

JOGOS ELETRÔNICOS PELA INTERNET: ENTRE OS RISCOS INVASIVOS DA PRIVACIDADE E AS RECOMPENSAS INCERTAS ODS (3 e 4)

João Vitor Cardoso Leonel (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Isaac de Oliveira Macedo (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Gustavo Santana Jesus (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Gustavo Terra Grosso (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Gabriel Augusto Silva Piao (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Vitor Hugo Almeida Cruz (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Danilo de Carvalho Godoi (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Rafael Moreira Rodrigues (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)
Sílvia Lobato dos Santos e Moura (E.E. Amácio Mazzaropi - PEI)

A crescente tendência de apostas pela internet tem endividado e invadido dados pessoais e privativos de membros da sociedade moderna. Riscos e prejuízos são eminentes tanto econômicos como quanto a privacidade pessoal especialmente para o público mais adulto. O estudo foi motivado pela preocupação dos alunos em divulgar que por trás de promessas quase nunca cumpridas há o vício iminente. O objetivo desta pesquisa é divulgar para a sociedade que há um vício escondido e grave perigo nas promessas de enriquecimento e principalmente de certezas de ganhos financeiros, nas chamadas “*bets*”, que são apostas quase sempre divulgadas durante um jogo de futebol por meio de casas de apostas *online*. O vício em jogos ou ludopatia, é reconhecido como um transtorno de saúde mental, e sua proliferação exige uma abordagem séria e informada pela vontade sem controle de apostar. A metodologia deste trabalho contou com pesquisas em endereços eletrônicos de casas de apostas no Brasil e no mundo, que, apesar de trazerem entretenimento, escondem o perigo de serem sérios riscos aos fatores financeiros e privacidade dos que querem apostar em busca do enriquecimento. Também foram pesquisados jornais, revistas e publicações abertas ao público que abordam o assunto de forma responsável e que buscam conscientizar a sociedade sobre os impactos do vício em jogos fomentando uma discussão em prol do bem-estar coletivo. Durante a pesquisa bibliográfica encontrou-se que as apostas quase vistas como inofensivas, podem levar a um comportamento de jogo problemático, com consequências psicológicas, sociais e financeiras devastadoras. Como resultado, esta pesquisa divulgou os aspectos negativos do vício em jogos eletrônicos, com base em relatos encontrados na literatura e jornais de ex-apostadores que perderam muito e se endividaram ao ponto de pensar em desistir de viver. Conclui-se que uma análise pelos órgãos competentes é necessário e que apenas uma regulamentação eficiente e eficaz poderá coibir essas práticas que lesam a sociedade, ou seja, é necessário regras e um atendimento especializado que vise dar condições e recursos preventivos para conscientizar a sociedade moderna e seus apostadores desavisados.

Palavras-chave: Apostar; Jogos pela *internet*; Ludopatia; ODS 3 e 4; Vício em jogos.