



## **ANÁLISE DO COMPORTAMENTO DE JOGADORES DE FANTASY SPORTS, APOSTAS ESPORTIVAS E CASSINO ONLINE**

*Rafael Ávila - Psicólogo, CRP 13/11.786*

*Rafaela Porto - Psicóloga, CRP 13/11.790*

### **1. INTRODUÇÃO**

O avanço tecnológico pós anos 2000 trouxe consigo diversas comodidades para seus usuários. O acesso a diversos serviços como entretenimento, compras, pagamentos, entre outros, está a apenas alguns cliques de distância, desde que o usuário tenha um celular ou computador e conexão com a internet. Dentro desse contexto, temos a popularização de jogos online, feito através de casas de apostas criadas em sites ou aplicativos. Ainda que tenham se popularizado mais nos últimos anos, os jogos estão presentes no Brasil desde o início do período colonial. Segundo o Instituto Brasileiro de Jogo Responsável (IBJR), as apostas foram trazidas ao Brasil pelos europeus ainda no século XVI, através de jogos de dados e cartas. Posteriormente, outras modalidades foram exploradas, como as loterias e o jogo do bicho. Desde então, esse tipo de jogo está presente na vida do brasileiro, gradativamente tomando espaço em diferentes classes da sociedade.

O presente artigo foi realizado pela equipe do grupo SOS Jogador, instituição para apoio de jogadores compulsivos. Aqui discutiremos sobre os comportamentos que podem ser considerados problemáticos entre jogadores de Fantasy Sports, apostas esportivas e cassinos online, para sermos capazes de compará-los e entender as diferenças de como cada modalidade pode impactar o jogador. Consideramos comportamentos problemáticos os que podem ser indicativos de vício em jogos.

Os Fantasy Sports ou Fantasy Games são os jogos onde se escalam equipes virtuais com jogadores reais. A pontuação acontece com base no desempenho estatístico dos jogadores escalados nas partidas que acontecem entre times reais. Este desempenho é

convertido em pontos que são compilados e totalizados de acordo com as regras estabelecidas pelo site organizador do Fantasy. Esta modalidade tem grande popularidade principalmente nos Estados Unidos, Índia e Brasil. Seus jogadores podem criar ligas, o que estimula o aspecto social desse tipo de jogo. Considera-se que os Fantasy Sports envolvem um maior grau de habilidade e estratégia em relação a outras modalidades, com base no desempenho de atletas reais, o que diferencia essa prática de outras formas de apostas e reduz o risco de comportamento problemático (Gainsbury et al., 2016).

As apostas esportivas são as que o jogador aposta dinheiro em eventos esportivos ou acontecimentos. O valor da aposta vai variar de acordo com as odds (cotas) estabelecidas pela casa de apostas. Atualmente, o acesso às apostas esportivas é facilitado por meio de sites estrangeiros e brasileiros que incluem diversas modalidades de apostas, entre elas, as apostas esportivas. Hoje encontra-se uma enorme variedade de apostas em eventos esportivos, tanto online quanto antes das partidas começarem

O cassino é uma modalidade de jogo bem conhecida e existe há muitos anos. Com a evolução da tecnologia e a globalização, surgiram os cassinos online, que oferecem jogos de azar em plataformas digitais de fácil alcance para todos. Os casinos online oferecem jogos similares aos oferecidos pelos cassinos físicos, como caça-níqueis, jogos de mesa e baralho, mas oferecendo o acesso a qualquer hora e qualquer lugar. Os casinos online vêm se tornando uma tendência significativa na indústria de jogos, com muitos países regulamentando o setor para garantir a proteção dos consumidores e impedir práticas abusivas.

O Transtorno do Jogo, também conhecido como jogo patológico ou ludopatia, está relacionado a um padrão de comportamento problemático e compulsivo relacionado a jogos de azar, onde há a perda do controle sobre a frequência e a quantidade de apostas e que o usuário continua jogando de forma contínua, mesmo desejando parar e reconhecendo os malefícios que trouxe pra sua vida. Tanto o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) quanto o CID-11 reconhecem o Transtorno do Jogo como um transtorno comportamental semelhante aos transtornos de dependência.

O diagnóstico clínico deste transtorno é descrito nos manuais como uma forma de dependência similar ao transtorno relacionado a uso de substâncias e comportamentos aditivos, com sintomas de impulsividade, compulsão e pode trazer consequências como o superendividamento, rompimento de laços familiares e de amizade, prejuízos no rendimento no trabalho e o aparecimento de sintomas ansiogênicos e depressivos. Baseado no DSM-5, o Transtorno do Jogo Patológico pode ser diagnosticado quando há a presença de quatro ou mais dos seguintes sintomas em um período de 12 meses:

- Necessidade de apostar quantias cada vez maiores de dinheiro;
- Inquietação ou irritabilidade quando tenta reduzir ou interromper o jogo;
- Tentativas repetitivas e malsucedidas de controlar, reduzir ou parar de jogar;
- Preocupação com o jogo, como lembrar-se de experiências passadas, planejar a próxima atividade de jogo ou pensar em maneiras de obter dinheiro para jogar;
- Jogar para escapar de problemas ou para aliviar sentimentos de desamparo, culpa, ansiedade ou depressão;
- Retornar para jogar após perder, tentando recuperar o dinheiro perdido (conhecida como “perseguir prejuízos”);
- Mentir para esconder o envolvimento com o jogo;
- Prejudicar ou perder relacionamentos significativos, emprego ou oportunidades educacionais ou profissionais por causa do jogo;
- Recorrer a outros para obter dinheiro e aliviar situações financeiras desesperadoras causadas pelo jogo.

O CID-11 (Classificação Internacional de Doenças, 11ª edição), o Transtorno do Jogo é categorizado sob o código 6C50 e o transtorno é definido como um padrão de comportamento de jogo persistente ou recorrente que se manifesta em aumento de perdas financeiras e sofrimento, impactando a vida social, familiar, educacional, ocupacional ou outras áreas importantes do funcionamento do indivíduo, e tem como critério diagnóstico atender a três critérios principais:

- Perda de controle sobre o jogo, manifestando-se na frequência, intensidade, duração e contexto do comportamento;
- Prioridade crescente ao jogo, a ponto de ele se tornar mais importante do que outros interesses e atividades da vida cotidiana;
- Continuação ou escalada do comportamento de jogo, mesmo diante de consequências negativas, como perdas financeiras e problemas pessoais.

Em ambos, o diagnóstico pode ser dado em menos de 12 meses de prevalência dos sintomas, caso o comportamento e os prejuízos sejam evidentes e intensos.

Baseando nos critérios diagnósticos de cada manual, foi elaborado um questionário estruturado com perguntas que possam representar os sintomas e consequências vivenciadas por um jogador patológico.

