

CORRELATOS PSICOLÓGICOS E COMPORTAMENTAIS DAS APOSTAS ON-LINE ENTRE JOVENS BRASILEIROS: UMA ANÁLISE DE CLASSE LATENTE

Mayra Soares Iadocicco¹; Denise De Micheli².

¹Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), Guarulhos, São Paulo. <http://lattes.cnpq.br/0088829742579043>

²Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), São Paulo, São Paulo. <http://lattes.cnpq.br/2246867228137055>

PALAVRAS-CHAVE: Apostas on-line. Análise de classe latente. Adiamento de gratificação.

DOI: 10.47094/IVCOLUBRASC.2026/RE/6

INTRODUÇÃO

O mercado global de apostas tem se expandido rapidamente na última década, impulsionado pela migração para plataformas digitais e pelo maior acesso via dispositivos móveis, com perdas projetadas em US\$700 bilhões até 2028 (Wardle *et al.*, 2024). No Brasil, as apostas de quota fixa foram legalizadas em 2018 e regulamentadas em 2023 (Brasil, 2018; Brasil, 2023); em 2025, o país já era o quinto maior mercado de apostas on-line do mundo (Secretaria de Prêmios e Apostas, 2025). Estudos nacionais recentes indicam que 17,4% dos brasileiros relataram apostar no último ano, incluindo 10,5% dos adolescentes de 14 a 17 anos (Laranjeira & Madruga, 2025), enquanto outro levantamento aponta maior participação entre homens e jovens (NIC.br, 2025).

A adolescência constitui período de vulnerabilidade, marcado por maior sensibilidade à recompensa e maturação incompleta do controle cognitivo, favorecendo a busca por recompensas imediatas (Galván, 2021), impulsividade, comportamentos de risco e vulnerabilidades emocionais, que têm sido associados a maior gravidade de problemas de apostas entre jovens (Richard & King, 2023). Um exemplo desse fenômeno é o “Fortune Tiger”, um jogo de cassino em formato de caça-níquel amplamente divulgado em plataformas digitais como o YouTube (Costa *et al.*, 2025), inserido em ambientes de bônus, notificações e desafios que favorecem o engajamento (Di Censo *et al.*, 2026; Hing *et al.*, 2025).

A hipótese de heterogeneidade do comportamento problemático de apostas tem longa tradição (Blaszczynski & Nower, 2002), e análises de classe latente já identificaram subgrupos de apostadores, inclusive entre adolescentes (Kong *et al.*, 2014). No entanto, a investigação da heterogeneidade dos sintomas relacionados às apostas em jovens por análise de classe latente ainda é limitada no Brasil.

OBJETIVO

O presente estudo teve como objetivo examinar os correlatos psicológicos e comportamentais da participação em apostas on-line e da gravidade sintomática entre adolescentes e jovens adultos brasileiros, comparando apostadores e não apostadores quanto a indicadores sociodemográficos, emocionais, comportamentais e digitais, e identificando, por meio de análise de classe latente, subgrupos com diferentes perfis de

gravidade sintomática.

METODOLOGIA

Trata-se de estudo transversal, exploratório, de abordagem quantitativa, com amostragem por conveniência, conduzido com 701 adolescentes e jovens adultos brasileiros de 12 a 25 anos (idade média = 16,99 anos; DP = 3,45), sendo 53,8% do sexo feminino. Os adolescentes foram recrutados em ambiente escolar, mediante autorização institucional, consentimento dos responsáveis e assentimento, enquanto os adultos responderam a levantamento on-line divulgado em redes sociais e outros canais, entre fevereiro e junho de 2026. Os participantes foram classificados em Grupo Apostador (**GA**; n = 228; 32,5%) e Grupo Não Apostador (**GNA**; n = 473; 67,5%).

