Ministério da Saúde
Secretaria de Atenção Especializada à Saúde
Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas

NOTA TÉCNICA Nº 60/2026-DESMAD/SAES/MS

1. ASSUNTO

1.1. Trata-se de revisão técnica orientada para identificação e síntese das atuais evidências que estudam quatro grandes temas:

I - O atual impacto das apostas online à população brasileira, em especial em relação à saúde mental;

II - A relação entre jogos de apostas e desfechos em saúde mental, com foco em suicídio;

III - Os mecanismos pelos quais essas atividades estão associadas à dependência e que contribuem para desfechos de maior uso e uso problemático;

IV - A contribuição de práticas de divulgação desses produtos para os desfechos de saúde mental e comportamento de apostar.

2. ANÁLISE

2.1. Os tópicos abaixo listam os principais pontos abordados neste documento.

2.1.1. **As apostas concentram-se em populações vulneráveis e são mais nocivas na modalidade online.** O Brasil contava com mais de 28 milhões de apostadores nos últimos 12 meses, dos quais 10,9 milhões com padrão de risco ou problemático; o dano recai desproporcionalmente sobre pessoas de menor condição socioeconômica (3 vezes mais) e sobre a modalidade online (150% mais chances de jogo problemático que outras modalidades) (UNIFESP/LENAD III, 2025);

2.1.2. **A associação entre apostas e comportamento suicida é consistente, dose-dependente e evidenciada mesmo quando não há comorbidades.** A maior metanálise disponível — 107 estudos, 25 países e cerca de 4,7 milhões de participantes — mantém a associação com ideação e tentativas de suicídio mesmo após ajuste para variáveis de confusão (KRISTENSEN et al., 2023), e a mortalidade por suicídio é cerca de 15 vezes maior entre pessoas com o transtorno do jogo (KARLSSON; HÅKANSSON, 2018). O risco permanece elevado mesmo em jogadores sem comorbidade psiquiátrica (KRISTENSEN et al., 2024) e, entre pessoas que apostam regularmente em modalidades não loteria, já se observam taxas de ideação suicida acima da média populacional (WARDLE et al., 2026);

2.1.3. **O transtorno do jogo é um transtorno mental reconhecido, classificado como dependência comportamental.** O DSM-5 e a CID-11 consolidam o diagnóstico em torno de perda de controle, centralidade das apostas e continuação apesar das consequências, superando a concepção

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

moralista que atribui o quadro ao caráter do indivíduo (OMS, 2019);

2.1.4. **O potencial aditivo opera sobre sistemas neurobiológicos comuns a toda a população, e não apenas a indivíduos predispostos.** O uso regular sensibiliza o sistema de recompensa e enfraquece o controle inibitório, tornando o comportamento progressivamente automático (POTENZA, 2019); o risco é, portanto, de natureza populacional, resultando da interação entre a vulnerabilidade individual e o potencial aditivo do produto (BLASZCZYNSKI; NOWER, 2002);

2.1.5. **Características estruturais do design amplificam o risco de forma mensurável.** Alta frequência de eventos, cash-out, in-play, perdas disfarçadas de vitórias e quase-ganhos associam-se a maior persistência, gasto e ativação fisiológica — a ponto de as perdas disfarçadas de vitórias gerarem excitação fisiológica indistinguível da de vitórias reais (DIXON et al., 2010) e de a simples disponibilidade do cash-out elevar em até 35% o valor apostado (BENNETT et al., 2024);

2.1.6. **A arquitetura das plataformas (dark patterns) desequilibra a decisão do usuário de modo sistemático.** Mecanismos como nagging e sludging facilitam depósitos e dificultam saques, pausas e encerramento de conta; auditoria de dez operadoras encontrou, por exemplo, que oito em cada dez exigiam saldo mínimo para saque e que configurar limites de depósito demandava mais etapas do que fazer uma aposta (WARDLE et al., 2024);

2.1.7. **A publicidade e o marketing de influenciadores aumentam o engajamento e o gasto, com efeito mais forte sobre jovens e apostadores de risco.** Uma revisão das revisões sistemáticas (74 estudos) conclui haver suporte para uma relação causal entre exposição e comportamento de apostar, com efeito dose-resposta mais pronunciado entre crianças, adolescentes e pessoas já em risco de jogo problemático (MCGRANE et al., 2023);

2.1.8. **O impacto econômico é expressivo e recai sobretudo sobre famílias de baixa renda.** No primeiro semestre de 2026, o faturamento (GGR) do setor somou R$ 20,07 bilhões, com 30,9 milhões de CPFs cadastrados (BNLDATA, 2026); estimou-se que as famílias brasileiras perderam R$ 62,5 bilhões em apostas ao longo do ano (COMSEFAZ; CENTRO CELSO FURTADO, 2026), e cerca de 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família haviam apostado, transferindo R$ 3 bilhões às plataformas (BANCO CENTRAL DO BRASIL, 2024)

2.1.9. **Onde o design e o marketing foram regulados, observou-se redução de gasto e de comportamento de risco.** A imposição de um limite de velocidade de jogo em roleta online reduziu o número de apostas e o gasto total dos jogadores (NEWALL et al., 2021), e a restrição da publicidade de apostas na Espanha enfraqueceu a relação entre investimento em marketing e comportamento de jogo (GARCÍA-PÉREZ; KROTTER; ALONSO-DIEGO, 2024).

2.2. As evidências disponíveis apontam os impactos à saúde mental associados às apostas são inerentes à própria existência desse produto e as características que o estruturam, não sendo possível dissociar este desfecho dos próprios mecanismos responsáveis pela retenção e propagação desta atividade. O resumo acima é melhor explicado nas seções abaixo.

3. MÉTODO

3.1. A recuperação da literatura combinou busca em bases bibliográficas da área (PubMed, PsycInfo, EMBASE), consulta direta a diretrizes e inquéritos internacionais e consulta de especialistas em adições tecnológicas e

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

comportamentais para coleta de literatura relevante.

4. PANORAMA ATUAL DAS APOSTAS ONLINE NO MUNDO E NO BRASIL

4.1. As apostas online representam hoje um tema de saúde pública de interesse global, problema impulsionado tanto pela liberação do acesso a jogos de apostas pelo mundo quanto ao desenvolvimento de modalidades online, dotadas de características persuasivas e próprias repercussões (WARDLE et al., 2024). Entre as características que distinguem as modalidades online, estão a maior facilidade de acesso, a natureza solitária do jogo, a possibilidade de apostar sob efeito de álcool, a ausência de marcadores realistas do dinheiro em jogo e a possibilidade de participar de múltiplos jogos simultaneamente (ABBOTT et al., 2018). A estrutura e arquitetura desses jogos mudou extensivamente nos últimos anos, acompanhando o desenvolvimento da tecnologia da informação e a convergência de tecnologias de persuasão (PARKE; PARKE, 2019).

4.2. Sob a perspectiva da saúde pública, dois enquadramentos possíveis ajudam na compreensão do fenômeno dos jogos de aposta na sociedade atual:

4.2.1. O jogo de apostas pode ser compreendido como um determinante comercial de saúde, arcabouço que descreve como produtos comerciais moldam a saúde por meio de produtos e práticas de mercado, e não apenas pelo comportamento individual do consumidor (KICKBUSCH; ALLEN; FRANZ, 2016; GILMORE et al., 2023; DE LACY-VAWDON; LIVINGSTONE, 2020). Nessa perspectiva, o dano relacionado ao jogo resulta tanto da vulnerabilidade de quem joga, como do sistema com interesse comercial na intensificação do consumo. São fenômenos observados: o design de produto voltado à retenção e ao engajamento contínuo; a publicidade massiva e indutores financeiros; e dependência governamental da arrecadação gerada pelo setor (VAN SCHALKWYK et al., 2021a; LIVINGSTONE; RINTOUL, 2020; SULKUNEN et al., 2018). Revisões globais mostram que a maioria das jurisdições ainda enquadra o dano do jogo como responsabilidade individual (UKHOVA et al., 2023), ainda que seja já bastante claro para a literatura científica que as características estruturais de produtos de apostas esportivas intensificam a exposição e o consumo, com evidência observacional, longitudinal e experimental ligando essas práticas a maior gasto, impulsividade e dano, especialmente entre apostadores de maior risco (NEWALL; RUSSELL; HING, 2021; TORRANCE et al., 2021; HING et al., 2022; BROWNE et al., 2019; BALEM et al., 2021; BOUGUETTAYA et al., 2020).

4.2.2. Um segundo modelo proposto é o do jogo de apostas como componente de uma tríade epidemiológica que articula agente, hospedeiro e ambiente - modelo originalmente aplicado ao uso de substâncias (ZINBERG, 1984) e posteriormente transposto ao jogo por Korn e Shaffer (1999), no qual as características estruturais do produto constituem o agente sobre o qual a intervenção regulatória pode incidir e que representam, por si só, o agente patogênico dessa atividade. Essa perspectiva tensiona a narrativa do "jogo responsável", que transfere unicamente ao usuário os danos decorrentes do comportamento impulsivo associado ao jogo de apostas (MILLER et al., 2016; LIVINGSTONE, 2023).

5. PANORAMA BRASILEIRO

5.1. O III Levantamento Nacional de Álcool e Drogas (LENAD III), conduzido pela Unidade de Pesquisa em Álcool e Drogas da UNIFESP, oferece o retrato mais recente do comportamento de apostar no país (UNIFESP, 2025). Estima-se que 25,9% da população com 14 anos ou mais já apostaram ao longo da vida e 17,6% o

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

fizeram nos últimos 12 meses — cerca de 28 milhões de brasileiros. Pelo Índice de Gravidade do Jogo Problemático (PGSI), 6,5% foram classificados como jogadores de risco baixo a moderado (PGSI 1–7) e 0,8% (IC 95% 0,5–1,3) atingiram o limiar de jogo problemático (PGSI ≥ 8). Ainda que a participação seja maior entre homens, os adolescentes se destacaram como grupo particularmente vulnerável: entre os que apostaram no último ano, 55,2% apresentavam padrão de risco ou problemático. O engajamento com plataformas digitais de apostas esportivas associou-se a nível de dano substancialmente mais alto, com 66,8% (IC 95% 59,0–73,9) dos usuários classificados como jogadores de risco ou problemáticos, contra 26,8% entre os usuários de outras modalidades (UNIFESP, 2025).

5.2. Dados recentes da Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda mostram que mais de um milhão de pessoas fizeram a autoexclusão unificada pela plataforma disponibilizada pelo governo. Destas, 35,78% (391.886) referiram ter buscado esse mecanismo em decorrência de perda de controle, um sinal clínico clássico de dependência do jogo.

5.3. Do ponto de vista financeiro, os dados também são expressivos e sugerem uma trajetória de expansão do setor mesmo após a regulamentação. Segundo dados oficiais do Ministério da Fazenda, o gasto médio por apostador foi de R$ 164,00 por mês no primeiro semestre de 2025, quando o faturamento (Gross Gaming Revenue – GGR) das empresas de apostas somou R$ 17,4 bilhões (BRASIL, 2025). No primeiro semestre de 2026, esse faturamento avançou para R$ 20,07 bilhões, alta de 15,3% em relação ao mesmo período do ano anterior, segundo dados obtidos via Lei de Acesso à Informação junto à Secretaria de Prêmios e Apostas. Nesse mesmo levantamento, o gasto médio por apostador recuou para cerca de R$ 108,27 por mês, queda explicada não por uma redução do volume total apostado, que seguiu crescendo, mas pelo salto no número de CPFs cadastrados nas plataformas, que aumentou de 17,7 milhões para 30,9 milhões no período (BNLDATA, 2026). Em 2025, o Boletim Fiscal dos Estados Brasileiros, elaborado pelo Comitê Nacional de Secretários de Fazenda (Comsefaz) em parceria com o Centro Internacional Celso Furtado de Políticas para o Desenvolvimento, estimou que as famílias brasileiras perderam R$ 62,5 bilhões com apostas esportivas ao longo do ano (equivalente a 0,68% da Renda Nacional Disponível Bruta das Famílias), dentro de um volume total de R$ 350,97 bilhões movimentados via Pix para essas plataformas (COMSEFAZ; CENTRO CELSO FURTADO, 2026). Esse impacto atinge de forma desproporcional famílias beneficiárias de programas sociais: um estudo técnico do próprio Banco Central já apontava que, em agosto de 2024, cerca de 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família haviam apostado, transferindo R$ 3 bilhões às plataformas (mediana de R$ 100 por pessoa), dos quais 4 milhões eram responsáveis familiares, respondendo por 67% desse total (BANCO CENTRAL DO BRASIL, 2024). Diante desse quadro, o Ministério da Fazenda anunciou, em agosto de 2026, o bloqueio de contas em plataformas de apostas para mais de 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família, do Benefício de Prestação Continuada (BPC) e do FIES.

5.4. O número de atendimentos realizados no SUS para os CID F63.0 (Jogo Patológico) e Z726 (Mania de Jogo e Aposta) no período de janeiro de 2018 a dezembro de 2025 cresceu cerca de 140%, que incluem aqueles realizados pelos Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) e pela Atenção Primária à Saúde (APS) (SIA; SIAPS, 2025). Por essa razão, novas ofertas de cuidado em território digital estão sendo disponibilizadas para compor as ações de cuidado. O curso disponibilizado pela Fiocruz esgotou suas 20 mil vagas para treinamento de profissionais e agora em final de julho de 2026 abriram mais 20 mil vagas.

6. O RECONHECIMENTO DIAGNÓSTICO E CRITÉRIOS DIAGNÓSTICOS

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

6.1. A existência do ato de apostar como um comportamento associado à riscos relacionados ao patrimônio, saúde mental e outros desfechos negativos à saúde são bastante anteriores à sua categorização como um transtorno mental. O processo demandou discussões científicas e precisou superar a concepção moralista sob o ato de apostar como um desvio comportamental, com heranças ainda no período atual (MILLER et al., 2016; LIVINGSTONE, 2023). A inclusão do jogo patológico em manuais estatísticos ocorreu em 1980, no Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais III (DSM-III) e, a exemplo da compreensão ainda vigente à época, era determinado ainda por critérios relacionados a um perfil de atos ilegais, que iam desde inadimplência financeira, perturbações conjugais e problemas legais (falsificações, fraudes, sonegação) e com foco nos prejuízos financeiros do comportamento, ainda que passasse cada vez a mais a ser compreendido como um transtorno mental que demandava tratamento, e não um desvio moral (ROSENTHAL, 2020). Posteriormente, para construção do DSM IV, em 1994, o critério de problemas legais deixou o manual e os critérios do transtorno do jogo aproximaram-se cada vez mais dos modelos de transtorno por uso de substâncias e da ideia de que a condição trata-se de uma dependência comportamental, isto é, um transtorno aditivo sem uma substância (LESIEUR; ROSENTHAL, 1991; PETRY, 2006). Por fim, mais recentemente, tanto o DSM 5 como os manuais mais atuais formulados pela OMS (Código Internacional de Doenças), consolidam o transtorno do jogo como uma dependência comportamental, com três principais sintomas: perda de controle (manifesta por necessidade de jogar mais ou por mais tempo, recaídas - com tentativas frustradas de parar); centralidade das apostas na vida do indivíduo, em detrimento de outras atividades de importância e; continuação apesar das consequências (tais como conflitos inter e intrapessoais relacionados à esfera acadêmica, familiar, conjugal, laboral ou social) (OMS, 2019)

7. A ASSOCIAÇÃO DO TRANSTORNO DO JOGO COM DESFECHOS DE SUICÍDIO

7.1. O transtorno do jogo está associado a pensamentos e comportamentos suicidas[1] desde o início de suas documentações, relacionados principalmente aos momentos de ruína financeira. A seção a seguir apresenta dados históricos dessa associação e as evidências disponíveis mais recentes.

7.2. Resgate histórico - desde quando sabemos que jogos de aposta e comportamento suicida estão relacionados?

7.2.1. A relação entre jogos de apostas e suicídio já é conhecida historicamente e documentada mesmo antes da produção de evidências científicas robustas. Ambos os fenômenos já foram encarados como desvio moral, alheio a um olhar unificado da ciência como desfechos negativos no campo da saúde mental (ANDREW, 2013). A negligência relativa da produção científica sobre o ato de apostar ao longo do século passado (KUSYSZYN, 1973) pode explicar porque foi somente no final do século que séries e relatos de caso passaram a ser descritos (GRIFFITHS, 1990). Neste mesmo período, uma avaliação coletando dados de 162 indivíduos de grupos de Jogadores Anônimos em 17 estados norte-americanos mostrou 48% de ideação suicida e 13% deles com tentativas de suicídio (FRANK; LESTER; WEXLER, 1991), dados bastante superiores às médias populacionais à época, que mostravam respectivamente 13,5% e 4,6% para esses desfechos (KESSLER, 1999).