## **2. METODOLOGIA**

Para a presente pesquisa foi realizada uma coleta de dados através de um formulário aplicado de forma online pelo Google Forms. O formulário consiste em um questionário com 5 seções: a primeira é o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), onde se explica as condições da participação na pesquisa e seus objetivos. A segunda traz os dados sociodemográficos com a idade, escolaridade, gênero, renda, status empregatício e se recebe algum benefício do governo. A terceira é direcionada aos usuários que jogam Fantasy Sports, seguida da quarta seção que é direcionada aos jogadores de Apostas Esportivas e, por último, uma seção direcionada aos jogadores de cassino online. Foram elaborados previamente 21 itens que foram adaptados para cada modalidade de jogo. Foi utilizada a escala Likert de cinco itens para a coleta dos resultados de cada item. Nesta escala, o espectro das respostas varia entre “discordo totalmente”, “discordo”, “não concordo nem discordo”, “concordo” e “concordo totalmente”. Foram recebidas 462 respostas ao formulário. Destas, foram eliminadas as respostas consideradas inconsistentes, como por exemplo, as respostas que indicaram que o jogador não jogava em fantasy games e ainda assim respondeu a algumas das perguntas desta seção ou jogadores que responderam receber auxílio do governo e também receber mais de 10 salários mínimos. Com isso, o número final de pessoas que responderam foi 406, considerando que os jogadores podem ter respondido a uma ou mais modalidades. Entre os objetivos da pesquisa estão entender se o Fantasy Sport corresponde a uma modalidade mais segura para os usuários, com menor incidência de ludopatia e menos consequências como superendividamento, e descobrir se os jogadores de Fantasy Sport apresentam menos comportamentos compulsivos e pensamentos disfuncionais em comparação a modalidades de jogos de azar e apostas esportivas.

### **3. RESULTADOS**

A pesquisa se inicia com alguns itens relacionados aos dados sociodemográficos. Ao questionarmos sobre a idade, recebemos respostas de pessoas com idades entre 18 e 60 anos. Destes, 296 afirmaram serem homens. 109 mulheres e 1 respondeu “outro”.

Foi realizado um questionário separado para cada modalidade a fim de comparar as respostas de cada usuário em diferentes modos de jogo, para separar o perfil comportamental de cada usuário baseado em suas respostas em cada modalidade.

A partir das respostas válidas ao formulário, foram encontradas 68 respostas sobre Fantasy Games, 253 respostas sobre Apostas Esportivas e 190 respostas sobre Cassinos online. Serão destacadas e discutidas as respostas que indicam comportamentos que podem ser considerados problemáticos, baseados nos critérios indicativos de vício em jogos de azar.

Através do software IBM SPSS Statistics foi realizado a análise de dados e obtido a média de cada pergunta nas diferentes modalidades, obtendo assim, separado e explicado por categoria. Apresentaremos aqui as médias de cada item e a porcentagem aproximada, divididas por tipo de jogo. Utilizando a Escala Likert, onde o valor 1 (um) significa DISCORDO TOTALMENTE e o valor 5 (cinco) significa CONCORDO TOTALMENTE com as afirmações feitas, as médias de respostas obtidas em cada modalidade serão discutidas a seguir. Vale salientar que em alguns itens a média mais próxima a 5 indicará um comportamento mais problemático, enquanto em outras, um comportamento menos problemático, por isso, é importante se atentar ao valor da pergunta.

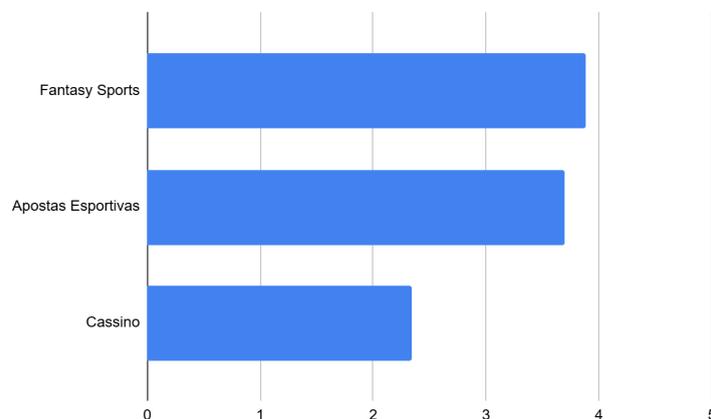
### 3.1 Consequências financeiras e comportamento impulsivo:

“Jogo apenas com dinheiro que não me fará falta caso eu perca”:

Fantasy: 3,88

Apostas Esportivas: 3,70

Cassino: 2,34

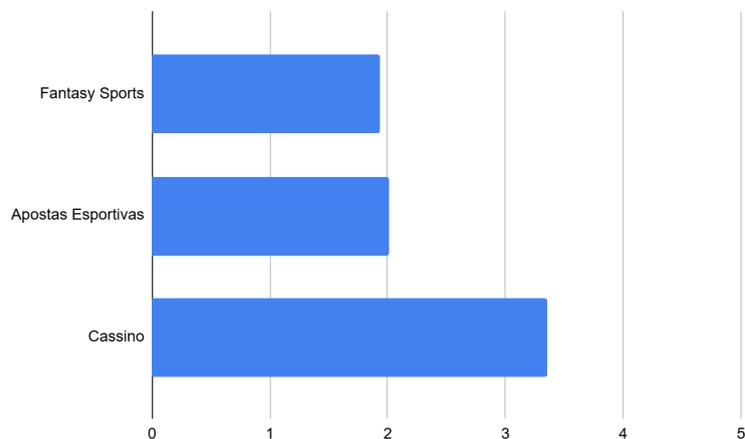


“Já pedi dinheiro emprestado para jogar”:

Fantasy: 1,94

Apostas Esportivas: 2,01

Cassino: 3,36

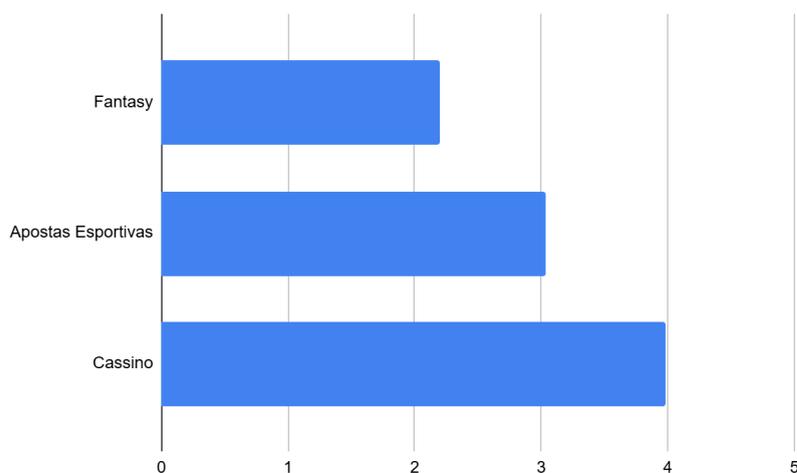


“Já utilizei dinheiro que não era destinado para lazer”:

