogador à compulsão de jogar e a fuga do mundo externo.

Já em “Andar em círculo: ganhar, perder e “recuperar” o quê?” foi possível observar que a promessa de recuperar no jogo, não se aplica apenas a reposição de valor financeiro perdido, mas uma tentativa inconsciente de repor algo faltando no próprio sujeito. Por meio de uma encenação repetitiva o jogador tenta dominar simbolicamente o trauma da perda que sustenta a ilusão de controle sobre o acaso.

Esse movimento circular desencadeia o enredamento do Eu na busca da completude, algo inalcançável, abrindo caminhos para as consequências mais visíveis do vício, as perdas, endividamento e o confronto com a Lei simbólica, sendo um fenômeno estrutural e não moral.

Por fim, em “Perdas, dívidas e “novas habilidades”: onde foi parar a Lei?”, em virtude das narrativas analisadas, percebe-se que ao avançar das apostas, as consequências não são apenas econômicas, mas se configuram como uma destruição do tecido simbólico que sustenta as relações. A mentira, a manipulação e o recurso a empréstimos são “habilidades” defensivas que substituem a simbolização da falta e mascaram a queda da lei social, não às violando com transgressão criativa, mas neutralizando como referência reguladora.

Esse percurso permite observar a estrutura das quatro linhas de pensamento: o jogador vive o prazer inicial, passa pela repetição na busca do mesmo prazer e entra em um ciclo compulsório que o leva à degradação do Eu. Consequentemente, ocorre a ruptura com a Lei Simbólica e culmina no jogador entrando em desamparo. Esse cenário evidencia a suscetibilidade do sujeito contemporâneo e suas vulnerabilidades, devido especialmente aos modelos da cultura performática.

Com isso, é possível compreender as apostas *online* como um fenômeno de forte impacto na estrutura psíquica e cultural. A psicanálise possibilita analisar o entrelaçamento e a complexidade dessa vivência na subjetividade do jogador. Nesse panorama, observa-se um funcionamento mais arcaico, marcado pela compulsão via fantasma, pelo empobrecimento da operação da Lei simbólica e pelos impactos da cultura neoliberal.

À luz dos conceitos de Freud e Safatle e estudos contemporâneos empregados nesta pesquisa, verifica-se que a dívida do jogador é, ao mesmo tempo, material e simbólica, pois perde-se dinheiro e perde-se o reconhecimento social, gerando prejuízos que demandam a restituição da dimensão simbólica do laço, permitindo ao sujeito que recupere referências e formas de desejar além da aposta.

As quatro linhas apresentadas revelam implicações clínicas importantes, como a dificuldade do sujeito em simbolizar o limite e lidar com a frustração. Em vista disso, o tratamento precisa considerar o jogo como sintoma do mal-estar contemporâneo, não apenas como dependência comportamental. Sendo necessário trabalhar a perda simbólica, desfazendo a captura imaginária do fantasma da restituição e promovendo reconhecimento do desejo, tratando o desamparo e a compulsão sem moralização.

O presente estudo permitiu compreender o fenômeno das apostas *online* que excedem o campo financeiro ou da patologia isolada, compondo-se como uma manifestação do mal-estar na cultura contemporânea. A partir da promulgação da Lei nº 14.790/2023, (Brasil, 2024), com avanço das novas tecnologias e campanhas agressivas, que visam acender o anseio de sucesso e performance na contemporaneidade.

Dessa forma, a psicanálise da luz a compreensão de que a aposta revela a dificuldade do sujeito moderno em simbolizar a falta e sustentar o desejo diante da lógica performance expressa na cultura neoliberal. Diante dessa análise, a escuta clínica deve viabilizar o resgate da operação da Lei simbólica e a reconstrução do laço social, ressignificando a repetição em direção a novas perspectivas de existências.

Sugere-se que pesquisas futuras investiguem mais profundamente os mecanismos subjetivos envolvidos na compulsão das apostas *online* e seus efeitos sociais, especialmente em contextos de vulnerabilidade. Ressalta-se a importância ética e social da escuta do sofrimento psíquico do sujeito contemporâneo. Para concluir, destaca-se a relevância da contribuição da psicologia em políticas públicas, a partir de campanhas educativas, regulação de publicidades, construção de protocolos de prevenção e ampla divulgação e acesso a apoio psicológico para os apostadores *online*.

REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA SENADO.** Mais de 22 milhões de pessoas apostaram nas 'bets' no último mês, revela DataSenado. *Senado Notícias*, 01 out. 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/10/01/mais-de-22-milhoes-de-pessoas-apostaram-nas-bets-no-ultimo-mes-revela-datasenado>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- ALVAREZ-MONJARAS, M. et al. A developmental model of addictions: integrating neurobiological and psychodynamic theories through the lens of attachment. *Attachment & Human Development*, v. 21, n. 6, p. 616-637, 2019.
- BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 7 abr. 2016. Disponível em: <https://www.gov.br/conselho-nacional-de-saude/pt-br/atos-normativos/resolucoes/2016/resolucao-no-510.pdf/view>.
- BRASIL. Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12527.htm.
- BRASIL. Secretaria da Comunicação Social. Regulamentação da legislação de bets torna atividade mais segura no Brasil. Brasília: Ministério da Fazenda, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/fatos/brasil-contra-fake/noticias/2024/09/regulamentacao-da-legislacao-de-bets-torna-atividade-mais-segura-no-brasil>. Acesso em: 15 abr. 2025.
- BRAUCKS, J. B. et al. Pesquisa Bibliográfica como Metodologia de Pesquisa Científica. RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade, v. 11, 2025.
- DA SILVA, G. C. **Hobbys: uma visão psicanalítica**. Centro Universitário da Grande Dourados, 2024.
- DE OLIVEIRA, M. P. M. T.. **A legalização das apostas e Transtorno de Jogo**. Jungiana, v. 42, p. 1–11, 2024.
- DE SOUSA, A. S.; DE OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L. H. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. *Cadernos da FUCAmp*, v. 20, n. 43, 2021.
- DIAS, F. M. V. et al. Um jogador patológico por Dostoiévski. *Revista de Psiquiatria do Rio Grande do Sul*, v. 30, p. 236-240, 2008.