7.2.2. Posteriormente, maior robustez metodológica veio com o estudo ecológico de Phillips, Welty e Smith (1997), que combinou dois desenhos complementares. No primeiro, os autores compararam as taxas de suicídio de Las Vegas, o principal polo de jogo dos Estados Unidos, com as de outras cidades do país, distinguindo residentes de visitantes e encontraram taxas de suicídio anormalmente mais elevadas tanto para quem morava quanto para quem apenas

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

visitava a cidade. No segundo desenho, de natureza quase-experimental, os autores usaram Atlantic City como um experimento natural: compararam as taxas de suicídio antes e depois da legalização dos cassinos na cidade, em 1978, e mostraram que os níveis altos de suicídio só surgiram após a abertura dos cassinos, não antes, dado replicado não só para visitantes como também para residentes do local. Esse desenho antes-depois é particularmente informativo porque neutraliza a explicação alternativa mais óbvia para o primeiro achado: a de que localidades com jogo simplesmente atraem, por seleção, uma população já mais vulnerável ao suicídio por outros motivos: se essa fosse a explicação, não haveria razão para as taxas mudarem justamente no momento em que o jogo foi introduzido, já que a cidade, sua economia e o perfil de quem a visitava preexistiam à legalização. O fato de o efeito aparecer também entre visitantes, cuja exposição à cidade costuma ser breve, levantou a hipótese de que exista um componente agudo e situacional e não apenas uma trajetória de deterioração crônica na relação entre jogo e suicídio (PHILLIPS; WELTY; SMITH, 1997).

7.2.3. Tais evidências deixam claro que a associação entre comportamento suicida e jogos de aposta, em especial quando padrões problemáticos existem, é documentada já ao menos duas décadas antes da liberação dos jogos de apostas online no Brasil.

[1] Os fenômenos relacionados ao suicídio abrangem um espectro cognitivo, comunicativo e comportamental modulado pela intenção de morrer, variando desde pensamentos passivos de morte e ideação ativa até a elaboração de planos, tentativas e o suicídio consumado (Silverman et al., 2007)

8. EVIDÊNCIAS ATUAIS

8.1. Atualmente, a evidência disponível que analisa a associação entre jogos de aposta e desfechos para comportamento suicida (que incluem ideação, planos, tentativas e mortes por suicídio) é robusta e aponta de forma concisa para existência dessa associação, com metanálises de grande magnitude atestando associação significativa e desenhos de estudos longitudinais que viabilizam o estabelecimento de um nexo causal provável, ainda que o mais provável seja uma relação mais complexa do que o simples estabelecimento dos transtorno do jogo como causa única e direta do comportamento suicida. Um problema enfrentado no levantamento de dados sobre esse desfecho é a existência de elevada subnotificação (VAN DER MAAS; DiMEGLIO; NOWER, 2024).

8.2. As primeiras evidências desse século datam do início dos anos 2001 e 2002, em que a relação entre a gravidade do comportamento de aposta e a conduta suicida já era clara, mesmo antes da consolidação e expansão do mercado de apostas online. Ao analisar dados de 13.578 adultos do inquérito epidemiológico norte-americano NESARC, coletados presencialmente entre os anos de 2001 e 2002, Moghaddam et al. (2015) demonstraram que a ideação suicida e as tentativas de suicídio ao longo da vida acompanham diretamente o nível de severidade do comportamento de jogo. Enquanto os perfis de baixo risco e de risco subclínico não apresentaram associação estatisticamente significativa com a suicidalidade, indivíduos classificados nas categorias mais graves registraram riscos substancialmente elevados. Especificamente, **após o controle de variáveis sociodemográficas, os indivíduos com jogo problemático registraram chances 2,42 vezes maiores de tentar o suicídio (AOR = 2,42; IC 95% [1,60–3,67]), patamar que se elevou para 2,77 vezes entre os jogadores classificados com jogo patológico (AOR = 2,77; IC 95% [1,72–4,47]).** Esses achados históricos reforçam que o sofrimento psicológico extremo e o risco de desfechos fatais já eram intrínsecos ao agravamento da dependência nas práticas

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

tradicionais e físicas de apostas de mais de duas décadas atrás.

Bases de registros e notificações

8.3. Van Der Maas et al. (2024) analisaram as narrativas oficiais de 296.317 casos de suicídio nos EUA entre 2003 e 2020 (no banco de dados NVDRS) e revelaram por que o sistema de notificação atual é incapaz de capturar a real dimensão desse problema. Isto é, dados oficiais de suicídio ligados ao jogo podem ser apenas a "ponta do iceberg" devido à falta de campos específicos de notificação nos boletins de ocorrência e laudos médicos, por exemplo. Os dados mostraram apenas 0,44% dos suicídios identificados como relacionados ao jogo (1.306 dos 296.317 casos) na busca manual por palavras-chave em textos descritivos. Os autores contrastam os 4,2% de suicídios associados ao jogo na Austrália, em que a base do Victorian Suicide Register é alimentada por protocolos de instrução ativa para registrar se o jogo foi um fator contextual. Isso prova que a aparente "baixa incidência" em outros países pode ser, na verdade, uma falha de notificação ativa do Estado. Um ponto crítico apontado pelos pesquisadores é o fato de que, ao contrário de suicídios associados ao uso de substâncias, não há como testar um corpo para participação em jogos após a morte. **A análise das circunstâncias que precedem os óbitos revela que as dificuldades de ordem financeira são os fatores mais salientes na associação entre apostas e suicídio.** De acordo com Van Der Maas, DiMeglio e Nower (2024), problemas financeiros significativos foram identificados em 50,3% das mortes por suicídio associadas ao jogo, enquanto essa mesma circunstância esteve presente em apenas 8,6% dos demais óbitos por suicídio registrados no banco de dados nacional norte-americano ($X2 = 2805,90$; $p < 0,001$).

Estudos Caso-controle

8.4. O estudo de Jones et al. (2025) coletou registros de atenção primária, de dados hospitalares e de mortalidade no País de Gales no período entre 1993 e 2023 e com 92 indivíduos. Os pesquisadores encontraram que, em média, as chances de uma pessoa que morreu por suicídio ter tido o diagnóstico de transtorno do jogo era 30 vezes maior que pessoas que não morreram por suicídio (OR 30,94; IC95% 3,57–268,28, P = 0.002), superando estatisticamente quadros de depressão e transtorno por álcool, por exemplo.

8.5. Karlsson et al. (2025), avaliando um registro nacional sueco com dados entre 2005 e 2019 e 10.782 pessoas, encontraram chances de suicídio 4 vezes maior entre pessoas com o diagnóstico do transtorno do jogo (1,2% de mortes por suicídio entre pessoas com o transtorno vs 0,3% entre pessoas sem o diagnóstico). Quando outras variáveis foram consideradas para o modelo, fatores como escolaridade e uso de substâncias surgiram como mais importantes para o modelo.

Estudos longitudinais

8.6. Em uma coorte de 4,7 anos com pacientes do registro nacional sueco, Karlsson e Håkansson (2018) analisaram 2099 indivíduos diagnosticados com transtorno do jogo. O suicídio foi a principal causa de morte nesse estudo, correspondendo a cerca de 31% dos óbitos. Em comparação com a população geral sueca, a mortalidade por suicídio foi cerca de 15 vezes (SMR = 15,1; IC95% 8,7–21,6) maior nessa população. O risco foi maior no grupo mais jovem (20–49 anos). O estudo também documentou mortalidade geral aumentada e comorbidade psiquiátrica elevada nessa população. Cerca de 19% dos pacientes tinham histórico registrado de tentativa de suicídio ou automutilização e o transtorno depressivo foi o único preditor psiquiátrico associado. Ou seja, reforçando que o problema de aposta se apresenta como elo na depressão e não apenas como uma relação causa e única consequência.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

8.7. Kristensen et al. (2024), em um estudo de coorte baseado em registros populacionais, coletaram dados dos registros nacionais noruegueses entre 2008 e 2021, abrangendo 6.899 indivíduos com diagnóstico de transtorno do jogo. O estudo comparou a taxa de mortalidade por suicídio desse grupo com a da população geral e com a de outras 12 condições clínicas. Os autores identificaram um risco de mortalidade por suicídio 5,12 vezes maior na população com transtorno do jogo em comparação com a população geral (SMR = 5,12; IC 95% [3,71–7,06]), sendo o suicídio a principal causa de morte nesse grupo, correspondendo a 25% de todos os óbitos registrados. Quando estratificado por comorbidades, os pacientes com transtorno do jogo que apresentavam comorbidades psiquiátricas registraram um risco de suicídio 6,93 vezes maior do que a população geral (SMR = 6,93; IC 95% [4,85–9,91]), enquanto aqueles sem nenhuma comorbidade psiquiátrica associada ainda apresentaram um risco de suicídio significativamente elevado, sendo 2,41 vezes maior do que o da população geral (SMR = 2,41; IC 95% [1,15–5,06]). **Ao demonstrar que jogadores diagnosticados sem nenhuma comorbidade psiquiátrica ainda morrem por suicídio 2,41 vezes mais do que a população geral, o estudo indica que o transtorno do jogo, de forma isolada e autônoma, é um vetor suficiente para gerar um desfecho de mortalidade por suicídio mesmo na ausência de transtorno psiquiátrico prévio**.

8.8. Um achado longitudinal reforça a leitura de dose-resposta, acompanhando jovens adultos britânicos ao longo do tempo, Wardle et al. (2023) observou que o agravamento do padrão de jogo associou-se quase o triplo de risco de tentativa de suicídio subsequente, mesmo com ajuste. Em outras palavras, quando a gravidade do jogo aumenta, o risco suicida aumenta junto.

8.9. Em estudo longitudinal no Reino Unido com amostra da Avon Longitudinal Study of Parents and Children (ALSPAC), acompanhou 2801 jovens por 9 anos (entre seus 16 e 24 anos de idade) e avaliou a gravidade do comportamento do jogo (pelo PGSI) aos 20 e 24 anos e comportamento suicida posterior em 1, 4 e 5 anos. Os dados encontrados mostram que o jogo problemático é um preditor direto e consistente de tentativas reais de suicídio em jovens no curto e médio prazo (horizontes de 1 e 4 anos). O estudo encontrou uma relação dose-resposta significativa, isto é, quando mais problemático o comportamento de apostas, maior as chances de comportamento suicida posterior, com aumento de 15% de chances para cada ponto a mais de PGSI em 1 ano e 20% mais chances após 4 anos. Os dados após 5 anos não atingiram significância estatística (OR 1,14; p=0,058). O aumento nas chances de suicidio permaneceram mesmo após o modelo estatístico considerar outras variáveis de risco, como sexo, escolaridade materna, atividade econômica, hiperatividade, transtorno por álcool e suicidalidade prévia (aos 16 anos). Os dados sugerem que o jogo nocivo é um fator de risco próprio, não apenas reflexo de suicidalidade preexistente e que o risco de suicídio está presente não só naqueles com graves problemas, mas já aumenta para cada ponto na escala mesmo entre aqueles de baixo risco (Bastiani et al., 2025)

8.10. Ainda que seja possível que jogadores com maior índice de problemas relacionados ao jogo procurem por modalidades com características mais aditivas, o recente estudo de Wardle et al. (2026), com 3927 adultos britânicos mostrou que jogar modalidades mais pervasivas se associa a mais chances de comportamento suicida posteriormente e de forma independente da gravidade dos sintomas de jogo, trazendo à tona o papel que os mecanismos específicos dos jogos parecem ter para o comportamento de adição ao jogo. Neste estudo, apostar em modalidades mistas (tanto esportivas como slots, e máquinas caça-níquel de forma online e físicos) representou mais chances de ideação suicida posterior quando comparado ao grupo com outros perfis de aposta. A comparação entre grupos mostra que características da estrutura do jogo e o design de slots e caça-níqueis são intrinsecamente mais

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

perigosos, registrando-se uma probabilidade 4,51 vezes maior de desenvolvimento de nova ideação suicida subsequente em apenas três meses no perfil híbrido de múltiplas atividades (Classe 5) quando comparado àqueles que utilizam as mesmas modalidades online e física mas limitam seu consumo estritamente a esportes e corridas de cavalos (Classe 3; OR ajustada = 4,51; IC 95% [1,21–16,84]). Adicionalmente, os achados comprovam que o risco psicológico é amplificado de forma drástica pela somatória de canais de acesso, apontando que apostadores de múltiplas atividades que transitam de forma híbrida entre os meios físico e online (Classe 5) possuem uma chance 3,42 vezes maior de relatar ideação suicida subsequente do que indivíduos que jogam exatamente as mesmas modalidades de alto risco, incluindo cassinos e slots, mas de maneira estritamente online (Classe 4; OR ajustada = 3,42; IC 95% [1,18–9,89]). Os dados continuaram significativos mesmo quando o modelo estatístico controlou e isolou o escore do PGSI e outros fatores de confusão (saúde mental, álcool, emprego). O que os dados mostram, portanto, é que há maior risco tanto no comportamento de aposta híbrida (online e física) como **no uso de produtos de ritmo rápido e contínuo, que possuem características de design estrutural que parecem induzir danos agudos de forma muito mais agressiva que apostas esportivas convencionais.** Os apostadores com perfil de jogo em slots/caça-níquel de modalidades físicas e online também foram aqueles com **mais altos níveis de vergonha, derrota e "encurralamento psicológico" (entrapment), sabidamente componentes preditores de comportamento suicida**. O estudo dá suporte científico, por exemplo, a decisão da *Gambling Commission* que havia proibido promoções cruzadas (GAMBLING COMMISSION, 2025). A justificativa é que o próprio ato de transitar por múltiplos produtos de jogo gera um risco adicional intrínseco que os operadores de jogos não conseguem mitigar individualmente, exigindo uma proibição estrutural das práticas de marketing que estimulam essa transição (Wardle et al., 2026). Por fim, os autores destacam que, em toda a amostra analisada, composta exclusivamente por pessoas que apostam regularmente (ao menos uma vez ao mês), as taxas de ideação suicida e de tentativas de suicídio foram superiores às estimativas populacionais nacionais. **Isso indica que o simples fato de engajar-se de forma regular em jogos de azar (com exceção de loterias comuns) já coloca o indivíduo em um patamar de risco de ideação suicida maior do que o da população geral**:

> “Across the whole sample, all participants reported rates of suicidal ideation and attempts higher than national estimates, consistent with evidence of increased risk among people who regularly engage in non-lottery-based gambling” (WARDLE et al., 2026).

8.11. As evidências atuais que especificam e comparam os desfechos para suicídio específicos à modalidade online ainda são escassos e carecem de avanços que apresentem dados robustos. No entanto, os dados disponíveis permitem inferir que essas modalidades cursam com chances aumentadas de comportamento suicida, em especial quando a modalidade de jogo é a de *“slots”/roletas*, conforme descrito a seguir.

8.12. A legalização de apostas esportivas online teve correlação forte com aumento de ligações para linhas e canais de crise em saúde mental, bem como com o aumento de suicídios no estado, com maior efeito em homens jovens, solteiros e com menor escolaridade (OZER; GREENWOOD; GOPAL, 2026).

8.13. A disponibilidade do jogo de apostas online, quando comparada ao jogo físico offline, está associada a início mais precoce, maior uso concomitante de álcool, tabaco e outras drogas, maiores gastos financeiros e endividamento, maior gravidade e maior probabilidade de padrão problemático de uso. Os apostadores online são também o grupo com maior presença de distorções cognitivas, sobretudo

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

ilusão de controle e incapacidade percebida de parar. Considerando que acessibilidade, disponibilidade, variabilidade de sites e de atividades, anonimato e as características do próprio ambiente online são descritos pelos jogadores como fatores que motivam a continuar apostando (GHELFI et al., 2023), e que o acesso online favorece o jogo solitário e a redução de fatores protetores de natureza social, o desenho dessas plataformas assume relevância direta para a saúde pública (MARIONNEAU, V.; RUOHIO, H.; KARLSSON, N., 2023).

8.14. A magnitude global da associação entre os problemas de jogo e o comportamento suicida é corroborada pela ampla revisão meta-analítica de Kristensen et al. (2023). Analisando dados agregados de 107 estudos independentes desenvolvidos em 25 países, abrangendo uma amostra de 4.691.899 participantes, a síntese estatística revelou taxas alarmantes de prevalência ao longo da vida entre pessoas com problemas de jogo: 31,6% (IC 95% [29,1%–34,3%]) para ideação suicida e 13,2% (IC 95% [11,3%–15,5%]) para tentativas de suicídio. Em comparação direta com indivíduos sem problemas de jogo, o grupo de apostadores apresentou uma chance substancialmente maior de relatar ideação suicida (OR = 2,17; IC 95% [1,90–2,48]) e tentativas de suicídio ao longo da vida (OR = 2,81; IC 95% [2,23–3,54]). De modo crucial para a demonstração de que o dano é intrínseco ao jogo, mesmo quando as análises de modelos de efeitos aleatórios foram limitadas a estimativas ajustadas para isolar potenciais variáveis de confusão (como comorbidades psiquiátricas e abuso de substâncias), a associação manteve-se independente e estatisticamente significativa, com chances 1,71 vez maiores para ideação suicida (AOR = 1,71; IC 95% [1,48–1,98]) e 2,32 vezes maiores para tentativas de suicídio (AOR = 2,32; IC 95% [1,70–3,16]). Esses resultados fortalecem a compreensão de que a suicidalidade não pode ser atribuída unicamente à influência de outras variáveis clínicas ou psicossociais, estabelecendo o comportamento de apostar como um fator de risco autônomo e de extrema gravidade (KRISTENSEN et al., 2023).

