

ENTRE O JOGO E A DEPENDÊNCIA: LUDOPATIA, PLATAFORMAS DIGITAIS E OS IMPACTOS DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO BRASIL NO CONTEXTO DA COPA DO MUNDO DE 2026

Amanda Pereira de Castro¹; Pedro Paulo Martins de Lira²

¹ Amanda Pereira de Castro, aluno(a) do curso de Psicologia da Faculdade Anhanguera de Valparaíso de Goiás. E-mail: hamandacastro@gmail.com

² Orientador(a): Pedro Paulo Martins de Lira, Mestrando em Psicologia pela Universidade Católica de Brasília. Professor do Curso de Psicologia nas faculdades: Anhanguera, Unibras. Coordenador do Curso de Psicologia na FACEV. E-mail: pedro.lira@outlook.com

RESUMO: O presente estudo objetiva compreender a ludopatia em sua configuração contemporânea, com ênfase nas plataformas digitais e sua interface com a saúde mental. Problematisa-se como a hiperconectividade e a normalização das apostas esportivas, especialmente no contexto da Copa do Mundo de 2026, ampliam as vulnerabilidades psíquicas e sociais dos indivíduos. A ludopatia é classificada pelo DSM-5 como um transtorno relacionado a comportamentos aditivos, caracterizado pela persistência do ato de apostar a despeito de graves prejuízos pessoais, sociais e financeiros. Metodologicamente, trata-se de uma revisão narrativa da literatura, de abordagem qualitativa, realizada nas bases Pepsic, Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e Portal de Periódicos CAPES. Foram selecionados artigos publicados entre 2021 e 2026, utilizando os descritores "ludopatia", "apostas esportivas", "saúde mental" e "tecnologia digital". Os resultados indicam que a economia da atenção instrumentaliza o futebol devido à sua importância na construção de pertencimento e identidade nacional. As plataformas de apostas apropriam-se desse universo para naturalizar práticas de risco, transformando o torcedor em um consumidor subordinado à lógica mercantil. Esse cenário foi impulsionado pela Lei nº 13.756/2018, que permitiu a expansão do setor sem a devida fiscalização, resultando em endividamento e comportamentos aditivos em massa. A vulnerabilidade assume uma dimensão nacional durante a Copa do Mundo, momento em que a suspensão de rivalidades clubísticas favorece a penetração das empresas de apostas em diversas camadas sociais. Do ponto de vista clínico, a ludopatia envolve a ativação do sistema de recompensa dopaminérgico, especificamente no núcleo accumbens e no córtex pré-frontal dorsolateral. Tais mecanismos conferem ao transtorno características semelhantes às dependências químicas, manifestando episódios de impulsividade, tolerância e sintomas de abstinência. Observa-se que a democratização do acesso à internet e o baixo letramento financeiro tornam grupos socioeconomicamente desfavorecidos alvos preferenciais dessas plataformas. Conclui-se que a ludopatia transcende o diagnóstico individual, configurando-se como um fenômeno social mediado pela

tecnologia e pela falha regulatória. Apesar da gravidade, a patologia permanece subnotificada nos serviços de saúde, evidenciando a carência de diretrizes específicas na Rede de Atenção Psicossocial (RAPS) e nos Centros de Atenção Psicossocial (CAPS). Torna-se imperativa a implementação de políticas públicas multidisciplinares que integrem o suporte psicoterapêutico à prevenção sistêmica, considerando tanto os determinantes neurobiológicos quanto os fatores socioculturais agravantes no cenário brasileiro.

Palavras-chave: Ludopatia. Copa do Mundo. Tecnologia. Saúde mental. Apostas esportivas.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. **E-book**. Disponível em: <https://membros.analysispsicologia.com.br/wp-content/uploads/2024/06/DSM-V.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2026.

BRASIL. **Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018**. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP) [...]. Brasília, DF: Presidência da República, [2018]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm. Acesso em: 18 abr. 2026.

GASTALDO, Édison. Um tempo para jogar: o "ser brasileiro" na publicidade da Copa do Mundo de 1998. **Campos: Revista de Antropologia Social**, Curitiba, v. 1, n. 1, 2001. DOI: <https://doi.org/10.5380/cam.v1i0.1571>. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/campos/article/view/1571>. Acesso em: 18 abr. 2026.

NORONHA, A. C. C. Dispersos em tempos de economia da atenção: a tecnologia e nós. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 17, e47843, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2024.47843>. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres>. Acesso em: 18 abr. 2026.

TEIXEIRA, Jeferson Manoel **et al.** Ludopatia entre a promessa do lucro e o colapso psíquico: jogos de azar digitais, vício dopaminérgico e seus danos além da saúde mental. **Brazilian Journal of Health Review**, Curitiba, v. 8, n. 3, p. 1-20, 2025. DOI: <https://doi.org/10.34119/bjhrv8n3-316>. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR>. Acesso em: 18 abr. 2026.