Fantasy: 2,20

Apostas Esportivas: 3,03

Cassino: 3,98



Com relação aos itens que questionam sobre as **consequências financeiras e comportamento impulsivo**, nas respostas de quem joga em **Fantasy Games**, 25% (17) afirmaram já ter utilizado dinheiro que não era destinado ao lazer, 20% (14) já usaram dinheiro que faria falta caso perdesse, 22% (15) já pediram dinheiro emprestado para jogar Fantasy. Nas respostas de **apostas esportivas**, 46% (117) afirmaram já ter utilizado dinheiro que não era destinado ao lazer, 46% (117) já usaram dinheiro que faria falta caso perdesse e 23% (59) já pediram dinheiro emprestado para esse tipo de aposta. Já nas respostas do

**cassino online**, 74% (141) já jogaram com dinheiro que não era destinado ao lazer. 74% (141) jogaram valores que farão falta acaso percam e 56% (107) já pediram dinheiro emprestado para jogar cassino.

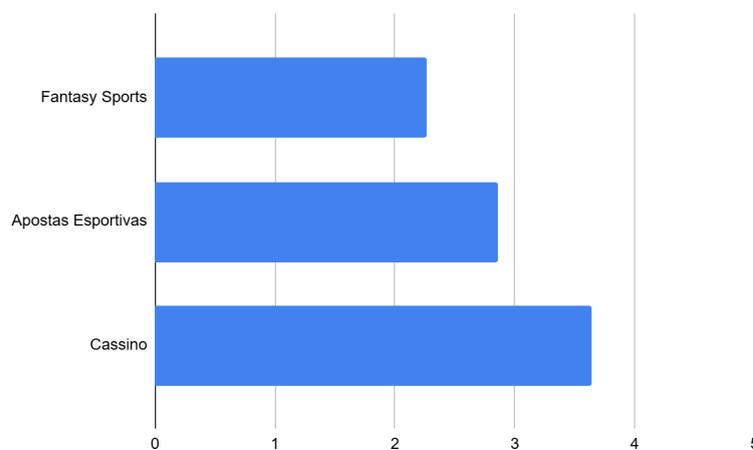
### 3.2 Dificuldade de parar de jogar ou controlar o tempo gasto:

“As vezes sinto que passo tempo demais jogando”:

Fantasy: 2,26

Apostas Esportivas: 2,86

Cassino: 3,64

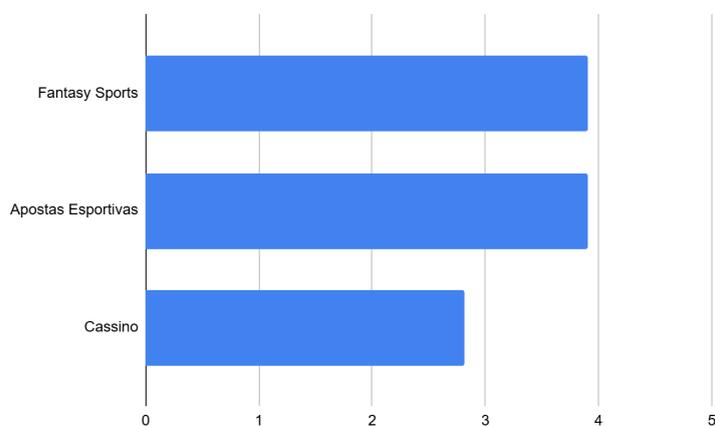


“Consigo parar de jogar quando eu quero”:

Fantasy: 3,91

Apostas Esportivas: 3,91

Cassino: 2,82

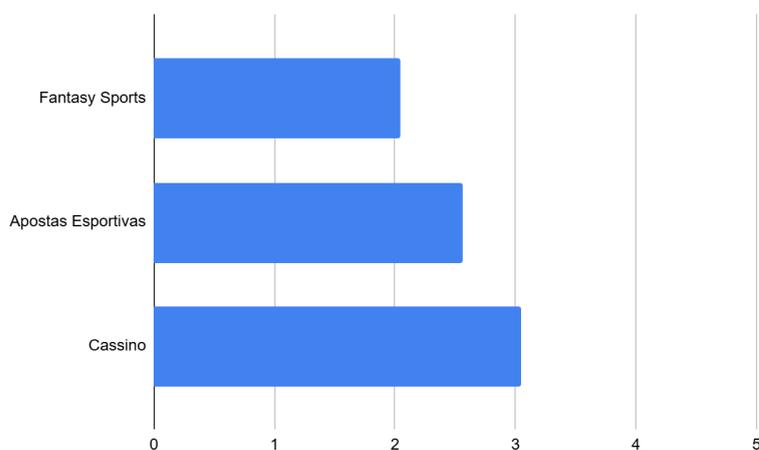


“Já reclamaram do tempo que passo jogando”:

Fantasy: 2,05

Apostas Esportivas: 2,56

Cassino: 3,05



Com relação à **dificuldade de parar de jogar ou controlar o tempo gasto**, entre os jogadores de **Fantasy**, 25% (17) acreditam que passam tempo demais jogando, 23% (16) não acreditam que conseguem parar de jogar quando querem e 20% (14) já ouviram reclamação do tempo que passam jogando. Entre os jogadores de **apostas esportivas**, 37% (94) consideram que passam tempo demais apostando, 11% (28) consideram que não conseguem parar de apostar quando quiserem, e 32% (82) já ouviram reclamações do tempo que passam apostando. Nas respostas do **cassino**, 63% (120) acreditam que passam tempo demais jogando, apenas 45% (86) acreditam que não conseguem parar de jogar quando querem e 46% (89) já ouviram reclamações do tempo que passam jogando em cassinos online.