8.15. O dano vai além da própria pessoa com problemas de aposta, afetando, em média, outras 6 pessoas, sendo 1 e 3 pessoas, respectivamente para pessoas com risco baixo e médio (Goodwin et al., 2017). Filhos de pessoas com jogo problemático apresentam risco aumentado de suicídio, além de outros agravos à saúde mental (BLACK et al., 2015; SUOMI, A., 2021), com estudo apontando que companheiras de homens com transtorno de jogo chegam a 14% de tentativa de suicídio nos momentos de perda financeiras e dívidas dos parceiros (LESIEUR; ROSENTHAL, 1991). Além disso, sabe-se que o jogo problemático associa-se a maior risco de violência familiar, inclusive por parceiro.

8.16. Considerando os dados acima descritos, faz-se necessário entender por que e como esse tipo de atividade captura os mecanismos neurobiológicos relacionados à adição. Para isso, faz-se necessário uma breve explicação dos mecanismos neurobiológicos envolvidos no desenvolvimento do transtorno do jogo e jogo problemático, mas também nas características da própria atividade que se relacionam com o desenvolvimento do hábito aditivo, conforme as seções abaixo.

9. MECANISMOS NEUROBIOLÓGICOS ENVOLVIDOS NO TRANSTORNO DO JOGO E NAS APOSTAS

9.1. Esta seção descreve o estado atual do conhecimento sobre os mecanismos neurobiológicos envolvidos no transtorno do jogo. É importante observar que o comportamento aditivo resulta da interação entre características estruturais e do design das próprias apostas e mecanismos neurobiológicos comuns a qualquer indivíduo, não exclusivos de quem já apresenta o transtorno. Abaixo são descritos alguns sistemas envolvidos. A compreensão desses mecanismos permite entender a forma como as características dos jogos de aposta (Seção 8) se

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

relacionam com o desenvolvimento de uma dependência.

9.2. Um mecanismo central no processo de adição é o **sistema de recompensa**, presente absolutamente em todo e qualquer indivíduo (BERRIDGE; KRINGELBACH, 2015) mas que é sensibilizado pelos mecanismos dos jogos de aposta (LEEMAN; POTENZA, 2011). A progressão do comportamento de apostas sensibiliza essa via e incentiva o sistema relacionado a motivação para jogar sem que haja necessariamente um aumento do prazer envolvido. Isto é, o sistema de recompensa vai progressivamente se habituando a motivar o comportamento mesmo sem gostar do ato, o que explica por que a busca pelo jogo pode persistir e se intensificar mesmo quando o prazer relatado pelo próprio jogador já diminuiu (ROBINSON; BERRIDGE, 2016, 2025)

9.3. O ser humano é também dotado de um **sistema de controle inibitório**, que explica processos de ajuste de ações em relação a metas individuais e de longo prazo, bem como calibra escolhas de acordo com risco e benefícios avaliados (DIAMOND, 2020). Esse sistema pode ser insuficiente para contrabalançar o desejo da prática de apostar após a **sensibilização das vias de recompensa humana** (GOLDSTEIN; VOLKOW, 2011). Isto é, a tomada de decisão deixa de ser realizada baseada nos riscos e benefícios reais. Este modelo ajuda a explicar porque orientar uma pessoa a “parar de jogar quando apostar não estiver divertida” ou “jogar com responsabilidade” são insuficientes. Pessoas com problemas com apostas não conseguem mobilizar de forma adequada os sistemas responsáveis pela avaliação, julgamento e inibição desse comportamento, que passa a ficar cada vez mais automático (POTENZA, 2019).

9.4. Com o tempo e progressão do transtorno, mesmo estímulos até então inócuos ou neutros para a maior parte das pessoas passam a estimular de forma desproporcional o sistema de antecipação da recompensa de indivíduos com o transtorno (CROCKFORD et al., 2005; LIMBRICK-OLDFIELD et al., 2017). Parte desse mecanismo decorre de aprendizagem associativa (FAUTH-BÜHLER; MANN; POTENZA, 2017), isto é, estímulos que em algum momento foram associados ao ato de jogar passam a funcionar como motivadores por si só mesmo na ausência de uma recompensa real proporcionada pelo jogo (VOLKOW; FOWLER; WANG, 2003). Assim, estímulos sonoros, imagens, propagandas, ver outras pessoas jogando, influenciadores e até mesmo o estímulo visual de ver dinheiro podem ativar a antecipação de recompensa desse sistema (CROCKFORD et al., 2005; VAN HOLST et al., 2010). Estudos de neuroimagem mostram que comportamentos aditivos colaboram não só para a sensibilização do sistema que antecipa recompensas mas também para a redução do funcionamento das áreas responsáveis pela inibição de comportamentos de risco citadas acima (VOLKOW; FOWLER; WANG, 2003; GOLDSTEIN; VOLKOW, 2011; ZILVERSTAND et al., 2018).

9.5. O papel dos **mecanismos de sensibilidade às perdas também parece ser importante.** Em contraste com a aversão à perda observada na população geral (TOM, 2007), pessoas com transtorno do jogo tendem a apresentar sensibilidade reduzida a perdas monetárias (GENAUCK et al., 2017; LIMBRICK-OLDFIELD et al., 2020), embora a literatura não seja totalmente consistente quanto à natureza exata dessa alteração (FREINHOFER et al., 2024; WEI et al., 2026).

9.6. Dessa forma, entende-se que qualquer mecanismo de um produto que mobilize excessivamente esses sistemas, comuns a toda a população, e não apenas a indivíduos predispostos (VOLKOW; KOOB; MCLELLAN, 2016), tem potencial de contribuir para o desenvolvimento de um hábito aditivo, de modo análogo ao que ocorre nas dependências químicas, em que não é possível estabelecer, a priori, um patamar de uso que seja livre de risco de dependência. Isso é consistente com os dados que mostram que, mesmo que o dano apareça de forma mais consistente em

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

pessoas com padrões problemáticos, a soma dos danos entre pessoas sem o transtorno é ainda mais significativa[2]: a maioria dos danos graves relacionados ao jogo (incluindo violência doméstica, perda de emprego e necessidade de assistência emergencial) concentra-se em apostadores de baixo e médio risco, e não apenas naqueles com transtorno do jogo, já que esse grupo é numericamente muito maior na população (BROWNE; ROCKLOFF, 2018), e que problemas relacionados às apostas existem mesmo naqueles com baixa frequência de aposta (RAISAMO et al., 2015).

9.7. O risco de desenvolver o transtorno resulta, portanto, da interação entre o grau de vulnerabilidade individual e o potencial aditivo do produto (BLASZCZYNSKI; NOWER, 2002), sendo que essa vulnerabilidade não deve ser entendida como um traço fixo, determinado apenas por fatores genéticos ou neurobiológicos estáveis: ela também varia dinamicamente ao longo do tempo (Suomi et al., 2024), de forma que contextos de abalo emocional e de privação socioeconômica estão entre os fatores que a elevam, aumentando as chances de desenvolvimento do transtorno mesmo em quem não apresentava vulnerabilidade basal tão elevada (LATVALA et al., 2021; SHARMAN; BUTLER; ROBERTS, 2019). É justamente por operarem sobre sistemas neurobiológicos universais, e não restritos somente a uma população previamente vulnerável, que as características estruturais do produto configuram um fator de risco de natureza populacional, e não apenas individual (ROSSOW, 2018).

[2] Esse padrão é conhecido na literatura como "paradoxo da prevenção" e é consistente com o chamado total consumption model, modelo originado na epidemiologia do álcool que prevê uma associação estreita entre o consumo médio de uma população e a prevalência de consumo excessivo/dano nessa mesma população — de modo que qualquer redução (ou aumento) no consumo médio, incluindo entre os apostadores de menor risco, desloca a prevalência de dano na população como um todo. Estudos recentes confirmam a validade desse modelo aplicado especificamente a apostas, inclusive com dados de registro real de contas de apostadores (ROSSOW, 2019; ROSSOW et al., 2024), e sugerem que essa associação é particularmente forte nas modalidades online (KESAITE; WARDLE; ROSSOW, 2023).

10. CARACTERÍSTICAS ESTRUTURAIS, PADRÕES OBSCUROS E O COMPORTAMENTO DE APOSTAR

10.1. O trecho a seguir aborda três importantes conceitos para compreensão dos mecanismos do design, que são inter-relacionados e apresentam a interface entre o design dos jogos de aposta e o comportamento humano, envolvendo conhecimentos da arquitetura de escolha, da economia comportamental e vieses cognitivos: as características estruturais do **jogo[3], dark patterns[4]**. Nos ambientes digitais de apostas, essas tecnologias podem ser estruturadas de forma intencional bidirecionalmente. Ou seja, por um lado, podem ser empregadas para explorar fragilidades humanas sobre o autocontrole para então prolongar as sessões e aumentar gastos no jogo. Por outro, podem ser utilizadas para encorajar ativamente a moderação sobre um comportamento de risco e ajudar na prevenção do desenvolvimento de transtornos do impulso (Gainsbury et al., 2020). Os estudos que avaliam o impacto da implementação desses mecanismos de estrutura e design atestam a associação com maiores taxas não só de jogo de risco e de dependência (DELFABBRO et al., 2024) como de piores desfechos em saúde mental.

[3] **Características estruturais das apostas:** modelo formulado pelo psicólogo norte-americano Mark Griffiths (2007), que enfatiza as características comuns dos jogos de apostas que se

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

relacionam aos padrões de risco (por exemplo: velocidade e intervalo de eventos e premiações, in-play bets, cash-out), não limitando a dependência à constituição biológica do indivíduo, mas englobando parâmetros de design inerentes e matemáticos da própria atividade (Griffiths, 1993; Auer & Griffiths, 2023).

[4] **Padrões obscuros do designs (do inglês dark patterns):** conceito introduzido pelo designer de experiência do usuário Harry Brignull, para se referir a "truques" e armadilhas de recursos de design de interface enganosos que induzem as pessoas a tomarem ações que são mais lucrativas para o site ou aplicativo em detrimento do próprio usuário. Dark patterns atuam a nível visual e interativo (por exemplo: botões de depósito gigantes e coloridos, enquanto o botão de saque é cinza e oculto)

Características Estruturais dos Jogos de Aposta

10.2. O estudo das características estruturais das apostas parte de uma inversão analítica, em que o potencial de dano de uma modalidade de jogo dependeria menos do tipo de jogo em si (caça-níqueis, roleta, aposta esportiva), e mais das propriedades de design que operam nesses formatos. Segundo essa abordagem, aquisição, desenvolvimento e manutenção do jogo problemático estariam associados não ao tipo de produto, mas a características que reforçam o jogo (GRIFFITHS, 1999) como a velocidade e a frequência do jogo, a frequência e a magnitude dos prêmios e a continuidade das sessões (GRIFFITHS; AUER, 2013).

FREQUÊNCIA DE EVENTOS, DURAÇÃO DO EVENTO E INTERVALO DE PAGAMENTO

10.3. O tempo decorrido entre eventos sucessivos (intervalo entre uma jogada e a seguinte ("apertar um botão", "girar a roleta", "lançar nova aposta") configura-se entre as características estruturais mais associadas à intensidade do jogo, medida pelo número de apostas por sessão (AUER; GRIFFITHS, 2023; LADOUCEUR; SÉVIGNY, 2006; GRIFFITHS; AUER, 2013; HARRIS; GRIFFITHS, 2017). Tempos mais curtos entre a aposta e a premiação, assim como entre eventos sucessivos, relacionam-se a maior sensibilização dos mecanismos de incentivo à recompensa citados na Seção 7 (CHÓLIZ, 2010; MENTZONI et al., 2012; JAMES; O'MALLEY; TUNNEY, 2016) de forma que a alta frequência de apostas é um marcador preditor de jogo problemático (LINNET, J. et al. 2013).

10.4. Alguns dados empíricos são apresentados. Em um estudo de rastreamento com mais de 760 mil sessões de jogo on-line, a frequência de eventos foi a característica estrutural com maior peso explicativo sobre o número de apostas por sessão: jogos com intervalo médio inferior a cerca de 12 segundos entre apostas produziram sessões com número de apostas cerca de seis vezes maior do que jogos mais lentos (AUER; GRIFFITHS, 2023). Por ser um parâmetro de design definido pela operadora, e não um comportamento do jogador, a frequência de eventos apresenta-se como fator plausível e diretamente parametrizável para a regulação do jogo online, o que é corroborado por evidência experimental causal: a imposição de um limite de velocidade de jogo (uma rodada por minuto) em roleta on-line reduziu tanto o número de apostas quanto o gasto total dos jogadores (NEWALL et al., 2021), sustentando recomendações de política regulatória voltadas à redução da velocidade e da facilidade de jogo como estratégia de prevenção de dano (NEWALL, 2022; PARKE; PARKE; BLASZCZYNSKI, 2017).

IN-PLAY BETS E CASH-OUTS - CONVERSÃO DE UM COMPORTAMENTO DESCONTÍNUO EM UM COMPORTAMENTO CONTÍNUO

Cash-out

10.5. O mecanismo de cash-out foi introduzido nas plataformas de apostas

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

esportivas online em 2011, pela operadora britânica Betfair, e consiste na possibilidade de o apostador interromper voluntariamente uma aposta em curso, antes da conclusão do evento esportivo (SINCLAIR et al., 2024; LÓPEZ-GONZÁLEZ; GRIFFITHS, 2017). A funcionalidade permite ao apostador receber um valor calculado pela casa com base nas odds correntes no momento da solicitação, normalmente abaixo do retorno potencial em caso de vitória, mas acima de zero mesmo diante de uma derrota provável (LÓPEZ-GONZÁLEZ; GRIFFITHS, 2017).
Alguns mecanismos neurobiológicos e cognitivos operam neste tipo de funcionalidade: (i) aumento da percepção enviesada de que se tem algum tipo de controle sobre o jogo, tendo em vista que envolve uma ação voluntária do jogador (LÓPEZ-GONZÁLEZ; ESTÉVEZ; GRIFFITHS, 2019); (ii) intervalo bastante mais curto entre a aposta e a retirada, em comparação ao tempo de espera até o desfecho natural do evento; (iii) captura contínua da atenção do jogador em uma ocasião que, até então, demandava apenas aguardar — o cash-out transforma a espera passiva em uma sequência de decisões ativas e repetidas (PARKE; PARKE, 2019; SINCLAIR et al., 2024); e (iv) uma dinâmica de arrependimento em ambas as direções, análoga ao "efeito disposição" documentado por Brown e Yang (2017): a possibilidade contínua de saída do jogo tanto pode gerar o senso de ter "deixado passar a chance de sair enquanto ainda era tempo" diante de uma derrota, quanto a sensação inversa de que "permanecer mais um pouco teria permitido uma premiação final maior" diante de uma vitória perdida por ter saído cedo demais (BROWN; YANG, 2017).

10.6. No estudo conduzido com uma coorte de 659 apostadores esportivos espanhóis recrutados por levantamento online, a frequência de uso do cash-out apresentou associação estatisticamente significativa com a severidade do jogo problemático, aferida pelo PGSI ($\chi^2 = 121{,}46$; $p < 0{,}001$) (LÓPEZ-GONZÁLEZ; ESTÉVEZ; GRIFFITHS, 2019). Um estudo experimental subsequente demonstrou que a simples disponibilidade da opção de cash-out após a aposta, mesmo sem seu uso efetivo, aumentou em até 35% o valor apostado pelos participantes, efeito atribuído ao senso de controle e à percepção de uma "rede de segurança" que permite apostar mais, sabendo que é possível retirar-se antecipadamente (BENNETT et al., 2024). Estudos adicionais reforçam essa associação: entrevistas qualitativas identificaram que os principais motivos relatados para o uso do cash-out são o acesso imediato ao dinheiro, a redução de perdas e a percepção de que essa é uma opção "menos arriscada" — sendo o uso do recurso associado a maior consumo problemático de álcool e maiores níveis de depressão, ansiedade e estresse entre os usuários (SINCLAIR et al., 2024); e um desenho caso-controle mostrou que apostadores de maior risco (PGSI ≥ 5) relataram uso significativamente mais frequente do cash-out instantâneo do que apostadores de menor risco (FARRELL; BENNETT; MYLES, 2026).

In-play

10.7. O in-play (também chamado de live ou in-running betting) consiste na possibilidade de realizar apostas após o início do evento esportivo, com atualização contínua das odds à medida que a partida se desenrola (KILLICK; GRIFFITHS, 2018). Parke e Griffiths (2007) especificam três mecanismos pelos quais o in-play contribuiria para o jogo problemático: (i) senso de aumento da habilidade percebida (por estudar/assistir ao evento), (ii) possibilidade de compensação de perdas dentro da mesma partida, e (iii) tornar o evento mais estimulante — mecanismos posteriormente revisitados pelos próprios autores em um arcabouço teórico mais amplo sobre os efeitos de desenvolvimentos tecnológicos no comportamento de apostar (PARKE; GRIFFITHS, 2011). Já quanto ao cash-out, López-González, Estévez e Griffiths (2019) teorizam que o recurso torna manipulável pelo apostador a duração da aposta e amplia a ilusão de controle, na medida em que confere ao usuário a

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

percepção de gestão ativa sobre o desfecho da aposta.

