

Como JOGOS ON-LINE estimulam apostas reais

Estudo que acompanhou pouco mais de 2 mil meninos e meninas de 10 a 17 anos sinaliza que quem gosta de videogames com prêmios aleatórios, como nos jogos de azar, é mais propenso a começar a jogar com dinheiro verdadeiro

» ISABELLA ALMEIDA

Pessoas jovens que gostam de videogames com características semelhantes a jogos de azar, como itens de recompensas aleatórias dentro das partidas, têm mais chances de começar a apostar com dinheiro na realidade. É o que sugere um novo estudo belga, publicado ontem na revista *International Gambling Studies*.

Uma equipe de especialistas entrevistou pouco mais de 2 mil jovens jogadores duas vezes, com um intervalo de um ano. Em seguida, constataram que aqueles que participavam de jogos com elementos semelhantes aos de azar tinham maior probabilidade de apostar dinheiro real. Conforme os cientistas, os adolescentes precisam ser protegidos desse risco por meio de regulamentações atualizadas e campanhas de informação.

"Adolescentes, pais e educadores podem ser conscientizados sobre os riscos associados a elementos semelhantes a jogos de azar por meio de campanhas de informação", afirmou a autora principal, Eva Grosemans, assistente de pós-doutorado na Universidade Católica de Lovaina, na Bélgica.

Para o trabalho, a equipe aplicou um questionário a 2.289 entrevistados, entre 10 e 17 anos, na Bélgica. Um ano depois, 2.197 entrevistados participaram da segunda fase. Desse total, 561 constituíram a amostra final.

Além disso, os cientistas descobriram que três em cada cinco participantes, 59,1%, interagiram com elementos semelhantes a jogos de azar em ambas as fases da pesquisa, enquanto 46,9% apostaram usando dinheiro real. Na primeira etapa, 75% dos adolescentes usaram loot boxes — pacotes de itens virtuais que contêm recompensas aleatórias — ou outros elementos semelhantes.

Conforme Flávia Marsola, psicóloga do Hospital Brasília Águas Claras, da Rede Américas, as loot boxes trabalham com a promessa de recompensa imediata. "Segundo Dan Siegel, que escreveu *O Cérebro do Adolescente*, esse sistema acaba funcionando com volume máximo enquanto o autocontrole continua em processo de maturação. O resultado disso é uma sensibilidade ampliada ao prazer e a tudo que é novo e que pode surpreender. Cada caixa aberta no jogo age como um pequeno experimento de risco, que ativa intensamente o circuito dopamínérigo. Tem algumas revisões de estudos que evidenciam que essa exposição aumenta



O comportamento mais propenso a apostas com dinheiro real foi observado com mais intensidade em homens do que em mulheres

ARTUR COSTA, psicanalista e professor sênior da Associação Brasileira de Psicanálise Clínica (ABPC)

Como os pais podem perceber que um adolescente está começando a se interessar demais por jogos de azar?

Um dos primeiros sinais costuma ser o aumento repentino do tempo de tela, acompanhado de uma ansiedade constante para jogar ou abrir caixas e recompensas. Muitas vezes aparecem pequenos gastos escondidos, como compras não autorizadas ou "sumiços" no cartão dos pais, além da necessidade insistente de tentar "só mais uma vez". Irritação quando é impedido de jogar e

conversas frequentes sobre chance, probabilidade, skins raras ou itens valiosos também são indicadores importantes. Sobre a perspectiva psicanalítica, o alerta maior surge quando o jogo começa a funcionar como uma forma de anestesiar emoções difíceis. O que caracteriza um risco claro de envolvimento problemático com mecanismos semelhantes aos do jogo de azar.

O que pode ser feito para ajudar um jovem a não se envolver em apostas?

Três caminhos costumam funcionar muito bem na prevenção do uso problemático de jogos. O primeiro é a educação emocional:

conversar abertamente sobre risco, impulsividade e manipulação digital. Os adolescentes entendem muito mais do que imaginamos, e essa troca reduz a sensação de que o assunto é proibido ou vergonhoso. O segundo é estabelecer limites claros, como tempo de tela, regras de uso e acompanhamento das microtransações. O terceiro é oferecer um ambiente afetivo estável. Quando o jovem se sente ouvido, tem vínculos fortes e mantém uma rotina equilibrada, a tendência de buscar escape emocional nos jogos diminui. Além disso, é importante estimular outras fontes de recompensa na realidade, como esporte, música ou desafios saudáveis.



Arquivo cedido

Diferenças de gênero

Pela análise, 88,5% dos meninos se mostraram mais propensos a esse tipo de comportamento; entre as meninas, 64,1% usaram dinheiro nessas atividades. A segunda fase da pesquisa revelou que 60,3% dos participantes se envolveram em alguma forma

de jogo de azar no último ano. Nesse caso, houve pouca diferença entre participantes do sexo masculino e feminino. Foram incluídas no questionário raspadinhos, a mais popular entre os voluntários, jogar na loteria e jogos de azar on-line.