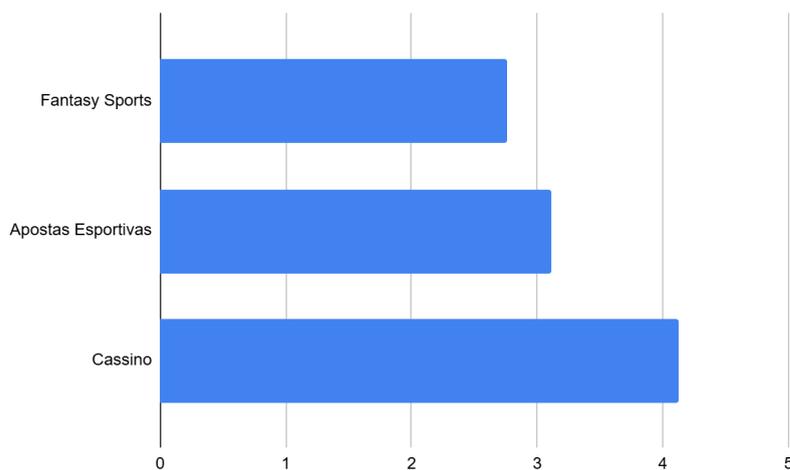
### 3.4 Inquietação, irritabilidade e ansiedade:

“Sinto-me ansioso antes, durante ou depois de jogar”:

Fantasy: 2,76

Apostas Esportivas: 3,11

Cassino: 4,12



Um dos indicativos de que o jogo pode ser prejudicial é a irritabilidade relacionada aos jogos. No questionamento sobre **inquietação, irritabilidade e ansiedade**, 38% (26) informaram que se sentem ansiosos antes, durante ou depois de jogar **Fantasy**, 41% (105) se sentem ansiosos antes, durante ou depois de jogar em **apostas esportivas**, e 74% (142) se sentem ansiosos antes, durante ou depois de jogar em cassinos online.

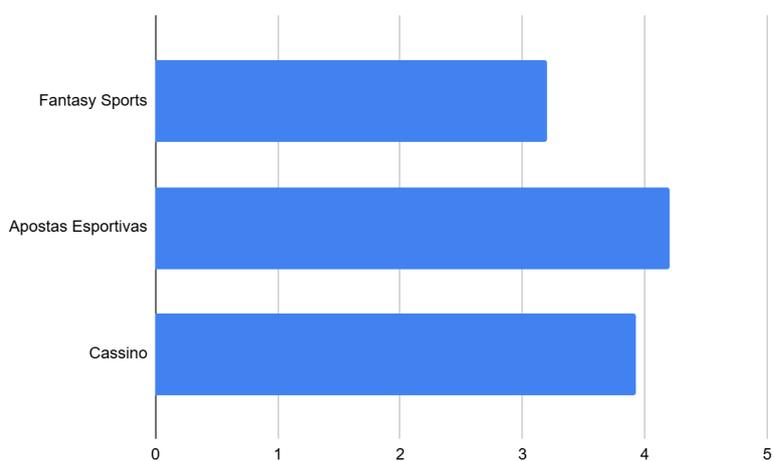
### 3.5 Pensamentos disfuncionais (ilusão de controle, jogar como fonte de renda)

Acredito que vou ganhar dinheiro jogando:

Fantasy: 3,20

Apostas Esportivas: 4,20

Cassino: 3,93

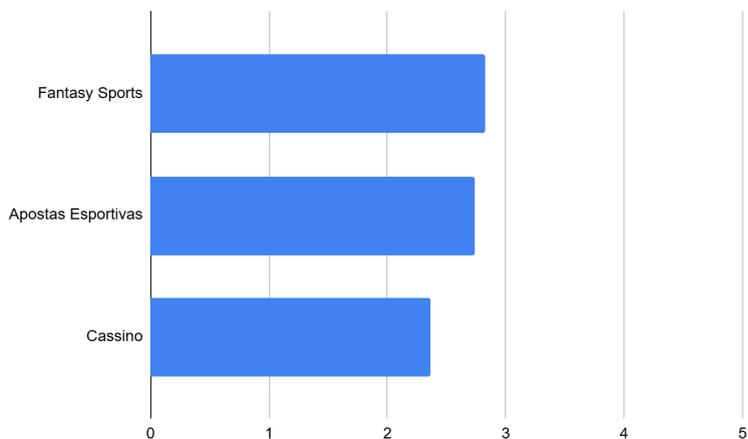


“Acredito que consigo prever os resultados com minha habilidade”:

Fantasy: 2,83

Apostas Esportivas: 2,74

Cassino: 2,36

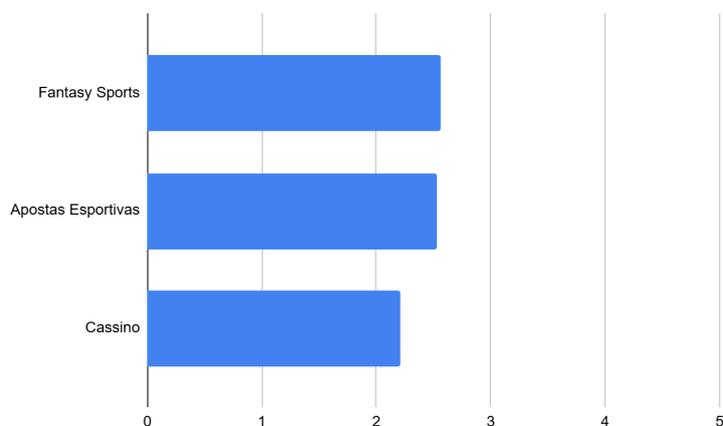


“Sinto que tenho controle dos resultados através da minha análise”:

Fantasy: 2,56

Apostas Esportivas: 2,53

Cassino: 2,21



Um outro indicativo de problemas é a **sensação de ter controle sobre o jogo de apostas**. Partindo deste pressuposto, destaca-se que 42% (29) afirmaram acreditar que vão ganhar dinheiro jogando Fantasy, 27% (19) acreditam que conseguem prever resultados com a habilidade no Fantasy, 22% (15) acreditam que tem o controle dos resultados dos jogos e 40% acreditam que a vitória no Fantasy é devido a sua habilidade. Com relação às Apostas Esportivas, 74% (189) acreditam que são uma forma de ganhar dinheiro, 26% (67) acreditam que tem o controle do resultado dos jogos, 54% (137) acreditam que quando a aposta foi

vencedora, foi devido a habilidade e 31% (79) acreditam que podem prever os resultados. Já nas amostras sobre o cassino, 68% (130) acreditam que vão ganhar dinheiro com a modalidade, 24% (46) acreditam que tem controle dos resultados, 34% (66) acreditam que a vitória no cassino é devido a sua habilidade e 28% (54) acreditam que podem prever os resultados. Entre os jogadores de Fantasy Sports, observa-se uma expectativa menor de ganhos financeiros em comparação com apostadores de cassino ou esportivos, o que sugere uma relação menos propensa à disfuncionalidade e com menor potencial de frustração associada ao jogo. É importante destacar que a sensação de controle pode levar o jogador a frustração e maior estresse caso o desfecho não seja o que ele acredita que será. A frustração seguida de uma perda pode, com o tempo, se tornar um adoecimento mental. Em alguns casos patológicos, pode existir um padrão onde existe grande euforia nos dias em que as apostas dão certo e uma sintomas depressivos quando as apostas dão errado.