10.8. Estudos empíricos corroboram essas associações teóricas em diferentes contextos e populações: apostadores australianos, mesmo em um cenário de proibição regulatória do in-play online, seguiram apresentando associação entre engajamento em apostas ao vivo e problemas de jogo (GAINSBURY; ABARBANEL; BLASZCZYNSKI, 2020); apostadores espanhóis que praticam in-play relataram maior severidade de jogo problemático, maior envolvimento em assistir ao esporte e maior consumo de álcool e comida não saudável durante a prática (LÓPEZ-GONZÁLEZ; GRIFFITHS; ESTÉVEZ, 2020); entrevistas qualitativas identificaram excitação, esperança de lucro e a sensação de "estar no jogo" como motivadores centrais do in-play (KILLICK; GRIFFITHS, 2020); e uma investigação sobre apostadores em microeventos (microbets) — apostas sobre lances pontuais e de curtíssima duração dentro de uma partida — mostrou que esse subgrupo de funcionalidade apresenta maior risco dentro do universo de apostadores esportivos (RUSSELL et al., 2018), achado replicado por Vieira et al. (2023), que constataram que apostadores que realizam in-play, comparados a apostadores tradicionais, apresentam mais características psicológicas de risco e maior prevalência de danos relacionados ao jogo.

10.9. Por fim, a presença de in-play bet e de cash-out durante apostas online esportivas, de qualquer que seja o esporte, viabiliza continuamente pontos de entrada e de saída em novos eventos de aposta. O marcador de início e parada deixa de ser o início da partida e passa a ser o próprio passar do tempo, ou seja, a qualquer novo instante o apostador pode realizar ou decidir deixar uma aposta (PARKE; PARKE, 2019). Cabe ainda destacar que apostas sobre microeventos esportivos (como o próximo escanteio, o próximo ponto ou outro lance pontual e isolado dentro de uma partida) parecem se correlacionar de forma mais relevante com o risco de manipulação de resultados esportivos do que apostas sobre o desfecho final de uma partida inteira: é estruturalmente mais fácil manipular um evento pontual e isolado, que depende da ação de um único atleta em um momento específico, do que o resultado agregado de uma partida completa, que depende do desempenho de múltiplos atletas ao longo de todo o evento. A literatura de integridade esportiva já identificava esse risco antes mesmo da popularização do in-play eletrônico (FORREST; McHALE; McAULEY, 2008; SERBY, 2012), e trabalhos mais recentes, com base em métodos estatísticos de monitoramento dos mercados de apostas ao vivo, seguem apontando os mercados líquidos de in-play e o chamado "spot-fixing" (manipulação de lances específicos, e não do resultado final) como oportunidades privilegiadas de fraude (VAN ROMPUY, 2015; FORREST; McHALE, 2019; MORICONI; ALMEIDA, 2021; WINKELMANN et al., 2026), embora a evidência comparativa direta de que microeventos são de fato manipulados com maior frequência do que resultados de partidas inteiras ainda seja majoritariamente teórica, baseada em casos e inferida a partir de estudos de monitoramento de mercado, e não uma comparação estatística direta e conclusiva.

Perdas disfarçadas de vitórias (LDW)

10.10. As perdas disfarçadas de vitórias (PDVs, ou losses disguised as wins - LDWs, em inglês) são um desfecho estrutural inicialmente introduzido no contexto de máquinas caça-níqueis (slots) e consiste matematicamente em uma perda líquida, mas que é acompanhada dos mesmos estímulos audiovisuais de celebração (luzes, sons, animações) usados para vitórias genuínas, fazendo com que o jogador tenda a processá-lo como um ganho (DIXON et al., 2010). Análises de documentos de design das próprias máquinas (os chamados PAR Sheets, obtidos por meio de lei de acesso à informação) mostram que esse não é um efeito colateral acidental, mas sim uma estratégia que aumenta substancialmente a taxa de reforço (HARRIGAN;

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

DIXON, 2009; HARRIGAN et al., 2011).

10.11. O estudo de Dixon et al. (2010), ao monitorar a condutância da pele e a frequência cardíaca de jogadores iniciantes (n = 40) enquanto jogavam em uma máquina caça-níqueis multilinhas real, mostrou que as PDVs provocam níveis de excitação fisiológica autonômica estatisticamente indistinguíveis dos gerados por vitórias genuínas, e significativamente maiores do que os gerados por perdas regulares, nas quais a resposta de excitação praticamente inexiste. Estudos subsequentes do mesmo grupo de pesquisa replicaram esse padrão usando outras medidas comportamentais além da SCR, como a pausa pós-reforço (post-reinforcement pause, PRP — o tempo que o jogador demora para iniciar o próximo giro) e a força física aplicada ao botão de girar: em ambos os casos, as PDVs geraram respostas equivalentes às de pequenas vitórias genuínas, e não às de perdas (DIXON et al., 2013; DIXON et al., 2014; DIXON et al., 2017). Assim sendo, possivelmente o reforço sensorial das PDVs opera por meio dos mesmos circuitos dopaminérgicos de recompensa mobilizados por vitórias reais.

10.12. A evidência empírica sobre PDVs abrange desde estudos laboratoriais controlados até dados reais de contas de apostadores, com achados consistentes quanto à direção do efeito.

10.13. Em ambiente real (não laboratorial), Leino et al. (2016) analisaram uma base de dados de apostas de contas reais de 8.636 jogadores em máquinas eletrônicas na Noruega, totalizando 2.035.339 apostas registradas ao longo de um dia, usando um modelo de regressão logística de efeitos mistos e encontraram que a chance de o jogador continuar apostando na mesma sessão foi maior após uma PDV do que após uma perda regular, embora menor do que após uma vitória genuína, apontando que as PDVs prolongam a persistência de jogo em relação a uma perda comum, mesmo fora do ambiente controlado de laboratório.

10.14. Quanto a parâmetros clínicos especificamente, Graydon et al. (2018) randomizaram 132 jogadores experientes recrutados na comunidade de Waterloo (Canadá), estratificados pela gravidade de jogo no PGSI (53 sem problema, 55 de baixo risco, 24 de alto risco), para jogar 100 giros em jogos com poucas, moderadas ou muitas PDVs, medindo em seguida a persistência voluntária de jogo durante uma sequência de perdas induzida experimentalmente. Houve interação significativa entre a proporção de PDVs e o status de gravidade (p = 0,037): jogadores de alto risco apresentaram um efeito de "ponto ideal", com maior persistência de jogo justamente na condição de proporção moderada de PDVs, em vez de poucas ou muitas, ao passo que jogadores sem problema de jogo apresentaram uma relação linear simples, jogando por mais tempo apenas quando havia poucas PDVs. Ou seja, o efeito reforçador das PDVs sobre a persistência de jogo parece ser qualitativamente diferente entre jogadores de maior e menor gravidade clínica. Um achado complementar de meta-análise interna, reunindo dados de 13 estudos e confirmado com uma amostra adicional de 132 jogadores experientes, identificou um "ponto ideal" semelhante para a superestimação do número de vitórias, maximizado quando cerca de 19,6% dos giros são PDVs (GRAYDON et al., 2020).

10.15. Esse efeito de superestimação de vitórias também foi observado em uma amostra online de grande porte e não clínica: Myles et al. (2023) randomizaram 940 participantes para assistir a um vídeo de jogo em caça-níqueis contendo PDVs misturadas a vitórias genuínas, ou a um vídeo contendo apenas vitórias genuínas; os que assistiram ao vídeo com PDVs superestimaram significativamente o número de vitórias reais ocorridas, efeito presente tanto entre jogadores de baixo quanto de alto risco, sugerindo que a distorção cognitiva provocada pelas PDVs não se restringe a populações já vulneráveis. Por fim, hipoteticamente ligando o fenômeno a desfechos clínicos mais amplos, Dixon et al. (2017) mostraram que a imersão

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

comportamental promovida pelas PDVs em jogos multilinhas, um estado de absorção que os autores denominam "dark flow", se correlaciona com escores mais altos no PGSI e com sintomas depressivos, sendo essa relação mais forte no jogo multilinhas (rico em PDVs) do que no jogo de linha única equivalente.

10.16. Em conjunto, a evidência disponível sugere que as PDVs constituem um parâmetro de design das máquinas capaz de (i) gerar excitação fisiológica indistinguível da vitória real; (ii) aumentar a persistência de jogo diante de perdas financeiras, sobretudo entre jogadores de maior gravidade clínica; e (iii) distorcer sistematicamente a percepção do jogador sobre seu próprio desempenho financeiro, tornando-se, assim, um alvo plausível de regulação direta por meio da limitação da proporção de PDVs permitida no design dos jogos.

Designs de quase-ganhos (near-miss)

10.17. Um near-miss ocorre quando um resultado de não-vitória fica extremamente próximo do prêmio máximo (por exemplo, quando o último rolo de um caça-níqueis para uma posição acima ou abaixo da linha de pagamento). Embora o resultado financeiro de um near-miss seja exatamente igual ao de uma derrota completa (“full-miss”) em que nenhuma premiação é recebida, a reação psicológica para o near-miss é diferente. Possivelmente o efeito tem uma função evolutiva, ao agir sobre o sistema de aprendizado por reforço, que evoluiu naturalmente para valorizar comportamentos que se aproximassem de objetivos-alvo, mas que, aplicados aos jogos de azar, são capturados de forma disfuncional (CLARK, 2010). Os near misses constituem uma característica estrutural com evidência experimental consistente de aumentar a ativação fisiológica, percepção de proximidade da vitória e motivação imediata para continuar jogando. Há evidência crescente, mas heterogênea, de efeitos sobre velocidade de jogo, tamanho da aposta e persistência.

10.18. Clark et al. (2009) avaliaram o padrão de ativação cerebral diante de designs desenhados para ocorrência de quase vitória, mostrando que tanto esses eventos aumentam a motivação do indivíduo para continuar jogando, como também ativam áreas cerebrais associadas a vitórias reais. O mesmo efeito foi observado no estudo de Chase e Clark (2010), em que situações de quase-ganho ativaram áreas de recompensa cerebral em pessoas com transtorno do jogo. Barton et al. (2017) revisaram sistematicamente 11 estudos sobre resposta fisiológica de quase vitórias e constataram que 10 deles apresentaram resposta fisiológica maior que a de perdas comuns e até comparáveis a vitórias reais. Stange et al. (2017) demonstraram que a resposta neurofisiológica a dois de três símbolos do prêmio de uma raspadinha (um design de quase ganho) gera um aumento na frequência cardíaca e na condutância de pele significativamente superior a uma derrota comum e uma resposta de FC comparável à observada em vitórias reais. O tempo de pausa após um evento é reduzido quando um quase-ganho ocorre, em relação à perdas reais, conforme demonstrado por estudo experimental de Dixon (2013) e confirmado posteriormente por Palmer, Ferrari e Clark (2024) que demonstraram que, após vivenciarem situações de quase-ganho, os participantes jogaram significativamente mais rápido (latências de giro mais curtas) e apostaram valores maiores em comparação com derrotas convencionais.

10.19. A título de exemplo internacional, órgãos reguladores de jogos de azar da Austrália e da Nova Zelândia estabeleceram a proibição do uso de desenhos de "quase-ganho" (near miss) em máquinas caça-níqueis eletrônicas:

> Os jogos não podem utilizar um desenho de 'quase-ganho' programável. Para esta seção, 'desenho de quase-ganho' refere-se a um desenho no qual o resultado apresentado ao jogador sugere uma probabilidade de prêmio ou evento de recurso do jogo maior do que a determinada pela matemática ou

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

pelas regras do jogo (AUSTRALIAN/NEW ZEALAND GAMING MACHINE NATIONAL STANDARD, 2025, item 3.11).

Apostas múltiplas (multi-bets)

10.20. Também chamadas de multi-bets, parlays ou acumuladores, consistem na combinação de duas ou mais seleções individuais (por exemplo, os resultados de várias partidas distintas) em uma única aposta, cujas odds finais são calculadas pela multiplicação das odds de cada seleção (ou "perna") entre si. Esse mecanismo cria o apelo de transformar um valor de aposta pequeno em um prêmio potencial muito maior do que o obtido em uma aposta simples equivalente. Contudo, como a margem de lucro da casa de apostas embutida em cada seleção também se multiplica ao longo das pernas, a probabilidade real de acerto de uma aposta múltipla é substancialmente mais desfavorável ao apostador do que a de uma aposta simples, e mais desfavorável do que a intuição costuma sugerir, sendo necessário errar apenas uma única seleção, dentre várias, para perder a aposta inteira (NEWALL; RUSSELL; HING, 2021). Apostas múltiplas no âmbito das apostas esportivas de odds fixas, favorecem dinâmicas de dois fenômenos já bem documentadas na literatura. O primeiro é o "potencial multiplicador" (a possibilidade de grandes prêmios a partir de apostas pequenas) e o efeito de quase-ganho (perder a aposta múltipla por errar apenas a última seleção pendente reproduz, estruturalmente, a experiência de "quase ter ganho").

10.21. Diferentemente das PDVs e do cash-out, cujos mecanismos são majoritariamente neurofisiológicos (excitação autonômica, circuitos dopaminérgicos de recompensa), o principal mecanismo por trás do apelo das apostas múltiplas parece ser cognitivo: a negligência da composição de probabilidades. Estudos experimentais mostram que essa funcionalidade aciona a chamada falácia da conjunção, isto é, a tendência de julgar um evento composto (como a ocorrência simultânea de vários eventos independentes) como mais provável do que ele realmente é, já que envolve a probabilidade de cada evento individual isoladamente (ZIZZO, 2002; NILSSON; ANDERSSON, 2010). O marketing do setor de apostas esportivas parece amplificar essa funcionalidade: uma análise de anúncios de apostas ao vivo na Inglaterra publicada em 2017 mostrou que a publicidade do setor está concentrada justamente nas apostas mais complexas (combinações de múltiplos eventos específicos dentro de uma partida), que carregam as maiores margens de lucro para o operador. O mesmo estudo encontrou que em uma série de experimentos com 1.467 participantes, torcedores de futebol julgaram adequadamente a probabilidade de eventos simples, mas sistematicamente erraram a probabilidade dos eventos complexos que dominam essa publicidade (NEWALL, 2017).

10.22. Além disso, multi-bets também possuem um apelo de **"pagamento redentor"**, capaz de transformar uma aposta pequena em um prêmio expressivo a partir de uma probabilidade real muito baixa, explorando o viés de sobrevalorização de eventos de baixa probabilidade e alto prêmio (favorite–longshot bias) bastante descrito na literatura (NEWALL; CORTIS, 2021). Em nível clínico, uma metanálise de 12 estudos (n = 1.685) encontrou associação significativa entre a tendência a supervalorizar ganhos de baixa probabilidade e a gravidade do jogo, com o tamanho de efeito mais que dobrando quando a comparação envolve especificamente indivíduos com diagnóstico de transtorno do jogo (KYONKA; SCHUTTE, 2018).

10.23. Além disso, multi-bets também possuem um apelo de "pagamento redentor", capaz de transformar uma aposta pequena em um prêmio expressivo a partir de uma probabilidade real muito baixa, explorando o viés de sobrevalorização de eventos de baixa probabilidade e alto prêmio (favorite–longshot bias) bastante descrito na literatura (NEWALL; CORTIS, 2021). Em nível clínico, uma metanálise de

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

12 estudos (n = 1.685) encontrou associação significativa entre a tendência a supervalorizar ganhos de baixa probabilidade e a gravidade do jogo, com o tamanho de efeito mais que dobrando quando a comparação envolve especificamente indivíduos com diagnóstico de transtorno do jogo (KYONKA; SCHUTTE, 2018).

10.24. Em nível clínico e empírico, entrevistas em profundidade conduzidas por Hing et al. (2022) com duas amostras de apostadores online australianos, mostraram que esse e outros recursos recentes fomentaram aumento do jogo, jogo impulsivo e persistência e comportamento de perseguição de perdas. Delfabbro, Parke, Catania e Chikh (2023) apresentam dados de um importante estudo para entender o papel das apostas múltiplas. Os autores coletaram seis meses de dados de 100 mil contas individuais de uma plataforma de apostas online no Reino Unido, usando modelos de regressão binomial negativa para relacionar o número de dias ativos em cada tipo de produto a marcadores comportamentais de dano (recusas de depósito, remoção de limites de jogo responsável, depósitos repetidos dentro da mesma sessão, busca por bônus, apostas em horários incomuns). O uso de apostas de combinação (múltiplas) no esporte esteve entre os tipos de produto mais fortemente associados a esses marcadores de dano, ao lado de caça-níqueis e apostas ao vivo (in-play).

10.25. Cabe registrar, por rigor metodológico, que nem todo estudo recente encontrou essa associação: um desenho caso-controle comparando 85 apostadores de maior risco (PGSI ≥ 5) com 84 de menor risco pareados por idade e sexo não encontrou diferença estatisticamente significativa na frequência de uso de apostas múltiplas entre os grupos, embora tenha encontrado diferenças significativas para in-play betting e cash-out instantâneo (FARRELL; BENNETT; MYLES, 2026).

10.26. A próxima seção aborda como a digitalização para modalidades online, conjuntamente com o fácil acesso e ubiquidade dos smartphones, se somam a mecanismos da arquitetura do design das plataformas de jogos para favorecer o jogo de risco e diminuir a capacidade de controle sobre o comportamento de apostar e gastos financeiros.