- DOS SANTOS, L. A psicanálise no mundo contemporâneo. **Reverso**, v. 41, n. 77, p. 65-73, 2019.
- DUARTE, D. Loterias e jogos de azar no Brasil: legalidade e ilegalidade. **Revista de Direito da ADVOCEF**, v. 3, n. 5, p. 107–130, 2007.
- FIRST, M. B. **Manual de Diagnóstico Diferencial do DSM-5-TR**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2025.
- FLORES, J. **A nova epidemia que assola o Brasil: o vício em jogos de aposta**. Mina Bem Estar – UOL, 2024. Disponível em: <https://minabemestar.uol.com.br/vicio-em-jogos-ebets/>. Acesso em: 17 abr. 2025.
- FREUD, S. **O mal-estar na civilização**. Novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos (1930-1936). Obras completas v. 18, 2013.
- FREUD, S. **Além do princípio de prazer**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2016.
- GJONESKA, B. *et al.* Problematic use of the internet during the COVID-19 pandemic: Good practices and mental health recommendations. **Comprehensive Psychiatry**, v. 112, p. 152279, 2022.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Editora Vozes Limitada, 2015.
- HOLDEN, C. Behavioral addictions: do they exist? **Science**, v. 294, n. 5544, p. 980, 2001.
- MAIA, D. S.; FREIRE,A. C. P. Regulamentação das apostas esportivas online “bets” no Brasil: análise contemporânea após a Lei 14.790/23. **Revista Aracê**, São José dos Pinhais, v. 7, n. 6, p. 32986-33006, 2025.
- NASCIMENTO, M. V. F.; *et al.* Apostas online: uma revisão de literatura sobre a epidemia contemporânea e silenciosa do jogo patológico. **Studies in Health Sciences**, v. 6, n. 2, p. e15414-e15414, 2025.
- OLIVEIRA, M. P. M. T.; *et al.* Transtorno de Jogo: contribuição da abordagem psicodinâmica no tratamento. **Psicologia USP**, v. 33, p. e210007, 2022.
- PAIVA; V. L. M. O. A pesquisa narrativa: uma introdução. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 8, n. 2, 2008.
- PRESTES, M. A. S.; *et al.* . **O papel do psicólogo no tratamento do vício em jogos de apostas**. In: XXII Jornada Científica dos Campos Gerais, 9-11 out. 2024, Ponta Grossa. Anais [...]. Ponta Grossa: Faculdade Sant’Ana, 2024.
- RIBAS, N. M.; *et al.* “Jogo do Tigrinho” e os perigos do jogo patológico. **Debates em Psiquiatria**, v. 15, p. 1–5, 2025.
- SAFATLE, V.. **Introdução a Jacques Lacan**. Autêntica, 2017.
- SANCHES, G. P. **A psicanálise pode ser diferente**. Casa do Psicólogo, 2005.

SILVA, G. E. da; HASHIMOTO, F. As relações de trabalho nas organizações estratégicas e os jogos de azar: fontes para analisarmos o modo de subjetivação na sociedade contemporânea. **Revista Mal Estar e Subjetividade**, v. 14, n. 3, p. 510–524, 2014.

SILVA, M. L; *et al.* Psicanálise e redes sociais: as dinâmicas de captura virtual do desejo e digitalização da subjetividade nas cenas do semiocapitalismo. **Pretextos – Revista da Graduação em Psicologia da PUC Minas**, v. 9, n. 17, p. 422–442, 2024.

SILVEIRA, C. A (in)constitucionalidade das publicidades de jogos de azar e casas de apostas: considerações acerca dos riscos, omissões e controle da publicidade das casas de aposta e jogos de azar no atual ordenamento jurídico brasileiro. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Universidade do Vale do Itajaí. Biguaçu, 2025

SOUZA, R. **A psicologia financeira em jogos de apostas: desmistificando o conceito de investimento e alertando sobre os riscos**. Portal do Investidor, Brasília, 5 ago. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/investidor/pt-br/penso-logo-invisto/a-psicologia-financeira-em-jogos-de-apostas-desmistificando-o-conceito-de-investimento-e-alertando-sobre-os-riscos>. Acesso em: 2 dez. 2025.

STF. SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL. **STF inicia debate sobre impactos das apostas online**. Brasília, 11 nov. 2024. Disponível em: <https://noticias.stf.jus.br/postsnoticias/stf-inicia-debate-sobre-impactos-das-apostas-online/>. Acesso em: 2 dez. 2025.

UKHOVA, D. *et al.* The expansion of gambling across the Americas poses risks to mental health and wellbeing. **The Lancet Regional Health–Americas**, v. 37, 2024.

VIŠNJIĆ, A. *et al.* Excessive internet use and its impact on mental health. **Frontiers in Public Health**, v. 12, p. 1473656, 2024.