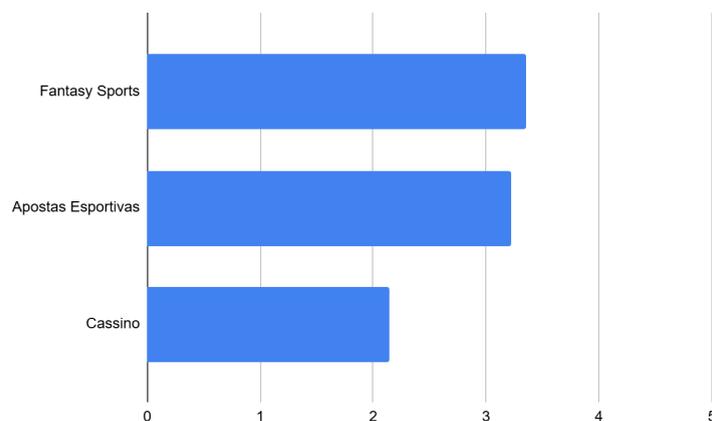
### 3.6 Jogar como atividade social

“Gosto de competir com meus amigos”:

Fantasy: 3,36

Apostas Esportivas: 3,22

Cassino: 2,14



Uma característica do vício em jogo é o isolamento das pessoas de seu círculo social, então, pode ser relevante também observar o **aspecto social** do jogo, ou seja, se a atividade incentiva que o jogador esteja entre amigos e se o utiliza disso como uma forma de lazer semelhante a outras em sua vida. Com relação a isso, 54% (37) afirmaram que gostam de competir com os amigos quando jogam em Fantasy Games, 48% (123) gostam de fazer apostas com os amigos e 20% (39) gostam de jogar cassino com os amigos.

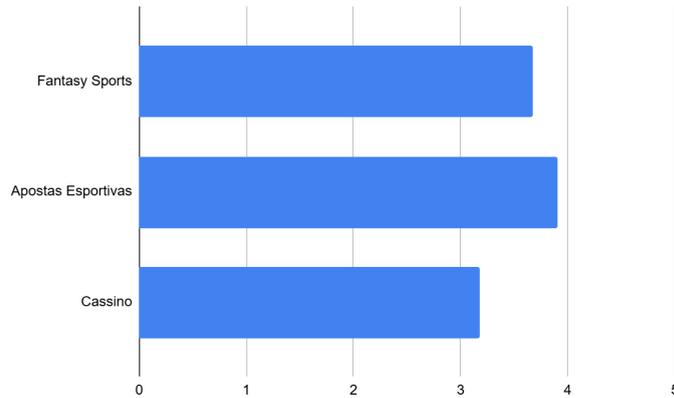
### 3.7 Jogar como atividade lúdica:

“Ao jogar, eu estudo o desempenho para obter o melhor resultado”:

Fantasy: 3,67

Apostas Esportivas: 3,91

Cassino: 3,18

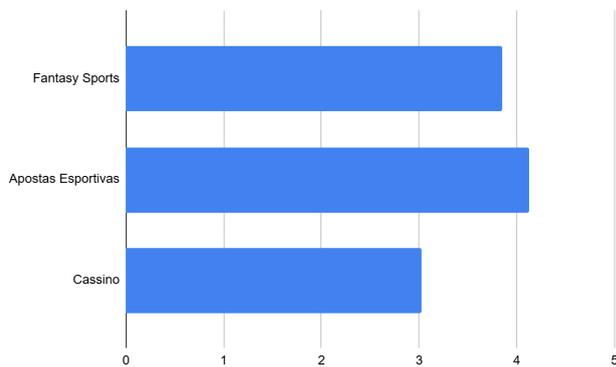


“Me estimula a conhecer mais do que estou competindo”:

Fantasy: 3,85

Apostas Esportivas: 4,13

Cassino: 3,02

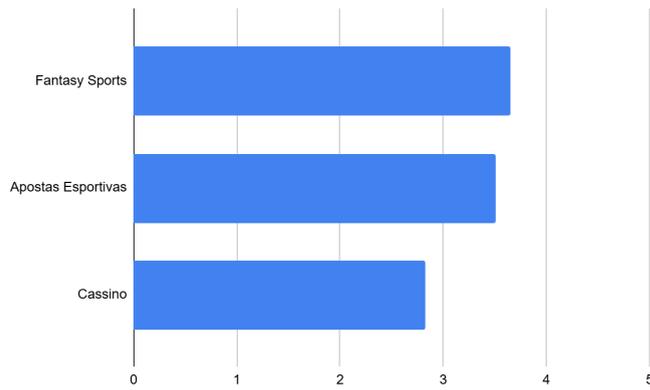


“Jogo times/esportes/jogos que não conheço”:

Fantasy: 3,65

Apostas Esportivas: 3,51

Cassino: 2,83

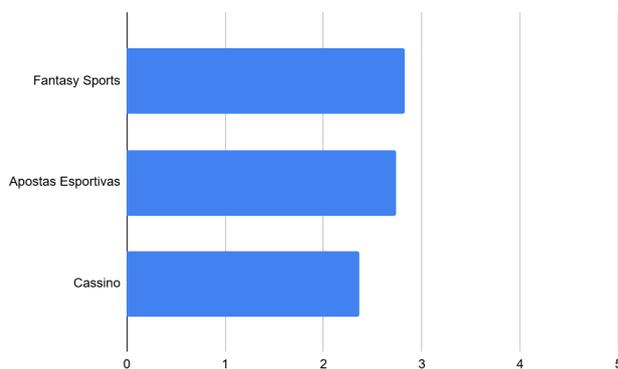


“Me ajuda a desenvolver o raciocínio lógico e capacidade de análise”:

Fantasy: 2,83

Apostas Esportivas: 2,74

Cassino: 2,36



Os itens acima foram elaborados com o objetivo de abordar **o envolvimento dos jogadores com a modalidade que jogam**, a fim de entender melhor o caráter lúdico da atividade. Dentro destes questionamentos, 57% (39) que jogam **Fantasy** afirmaram que buscam estudar o desempenho dos times e atletas para obter um resultado melhor, 66% (45) acreditam que o Fantasy estimula que conheçam mais do esporte que estão competindo, 30% (21) escalam jogadores de times que não conhecem e 52% (36) acreditam que o Fantasy ajuda a desenvolver o raciocínio lógico e capacidade de análise. Sobre as **Apostas Esportivas**, 68% (173) estudam o desempenho dos times e atletas para obter o melhor resultado, 73% (186) acreditam que as apostas estimulam a conhecer mais do esporte, 29% (74) apostam em esportes que não acompanham e 54% (137) acreditam que apostas ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e capacidade de análise. Com relação aos jogos de **cassino**, 44% (84) jogam estudando histórico e padrões para tentar obter melhores resultados, 40%

(76) se sentem motivados a conhecer mais sobre os jogos que estão jogando e 21% (40) acreditam que o cassino ajuda a desenvolver raciocínio lógico e capacidade de análise e 30% (57) jogam em jogos que não entendem como funcionam.