Dark Nudges, Dark Patterns e Sludges

10.27. Publicações recentes têm apresentado mecanismos do design que têm levantado alertas sobre como os atuais jogos de apostas online contam com interfaces que exploram vieses cognitivos comuns a todo ser humano (TVERSKY, A.; KAHNEMAN, D., 1974) e manipulam o consumidor a tomar decisões de alto risco. A este grupo de funcionalidades do design é dado o nome de **dark nudges** (NEWALL, 2019; WARDLE et al., 2024). Esses mecanismos são inspirados nas bases da economia comportamental (THALER, R. H.; SUNSTEIN, C. R., 2008) e descrevem como a própria arquitetura ao redor do produto oferecida ao usuário é capaz de prejudicar a tomada de decisão individual. Tais mecanismos não se restringem somente às apostas online e vem sendo cada vez mais implementadas nas diferentes tecnologias digitais mediadas por smartphones, com amplo estudo sobre sua relação com o desenvolvimento de dependências comportamentais, prejuízo da tomada de decisão para favorecer um produto comercial e com características de persuasão e manipulação eticamente questionáveis (NEWALL, 2019; Brignull, H., 2011; Cemiloglu et al., 2021; Theopilus et al.; 2025; Kozyreva, A., S, 2020; OINAS-KUKKONEN, 2009). Esses fenômenos acompanham a própria dinâmica do mercado consumidor dessas empresas que, para competir pela atenção, retenção e lucro sobre os usuários, são incentivadas a inovar em produtos que exploram ainda mais os vieses cognitivos dos apostadores (NEWALL, 2019).

10.28. Alguns dos exemplos descritos, mas não restritos a eles, são: facilitar os depósitos, dificultar os saques, omitir avisos de uso, afrouxar limites de gastos, oferta massiva de bônus, uso de notificações e pop-ups, oferecer valores elevados

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

como padrão. Esses mecanismos diferenciam-se das características estruturais das apostas justamente por se tratar da forma como o jogo é apresentado via interface e experiência do usuário, e não das características dele em si (NEWALL, 2019).

10.29. Especificamente, algumas estratégias vêm sendo descritas:

I - O **nagging** corresponde a importunação contínua com pop-ups convidando para jogar novas apostas ou depósitos, convites para depositar mais ao sair da conta, apostas repetidas e incentivos para continuar jogando após o término de uma rodada ou sessão (McGarrigle et al., 2026).

II - O **sludging** corresponde a criação proposital de fricção e burocracia para saques financeiros, dificuldade para cancelar inscrições em campanhas de marketing, dificuldades para pausar jogos ou para encerrar contas, enquanto novos depósitos ocorrem instantaneamente - o que pode se traduzir, inclusive, em facilitação de fenômenos de recuperação das perdas (NEWALL, P., 2025). Na prática, isso se reverte com botões proeminentes para "reverter o saque" e induzir o usuário a continuar apostando, e encerramento de conta que exige ligação longa ao suporte ao cliente, ou mesmo uma relação de clicks para cancelamento de conta quase duas vezes maior que o para criar (NEWALL, P., 2025).

10.30. Essas são estratégias **cujo objetivo final é maximizar o tempo de uso e aumentar os valores gastos pelos usuários** (WARDLE et al., 2024).

10.31. Em 2022, uma auditoria realizada pelo grupo Behavioural Insights Team (BIT), do Reino Unido avaliou grandes operadoras de jogos no país e exemplifica como, na prática, esses mecanismos se inserem nas plataformas de jogos. Os dados foram posteriormente utilizados para embasar a legislação britânica para jogos de aposta, em 2023 (BEDFORD, 2024). O grupo empregou auditoria de jornada do usuário para medir etapa a etapa a assimetria do design em relação à tomada de decisão dos usuários. Das 10 operadoras avaliadas: 6 tinham prompts para apostar novamente imediatamente após uma aposta; 6 tinham prompts para continuar jogando logo após o fim de uma partida ou rodada; 80% dos emails oferecidos pelos operadores eram ofertas diretas, contra apenas 9% voltados à gestão responsável do jogo; 8 em 10 operadoras exigiram saldo mínimo na conta para permitir saque; configurar limites de depósitos exigia, em média, 3 passos a mais do que fazer uma aposta (7,5 vs 4,5 etapas) e em 90% das barras de pesquisa das plataformas de apostas auditadas falhavam em redirecionar o usuário para ferramentas de limite quando ele busca ativamente pela palavra "limite" (limit); 6 delas tinham barreiras para encontrar opção de encerrar conta; em 6 delas era necessário contatar o suporte ao cliente para encerrar a conta e, por fim; em 7 delas cancelar a inscrição em comunicação de marketing era dificultoso. Os dados dessa auditoria foram, posteriormente, utilizados para construção.

10.32. Considerando que mapear todos os designs e funcionalidades relacionadas a arquitetura das plataformas que dificultam o controle financeiro e de parada pode ser insuficiente e cursar com obsolescência, modelos que dividem os padrões obscuros em componentes descritivos e operacionais podem ser mais úteis em termos de política pública. Isto é, não é necessário que se conheça a funcionalidade exata, se ela pode ser identificada em termos de como o design manipula o comportamento. Abaixo é descrito um modelo de 4 componentes (Mills et al., 2026):

I - **Desvios**: todo e qualquer recurso de design projetados para atrasar ou distrair o usuário de seu objetivo original quando este

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

objetivo é prejudicial ao lucro da plataforma. Na arquitetura dos jogos de apostas, isso se traduz (mas não se limita) em: dificuldades de ativar um limite de depósito, pausar a conta, sequência de telas oferecendo bônus, perguntar exaustivamente se um usuário "tem certeza?" ao fazer um cancelamento. Os desvios, em geral, tentam persuadir sobre o comportamento do usuário em sair do jogo ou mudar o comportamento de saída do usuário;

II - **Rotatórias**: barreiras complexas projetadas para cansar, entediar ou exaurir cognitivamente o usuário. Ele fica “andando em círculos”, sendo jogado de volta à página inicial ou para telas de ajuda sem fim. Na arquitetura dos jogos de apostas, isso se traduz (mas não se limita) em: ocultar o botão de saque ou de autoexclusão em menus profundos, exigir que o jogador busque em mecanismos de pesquisa externos para achar o link de cancelamento da conta. A rotatória visa manter o comportamento atual (continuar jogando) pela exaustão da força de vontade;

III - **Atalhos**: soluções enganosamente fáceis que a plataforma oferece para que o usuário "escape" do cansaço gerado pelos desvios e rotatórias, mas a um alto custo que favorece a finalidade de permanecer jogando. Na arquitetura dos jogos de apostas, isso se traduz (mas não se limita), por exemplo, em: oferece um atalho com um botão saliente: "deixar o saldo na conta e ganhar 10% de bônus na próxima aposta", diante de uma rotatória de saque exaustiva.

IV - **Ação Forçada**: impor um custo ou etapa indesejada e desnecessária para que o usuário atinja seu objetivo final. Na arquitetura dos jogos de apostas, isso se traduz (mas não se limita) em: obrigar o preenchimento de extensos formulários de feedback psicossocial ou pesquisas de satisfação antes de liberar a opção de saque ou exclusão, por exemplo.

11. INFLUENCIADORES, MARKETING EM ATIVIDADES ESPORTIVAS E NARRATIVAS A RESPEITO DO RISCO DA ATIVIDADE

Publicidade e propaganda

11.1. A publicidade de apostas funciona, antes de tudo, por normalização. Quando o anúncio está em todo lugar (rede social, intervalo do jogo, estádio), apostar passa a fazer parte da vida cotidiana. Além disso, o marketing fala diretamente à identidade dos jovens, colando a aposta a coisas que eles valorizam, como a amizade e a diversão em grupo (DEANS et al., 2016; DEANS et al., 2017).

11.2. Um mecanismo semelhante ocorre quando o comentarista esportivo passa a falar em odds (HING; ROCKLOFF; BROWNE, 2023). No ambiente digital, os algoritmos entregam o anúncio de forma personalizada, inclusive a menores de idade. Não por acaso, a Academia Americana de Pediatria trata a exposição de adolescentes à publicidade de apostas esportivas como parte relevante do ecossistema digital que afeta essa faixa etária (MUNZER et al., 2026).

11.3. A publicidade online é, entre todas, a mais associada ao aumento do envolvimento com o jogo. Parte disso vem da interatividade: o anúncio é também o botão de cadastro. Parte vem dos incentivos que ele carrega, como cashback e apostas-bônus, que reduzem a percepção de risco, criam uma falsa sensação de segurança e empurram para a abertura de várias contas e para a aposta por impulso (GUILLOU-LANDREAT et al., 2021). Quem já está em risco sente mais: apostadores com padrão moderado ou problemático relatam muito mais engajamento com essas promoções, e mais de um terço deles diz que foram elas

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

que agravaram seu problema (GAINSBURY et al., 2016).

11.4. Uma revisão crítica e meta-analítica sobre publicidade de apostas, cobrindo duas décadas de pesquisa empírica, encontrou associação positiva consistente entre exposição a esse tipo de publicidade e atitudes, intenções e comportamentos de jogo. Essa associação era mais forte justamente para o comportamento efetivo de apostar, e não apenas para a atitude ou intenção declaradas. Quanto mais exposição, maiores os valores gastos (BOUGUETTAYA, A. et al., 2020).

11.5. Corroborando esse achado em escala ainda maior, uma revisão das revisões sistemáticas, reunindo 74 estudos distribuídos em oito revisões distintas, concluiu haver suporte consistente para uma relação causal entre exposição à publicidade de produtos e marcas de apostas e o aumento de atitudes favoráveis ao jogo, de intenção de apostar e de comportamento efetivo de aposta, tanto em nível individual quanto populacional, com efeito de dose-resposta e impacto mais pronunciado entre crianças, adolescentes e pessoas que já apresentavam risco de jogo problemático (MCGRANE, E. et al., 2023).

11.6. Uma outra revisão sistemática recente, cobrindo 22 estudos quantitativos, reforçou que a exposição à publicidade de apostas esportivas associa-se ao aumento da frequência, do gasto e do risco das apostas, com efeito mais pronunciado entre apostadores com mais sinais de dependência (McGRANE et al., 2025).

11.7. Um estudo que acompanhou dados de investimentos em publicidade e de valores gastos em apostas na Espanha entre 2013 e 2023 encontrou que investimento em publicidade, em promoções/bônus e em patrocínio aumentaram de forma significativa a quantidade de novas contas, de contas ativas, de depósitos e de valor total apostado. Para cada 1 euro investido em bônus pelas operadoras de aposta, os apostadores depositaram 1,60 euro. Para cada 1 euro investido em patrocínio, o depósito de apostadores é de 4,00 euros. O mesmo estudo avaliou o impacto da restrição de publicidade de apostas no país, o Real Decreto 958/2020 (restrição de horários da TV, patrocínio esportivo, bônus de boas-vindas). Os dados encontrados mostram que houve enfraquecimento da relação entre gasto em marketing e comportamento do jogo após a lei, com exceção do formato de promoção/bônus em marketing, indicando que a regulamentação parcial do marketing e propaganda pode deslocar para canais específicos de conversão do setor (GARCÍA-PÉREZ, Á.; KROTTER, A.; AONSO-DIEGO, G., 2024).

11.8. Um dos mecanismos plausíveis por trás desse efeito é a atenuação da percepção de risco: a publicidade tende a retratar o jogo como atividade normativa e legítima, subenfatizando os riscos envolvidos e reforçando atitudes positivas em relação à marca (PARKE et al., 2015). Os formatos stake-back, por exemplo, são anúncios promocionais que prometem garantia de reembolso do valor apostado em caso de perdas; estudos de campo mostram que esse tipo de indutor, transmite a impressão de ausência de risco e está entre os mecanismos de marketing mais associados ao aumento do gasto real e do gasto acima do pretendido pelo apostador (BROWNE et al., 2019; HING et al., 2017). Órgãos reguladores já reconheceram o problema: a Advertising Standards Authority do Reino Unido restringe reivindicações de "aposta sem risco" que contradigam os termos reais da promoção, e a Competition and Markets Authority britânica identificou, em 2018, promoções que exigiam giro de até 20 vezes o valor do bônus antes de qualquer saque (CMA, 2018).

11.9. No entanto, uma vez cadastrado na plataforma, estratégias de retenção passam a atuar: valores perdidos são convertidos em saldo promocional restrito (como freebets ou créditos de jogo), sem restituição real em moeda corrente resgatável; um volume mínimo de giro financeiro passa a ser exigido para que os

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

ganhos provenientes dessas bonificações possam ser efetivamente sacados (wagering requirements/rollover) (CMA, 2018). O levantamento de HING et al. (2017) analisou 223 incentivos oferecidos por 30 casas de apostas esportivas e hípicas e encontrou que seus termos eram sistematicamente complexos e obscurecidos por linguagem técnico-jurídica, violando requisitos básicos de escolha informada.

11.10. Dados de rastreamento oficiais da autoridade reguladora francesa (9.306 apostadores) mostram que o uso de incentivos de aposta — incluindo cashback/stake-back — se associou a aumento da intensidade de jogo e a até 4,8 vezes mais chances de comportamento de risco, com efeito mais forte entre apostadores já classificados como de risco (BALEM et al., 2021). Esse padrão é corroborado por evidência experimental independente: em ensaio controlado randomizado, CHALLET-BOUJU et al. (2020) encontraram que incentivos aumentaram o valor apostado e a sensação de perda de controle. Durante a Eurocopa de 2024, um experimento com 622 apostadores concluiu que incentivos aumentaram o valor gasto em mais de 10% e reduziram quase pela metade a proporção de pessoas que optavam por não apostar (Ó CEALLAIGH et al., 2025).

11.11. Dados epidemiológicos populacionais reforçam que a publicidade de apostas atua como um vetor direto de agravo à saúde pública: de acordo com o Australian Gambling Research Centre, 78% dos adultos australianos relatam ser expostos semanalmente ao marketing de apostas esportivas e hípicas (AGRC, 2023). Entre os que já apostam, a exposição publicitária induziu 29% a apostar por impulso e 34% a aumentar o valor apostado, efeito que atinge metade (50%) dos indivíduos já classificados em risco de ou com problemas de jogo; entre jovens de 18 a 34 anos que apostam, 19% das mulheres e 15% dos homens relataram ter começado a apostar pela primeira vez após verem um anúncio na televisão — evidência direta de que a publicidade também opera como vetor de ingresso precoce no mercado de apostas (AGRC, 2023).

11.12. A revisão crítico-metanalítica de Bouguettaya et al. (2020) nota, aliás, que a qualidade e a extensão da pesquisa sobre publicidade de apostas ainda são mais fracas do que em áreas comparáveis, como álcool e tabaco, justamente as áreas em que o mesmo mecanismo de atenuação de risco pela propaganda já havia sido documentado e combatido por décadas de políticas de controle de marketing (GRIFFITHS, 2005; MOODIE; HASTINGS, 2009). É essa analogia histórica e a lição de que a regulação do marketing foi central no controle do tabaco e do álcool, que fundamenta a recomendação recente da Lancet Public Health Commission on gambling, segundo a qual reduzir a exposição populacional à publicidade e ao patrocínio de apostas é uma estratégia central de redução de danos (WARDLE et al., 2024).

O papel das redes sociais e os influenciadores online

11.13. Seguir marcas de apostas nas redes e receber marketing direto associa-se a gastos que a pessoa não planejava, e a associação é mais forte justamente entre os mais graves (WARDLE et al., 2022).

11.14. Atualmente as redes viabilizam a atuação de pessoas que se colocam como supostos especialistas em apostas esportivas que vendem palpites a seguidores, em canais gratuitos como redes sociais e blogs ou pagos como Telegram, WhatsApp e áreas restritas de sites, pessoas denominadas tipsters (GONZÁLVEZ-VALLÉS et al., 2021). O que os torna eficazes é o vínculo parassocial, isto é, a sensação de intimidade que faz uma dica de estranho soar como conselho de amigo, somado à exibição de um estilo de vida luxuoso que se atribui, nas entrelinhas, às apostas, sem que as perdas sejam citadas. As estratégias já foram muito além da propaganda tradicional: endosso de celebridades e atletas, transmissões ao vivo de sessões de aposta e marketing de afiliados com comissão

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

por cadastro, um arranjo em que o influenciador passa a ser, na prática, um vendedor remunerado por cada apostador que traz, modelo que, segundo entrevistas com operadores, reguladores e afiliados na Austrália, incentiva estruturalmente a captação de pessoas com maior potencial de perda e já em situação de risco (HING et al., 2024; ver também GUILLOU-LANDREAT et al., 2021).

11.15. Os próprios jovens percebem isso. Em inquérito com mais de mil universitários de Madri, eles associaram com força extraordinária a atuação dos tipsters à dependência do jogo esportivo online, relatando que as dicas não só levam a apostar como empurram para valores cada vez maiores, e reconhecendo neles um risco concreto de iniciação ao jogo problemático, para si e para os colegas (GONZÁLVEZ-VALLÉS et al., 2021). Jovens australianos e britânicos fazem o mesmo diagnóstico e pedem voz nas decisões sobre a regulação desse marketing (PITT et al., 2024).

11.16. A arquitetura das redes amplifica tudo isso. Jovens tendem a se fechar em bolhas de identidade, comunidades de iguais em que apostar é validado, normalizado e vivido como algo que une o grupo, sem ninguém para dizer o contrário. Um inquérito com cerca de 4.800 jovens de 15 a 25 anos nos Estados Unidos, Coreia do Sul, Espanha e Finlândia mostrou que o forte pertencimento a comunidades online caminha junto com mais problemas de jogo, justamente entre os mais imersos nessas bolhas (SAVOLAINEN et al., 2020).