Segundo Priscilla Montes, educadora e especialista em neuroeducação e desenvolvimento infantil, no Rio de Janeiro, o ponto-chave não é o videogame em si, mas o desenho

comportamental utilizado, especialmente aqueles que replicam sistemas de apostas para um cérebro ainda em formação. "Educação digital, supervisão ativa e diálogo aberto são as ferramentas mais potentes. Quando pais e escolas compreendem o impacto neurobiológico desses recursos, conseguem construir ambientes mais seguros, críticos e equilibrados para que adolescentes usem tecnologia com autonomia,

não como armadilha emocional." Para Bart Soenens, professor da Universidade de Ghent e coautor da publicação, embora os efeitos observados no estudo possam parecer modestos, eles são consistentes em magnitude com o que já foi descoberto em estudos anteriores. "Análises adicionais baseadas em uma abordagem de ação racional mostraram que a atitude e a intenção em relação ao jogo desempenharam um papel mediador

significativo nos efeitos de elementos semelhantes ao jogo sobre as mudanças no comportamento de jogo."

Os autores afirmaram que, apesar dos pontos fortes dos estudos, os dados apresentados devem ser interpretados com cautela. "Pesquisas futuras poderiam se beneficiar de critérios mais rigorosos para classificar o engajamento", declaram.

Conforme Grosemans, o trabalho pode ajudar a informar os legisladores sobre os efeitos negativos de diversos elementos semelhantes a jogos de azar presentes em videogames. "Os resultados desse estudo destacam a importância de ampliar o escopo das regulamentações para além das loot boxes, incluindo uma variedade de características semelhantes a apostas."

MAL GENERALIZADO

Violência contra mulheres cai de forma "dolorosamente lenta"

Christopher Black / WORLD HEALTH ORGANIZATION / AFP



Tedros Adhanom: "Uma das injustiças mais antigas e generalizadas"

Cerca de uma a cada três mulheres em todo o mundo sofreu violência por parte do companheiro ou foi agredida sexualmente por algum desconhecido. Em face dos dados alarmantes, a Organização Mundial da Saúde (OMS), responsável pela divulgação do relatório, afirmou ontem que esses índices melhoraram "timidamente" nas últimas duas décadas. "A violência contra as mulheres é uma das injustiças mais antigas e generalizadas da humanidade, mas segue sendo uma das que menos se combate", afirmou Tedros Adhanom Ghebreyesus, diretor-geral da agência sanitária da Organização das Nações Unidas (ONU), em um comunicado. "Nenhuma sociedade pode se considerar justa, segura ou saudável enquanto metade de sua população viver com medo", acrescentou Tedros, a menos de uma semana do Dia Internacional para a Eliminação da

Violência contra as Mulheres e as Meninas, em 25 de novembro.

A OMS estimou que cerca de 840 milhões de mulheres em todo o mundo — quase um terço da população feminina — sofreu violência do companheiro ou agressão sexual de um desconhecido ao longo da vida. Só no último ano, 316 milhões, 11% das maiores de 15 anos, foram abusadas física ou sexualmente pelo parceiro.

O progresso tem sido "dolorosamente lento", ressaltou a OMS, assinalando que a violência praticada pelos companheiros só diminuiu 0,2% ao ano nas últimas duas décadas. Lynn Marie Sardinha, do Departamento de Saúde Sexual, Reprodutiva, Materna, Infantil e Adolescente, e Envelhecimento da OMS, advertiu que o número de casos denunciados pode aumentar. "É provável que uma maior conscientização dê lugar a um aumento das

denúncias de violência", declarou Sardinha à imprensa.

Pela primeira vez, o painel da OMS incluiu estimativas nacionais e regionais de violência sexual cometida por alguém que não é o companheiro íntimo da vítima. A agência destacou que 263 milhões de mulheres foram violentadas por pessoas que não eram seus parceiros, a partir dos 15 anos. O problema, advertiu, está "muito sub-representado devido ao estigma e ao medo".

Pouco dinheiro

O relatório utilizou dados compilados entre 2000 e 2023, de 168 países, e revelou "uma crise profundamente desatendida e uma resposta com um financiamento muito insuficiente", segundo a OMS. Em 2022, por exemplo, somente 0,2% da ajuda mundial ao desenvolvimento foi destinado a

programas centrados na prevenção da violência contra as mulheres.

Segundo a publicação, a violência de gênero cedeu e os riscos persistem com o passar dos anos. Só no último ano, 12,5 milhões de adolescentes, 16% das mulheres com idades entre 15 e 19 anos, foram abusadas pelos companheiros.

"Os resultados evidenciam uma realidade trágica de todo as mulheres e as meninas de todo o mundo (...) em praticamente todas as comunidades", declarou Jeremy Farrar, vice-diretor-geral de Promoção da Saúde, Prevenção de Doenças e Atenção Sanitária da OMS. No entanto, os dados também evidenciaram que a população feminina dos países mais pobres, assim como aquelas que vivem em áreas afetadas por conflitos e vulneráveis às mudanças climáticas, são afetadas de forma desproporcional.