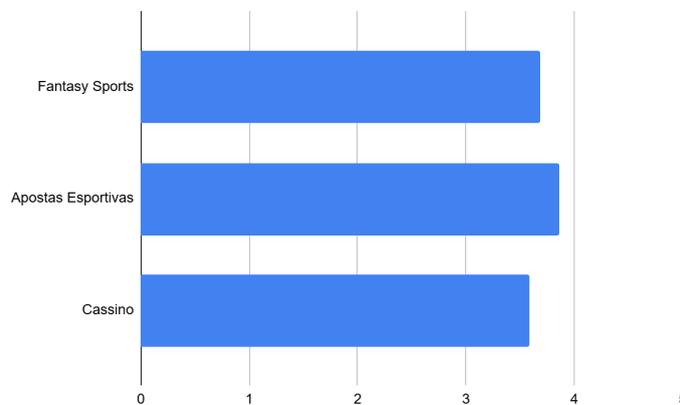
### 3.8 Jogo como atividade de entretenimento:

“Me divirto ao jogar”:

Fantasy: 3,69

Apostas Esportivas: 3,86

Cassino: 3,59

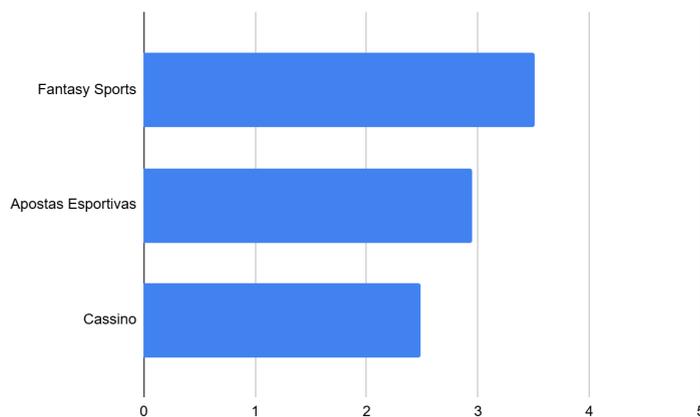


“Jogar é apenas um dos meus hobbies”

Fantasy: 3,51

Apostas Esportivas: 2,95

Cassino: 2,49



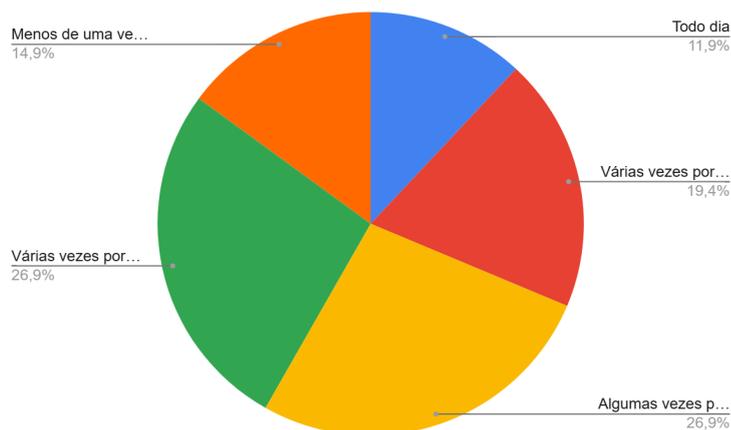
Outro indicativo de que o jogo pode ser um hábito saudável é tê-lo como uma atividade de lazer, focado em se divertir. Com relação a isso, 58% (40) dos usuários de Fantasy relataram se divertir ao jogar, 65% (166) relataram se divertir ao jogar em Apostas

Esportivas e 56% (108) consideram se divertir ao jogar jogos de cassino. O indicativo de que o jogo é visto como uma forma de entretenimento é fundamental para uma relação saudável com este, controlando os valores e o tempo disponibilizado para a atividade e não colocando a prática como prioridade em sua vida, evitando assim colocar em risco valores importantes e ter um comportamento problemático com alguma modalidade de jogo.

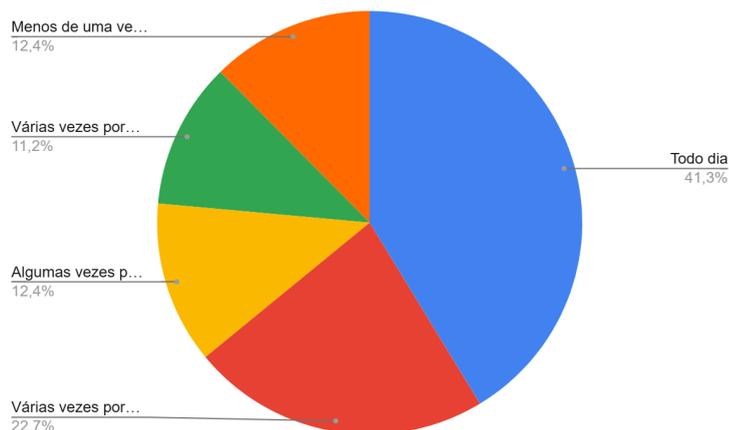
### Frequência

Ao perguntarmos sobre a frequência em que jogam, obtemos os seguintes dados:

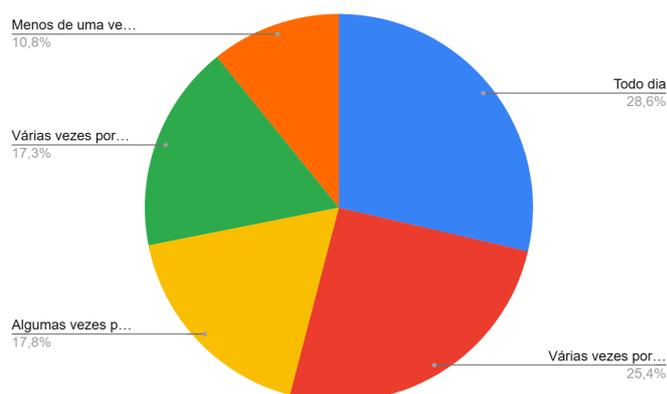
**Fantasy:** Todo dia (11,9%); Várias vezes na semana (19,4%); Algumas vezes por semana (26,9%); Algumas vezes por mês (26,9%); Menos de uma vez por mês (14,9%)



**Apostas Esportivas:** Todo dia (40,8%); Várias vezes por semana (22,4%); Algumas vezes por semana (12,7%); Algumas vezes por mês (11,4%); Menos de uma vez por mês (12,7%)



**Cassino:** Todo dia (28,6%); Várias vezes por semana (25,4%); Algumas vezes por semana (17,8%); Algumas vezes por mês (17,3%); Menos de uma vez por mês (10,8%).