11.17. O influenciador funciona, por sí só, como uma pista ambiental que também estimula a antecipação de recompensas nos sistemas motivacionais cerebrais, do tipo que aciona os circuitos de antecipação de recompensa já descritos (seção 7). Na adolescência, essa exposição digital encontra um cérebro ainda em amadurecimento no controle dos impulsos e uma busca natural por sensações, sendo um período propício e vulnerável para o desenvolvimento crenças e reforçamento de vieses cognitivos relacionados ao jogo (tais como a ideia de que dá para prever resultados, a de que ganhar é fácil, a de que apostar traz sucesso social), que por sua vez predizem a gravidade do jogo problemático (LEE; LEE, 2025). Uma metanálise recente sobre comportamentos de risco em jovens encontrou associação entre uso de redes sociais e aposta mais forte quando o jogo é acessado pela própria rede (PURBA et al., 2023).

12. CONSIDERAÇÕES E DIREÇÕES FUTURAS

12.1. O que os dados mostram é que o risco das apostas online vem do próprio desenho dos produtos e a forma como são apresentados e comercializados aos usuários. Esse risco também não fica só com quem já tem transtorno do jogo diagnosticado. Os mecanismos neurobiológicos envolvidos são os mesmos pra qualquer pessoa exposta ao produto, o que muda é o quanto cada uma é suscetível. Na prática isso quer dizer que a maior parte do dano, olhando pra população inteira, vem do grupo grande de apostadores de risco leve a moderado, não do grupo pequeno que já tem diagnóstico fechado. Se a política pública mirar só quem já foi diagnosticado, ela vai deixar de fora a maior parte do problema

12.2. A relação entre apostas e suicídio existe de forma consistente nos estudos citados. O risco sobe conforme aumenta o envolvimento da pessoa com o jogo, continua alto mesmo descontando outros transtornos psiquiátricos, e não fica restrito a quem aposta. Parceiros e filhos de jogadores problemáticos também apresentam risco maior, apontando a carga de problema associado a esse produto.
Vale reconhecer os limites do que foi apresentado aqui. A maior parte dos estudos citados é observacional, o que limita conclusões sobre causalidade direta. O suicídio ligado a apostas provavelmente é subnotificado, já que nem sempre aparece registrado como causa nos atestados de óbito. As evidências sobre apostas múltiplas especificamente ainda são menos consistentes que as evidências sobre apostas em

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

geral. E faltam dados brasileiros específicos sobre apostas online, boa parte do que temos ainda vem de outros países. Essas lacunas não enfraquecem a conclusão principal, mas precisam ser levadas em conta ao desenhar políticas e ao definir prioridades de pesquisa.

12.3. Até que ponto esse dano se apresenta na sociedade depende de quais objetivos e pactuações de governança em saúde serão estabelecidos daqui pra frente, e não pode desconsiderar que o acesso e a comercialização desse produto, em especial em seu formato online, vêm se associando a um risco significativo de prejuízo à saúde mental, principalmente ao dano mais grave de todos, o suicídio, em diferentes sociedades pelo mundo. No Brasil a procura por tratamento de jogo no SUS já vem aumentando, e tudo indica que essa demanda vai continuar crescendo

13. REFERÊNCIAS

ANDREW, Donna T. Aristocratic vice: the attack on duelling, suicide, adultery, and gambling in eighteenth-century England. Yale University Press, 2013.

AUER, Michael; GRIFFITHS, Mark D. Voluntary limit-setting as a harm minimization strategy for gamblers. Journal of Gambling Studies, v. 39, p. 265-279, 2023. DOI: 10.1007/s10899-022-10115-3.

BALEM, M.; PERROT, B.; HARDOUIN, J. et al. Impact of wagering inducements on the gambling behaviors of on-line gamblers: a longitudinal study based on gambling tracking data. Addiction, v. 116, n. 4, p. 1020–1034, 2021. DOI: 10.1111/add.15665.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores. Estudos Especiais, n. 119. Brasília: BCB, 2024.

BARTON, K. R.; YAZDANI, Y.; AYER, N.; KALVAPALLE, S.; BROWN, S.; STAPLETON, J.; BROWN, D. G.; HARRIGAN, K. A. The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review. Journal of Gambling Studies, v. 33, p. 1241–1260, 2017. DOI: 10.1007/s10899-017-9688-0.

BASTIANI, Oliver; KHOUJA, J.; SKATOVA, A.; NEWALL, Philip W. S. The relationship between Problem Gambling Severity Index scores and suicidality: results of a 9-year cohort study of young United Kingdom adults. Addiction, p. 196-207, 2025. DOI: 10.1111/add.70156.

BEDFORD, Kate. Analysis of the White Paper High Stakes: Gambling Reform for the Digital Age (2023). 2024.

BENNETT, Daniel; ALBERTELLA, L.; FORBES, Laura; HAYES, Ty; VERDEJO-GARCIA, Antonio; WALASEK, Lukasz; LUDVIG, Elliot A. People place larger bets when risky choices provide a postbet option to cash out. Psychological Science, p. 1231-1245, 2024. DOI: 10.1177/09567976241266516.

BERRIDGE, Kent C.; KRINGELBACH, Morten L. Pleasure systems in the brain. Neuron, v. 86, n. 3, p. 646-664, 2015. DOI: 10.1016/j.neuron.2015.02.018.

BERRIDGE, Kent C.; ROBINSON, Terry E. Liking, wanting, and the incentive-sensitization theory of addiction. American Psychologist, v. 71, n. 8, p. 670, 2016. DOI: 10.1037/amp0000059.

BLACK, D. W.; CORYELL, W.; CROWE, R.; MCCORMICK, B.; SHAW, M.; ALLEN, J. Suicide Ideations, Suicide Attempts, and Completed Suicide in Persons with Pathological Gambling and their First-Degree Relatives. Suicide and Life-Threatening Behavior, 2015. DOI: 10.1111/sltb.12162.

BNLDATA. GGR de apostas reguladas no Brasil atinge R$ 20,07 bi no 1º semestre de 2026. 2026.

BOUGUETTAYA, Ayoub; LYNOTT, Dermot; CARTER, Amy et al. The relationship

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

between gambling advertising and gambling attitudes, intentions and behaviours: a critical and meta-analytic review. Current Opinion in Behavioral Sciences, 2020. DOI: 10.1016/J.COBEHA.2020.02.010.

BRASIL. Ministério da Fazenda. Secretaria de Prêmios e Apostas. Dados do 1º semestre de 2025 do mercado de apostas de quota fixa. Brasília, 2025.

CEALLAIGH, D. T.; TIMMONS, S.; ROBERTSON, D. A.; LUNN, P. D. Effects of inducements on sports gambling and decision-errors: an experimental study. Journal of Behavioral Addictions, v. 14, n. 3, p. 959–971, 2025. DOI: 10.1556/2006.2025.00056.

CHALLET-BOUJU, G.; GRALL-BRONNEC, M.; SAILLARD, A. et al. Impact of wagering inducements on the gambling behaviors, cognitions, and emotions of online gamblers: a randomized controlled study. Frontiers in Psychiatry, v. 11, e593789, 2020. DOI: 10.3389/fpsyt.2020.593789.

CHASE, Henry W.; CLARK, Luke. Gambling severity predicts midbrain response to near-miss outcomes. The Journal of Neuroscience, v. 30, n. 18, p. 6180-6187, 2010. DOI: 10.1523/JNEUROSCI.5758-09.2010.

CHÓLIZ, Mariano; MARCOS, María; LÁZARO-MATEO, Juan. The Risk of Online Gambling: a Study of Gambling Disorder Prevalence Rates in Spain. International Journal of Mental Health and Addiction, v. 19, p. 404-417, 2021. DOI: 10.1007/s11469-019-00140-5.

CLARK, Luke. Decision-making during gambling: an integration of cognitive and psychobiological approaches. Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences, v. 365, n. 1538, p. 319, 2010. DOI: 10.1098/rstb.2009.0147.

CLARK, Luke; LAWRENCE, Andrew J.; ASTLEY-JONES, Frances; GRAY, Nicola. Gambling near-misses enhance motivation to gamble and recruit win-related brain circuitry. Neuron, v. 61, n. 3, p. 481-490, 2009. DOI: 10.1016/j.neuron.2008.12.038.

COMITÊ NACIONAL DE SECRETÁRIOS DE FAZENDA (COMSEFAZ); CENTRO INTERNACIONAL CELSO FURTADO DE POLÍTICAS PARA O DESENVOLVIMENTO. Boletim Fiscal dos Estados Brasileiros. 3. ed. 2026.

COMMITTEE OF ADVERTISING PRACTICE (CAP). The CAP Code: The UK Code of Non-broadcast Advertising and Direct & Promotional Marketing. 12. ed. London: Advertising Standards Authority (ASA) / CAP, 2014 (com emendas vigentes). Disponível em: https://www.asa.org.uk/codes-and-rulings/advertising-codes/non-broadcast-code.html. Acesso em: 2 set. 2026.

DEANS, Emily; THOMAS, Samantha; DAUBE, Mike; DEREVENSKY, Jeffrey. Creating symbolic cultures of consumption: an analysis of the content of sports wagering advertisements in Australia. BMC Public Health, 2016. DOI: 10.1186/s12889-016-2849-8.

DEANS, Emily; THOMAS, Samantha; DAUBE, Mike; DEREVENSKY, Jeffrey. The role of peer influences on the normalisation of sports wagering: a qualitative study of Australian men. Addiction Research & Theory, p. 103-113, 2017. DOI: 10.1080/16066359.2016.1205042.

DELFABBRO, Paul et al. Behavioural markers of harm and their potential in identifying product risk in online gambling. International Journal of Mental Health and Addiction, v. 22, n. 6, p. 3451-3469, 2024. DOI: 10.1007/s11469-023-01064-9.

DIAMOND, Adele. Executive functions. In: Handbook of clinical neurology. Elsevier, 2020. p. 225-240. DOI: 10.1016/B978-0-444-64156-4.00016-0.

DIXON, Mike J. et al. Losses disguised as wins in modern multi-line video slot

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

machines. Addiction, v. 105, n. 10, p. 1819-1824, 2010. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2010.03050.x.

DIXON, Mike J. et al. The frustrating effects of just missing the jackpot: Slot machine near-misses trigger large skin conductance responses, but no post-reinforcement pauses. Journal of Gambling Studies, v. 29, n. 4, p. 661-674, 2013. DOI: 10.1007/s10899-012-9333-x.

FARRELL, Hugh; BENNETT, Daniel; MYLES, Dan. More frequent use of live sports-betting features is associated with increased risk of gambling harm: evidence from a case-control design. Journal of Behavioral Addictions, p. 509-514, 2026. DOI: 10.1556/2006.2025.00491.

FAUTH-BÜHLER, Mira; MANN, Karl; POTENZA, Marc N. Pathological gambling: a review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder. Addiction Biology, v. 22, n. 4, p. 885-897, 2017. DOI: 10.1111/adb.12462.

GAINSBURY, Sally M.; DELFABBRO, Paul; KING, Daniel L.; HING, Nerilee. Exposure to and engagement with gambling marketing in social media: reported impacts on moderate-risk and problem gamblers. Psychology of Addictive Behaviors, p. 270-276, 2016. DOI: 10.1037/adb0000156.

GAMBLING COMMISSION. Autumn 2023 consultation: proposed changes to LCCP and RTS – Socially responsible incentives: consultation response, Proposal 3. Birmingham: Gambling Commission, 2025. Disponível em: https://www.gamblingcommission.gov.uk/consultation-response/autumn-2023-consultation-proposed-changes-to-lccp-and-rts-socially/proposal-3-proposed-changes-to-lccp-sr-code-5-1-1-to-make-the-structure-and. Acesso em: 29 de agosto de 2026.

GARCÍA-PÉREZ, Á.; KROTTER, A.; AONSO-DIEGO, G. The impact of gambling advertising and marketing on online gambling behavior: an analysis based on Spanish data. Public Health, v. 234, p. 170-177, 2024. DOI: 10.1016/j.puhe.2024.06.025.

GOLDSTEIN, Rita Z.; VOLKOW, Nora D. Dysfunction of the prefrontal cortex in addiction: neuroimaging findings and clinical implications. Nature Reviews Neuroscience, v. 12, n. 11, p. 652-669, 2011. DOI: 10.1038/nrn3119.

GONZÁLVEZ-VALLÉS, Juan Enrique et al. Tipsters and Addiction in Spain. Young People's Perception of Influencers on Online Sports Gambling. International Journal of Environmental Research and Public Health, 2021. DOI: 10.3390/ijerph18116152.

GOODWIN, B. C.; BROWNE, M.; ROCKLOFF, M.; ROSE, J. A typical problem gambler affects six others. International Gambling Studies, v. 17, n. 2, p. 276-289, 2017. DOI: 10.1080/14459795.2017.1331252.

GRIFFITHS, Mark. Does Gambling Advertising Contribute to Problem Gambling? 2005. DOI: 10.11575/PRISM/9487.

GRIFFITHS, Mark D. The acquisition, development, and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. Journal of Gambling Studies, v. 6, n. 3, p. 193-204, 1990. DOI: 10.1007/BF01015746.

GRIFFITHS, Mark D.; AUER, Michael. The irrelevancy of game-type in the acquisition, development, and maintenance of problem gambling. Frontiers in Psychology, v. 3, p. 621, 2013. DOI: 10.3389/fpsyg.2012.00621.

GUILLOU-LANDREAT, Morgane; GALLOPEL-MORVAN, Karine; LEVER, Delphine; LE GOFF, Delphine; LE RESTE, Jean Yves. Gambling Marketing Strategies and the Internet: What Do We Know? A Systematic Review. Frontiers in Psychiatry, 2021. DOI: 10.3389/fpsyt.2021.583817.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

HARRIS, Andrew; GRIFFITHS, Mark D. The impact of speed of play in gambling on psychological and behavioural factors: a critical review. Journal of Gambling Studies, 2017. DOI: 10.1007/s10899-017-9701-7.
HING, N.; BROWNE, M.; RUSSELL, A. et al. Where's the bonus in bonus bets? Assessing sports bettors' comprehension of their true cost. Journal of Gambling Studies, v. 35, n. 2, p. 587–599, 2018. DOI: 10.1007/s10899-018-9800-0.
HING, Nerilee et al. How structural changes in online gambling are shaping the contemporary experiences and behaviours of online gamblers: An interview study. BMC Public Health, v. 22, n. 1, p. 1620, 2022. DOI: 10.1186/s12889-022-14041-2.

HING, Nerilee et al. Wagering advertisements and inducements in Australia: First Interim Report to the Department of Social Services. 2015.

HING, Nerilee; ROCKLOFF, Matthew; BROWNE, Matthew. A bad bet for sports fans: the case for ending the "gamblification" of sport. Sport Management Review, p. 788-812, 2023. DOI: 10.1080/14413523.2023.2260079.

HING, Nerilee; ROCKLOFF, Matthew; BROWNE, Matthew; RUSSELL, Alex; RAWAT, Vijay; THORNE, Hannah et al. The 'Wild West' of Wagering Affiliate Marketing and Implications for Gambling Harm. International Journal of Mental Health and Addiction, p. 451-471, 2024. DOI: 10.1007/s11469-024-01327-5.

HING, Nerilee; RUSSELL, Alex M.; THOMAS, A.; JENKINSON, R. The impact of exposure to wagering advertisements and inducements on intended and actual betting expenditure: an ecological momentary assessment study. 2019.

HING, Nerilee; SPROSTON, K.; BROOK, K.; BRADING, R. The structural features of sports and race betting inducements: issues for harm minimisation and consumer protection. Journal of Gambling Studies, v. 33, n. 2, p. 685-704, 2017. DOI: 10.1007/s10899-016-9642-6.

JONES, Matthew; BOERING, P.; PATEL, Kishan; LEIGHTLEY, Daniel; DYMOND, Simon. Gambling, suicide and mental health treatment utilisation in Wales: case-control, whole-population-based study. BJPsych Open, 2025. DOI: 10.1192/bjo.2025.10867.

KARLSSON, Anna K.; BALEM, Maria; HANSSON, Helena; HÅKANSSON, Anders. Suicide and mortality in individuals with gambling disorder and matched case controls – a Swedish nationwide register study. Journal of Gambling Studies, p. 1041-1054, 2025. DOI: 10.1007/s10899-025-10415-w.

KARLSSON, Anna K.; HÅKANSSON, Anders. Gambling disorder, increased mortality, suicidality, and associated comorbidity: a longitudinal nationwide register study. Journal of Behavioral Addictions, p. 1091-1099, 2018. DOI: 10.1556/2006.7.2018.112.

KESAITE, V.; WARDLE, H.; ROSSOW, I. Gambling consumption and harm: a systematic review of the evidence. Addiction Research & Theory, v. 32, n. 3, p. 194-203, 2023. DOI: 10.1080/16066359.2023.2238608.

KESSLER, R. C.; BORGES, G.; WALTERS, E. E. Prevalence of and risk factors for lifetime suicide attempts in the National Comorbidity Survey. Archives of General Psychiatry, v. 56, n. 7, p. 617-626, 1999. DOI: 10.1001/archpsyc.56.7.617.

KORN, David A.; SHAFFER, Howard J. Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. Journal of Gambling Studies, v. 15, n. 4, p. 289-365, 1999. DOI: 10.1023/A:1023005115932.