Foram utilizados os instrumentos Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P), Delaying Gratification Inventory (DGI-35), Internet Addiction Test (IAT), Smartphone Addiction Inventory (SPAI), Depression Anxiety Stress Scale (DASS-21), Internet Gaming Disorder Scale (IGD), Escala de Seguimento de Jogadores (ESJ), itens de solidão baseados na UCLA Loneliness Scale, e uma medida específica de nove itens para sintomas relacionados às apostas, baseada no South Oaks Gambling Scale (SOGS) e nos critérios do DSM-5 para Transtorno do Jogo, com evidências de estrutura predominantemente unidimensional e consistência interna elevada ($\alpha = 0,979$). As comparações entre grupos foram realizadas por meio dos testes de Mann-Whitney e qui-quadrado de Pearson, com correção de Benjamini-Hochberg; a gravidade dos sintomas de apostas foi modelada por regressão binomial negativa; e a heterogeneidade sintomática entre apostadores (n = 227; 1 caso excluído por dado faltante) foi examinada por Análise de Classe Latente (LCA) seguida de regressão multinomial. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de São Paulo (Parecer nº 7.731.380).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dos 701 participantes, 228 (32,5%) relataram apostar. O GA era mais velho e apresentava maior escolaridade do que o GNA, sem diferença significativa quanto ao sexo. Em comparações não ajustadas por idade, o GA apresentou maiores escores de depressão, ansiedade e estresse, maior uso problemático de smartphone e menor capacidade de adiar gratificações em todos os domínios avaliados. A impulsividade total não diferiu entre os grupos, mas a urgência positiva foi maior no GA, enquanto a busca por sensações foi maior no GNA.

Entre os apostadores, o modelo de regressão binomial negativa ajustado indicou que o sexo masculino (IRR = 2,12; IC95% 1,34–3,37) e os sintomas relacionados a jogos digitais (IRR = 1,05; IC95% 1,02–1,09) permaneceram associados a maior gravidade sintomática, mesmo após controle pelas demais variáveis. Esse achado é consistente com estudos que associam o sexo masculino a maior gravidade dos problemas relacionados a apostas entre jovens (Richard; King, 2023).

A LCA, conduzida com os nove itens da SOGS, comparou soluções de 1 a 5 classes (Tabela 1); a solução de três classes foi retida por equilibrar melhor ajuste estatístico e parcimônia, já que as soluções de 4 e 5 classes geraram subgrupos muito pequenos. As três classes retidas — sintomas leves, moderados e severos — apresentaram prejuízo funcional e proporção de homens mais elevados nas classes mais sintomáticas.

Tabela 1. Índices de ajuste da análise de classe latente (soluções de 1 a 5 classes) e resumo da solução de três classes retida.

Modelo	Classe	LogLik	AIC	BIC	aBIC	CAIC	Entropia	Tamanho das classes	BLRT	BLRT <i>p</i>	Decisão
M1	1	-2034.84	4105.68	4167.33	4110.28	4185.33	—	227	—	—	Modelo de referência
M2	2	-1044.89	2163.78	2290.51	2173.24	2327.51	.992	108 / 119	1979.90	**	Melhora em relação a 1 classe
M3	3	-859.47	1830.93	2022.73	1845.25	2078.73	.983	100 / 36 / 91	370.85	**	Solução retida
M4	4	-800.98	1751.95	2008.82	1771.13	2083.82	.981	95 / 31 / 82 / 19	116.98	**	Análise de sensibilidade; classe pequena
M5	5	-767.77	1723.55	2045.49	1747.58	2139.49	.982	20 / 13 / 82 / 96 / 16	66.41	**	Não retida; classes muito pequenas
Solução de três classes selecionada			<i>n</i>	%	SOGS (M)		ESJ (M)		Homens (%)		
Apostadores com Sintomas Leves (ASL)			100	44.1	0.21		4.17		21.0		
Apostadores com Sintomas Moderados (ASM)			36	15.9	9.36		13.84		61.1		
Apostadores com Sintomas Severos (ASS)			91	40.1	20.03		17.79		74.7		

Fonte: Autoral. **Nota.** N = 227; LCA = análise de classe latente; AIC = critério de Akaike; BIC = critério bayesiano; aBIC = BIC ajustado pelo tamanho da amostra; CAIC = AIC consistente; BLRT = teste de razão de verossimilhança bootstrap; SOGS = South Oaks Gambling Scale; ESJ = Escala de Seguimento de Jogadores. ** BLRT $p \leq .005$.