Por fim, foi perguntado há quanto tempo jogam. Dos jogadores de Fantasy, 30% (21) começaram a jogar de 1 a 3 anos atrás, 29% (20) começaram a jogar de 3 a 6 anos atrás, 14% (10) começaram a jogar de 6 meses a 1 ano, 11% (8) jogam há 10 anos ou mais, 7% (5) começaram a jogar de 6 a 10 anos atrás, e 2% (2) jogam há menos de 6 meses.

Dos jogadores de Apostas Esportivas, 1,9% (5) apostam há 10 anos ou mais, 11,3% (13) começaram a apostar de 6 a 10 anos atrás, 81,1% (97) começaram a apostar de 3 a 6 anos atrás, 83,3% (97) começaram de 1 a 3 anos atrás, 29,2% (35) começaram entre 6 meses e 1 ano atrás e 16,7% (20) apostam há menos de 6 meses.

#### 4. DISCUSSÃO

Para construir a discussão dos resultados, consideramos as médias elaboradas no SPSS e a porcentagem das respostas com indicativos problemáticos.. A partir destes dados, podemos observar que a modalidade Fantasy se destacou positivamente em diversos itens, indicando menor nível de comportamento problemático quando comparado às outras modalidades de jogos aqui exploradas.

Na categoria “Consequências financeiras e comportamento impulsivo”, o Fantasy se destacou positivamente, com uma média mais baixa relacionada ao número de pessoas que pediram dinheiro emprestado para jogar (22%), menor número de pessoas que já utilizaram dinheiro que não era destinado ao lazer (25%) e menor número de pessoas que apostam com valores que fariam falta caso perdessem (20%). Essa diferença indica que os jogadores de Fantasy podem ter menor probabilidade de desenvolverem superendividamento e adquirirem problemas financeiros através da prática da atividade.

Em relação às outras modalidades, destacam-se os dados encontrados de que 74% já jogaram em jogos de cassino com dinheiro que não era destinado ao lazer, 74% jogaram valores que farão falta acaso percam e 56% já pediu dinheiro emprestado para jogar, números alarmantes relacionados a comportamentos que podem indicar problemas, com os jogadores se expondo ao risco de endividamento em sua atividade com o jogo. Já com relação às apostas esportivas, 46% afirmaram já ter utilizado dinheiro que não era destinado ao lazer, 46% já usou dinheiro que faria falta caso perdesse e 23% já pediu dinheiro emprestado para esse tipo de aposta.

Na categoria “Dificuldade de parar de jogar ou controlar o tempo gasto”, 25% dos jogadores de Fantasy Game afirmaram que sentem que passam tempo demais jogando, contra 37% dos jogadores de apostas esportivas e impressionantes 63% dos jogadores de cassino online. Ainda nesta categoria há um item de importante destaque no indicativo do vício em jogo, que questiona se o jogador sente controle suficiente para conseguir parar de jogar quando quer. Neste item, as apostas esportivas se destacaram com apenas 11% de respostas indicando que o jogador não consegue parar de jogar quando quer, obtendo um número melhor do que as outras modalidades, enquanto no caso do Fantasy foram 23% e no caso do cassino 45%. Ao serem questionados se experienciam ansiedade antes, durante ou depois de jogar, 38% dos jogadores de Fantasy afirmaram que sim, enquanto 41% dos jogadores de apostas esportivas afirmaram o mesmo e 74% dos jogadores de cassino também.

Na categoria "Pensamentos Disfuncionais", foram analisadas questões relacionadas à ilusão de controle e expectativas financeiras irreais, ambas características observadas em

jogadores que apresentam comportamentos problemáticos. Os dados indicam que, nos Fantasy Sports, 42% dos participantes relataram acreditar que conseguiriam obter ganhos financeiros por meio do jogo, percentual este inferior ao observado nas modalidades de apostas esportivas (74%) e cassino (68%). Além disso, 27% dos jogadores de Fantasy acreditam que suas habilidades são suficientes para prever resultados, em comparação com 31% nas apostas esportivas e 28% no cassino.

Na categoria "Jogar como Atividade Social", observamos que os Fantasy Sports apresentam maior integração social entre os jogadores, com 54% dos participantes relatando que gostam de competir com amigos. Esse índice é superior ao registrado nas apostas esportivas (48%) e significativamente mais alto que o do cassino (20%). Estudos recentes indicam que essa modalidade promove um senso de comunidade e pertencimento, especialmente em ligas com amigos, o que reforça o aspecto social do jogo (Lee et al., 2013), o que reforça a ideia de que o Fantasy Sports pode ser uma prática que incentiva a atividade social.

Na categoria de jogo como atividade lúdica, destacamos o item que pergunta se os jogadores acreditam que a modalidade em que jogam os ajuda a desenvolver o raciocínio lógico e a capacidade de análise. Nas apostas esportivas, 54% dos jogadores acreditam que sim, seguido das respostas do Fantasy que correspondem a 52% e por último, 21% das respostas do cassino.

Na categoria "Jogar como Atividade de Entretenimento", destaca-se que o jogo é visto como uma fonte de diversão, especialmente entre os jogadores de Fantasy Sports e apostas esportivas. No Fantasy, 58% dos jogadores relataram se divertir ao participar, enquanto nas apostas esportivas esse número sobe para 65%. Já entre os jogadores de cassino, 56% mencionam o aspecto de entretenimento. No entanto, quando questionados se o jogo é apenas um dos seus hobbies, 58% dos jogadores de Fantasy concordaram com essa afirmação, sugerindo que esta modalidade ocupa um papel mais equilibrado em suas vidas. Em contrapartida, essa percepção é menor entre os jogadores de apostas esportivas (49%) e ainda mais baixa nos jogadores de cassino (39%), que, muitas vezes, veem o jogo como uma atividade central. Esse padrão indica que o envolvimento com os Fantasy Sports pode estar mais alinhado com um uso recreativo e menos centralizado, o que contribui para uma relação mais saudável com o jogo.

Entre os resultados que mais chamaram a atenção estão os altos indicativos de comportamentos problemáticos de jogadores do cassino online em itens da categoria “dificuldade de parar de jogar ou controlar o tempo gasto” “se sentem ansiosos antes, durante

ou depois de jogar em cassinos online”, 74% (141) jogaram valores que farão falta acaso percam, 45% (86) acreditam que não conseguem parar de jogar quando querem. Este dado corrobora com evidências de que o curto intervalo entre a aposta e o resultado das máquinas de jogo faz com que este tipo de jogo seja mais propenso a se tornar um problema para o jogador do que jogos que o resultado aparece depois de um intervalo de tempo mais longo (Gliotti & Guimarães, 2007), como é o caso das modalidades de Fantasy Sports e apostas esportivas.