KOZYREVA, Anastasia; LEWANDOWSKY, Stephan; HERTWIG, Ralph. Citizen versus the internet: confronting digital challenges with cognitive tools. Psychological Science in the Public Interest, v. 21, n. 3, p. 103-156, 2020. DOI: 10.1177/1529100620946707.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

KRISTENSEN, Joachim H. et al. Suicidality among individuals with gambling problems: a meta-analytic literature review. Psychological Bulletin, 2023. DOI: 10.1037/bul0000411.

KRISTENSEN, Joachim H.; BARAVELLI, Camilla M.; LEINO, Tony; PALLESEN, Ståle; GRIFFITHS, Mark D.; EREVIK, Eilin K. Association between gambling disorder and suicide mortality: a comparative cohort study using Norwegian health registry data. The Lancet Regional Health – Europe, 2024. DOI: 10.1016/j.lanepe.2024.101127.

KUSYSZYN, Igor. Gambling, risk-taking and personality: A bibliography. International Journal of the Addictions, v. 8, n. 1, p. 173-190, 1973. DOI: 10.3109/10826087309060086.

LEE, Hyun Jung; LEE, Gyungjoo. Pathways to understanding problem gambling among adolescents. BMC Public Health, 2025. DOI: 10.1186/s12889-025-23213-1.

LESIEUR, H. R.; ROSENTHAL, R. J. Pathological gambling: a review of the literature (prepared for the American Psychiatric Association task force on DSM-IV committee on disorders of impulse control not elsewhere classified). Journal of Gambling Studies, v. 7, n. 1, p. 5-39, 1991. DOI: 10.1007/BF01019763.

LESTER, David; WEXLER, A.; FRANK, M. L. Suicidal behavior among members of Gamblers Anonymous. Journal of Gambling Studies, v. 7, p. 249-254, 1991. DOI: 10.1007/BF01019770.

LINNET, J. et al. Slot Machine Response Frequency Predicts Pathological Gambling. International Journal of Psychological Studies, 2013. DOI: 10.5539/ijps.v5n1p121.

MARIONNEAU, V.; RUOHIO, H.; KARLSSON, N. Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action. Harm Reduction Journal, 2023. DOI: 10.1186/s12954-023-00828-4.

MCGARRIGLE, J.; SMITH, J.; GRIFFITHS, M. D.; TORRANCE, J.; QUIGLEY, M.; DYMOND, S. Dark patterns in online gambling: a scoping review and classification of deceptive design practices. Journal of Behavioral Addictions, v. 15, n. 1, p. 99-114, 2026. DOI: 10.1556/2006.2025.00096.

McGRANE, Erin; PRYCE, Rebecca; FIELD, Matt; GU, Shangshang; MOORE, Esther C.; GOYDER, Elizabeth. What is the impact of sports-related gambling advertising on gambling behaviour? A systematic review. Addiction, p. 589-607, 2025. DOI: 10.1111/add.16745.

MOGHADDAM, Jacquelene F.; YOON, Gihyun; DICKERSON, D.; KIM, Suck-Won; WESTERMEYER, J. Suicidal ideation and suicide attempts in five groups with different severities of gambling: findings from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. The American Journal on Addictions, p. 292-298, 2015. DOI: 10.1111/ajad.12197.

MOODIE, Crawford; HASTINGS, Gerard. Social marketing and problem gambling: a critical perspective. Addiction, p. 692-693, 2009. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2008.02482.x

MUNZER, Tiffany; MILKOVICH, Libby Matile; MADIGAN, Sheri; TOMOPOULOS, Suzy; PARGA-BELINKIE, Joanna; AJUMOBI, Taiwo; CROSS, Corinn; GERWIN, Roslyn. Digital Ecosystems, Children, and Adolescents: Technical Report. Pediatrics, v. 157, n. 2, e2025075321, 2026. DOI: 10.1542/peds.2025-075321.

NEWALL, P. Sludge, dark patterns and dark nudges: A taxonomy of online gambling platforms' deceptive design features. Addiction, v. 120, n. 9, p. 1916–1923, 2025. DOI: 10.1111/add.70085.

NEWALL, P. W. S. Dark nudges in gambling. Addiction Research & Theory, v. 27, n. 2,

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

p. 65–67, 2019. DOI: 10.1080/16066359.2018.1474206.

NEWALL, Philip W. S.; WEISS-COHEN, Leonardo; SINGMANN, Henrik; BOYCE, W. Paul; WALASEK, Lukasz; ROCKLOFF, Matthew. A speed-of-play limit reduces gambling expenditure in an online roulette game: results of an online experiment. Addictive Behaviors, 2021. DOI: 10.1016/j.addbeh.2021.107229.
NOVA ZELÂNDIA. Department of Internal Affairs. Australian/New Zealand Gaming Machine National Standard: revision 12.1. Wellington: Department of Internal Affairs, Gaming and Censorship Regulation, 2025.

OINAS-KUKKONEN, Harri; HARJUMAA, Marja. Persuasive systems design: Key issues, process model, and system features. Communications of the Association for Information Systems, v. 24, 2009. DOI: 10.17705/1CAIS.02428.

OZER, Gizem; GREENWOOD, Brad N.; GOPAL, Anand. Let it Ride! An Empirical Investigation of Problem Gambling and the Implications of Legalized Online Sports Betting. Information Systems Research, 2026. DOI: 10.1287/isre.2024.1526.

PALMER, Lucas; FERRARI, Mario A.; CLARK, Luke. The near-miss effect in online slot machine gambling: A series of conceptual replications. Psychology of Addictive Behaviors, v. 38, n. 6, p. 716, 2024. DOI: 10.1037/adb0001018.

PARKE, Adrian; HARRIS, Andrew; PARKE, Jonathan; RIGBYE, Jane; BLASZCZYNSKI, Alex. Responsible marketing and advertising in gambling: a critical review. The Journal of Gambling Business and Economics, p. 21-35, 2015. DOI: 10.5750/JGBE.V8I3.972.

PETRY, N. M. Should the scope of addictive behaviors be broadened to include pathological gambling? Addiction, v. 101, supl. 1, p. 152-160, 2006. DOI: 10.1111/j.1360-0443.2006.01593.x.

PHILLIPS, David P.; WELTY, Ward R.; SMITH, Marisa M. Elevated suicide levels associated with legalized gambling. Suicide and Life-Threatening Behavior, p. 373-378, 1997. DOI: 10.1111/J.1943-278X.1997.TB00516.X.

PITT, Hannah et al. "It's changing our lives, not for the better. It's important that we have a say". The role of young people in informing public health and policy decisions about gambling marketing. BMC Public Health, 2024. DOI: 10.1186/s12889-024-19331-x.

POTENZA, Marc N. et al. Gambling disorder. Nature Reviews Disease Primers, v. 5, n. 1, p. 51, 2019. DOI: 10.1038/s41572-019-0099-7.

PURBA, Amrit Kaur et al. Social media use and health risk behaviours in young people: systematic review and meta-analysis. The BMJ, 2023. DOI: 10.1136/bmj-2022-073552.

RAISAMO, S.; MÄKELÄ, P.; SALONEN, A. H.; LINTONEN, T. The extent and distribution of gambling harm in Finland as assessed by the Problem Gambling Severity Index. European Journal of Public Health, 2015. DOI: 10.1093/eurpub/cku210.

ROBINSON, Terry E.; BERRIDGE, Kent C. The incentive-sensitization theory of addiction 30 years on. Annual Review of Psychology, v. 76, n. 1, p. 29-58, 2025. DOI: 10.1146/annurev-psych-011124-102553.

ROSENTHAL, Richard J. Inclusion of pathological gambling in DSM-III, its classification as a disorder of impulse control, and the role of Robert Custer. International Gambling Studies, v. 20, n. 1, p. 151-170, 2020. DOI: 10.1080/14459795.2019.1683884.

ROSSOW, I. The total consumption model applied to gambling: empirical validity and implications for gambling policy. Nordisk Alkohol- & Narkotikatidskrift (Nordic Studies

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

on Alcohol and Drugs), v. 36, n. 2, p. 66-76, 2019. DOI: 10.1177/1455072518794016.

ROSSOW, I.; KESAITE, V.; PALLESEN, S.; WARDLE, H. The total consumption model applied to gambling: an analysis of gambling accounts records in Norway. Addiction Research & Theory, p. 267-275, 2024. DOI: 10.1080/16066359.2024.2430486.

SAVOLAINEN, Iina et al. Online Relationships and Social Media Interaction in Youth Problem Gambling: A Four-Country Study. International Journal of Environmental Research and Public Health, 2020. DOI: 10.3390/ijerph17218133.

SILVERMAN, Morton M. et al. Rebuilding the tower of babel: a revised nomenclature for the study of suicide and suicidal behaviors part 1: background, rationale, and methodology. Suicide and Life-Threatening Behavior, v. 37, n. 3, p. 248-263, 2007. DOI: 10.1521/suli.2007.37.3.248.

STANGE, Madison; GRAU, Mikyla; OSAZUWA, Sandra; GRAYDON, Candice; DIXON, Mike J. Reinforcing Small Wins and Frustrating Near-Misses: Further Investigation Into Scratch Card Gambling. Journal of Gambling Studies, v. 33, p. 47–63, 2017. DOI: 10.1007/s10899-016-9614-x.

SUOMI, A.; LUCAS, N.; DOWLING, N.; DELFABBRO, P. Parental problem gambling and child wellbeing: Systematic review and synthesis of evidence. Addictive Behaviors, 2021. DOI: 10.1016/j.addbeh.2021.107205.

THALER, R. H.; SUNSTEIN, C. R. Nudge: improving decisions about health, wealth, and happiness. New Haven: Yale University Press, 2008.

TOM, Sabrina M. et al. The neural basis of loss aversion in decision-making under risk. Science, v. 315, n. 5811, p. 515-518, 2007. DOI: 10.1126/science.1134239.

TVERSKY, A.; KAHNEMAN, D. Judgment under uncertainty: heuristics and biases. Science, v. 185, n. 4157, p. 1124-1131, 1974. DOI: 10.1126/science.185.4157.1124.

UNIFESP/UNIAD. Caderno Temático LENAD III — Jogos de Aposta na População Brasileira: Resultados 2023. Coord. Ronaldo Ramos Laranjeira; Coord. Executiva Clarice Sandi Madruga. São Paulo: UNIFESP, 2025.

VAN DER MAAS, Mark; DiMEGLIO, Renee; NOWER, Lia. Gambling as a precipitating factor in deaths by suicide in the National Violent Death Reporting System. Public Health, p. 180-186, 2024. DOI: 10.1016/j.puhe.2024.07.005.

VEPSÄLÄINEN, Janne et al. Online communities as a risk factor for gambling and gaming problems: A five-wave longitudinal study. Computers in Human Behavior, v. 157, p. 108246, 2024. DOI: 10.1016/j.chb.2024.108246.

VOLKOW, N. D.; KOOB, G. F.; MCLELLAN, A. T. Neurobiologic Advances from the Brain Disease Model of Addiction. New England Journal of Medicine, v. 374, n. 4, p. 363-371, 2016. DOI: 10.1056/NEJMra1511480.

WARDLE, Heather et al. The association between gambling marketing and unplanned gambling spend: synthesised findings from two online cross-sectional surveys. Addictive Behaviors, 2022. DOI: 10.1016/j.addbeh.2022.107440.

WARDLE, Heather; DEGENHARDT, Louisa; MARIONNEAU, Virve; REITH, Gerda; LIVINGSTONE, Charles; SPARROW, Malcolm K. et al.; SAXENA, Shekhar. The Lancet Public Health Commission on gambling. The Lancet Public Health, 2024. DOI: 10.1016/s2468-2667(24)00167-1.

WARDLE, Heather; KESAITE, V.; TIPPING, S.; McMANUS, Sally. Changes in severity of problem gambling and subsequent suicide attempts: a longitudinal survey of young adults in Great Britain, 2018–20. The Lancet Public Health, p. e217-e225, 2023. DOI: 10.1016/S2468-2667(23)00008-7.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

WARDLE, Heather; WETHERALL, K.; WYLLIE, J.; TIPPING, S.; CLEARE, Seonaid; JONES, Martin et al.; O'CONNOR, Rory. Suicidal ideation among people with different gambling behaviour profiles: analysis of a longitudinal survey of people who gamble regularly in the UK. BJPsych Open, 2026. DOI: 10.1192/bjo.2025.10935

14. PRODUÇÃO TÉCNICA

- Giovanni Gonçalves De Toni
- Felipe José Santaella
- Marcelo Kimati Dias

REVISÃO TÉCNICA

- Rafael Figueiredo de Ávila
- Jhenifer Alcantara Baptista

15. CONCLUSÃO

15.1. Diante do exposto, o Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas (DESMAD/SAES) encaminha a presente Nota Técnica, que consolida a revisão das evidências disponíveis acerca dos impactos das apostas on-line na população brasileira, com especial atenção aos efeitos sobre a saúde mental, à sua associação com comportamentos e desfechos relacionados ao suicídio, aos mecanismos envolvidos no desenvolvimento de padrões de uso problemático e dependência, bem como ao papel das estratégias de divulgação e promoção das apostas na intensificação desses comportamentos. Considerando a relevância e a crescente complexidade do tema para a saúde pública, entende-se que os elementos apresentados poderão subsidiar a análise e a tomada de decisão no âmbito desta Secretaria, em complementação às informações anteriormente encaminhadas.

15.2. Por atendidas as solicitações do Despacho CGOEX/SAES (0057619526) e do e-mail (0057713388), restitui-se os autos à [redacted] para ciência.

MARCELO KIMATI DIAS
Diretor
Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas
DESMAD/SAES/MS

Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Kimati Dias**, **Diretor(a) do Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas**, em 09/09/2026, às 12:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º, do art. 4º, do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020; e art. 8º, da Portaria nº 900 de 31 de Março de 2017.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.saude.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0057940933** e o código CRC **04339D54**.

Referência: Processo nº 00737.028846/2024-85 SEI nº 0057940933

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

Ministério da Saúde
Secretaria de Atenção Especializada à Saúde
Coordenação-Geral de Demandas de Órgãos Externos da Atenção Especializada

DESPACHO

SAES/CGOEX/SAES/MS

Brasília, 09 de setembro de 2026.

NUP: 00737.028846/2024-85 (Processo de Referência - ADI Nº 7.749)

INT.: : PROCURADOR GERAL DA REPÚBLICA

Assunto.: Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.749 - Jogos on-line - Apostas Virtuais - Direitos Sociais à Saúde - Riscos de Dependência e de Transtornos - Integridade Psíquica - Encaminhamento de manifestação complementar.

URGENTE

1. Trata-se do Ofício nº 00432/2024/CONSUNIAO/CGU/AGU (0044404865), datado em 13 de novembro de 2024, por meio do qual a Consultoria-Geral da União - CGU/AGU solicita a esta Consultoria Jurídica, a fim de subsidiar a elaboração de informações a serem prestadas ao Supremo Tribunal Federal pelo Excelentíssimo Senhor Presidente da República nos autos da Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.749, manifestação acerca das alegações constantes da petição inicial.

2. Em síntese, cuida-se da Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.749, com pedido de medida cautelar, proposta pelo Procurador-Geral da República, tendo por objeto disposições das Leis nº 14.790, de 2023 e nº 13.756, de 2018, esta nas redações atual e original, que permitem a exploração e a divulgação indiscriminada de sistemas de apostas virtuais baseados em eventos esportivos (sports betting ou bets) e em eventos de jogos on-line (casas de apostas virtuais), sem implementação de mecanismos suficientes para proteger, de modo minimamente bastante, direitos fundamentais, bens e valores constitucionais.

3. Mediante COTA n. 10721/2024/CONJUR-MS/CGU/AGU (0044437800), os autos foram enviados à esta Secretaria de Atenção Especializada à Saúde (SAES/MS) para manifestação.

4. **Por meio do Despacho CORAP (0044465939), o Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas (DESMAD/SAES/MS) manifestou-se quanto aos subsídios solicitados.**

5. Por conseguinte, mediante a Cota Nº 08034/2026/CONJUR-MS/CGU/AGU (0057414093), os autos foram reenviados a esta Secretaria de Atenção Especializada à Saúde (SAES/MS) para que apresente a devida atualização dos subsidios técnicos quanto às providencias que vêm sendo adotadas pelo Ministério da Saúde, contemplando, na medida de suas atribuições:

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

a) as providências adotadas desde a manifestação anterior;

b) os resultados já verificados das medidas implementadas;

c) dados, indicadores, estudos ou outras evidências disponíveis sobre a evolução dos impactos das apostas de quota fixa nas matérias afetas a essa Pasta, em especial no que diz respeito à saúde da população;

d) as estimativas disponíveis acerca dos custos sanitários e econômicos associados ao tema;

e) outras considerações que a unidade consultada considere pertinentes para qualificar a manifestação a ser prestada pelo Advogado-Geral da União.

6. Mediante Cota Nº 08328/2026/CONJUR-MS/CGU/AGU (0057591465), os autos foram reenviados a esta Secretaria de Atenção Especializada à Saúde (SAES/MS) em reiteração.

7. **Por meio da Nota Técnica nº 60/2026-DESMAD/SAES/MS (0057940933), o Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas (DESMAD/SAES) manifestou-se quanto ao solicitado, do que se destaca o seguinte:**

(...)