As classes mais sintomáticas apresentaram maior sofrimento emocional, impulsividade e dificuldade de postergar recompensas, embora nem sempre com gradiente escalonado entre moderada e elevada. Em modelos multinomiais ajustados, sintomas emocionais e menor tolerância ao adiamento permaneceram associados às classes mais sintomáticas, enquanto jogos digitais e impulsividade associaram-se mais à classe severa do que à moderada.

Esses resultados sugerem associação entre apostar, sofrimento emocional e dificuldades no adiamento de recompensas, alinhando-se a evidências que relacionam apostas a sintomas depressivos e ansiosos entre jovens (Gavriel-Fried *et al.*, 2024). A heterogeneidade identificada corrobora a hipótese de que o comportamento de apostas não

é uniforme (Blaszczynski & Nower, 2002), associando-se maior gravidade e envolvimento a maior dano (Kesaite *et al.*, 2024).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os achados indicam que a participação em apostas e a gravidade dos sintomas relacionados a apostas entre jovens brasileiros associam-se a características psicológicas, comportamentais e funcionais distintas. Sofrimento emocional, uso problemático de smartphone e preferência por recompensas imediatas diferenciaram os grupos, enquanto sexo masculino e sintomas de jogos digitais permaneceram associados à gravidade mesmo após ajuste. A identificação de três classes latentes reforça essa heterogeneidade, com implicações para estratégias de prevenção mais sensíveis a esses perfis. O delineamento transversal, a amostragem por conveniência, o desequilíbrio etário e as diferenças de recrutamento recomendam cautela e apontam para estudos longitudinais com amostras mais representativas.

PRINCIPAIS REFERÊNCIAS

- BLASZCZYNSKI, A.; NOWER, L. A pathways model of problem and pathological gambling. **Addiction**, v. 97, n. 5, p. 487-499, 2002.
- BRASIL. **Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2018.
- BRASIL. **Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2023.
- BRAZILIAN NETWORK INFORMATION CENTER (NIC.BR). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: **TIC Domicílios 2025** [tabelas de dados]. 2025.
- COSTA, J. *et al.* Characterizing YouTube's role in online gambling promotion: a case study of Fortune Tiger in Brazil. In: **PROCEEDINGS OF THE 17TH ACM WEB SCIENCE CONFERENCE, 2025**. p. 42-51.
- DI CENSO, G.; DELFABBRO, P.; KING, D. L. The psychosocial and marketing factors that motivate and sustain youth sports betting in Australia: a qualitative study. **International Journal of Mental Health and Addiction**, v. 24, n. 2, p. 1383-1401, 2026.
- GALVÁN, A. Adolescent brain development and contextual influences: a decade in review. **Journal of Research on Adolescence**, v. 31, n. 4, p. 843-869, 2021.
- GAVRIEL-FRIED, B.; MALKA, I.; LEVIN, Y. The dual burden of emerging adulthood: assessing gambling severity, gambling-related harm, and mental health challenges. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 21, n. 6, p. 702, 2024.
- HING, N. *et al.* The high cost of direct marketing from wagering operators, tipsters, and affiliates: an ecological momentary assessment of how wagering promotions drive betting, expenditure, and harm. **Journal of Behavioral Addictions**, v. 14, n. 3, p. 1355-1367, 2025.
- 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, 2024.

KONG, G. *et al.* A latent class analysis of pathological-gambling criteria among high school students: associations with gambling, risk and health/functioning characteristics. **Journal of Addiction Medicine**, v. 8, n. 6, p. 421-430, 2014.

LARANJEIRA, R. R.; MADRUGA, C. S. (Org.). **III Levantamento Nacional de Álcool e Drogas – Caderno temático: jogos de aposta na população brasileira**. Resultados 2023. São Paulo: Universidade Federal de São Paulo, 2025.

RICHARD, J.; KING, S. M. Annual research review: emergence of problem gambling from childhood to emerging adulthood – a systematic review. **Journal of Child Psychology and Psychiatry**, v. 64, n. 4, p. 645-688, 2023.

SECRETARIA DE PRÊMIOS E APOSTAS. **Panorama semestral do mercado regulado de apostas de quota fixa: dados de 1º de janeiro a 30 de junho de 2025**. Brasília: Ministério da Fazenda, 2025.

WARDLE, H. *et al.* The Lancet Public Health Commission on gambling. **The Lancet Public Health**, v. 9, n. 11, p. e950-e994, 2024.