O item ‘já pedi dinheiro emprestado para jogar’ revelou uma diferença significativa entre as modalidades. Enquanto os jogadores de Fantasy Sports e apostas esportivas apresentaram índices mais baixos de endividamento relacionado ao jogo, com menos de 25% dos participantes relatando este comportamento, o cassino online mostrou-se como uma modalidade de maior risco, com mais da metade dos jogadores admitindo recorrer a empréstimos para manter o hábito de jogar. Outra distinção importante foi encontrada no item ‘jogo apenas com dinheiro que não me fará falta caso eu perca’. Observou-se que jogadores de Fantasy Sports e apostas esportivas tendem a manter maior controle sobre os valores investidos, com cerca de 20% a 25% dos participantes utilizando dinheiro que não estava destinado a outras necessidades. Em contrapartida, no cassino, 74% dos jogadores relataram usar quantias que poderiam comprometer seu orçamento pessoal. Este comportamento é indicativo de um descontrole financeiro maior associado ao cassino, o que o torna uma modalidade mais arriscada em termos de impacto econômico.

A sensação de ansiedade antes, durante ou após o jogo foi mais comumente relatada entre os jogadores de cassino, com 74% dos participantes indicando este sintoma, em comparação a 41% entre os apostadores esportivos e 38% nos jogadores de Fantasy Sports. Este dado destaca o efeito psicológico mais intenso do cassino, que pode gerar um ciclo de ansiedade e frustração ao manter o jogador em um estado constante de expectativa sobre os resultados imediatos.

Os dados indicam que, entre as modalidades analisadas, o Fantasy Sports se destacou positivamente, apresentando índices menores de comportamentos problemáticos. As respostas dos jogadores desta modalidade apontaram uma menor frequência em comportamentos como pedir dinheiro emprestado para jogar ou jogar com valores que poderiam impactar negativamente suas finanças.

Por outro lado, o cassino online foi a modalidade que apresentou os índices mais altos de comportamentos potencialmente problemáticos entre os participantes. Em particular, foi observado que a maioria dos jogadores de cassino relatou utilizar dinheiro que não era

destinado ao lazer, além de jogar com quantias que, caso perdidas, poderiam impactar seu bem-estar financeiro. Esses dados corroboram com a literatura, que destaca a problemática das modalidades com resultados rápidos, como as máquinas caça-níqueis, em que o tempo curto entre a aposta e o resultado promove um ciclo de reforço contínuo e imediato.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

De acordo com a análise dos questionários preenchidos, o Fantasy Sports apresentou índices menores de compulsão, comprometimento financeiro, dificuldade de parar de jogar, inquietação e ansiedade. Ao mesmo tempo, o Fantasy apresentou índices melhores de menor frequência de jogo, a visão da atividade como entretenimento e utilização da modalidade como forma de atividade social.

Evidências científicas sugerem que os Fantasy Sports tradicionais, jogados ao longo de uma temporada, estão associados a um risco menor de problemas de vício em comparação com outras formas de apostas, como apostas esportivas ou jogos de cassino. Estes jogos oferecem interação social e engajamento cognitivo sem o ritmo acelerado e a frequência das apostas, o que tende a reduzir o risco de vício. A experiência de jogo social, com foco na interação e entretenimento ao invés de ganhos rápidos, é frequentemente mencionada como um fator que pode promover benefícios de conexão social e estímulo cognitivo. Porém, é importante salientar que, dentro de cada modalidade aqui tratada, há subcategorias. Faz-se necessário pesquisas mais aprofundadas para análise destas subcategorias.

Em paralelo pudemos observar médias inquietantes com relação aos jogos de cassino, que chamam a atenção pela forte presença de comportamentos que podem gerar superendividamento e a falsa percepção de que o jogo pode constituir meio de fonte de renda.

Independente da modalidade, é importante que o jogador esteja atento aos sinais de que o jogo está sendo prejudicial, pois em todos os jogos existem níveis de desenvolvimento de comportamentos prejudiciais e o desenvolvimento de dependência, mesmo que em diferentes níveis.

Os dados apresentados neste estudo visam contribuir para o desenvolvimento de estratégias de prevenção e conscientização no contexto de jogo online. É essencial que os resultados obtidos sejam aplicados em prol de práticas de jogo responsável, assegurando que plataformas e operadores considerem o bem-estar dos usuários e promovam um ambiente seguro.

## Referências

Gigliotti, A., & Guimarães, Â. (2007). *Dependência, compulsão e impulsividade*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Gliotti, A. M., & Guimarães, L. T. (2007). *Jogos de azar: uma análise psicológica do comportamento de jogadores patológicos*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Lee, D., Seo, W. J., & Green, B. C. (2013). Understanding why people play fantasy sport: Development of the Fantasy Sport Motivation Inventory (FanSMI). *European Sport Management Quarterly*, 13(2), 166-199. doi: 10.1080/16184742.2013.767278

Gainsbury, S. M., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2015). Fantasy sports: Skill, gambling, or are these irrelevant issues? *Addiction Research & Theory*, 23(2), 1-13. doi: 10.3109/16066359.2015.1094062

IBJR. (n.d.). História das apostas no Brasil. Recuperado de <https://ibjr.org/historia-apostas-brasil/>

Presidência da República. (2018). Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Dispõe sobre a autorização e a regulamentação das apostas. Recuperado de [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm)

Presidência da República. (2023). Lei nº 14.790, de 20 de setembro de 2023. Altera dispositivos da Lei nº 13.756. Recuperado de [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm)

Wikipedia. (n.d.). Jogos de apostas no Brasil. Recuperado de [https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos\\_de\\_apostas\\_no\\_Brasil](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_de_apostas_no_Brasil)

Senado Federal. (2024). Regulamentação de apostas. Recuperado de <https://legis.senado.leg.br/norma/534253/publicacao/15638165>

Folha de S.Paulo. (2024, outubro). Bets foram liberadas sob Temer, com influência do Congresso. Recuperado de <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2024/10/bets-foram-liberadas-sob-temer-de-carona-e-m-ministerio-da-seguranca-e-com-dedo-do-congresso.shtml>

Governo do Brasil. (2024, setembro). Regulamentação da legislação de apostas torna a atividade mais segura no Brasil. Recuperado de <https://www.gov.br/secom/pt-br/fatos/brasil-contrafake/noticias/2024/09/regulamentacao-da-legislacao-de-bets-torna-atividade-mais-segura-no-brasil>