15.1. Diante do exposto, o Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas (DESMAD/SAES) encaminha a presente Nota Técnica, que consolida a revisão das evidências disponíveis acerca dos impactos das apostas on-line na população brasileira, com especial atenção aos efeitos sobre a saúde mental, à sua associação com comportamentos e desfechos relacionados ao suicídio, aos mecanismos envolvidos no desenvolvimento de padrões de uso problemático e dependência, bem como ao papel das estratégias de divulgação e promoção das apostas na intensificação desses comportamentos. Considerando a relevância e a crescente complexidade do tema para a saúde pública, entende-se que os elementos apresentados poderão subsidiar a análise e a tomada de decisão no âmbito desta Secretaria, em complementação às informações anteriormente encaminhadas. (grifo nosso)

(...)

8. Diante do exposto, **RETORNEM-SE** os autos à **CONSULTORIA JURÍDICA JUNTO AO MINISTÉRIO DA SAÚDE (CONJUR/MS)**, para ciência e providências cabíveis.

9. A Coordenação-Geral de Demandas de Órgãos Externos da Atenção Especializada (CGOEX/SAES) coloca-se à disposição para demais esclarecimentos.

10. Após, os autos deverão ser **CONCLUÍDOS** nesta Unidade.

PAULA OLIVEIRA DA SILVA
Coordenadora-Geral - CGOEX/SAES/MS

Documento assinado eletronicamente por **Paula Oliveira da Silva**, **Coordenador(a)-Geral de Demandas de Órgãos Externos da Atenção Especializada**, em 10/09/2026, às 11:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º, do art. 4º, do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020; e art. 8º, da Portaria nº 900 de 31 de Março de 2017.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.saude.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0057981203** e o código CRC **6E33E9EA**.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

Ministério da Saúde
Secretaria de Atenção Especializada à Saúde
Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas

DESPACHO

DESMAD/SAES/MS

Brasília, 30 de setembro de 2026.

DESMAD/SAES/MS

Brasília, 30 de setembro de 2026.

1. Trata-se do Despacho CGOEX/SAES (0058450402) que se remete ao Cota nº 09596/2026/CONJUR-MS/CGU/AGU (0058419865), de 29 de setembro de 2026, a qual faz referência ao Ofício nº 02807/2026/SGCT/AGU (0058407805), de 28 de setembro de 2026, que solicita subsídios sobre a Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 7.749, que questiona disposições da Lei nº 13.756/2018 e da Lei nº 14.790/2023, relacionadas à instituição e à exploração da modalidade lotérica de apostas de quota fixa. Por meio da qual se solicitam a este Departamento elementos para subsidiar a manifestação do Advogado-Geral da União, tendo o referido Ofício, no que interessa, o seguinte teor:

2. A análise apoia-se na Nota Técnica "Apostas online, mecanismos de persuasão do design e desfechos em saúde mental", elaborada por este Departamento, conforme anexo (0057940933).

3. A Exposição de Motivos nº 2114/2026 fundamenta a urgência da medida na insuficiência dos mecanismos regulatórios vigentes e na continuidade dos danos durante o tempo que a tramitação legislativa ordinária exigiria. Cumpre registrar, quanto ao financiamento, que a receita líquida arrecadada pelo Ministério da Saúde a título da destinação legal do produto das apostas de quota fixa somou R$ 38.458.513,75 entre janeiro e julho de 2026, ao passo que o valor aproximado já investido por este Departamento no plano de ação voltado aos jogos e apostas alcança R$ 55.712.785,00. O investimento realizado supera, portanto, em R$ 17.254.271,25, ou cerca de 45%, o montante arrecadado no período, de modo que a receita proveniente do setor não chega a cobrir as ações de resposta já executadas pelo Departamento.

4. A dimensão da perda de controle entre os apostadores pode ser aferida pelos pedidos de autoexclusão. Até agosto de 2026 haviam sido registrados mais de 1,2 milhão de pedidos, dos quais 35,93% motivados por perda de controle sobre o jogo e dois terços formulados por prazo indeterminado, e apenas durante a Copa do Mundo de 2026 foram 387.645 (AGÊNCIA GOV, 2026a; 2026b). No mesmo sentido, os atendimentos realizados no SUS sob os códigos F63.0 e Z72.6 cresceram cerca de 140% entre janeiro de 2018 e dezembro de 2025 (SIA; SIAPS).

5. Esse quadro se formou com as ferramentas de proteção já em funcionamento. Mensagens de jogo responsável, autoexclusão, verificação de identidade e limites definidos pelo próprio usuário vigoravam, em sua maior parte, desde janeiro de 2025, sendo tecnicamente eficazes para o que se propõem: apoio à proteção da saúde mental e redução dos riscos e danos relacionados às apostas.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

Contudo, a literatura independente não lhes atribui efeito suficiente. A Comissão Lancet de Saúde Pública sobre Jogos de Apostas classifica como modesta ou fraca a evidência que as sustenta (WARDLE et al., 2024), e análise de sete jurisdições com sistemas maduros concluiu que a autoexclusão não reduz de modo significativo o dano em nível populacional (KRAUS et al., 2022), até porque se estima que apenas um em cada sete jogadores problemáticos chegue a utilizá-la (BIJKER et al., 2023). Para produzir o efeito esperado, essas ferramentas devem vir acompanhadas de um combinado de ações como: horário de funcionamento reduzido; mensagens/feedback personalizado; preços e tributação; restrição de propagandas; campanhas de informação/conscientização; restrição de acesso ao dinheiro; treinamento para funcionários de locais de jogos de apostas; linhas de apoio e informações sobre serviços de assistência; dentre outros (McMAHON et al., 2019; VELASCO et al., 2021).

6. A gravidade dos desfechos envolvidos confere peso ao fator tempo. Em registros nacionais noruegueses, a mortalidade por suicídio entre pessoas com transtorno do jogo foi 5,12 vezes superior à da população geral (KRISTENSEN et al., 2025), e, em coorte britânica acompanhada por nove anos, cada ponto adicional na escala de gravidade do jogo (PGSI) associou-se a aumento de 15% nas chances de tentativa de suicídio no ano seguinte (BASTIANI et al., 2025). Estudos publicados em 2026 acrescentam que a abertura da oferta online foi seguida, em Ontário, do aumento dos contatos mensais com a linha de ajuda de 13,4 para 26,2 por milhão (FORREST et al., 2026) e, nos Estados Unidos, de elevação de 11,9% na dívida de cartão de crédito das famílias (CALISKAN, 2026). A título de ordem de grandeza, e mantido o ritmo observado no primeiro semestre de 2026, cada 100 dias adicionais de operação corresponderiam a cerca de R$ 11 bilhões em perdas líquidas dos apostadores, valor que resulta de cálculo deste Departamento e que dimensiona a exposição financeira, sem se confundir com estimativa de dano sanitário. Tanto uma transição curta quanto uma transição prolongada podem fomentar o comportamento de perseguição de perdas e uma "corrida" de apostas antes do encerramento, podendo ocorrer tanto no âmbito das plataformas regulamentadas como das ilegais.

7. No que se refere à duração da transição, importa distinguir, do ponto de vista sanitário, a permanência dos sítios no ar da possibilidade de realizar novos depósitos. A Medida Provisória veda, desde a publicação, o ingresso de novos recursos nas contas dos apostadores (art. 7º, § 1º), de modo que, durante o período de transição, resta ao usuário o resgate dos valores que lhe pertencem. É essa vedação, mais do que o prazo de indisponibilização das plataformas, que interrompe a exposição ao risco.

8. Não se identifica fundamento clínico para uma retirada gradual da oferta. A redução progressiva se justifica quando a interrupção abrupta acarreta risco fisiológico, como ocorre na dependência de álcool e de benzodiazepínicos, e não há registro de síndrome de abstinência física grave nas dependências comportamentais (STARCEVIC, 2016; LEE et al., 2020). A interrupção do jogo costuma produzir fissura, inquietação e irritabilidade (ROSENTHAL; LESIEUR, 1992), manifestações que demandam cuidado clínico e psicossocial e que não são atenuadas pela manutenção do acesso ao produto. Estes cuidados, são fornecidos pela RAPS.

9. Uma transição de 180 dias com depósitos permitidos manteria exposto justamente o grupo que concentra o gasto e o dano. Dados de contas do mercado britânico indicam que 5% dos clientes respondem por 67% da receita das operadoras (FORREST; McHALE, 2025), e seis meses adicionais de operação corresponderiam, no Brasil, a perdas líquidas da mesma ordem de grandeza das

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

registradas no primeiro semestre de 2026, em torno de R$ 20 bilhões.

10. A experiência internacional mais bem documentada de retirada de um produto de alto risco é a da Noruega, que removeu os caça-níqueis em 2007. A participação nesse tipo de jogo caiu de 18,7% para 1,5%, o uso de sítios estrangeiros passou de 3,6% para 4,5%, e as ligações à linha de ajuda recuaram de cerca de 2.100, em 2005, para 657, em 2008 (ENGEBØ; TORSHEIM; PALLESEN, 2021). Cabe a ressalva de que se tratava de jogo presencial e de que não há avaliação equivalente para apostas online. O mesmo caso mostra, ainda, que o intervalo entre a decisão, tomada entre 2001 e 2003, e a remoção efetiva foi ocupado pelo litígio movido pelos operadores, sem que houvesse razão sanitária para a demora.

11. Reconhece-se, por fim, que o período imediatamente posterior à retirada constitui janela de maior risco para as pessoas com transtorno do jogo. A resposta a esse risco está na restituição célere dos saldos, prevista nos arts. 7º a 9º da Medida Provisória, e no cuidado ofertado pela rede do SUS, de que se trata adiante.

12. Quanto à adequação, a literatura aponta que o consumo médio de jogo em uma população e a prevalência de jogo excessivo variam em conjunto, associação encontrada em 11 de 12 estudos empíricos reunidos em mapeamento sistemático (ROSSOW, 2019). Coerentemente, reduções de oferta foram acompanhadas de diminuição do jogo em todos os níveis de consumo (HANSEN; ROSSOW, 2012), ao passo que a abertura da oferta online se associou a aumento da procura por ajuda (FORREST et al., 2026; OZER; GREENWOOD; GOPAL, 2026). A avaliação dos danos aferidos antes e após a legalização de apostas também consta em experimentos naturalísticos, como o de Atlantic City (EUA), em que os autores compararam as taxas de suicídio antes e depois da legalização dos cassinos na cidade e mostraram que os níveis altos de suicídio só surgiram após a abertura dos cassinos, dado replicado tanto para visitantes como para residentes no local (PHILLIPS; WELTY; SMITH, 1997).

13. Quanto à necessidade, as alternativas que preservam a operação dependem de ferramentas cujo acionamento cabe ao próprio apostador. Em registros de conta de 39.853 apostadores australianos, 83% não utilizaram nenhuma ferramenta de proteção (HEIRENE; VANICHKINA; GAINSBURY, 2021). Na Suécia, que dispõe de autoexclusão nacional abrangendo todos os operadores, 38% dos autoexcluídos relataram ter jogado durante a exclusão em 2020, proporção que chegou a 49% em 2023 (HÅKANSSON; WIDINGHOFF, 2020; HÅKANSSON; KOMZIA, 2023), e mensagens de jogo responsável não apresentaram efeito protetor em experimentos randomizados (NEWALL et al., 2022; 2025). A limitação é de concepção, uma vez que tais ferramentas pressupõem a capacidade de controle sobre o próprio comportamento que o transtorno do jogo, por definição diagnóstica, compromete (CID-11, 6C50).

14. Mesmo uma alternativa intermediária, como a restrição da operação aos apostadores já cadastrados, impediria novas entradas, mas manteria o acesso da parcela que concentra o gasto e da qual a receita das operadoras depende em larga medida, como indica o dado de que, no mercado britânico, 1% das contas gerou 37% da receita bruta (FORREST; McHALE, 2025). Cumpre registrar, ademais, que medidas menos restritivas já haviam sido adotadas no Brasil, entre elas a vedação de bônus prévios e do uso de cartão de crédito, as regras de publicidade e o bloqueio administrativo de mais de 3 milhões de beneficiários do Bolsa Família e do BPC e de cerca de 800 mil inadimplentes renegociados (AGÊNCIA GOV, 2026a). Nenhuma delas alcançava os parâmetros estruturais do produto, como a velocidade das apostas, as apostas ao vivo, o cash-out e a disponibilidade contínua, e a expansão descrita ao se tratar da urgência ocorreu durante a sua vigência.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

15. A requerente sustenta que a Medida Provisória suprime a iniciativa privada e preserva a oferta estatal de loterias. Do ponto de vista sanitário, observa-se que o critério adotado pela norma é o produto, já que a proibição alcança as apostas de quota fixa também quando exploradas por Estados e pelo Distrito Federal (arts. 1º e 2º) e ressalva as demais modalidades lotéricas autorizadas em lei (art. 1º, § 2º).

16. Essa distinção encontra respaldo na literatura, segundo a qual o potencial de dano de um produto de aposta depende menos de sua denominação do que de suas características estruturais, como a velocidade e a frequência do jogo, a frequência e a magnitude dos prêmios e a continuidade das sessões (GRIFFITHS; AUER, 2013). As apostas online de quota fixa reúnem essas características em grau elevado, com apostas ao vivo, cash-out, depósito instantâneo e disponibilidade permanente (PARKE; PARKE, 2019; NEWALL; RUSSELL; HING, 2021). Os dados empíricos apontam na mesma direção. A concentração do gasto em poucos jogadores é maior no cassino online do que nas loterias (KESAITE; WARDLE; ROSSOW, 2024), e, entre pessoas que apostam regularmente em modalidades não lotéricas, as taxas de ideação suicida superam as estimativas nacionais (WARDLE et al., 2026). No Brasil, 66,8% dos usuários de plataformas digitais de apostas apresentavam algum nível de risco (PGSI ≥ 1), contra 26,8% entre os apostadores que não as utilizavam (UNIFESP, 2025).

17. No tocante à alegada proteção deficiente do consumidor, observa-se que a Medida Provisória assegura a restituição integral das apostas em aberto e dos saldos mantidos nas contas (arts. 7º, § 2º, 8º e 9º). A providência tem relevância sanitária própria, pois o endividamento e a vergonha são descritos como os dois processos centrais do suicídio relacionado ao jogo (MARIONNEAU; NIKKINEN, 2022), e a devolução célere dos valores incide sobre o primeiro deles.

18. Convém ponderar, de outra parte, que o regime regulado tampouco assegurava proteção integral ao consumidor. No mercado britânico, que conta com regulador atuante, registraram-se o caso de um cliente que gastou £23 mil em 20 minutos e o de outro que perdeu £54.252 em quatro semanas sem que lhe fosse exigida comprovação de renda, falhas sancionadas somente depois de consumado o dano (GAMBLING COMMISSION, 2023).

19. Por fim, quanto ao cuidado, as pessoas com problemas relacionados a apostas são atendidas pela Rede de Atenção Psicossocial, nos Centros de Atenção Psicossocial e na Atenção Primária à Saúde, e contam com teleatendimento especializado por meio do Meu SUS Digital. Na Atenção Primária à Saúde, os registros de pessoas que relacionaram problemas de saúde mental aos jogos aumentaram 615% e, nos Centros de Atenção Psicossocial, o crescimento foi de 39% em dez anos. A essa demanda presencial soma-se a do teleatendimento. A oferta executada pelo Hospital Sírio-Libanês, no âmbito do PROADI-SUS, teve início em 25 de fevereiro de 2026 e, em extração de 16 de setembro de 2026, contabilizava 24.225 pessoas registradas, 2.023 em tratamento e 5.145 atendimentos realizados. Na plataforma da AgSUS, há 9.922 pessoas cadastradas, das quais 5.569 do gênero feminino e 4.332 do masculino. A procura registrada em menos de sete meses de oferta dá a dimensão da demanda por cuidado associada às apostas e reforça a necessidade de investimento na saúde mental

20. A prática de apostas online é um fenômeno recente no Brasil, com regulamentação igualmente recente e, por isso, muitos dados ainda estão em fase de produção, não sendo possível prever com precisão o alcance dos impactos. Para avançar em análises mais precisas pela área técnica, o acesso aos dados do Sistema de Gestão de Apostas – SIGAP, da Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda, é condição fundamental para compreender melhor o cenário brasileiro.

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13

Embora esse compartilhamento esteja previsto no Acordo de Cooperação Técnica nº 39/2025, firmado entre a SPA/MF e a SAES/MS, ele ainda não se efetivou.

21. Posteriormente, restituam-se os autos à Coordenação-Geral de Demandas de Órgãos Externos da Atenção Especializada à Saúde (CGOEX/SAES/MS), com a brevidade que o caso requer.

BRUNO FERRARI EMERICH
Diretor Substituto Eventual
Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas
DESMAD/SAES/MS

Documento assinado eletronicamente por **Bruno Ferrari Emerich**, **Diretor(a) do Departamento de Saúde Mental, Álcool e Outras Drogas substituto(a)**, em 01/10/2026, às 10:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º, do art. 4º, do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020; e art. 8º, da Portaria nº 900 de 31 de Março de 2017.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.saude.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0058451260** e o código CRC **D65D18EA**.

Referência: Processo nº 00737.028846/2024-85 SEI nº 0058451260

SUPER SAPIENS - ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO - AMARO BANDEIRA DE ARAUJO JUNIOR - 050.***.***-88 - Baixado dia 19/10/2026 13:13